

100 % PLAYSTATION 2

09/2003 € 4,99

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



WWW.PLAY-ZONE.DE

# PLAYZONE

**NEU!**  
Jetzt mit  
**DETAIL-CHECK**  
Spieletests, die keine  
Fragen offen lassen!

MIT  
**DVD**

**121 58** VIDEOS & SPIELSTÄNDE  
MINUTEN SPIELZEIT  
Buffy: Chaos Bleeds – Colin McRae Rally 4  
Rainbow Six 3 – NFS: Underground  
SSX3 u. v. a.

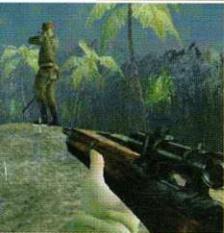
DT-Control  
gewarnt  
Minderjährige  
ist nicht jugend-  
tauglich

TOP-THEMEN AUF DVD



## TRUE CRIME STREETS OF L.A.

THE GETAWAY DELUXE? Ehrgeizige  
Mischung aus Racing und Action



## MEDAL OF HONOR RISING SUN

EINSATZ IN PEARL HARBOR! Heiße  
In-Game-Sequenzen zum Nachfolger



## PRINCE OF PERSIA

ORIENT STATT HIGHTECH Exklusive  
Szenen der PlayStation-2-Version



## GRAN TURISMO 4

EXKLUSIV-VORABTEST 5 Minuten von  
der kommenden Rennspiel-Referenz

SPIELSTÄNDE, TESTS, TIPPS & NEWS AUF DVD

10 Spielstände: Silent Hill 3, ICO, Wakeboarding u. a.  
Tests: Indiana Jones vs. Tomb Raider, Formel Eins 2003 u. a.  
Vorschau: Ratchet & Clank 2, Die Sims brechen aus

# ONIMUSHA 3

ALLES ÜBER DAS SPEKTAKULÄRE FINALE AUF VIER SEITEN:  
Zeitreise durch Japan und Paris - zwei Helden -  
(inkl. Jean Reno) - Echtzeitgrafik u. v. m.

VORSCHAU



FIFA 2004 & PES 3  
Saison-Start auf der PS2

WWE SMACKDOWN!  
Here comes the pain!

TEST



INDIANA JONES 6  
Auf DVD: Indy vs. Lara

FORMEL EINS 2003  
Pole Position für Sony?

TIPPS & TRICKS



TOMB RAIDER 6  
Laras Abenteuer gelöst!

CHEATS & CODES  
Coole Tipps zu Hits

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

# RTX RED ROCK

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



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



Zahlreiche Roboter und Fahrzeuge stehen zu deiner Verfügung.



4 Sichtmodi inklusive Infrarot und viele mehr.



PlayStation 2



COMING SOON!

WWW.FUTURAMA-GAME.DE

# EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

## PLAYZONE NOCH INFORMATIVER: DER DETAIL-CHECK

ALLES, WAS SIE WISSEN MÜSSEN!

### BRANDNEU: DER DETAIL-CHECK

1998: Erstes unabhängiges Videospiele-Magazin mit CD. 2000: Erstes Videospiele-Magazin mit DVD. 2001: E3-Live-Reportage auf DVD. 2002: Zweikanal-Ton. 2003: PS2-Spielstände, Multi- und Einzelspieler-Wertungen. Diese Auswahl an bisherigen PLAYZONE-Innovationen macht deutlich, dass wir stets bestrebt sind, Ihnen neue, aufregende Inhalte und zeitgemäße Infos in technisch bestmöglicher Qualität anzubieten. Nahtlos fügt sich in dieser Liste nun der Detail-Check ein, den wir Ihnen ab dieser Ausgabe präsentieren. Wir liefern ab sofort nicht nur umfangreichere Testberichte – schließlich sind die Tests in jedem Spielmagazin das A und O –, sondern gehen im Detail-Check exakt auf die Fakten ein, die man als echter Gamer über ein Spiel wissen muss. Warum ragt das Spiel aus der Masse heraus? Was sorgt für besondere Freude? Was vermiest den Spielspaß? Der Detail-Check lässt keine Fragen offen. Auf einen Blick gibt es künftig die vertrauten Spielbewertungen, die Meinung des Testers und einen Überblick über die für die Wertungsfindung relevanten Details.

### SPIELSTÄNDE?

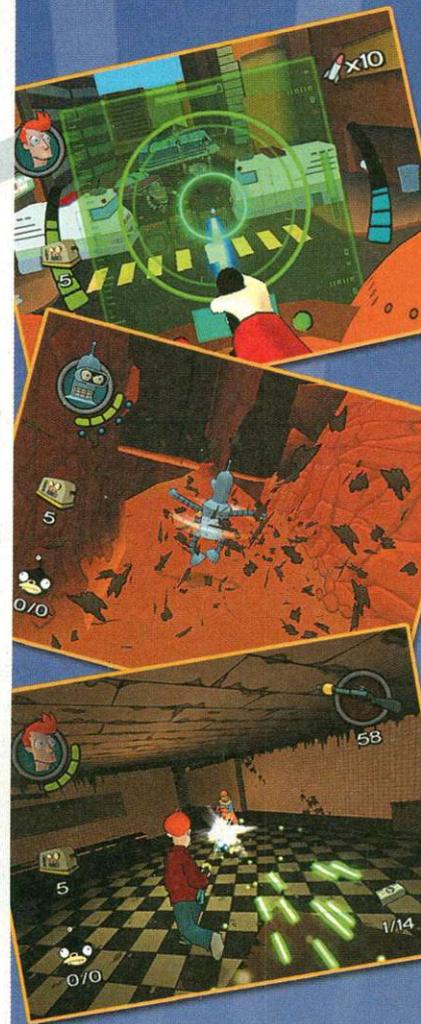
In den letzten Wochen erreichten uns zahlreiche Leserbriefe zu den Spielständen auf der DVD. Zwei Fragen traten dabei gehäuft auf: „Wie kann ich diese nutzen?“ und „Wie konnten die Leute ihre *Gran Turismo 3*-Wagen so tunen?“ Letztere Frage kann ich nicht beantworten, da staunte ich genauso wie die meisten unserer Leser. Erstere Frage hingegen ist leichter zu beantworten. Man braucht einfach einen PC und ein X-Port-Modul, um die Spielstände von unserer DVD auf eine Memory Card zu bannen. Wie das genau geht, erklären wir auf Seite 100. Und auf Seite 39 kann man X-Port als Abopremie abstauben! Gute Unterhaltung mit Heft, DVD und 100-Seiten-Booklet!

Ihr Hans Ippisch  
Redaktionsdirektor

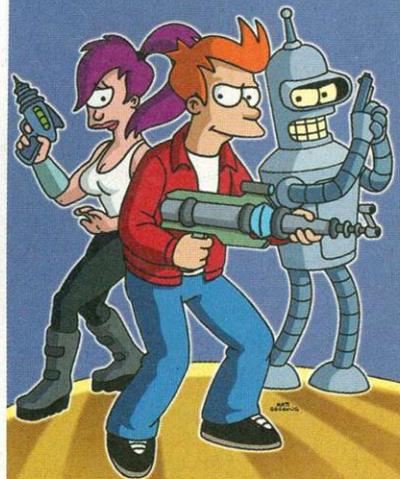
Von links nach rechts, hintere Reihe:  
Wolfgang Fischer (Redaktion)  
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)  
Yves Nawroth (Redaktionsassistenz)  
Stefanie Sämann (Layout)

Von links nach rechts, vorne:  
Hans Ippisch (Redaktion)  
Robert Heller (DVD-Redaktion)  
Bernd Holtmann (Hardware-Redaktion)  
Maik Bütefür (Redaktion)  
Matthias Schöffel (Layout)

Nicht auf dem Bild:  
Fabian Hübner (Layout)  
Michael Pruchnicki (Redaktion)  
Christian Schönlein (Redaktion)



FUTURAMA  
DAS SPIEL!



© 2003 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Fox, Futurama, Fry, Leela and Bender are the names of registered trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. © 2003 SCI Games Ltd. All Rights Reserved. SCI Games Ltd. is a subsidiary of SCI.

**PLAYZONE IST DIE NUMMER 1!**  
Das gesamte Team möchte sich bei Ihnen für die großartige Unterstützung bedanken. Mit 350.000 Lesern pro Ausgabe ist die PLAYZONE laut AWA 2003 das meistgelesene Videospiele-Magazin Deutschlands! Als Dank für die Treue gibt es diesmal die ultimative PlayStation-2-Fibel mit über 500 Tests auf 100 Seiten!



## NEWS

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

## REPORTAGEN

- 16 Online-News

## GEWINNSPIELE

- 42 Buffy-Gewinnspiel
- 09 Dead-Aim-Gewinnspiel

## MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 92 Budget
- 102 DVD

## RUBRIKEN

- 39, 101 Abo-Angebote
- 68 Charts
- 98 Hardware & Zubehör
- 128 Impressum
- 128 Inserentenverzeichnis
- 104 Leserbriefe
- 129 Abo Inside
- 60 PlayStation-2-Lexikon
- 14 Update
- 130 Vorschau
- 127 Zeugnis

## SPIELEREGISTER

Aliens vs. Predator: Extinction .....	15
Amplitude .....	56
Armored Core 3 .....	90
Baphomets Fluch 3 .....	46
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds .....	40
Champions of Norrath .....	13
Ferkels großes Abenteuer-Spiel .....	90
FIFA Football 2004 .....	50
Formel Eins 2003 .....	74
Futurama .....	82
Ghost Hunter .....	32
Glass Rose .....	10
Initial D: Special Stage .....	11
Harry Potter u. d. Stein d. Weisen .....	07
Hunter: The Reckoning Wayward .....	58
Indiana Jones .....	70
Inspector Gadget: MAD Robots Invasion .....	90
Legacy of Kain: Defiance .....	36
Mace Griffin Bounty Hunter .....	84
Mafia .....	52
Metal Slug 3 .....	11
NBA Ballers .....	13
Onimusha 3 .....	20
Prince of Persia: The Sands of Time .....	24
Pro Beach Soccer .....	15
Pro Evolution Soccer 3 .....	08
RTX Red Rock .....	78
Run Like Hell .....	86
The Italian Job .....	54
True Crime: Streets of L.A. .....	14
Twisted Metal: Black Online .....	88
Whiplash .....	12
World Championship Snooker 2003 .....	90
World Racing .....	44
WWE SmackDown! 5 .....	28

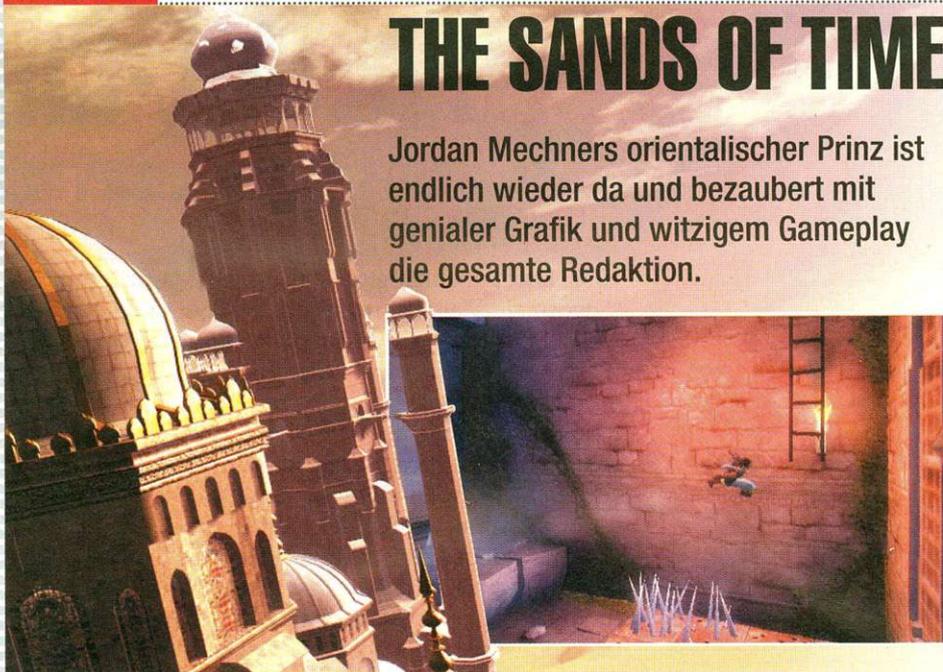
# INHALT

09/2003

VORSCHAU

24

## PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



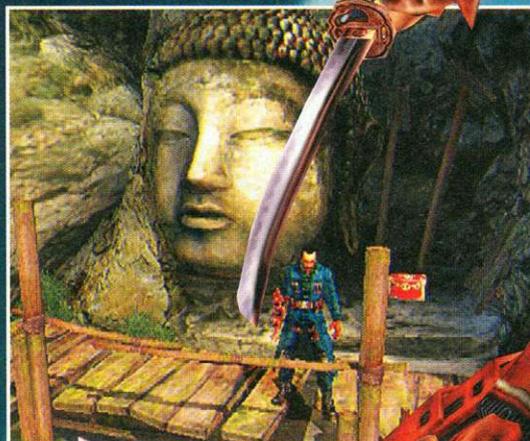
Jordan Mechners orientalischer Prinz ist endlich wieder da und bezaubert mit genialer Grafik und witzigem Gameplay die gesamte Redaktion.

VORSCHAU

20

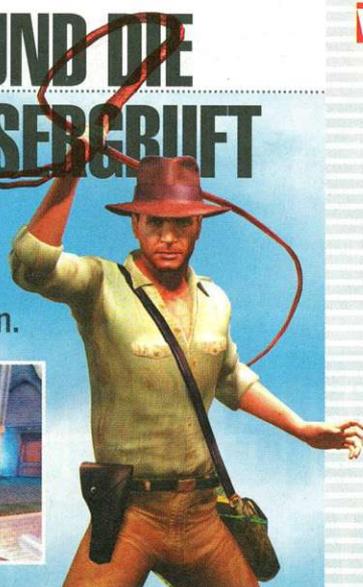
## ONIMUSHA 3

Jean Reno und harte Samurai-Action – passt das zusammen? Christian meint ja und präsentiert ab Seite 20 brandheiße Infos und Fakten zu Capcoms neuem Action-Adventure.



# 70 <sup>TEST</sup> INDIANA JONES UND DIE LEGENDE DER KAISERGRIFT

Die Rückkehr einer Legende oder ihre Demontierung? Wir testen ab Seite 70, ob der gute, alte Indy es mit Lara aufnehmen kann.



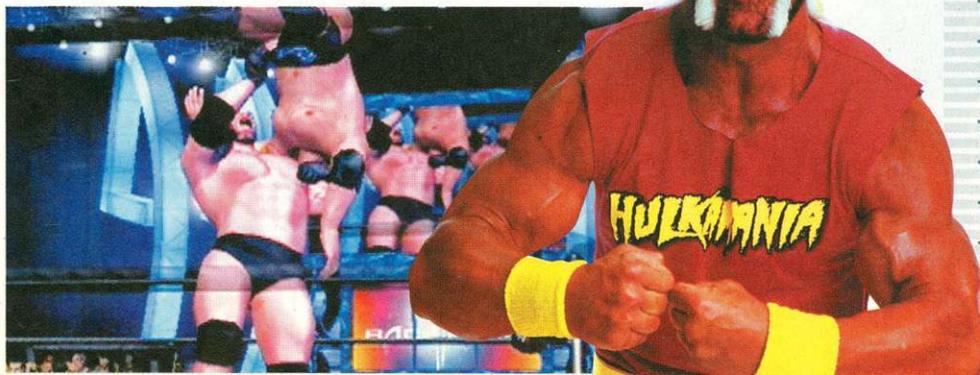
# 74 <sup>TEST</sup> FORMEL EINS 2003

Schafft Sony es endlich, die Pole Position unter den Formel-1-Rennern zu erreichen, oder hat die 2003er-Ausgabe wieder Sand im Getriebe?



# 28 <sup>VORSCHAU</sup> WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN

Bei der mittlerweile fünften Auflage von THQs erfolgreicher Serie dürfen Sie endlich mit ehemaligen Wrestling-Größen in den Ring steigen.



## VORSCHAU

- 56 **Amplitude**  
Musikspiel mit coolem Online-Modus
- 46 **Baphomets Fluch 3**  
Die letzte Rettung für das klassische Adventure?
- 40 **Buffy: Chaos Bleeds**  
Die Jägerin rettet Sunnydale und die Welt.
- 50 **FIFA Football 2004**  
Echte Fußball-Sim oder oberflächliches Gekicke?
- 32 **Ghost Hunter**  
Besser als Konamis Grusel-Adventure?
- 58 **Hunter: The Reckoning Wayward**  
Blutiges Gemetzel mit coolen Charakteren
- 36 **Legacy of Kain: Defiance**  
Raziel und Kain machen gemeinsame Sache.
- 52 **Mafia**  
Wie macht sich der PC-Knaller auf der PS2?
- 20 **Onimusha 3**  
Jean Reno in seiner ersten Samurai-Rolle
- 24 **Prince of Persia**  
Geniales Remake des Jump&Run-Klassikers
- 54 **The Italian Job**  
Coole Filmumsetzung oder langweiliger Racer?
- 44 **World Racing**  
Rennspiel mit zugkräftiger Lizenz
- 28 **WWE SmackDown! 5**  
Wrestler kennen keinen Schmerz!

## TEST

- 90 **Armored Core 3**
- 90 **Ferkels großes Abenteuer-Spiel**
- 74 **Formel Eins 2003**
- 82 **Futurama**
- 70 **Indiana Jones**
- 90 **Inspector Gadget**
- 84 **Mace Griffin Bounty Hunter**
- 78 **RTX Red Rock**
- 86 **Run Like Hell**
- 88 **Twisted Metal: Black Online**
- 90 **WC Snooker 2003**

## IMPORT-TEST

- 94 **Arc the Lad**
- 96 **Virtual-On Marz**

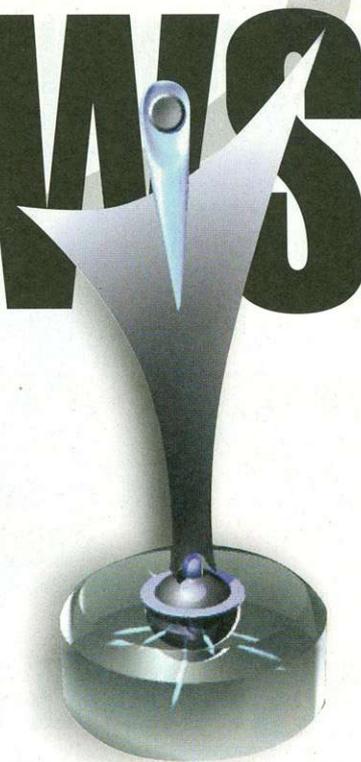
## KOMPLETTLÖSUNG

- 108 **Tomb Raider: Angel of Darkness**

## CHEATS & CODES

- 126 **DTM Race Driver**
- 125 **Hulk**
- 126 **Jurassic Park: Operation Genesis**
- 126 **Stuntman**
- 124 **Summer Heat Beach Volleyball**
- 126 **The Getaway**
- 125 **Wakeboarding Unleashed**

# PS2 NEWS



PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



- 1. Onimusha 3**  
Wir haben's schon gespielt und sind begeistert!
- 2. Hatrick**  
*Pro Evolution Soccer 3* sieht bereits jetzt grandios aus.
- 3. WWE SmackDown! 5**  
Besser denn je – THQs Muskelberge haben fleißig trainiert!
- 4. Detail-Check**  
Jetzt bei jedem größeren Test: mehr handfeste Infos zum Spiel!
- 5. Metal Slug 3**  
Jetzt in Japan erhältlich – wir wollen eine PAL-Version!

FLOPS



- 1. Unscharfer Indy**  
Die Bildqualität von *Indiana Jones* ist unter aller Sau!
- 2. RTX Red Rock**  
Auch der zweite LucasArts-Titel in diesem Monat ist kein Knaller.
- 3. Mace Griffin**  
Der Kopfgeldjäger enttäuscht trotz langer Entwicklungszeit.
- 4. Run Like Hell**  
Sehr unspektakulär – und dafür wurde es ewig verschoben?
- 5. Gremlins**  
Das war wohl nix: Das *Gremlins*-Spiel wird nicht erscheinen.

## Die besten Videospiele

**G.A.I.A. Bestimmen Sie die Top-Titel der letzten zwölf Monate!**

Beim „Games Award für Interactive Achievement 2003“, kurz G.A.I.A., können Sie die besten Spiele der letzten zwölf Monate bestimmen. Die Abstimmung erfolgt bundesweit vom 5. Juli bis zum 5. August für die Systeme PlayStation 2, Xbox, GameCube, Game Boy und PC. Unter der Leitung des VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V.) wurden am 18. Juni die Nominierungen anhand der Media Control Charts vorgenommen. Die dafür zuständige Jury bestand unter anderem aus Mola Adebisi vom Musiksender VIVA, Andreas Garbe von RTL II, Etienne Gardé von GIGA, dem Chefredakteur der *PC Action*, Christian Bigge, der Chefredakteurin von *PC Games*, Petra Maueröder, und unserem Redaktionsdirektor Hans Ippisch. Die Abstimmung findet per SMS-Voting in Kooperation mit T-Online statt. Eine Stimmabgabe per Postkarte ist aber auch möglich. Insgesamt winken Sachpreise und Reisen im Gesamtwert von über 20.000 Euro. Der Hauptpreis ist eine Reise für zwei Personen zu einem der führenden Entwicklerstudios in den USA. Die Ergebnisse der Abstimmung werden auf der Games Convention (21.-24.08. in Leipzig) bekannt gegeben. Dort werden dann auch die Trophäen im Rahmen einer Preisverleihung an die Entwickler überreicht. Nachfolgend die Nominierungen für den G.A.I.A. 2003.

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



**Sony PlayStation 2**

**Der Herr der Ringe: Die zwei Türme (EA)**

SMS-Kürzel: ps2 türme



**Sony PlayStation 2**

**Final Fantasy X (Sony)**

SMS-Kürzel: ps2 final



**Sony PlayStation 2**

**Grand Theft Auto: Vice City (Take 2)**

SMS-Kürzel: ps2 gtavc



**Sony PlayStation 2**

**Medal of Honor: Frontline (EA)**

SMS-Kürzel: ps2 medal



**Sony PlayStation 2**

**Pro Evolution Soccer (Konami)**

SMS-Kürzel: ps2 soccer



Das SMS-Kürzel (Beispiel: für *Pro Evolution Soccer* den Text „ps2 soccer“) aus jedem Mobilnetz an die Tel.-Nr. 82444 senden. (Preis je SMS: € 0,49)

Teilnahme per Postkarte unter Angabe des SMS-Kürzels an folgende Anschrift: T-Online International AG, Mobiles Internet, Kennwort „G.A.I.A.“, Postfach 101152, 64211 Darmstadt.

Die Abstimmung per SMS begann am 05.07.03 um 0:00 Uhr und endet am 05.08.03 um 24:00 Uhr. Für die Teilnahme per Post ist Teilnahmeschluss ebenfalls der 05.08.03, maßgeblich ist der Zugang bei T-Online International AG, Darmstadt (nicht der Poststempel).

Die Teilnahme erfolgt unter Ausschluss des Rechtsweges. Mitarbeiter von T-Online und des VUD, seiner Mitgliedsunternehmen sowie deren Angehörige sind von dem Gewinnspiel ausgeschlossen. Eine Barauszahlung des Gewinnes ist nicht möglich. Jeder Teilnehmer kann nur einmal mitmachen. Die Gewinner werden schriftlich oder per SMS von T-Online über den Ausgang des Gewinnspiels benachrichtigt.



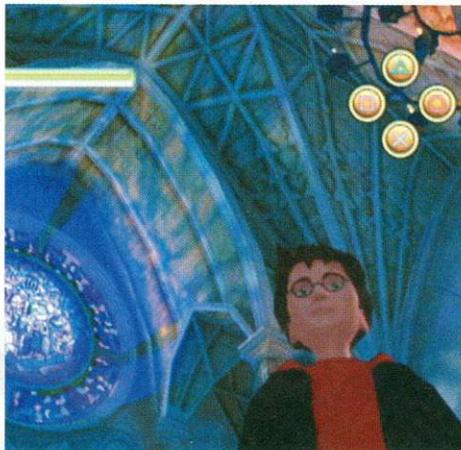
**FLUGSTUNDE** Die neuen Zwischensequenzen scheinen optisch etwas mehr herzugeben.

# Harry Potter und der Stein der Weisen

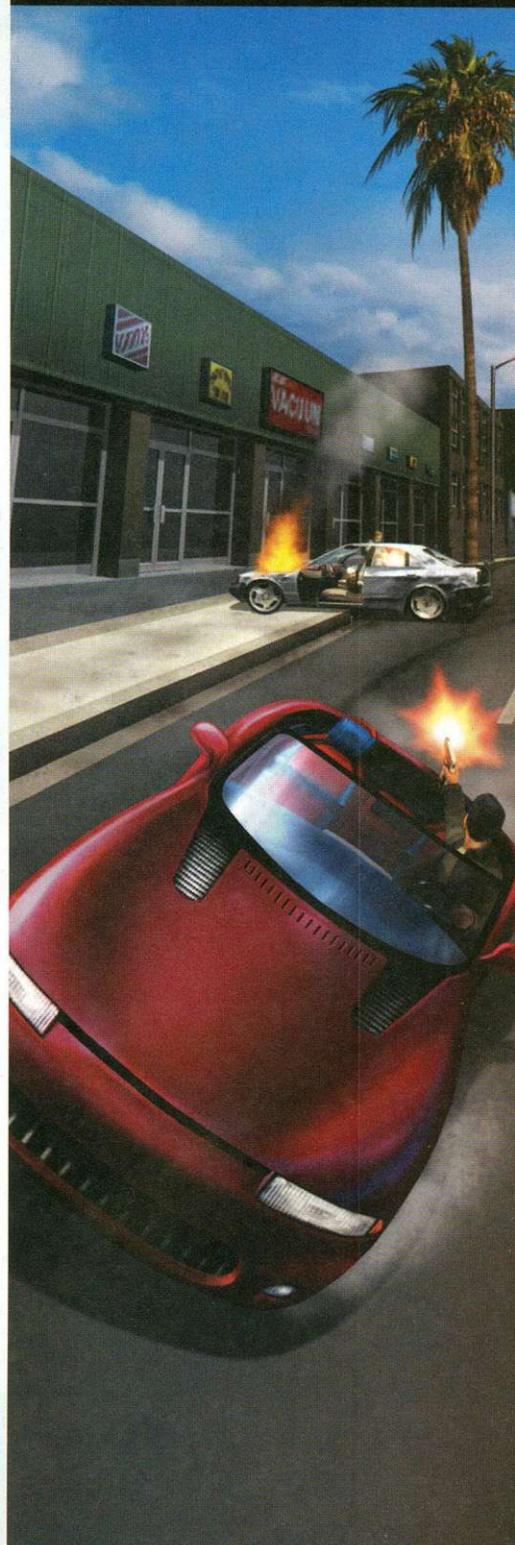
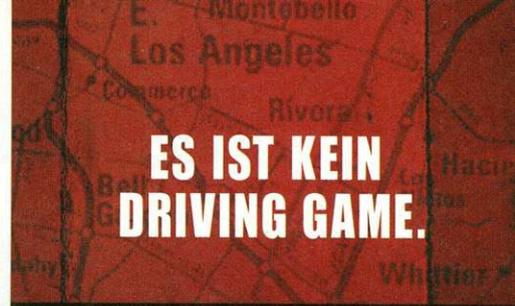
**ACTION-ADVENTURE** EA liefert das Begleitspiel zum ersten Buch nach.

Wer die Romane beziehungsweise die Filme nicht kannte, dürfte recht verloren durch das *Kammer des Schreckens*-Videospiel getapst sein, das ohne einleitende Worte mit den Ereignissen des zweiten Serienteils einsetzte. Nun ja, der Titel war sicher vor allem für Hardcore-Fans des Zauberlehrlings gedacht. Und die werden sich bestimmt auch auf die verspätete interaktive Version von Harrys erstem Abenteuer einlassen. Deren Entwicklung liegt nicht mehr in den Händen von Eurocom, sondern in denen von Warthog (für die Programmierung eines virtuellen „Hogwarts“ sicher die richtigen Leute). Das Team scheint sich Mühe zu geben, die dreidimensionale Magier-Welt technisch auf Vordermann zu bringen. Die nervigen Ladebildschirme sollen verschwinden, die kargen Schulhallen und -höfe sich mit Leben füllen. Spielerisch bleibt jedoch alles beim Alten: Harry darf wieder durch Flure schleichen, über Mauern klettern, auf Besen reiten und Zaubersprüche krakeelen. (ses)

**Hersteller:** Sega  
**Internet:** www.team17.com  
**Termin:** 4. Quartal 2003



**WIE GEHABT** Die Aktionstasten können Sie wieder mit gelernten Zaubersprüchen belegen.



„Hinterm Steuer rast ihr mit Genuss über die Straßen von L.A. und erfreut euch an markanten Punkten wie dem Convention Center ... rast dank exzellentem Fahrverhalten gekonnt durch die Verkehrslücken und genießt bei einem Crash das herrlich anzuschauende Schadenssystem.“

OPM2 08/03

# Gewinnspiel-Wegweiser

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

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

## Gewinnspiele in dieser Ausgabe:

Wo?	Zu gewinnen gibt es:	Seite:
News	Preise im Wert von über 20.000 Euro!	6
News	8 Resident-Evil-Fanpakete	9
Buffy: Chaos Bleeds	2 Buffy-Fanpakete (DVDs, Uhr)	42
Charts	3x je ein PS2-Spiel nach Wahl	68

**INFO KURZ & KNAPP**

**Verschiebung**

Letzten Monat war's nur eine Internet-Meldung, jetzt ist es offiziell: *StarCraft Ghost* wird dieses Jahr nicht mehr fertig. Der neue Termin lautet vorerst schlicht „2004“.



**Neue Midway-Spiele**

Midway hat eine Neuauflage von *NARC*, einem onlinetauglichen Ego-Shooter-Nachfolger von *Area 51* und ein Spiel zur Comic-Heldentruppe Justice League angekündigt. Bilder gibt es noch keine.

**Star-Sprecher**

Ubi Soft hat für die englische Fassung von *XIII* David Duchovny (*Akte X*) als Sprecher für die Hauptrolle gewinnen können. Die Figur des General Carrington wird von Adam West gesprochen, der schon Jahrzehnte vor Michael Keaton das Batman-Cape in der TV-Serie und in einem Kinofilm trug.

**Umbenannt**

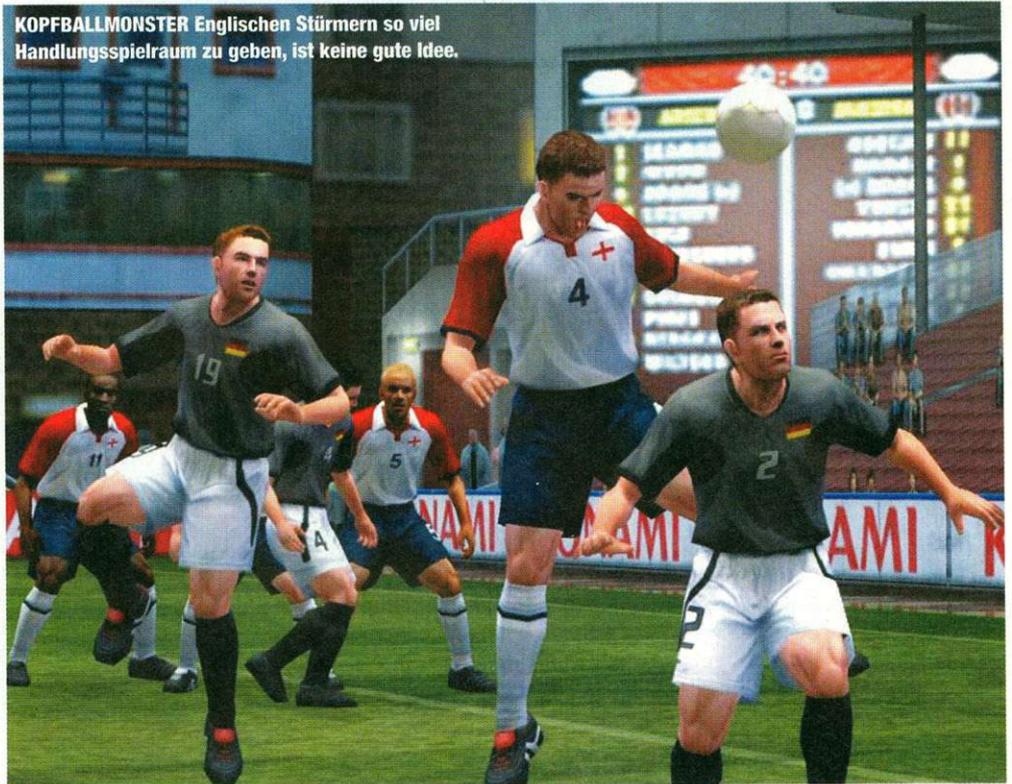
Nach *Freedom: Battle for Liberty Island* und *Freedom: Soldiers of Liberty* hat EA das vielversprechende Spiel jetzt *Freedom Fighters* genannt. Ob's dabei bleibt?

**Vorgezogen**

In den USA wird *Need for Speed Underground* bereits im Herbst 2003 erscheinen. Der PAL-Termin ist noch nicht offiziell bestätigt.



**KOPFBALLMONSTER** Englischen Stürmern so viel Handlungsspielraum zu geben, ist keine gute Idee.



# Pro Evolution Soccer 3

**FUSSBALL** Liefert Konami mit dem neuen Pro-Evolution-Spiel die genialste Fortsetzung des Jahres ab?

Der Kampf um die PS2-Fußballkrone ist in vollem Gange. Ein paar Tage nachdem EA gespannten Journalisten in Vancouver den neuesten Ableger der FIFA-Serie präsentiert hat, veröffentlicht Konami die ersten Infos und Bilder zu *Pro Evo Soccer 3*. Wie EA Sports haben sich die Jungs von KCE TYO (das *Pro Evo-/Winning Eleven*-Entwicklungsstudio) ein paar richtig coole Sachen ausgedacht, um nicht nur bei der Spielmechanik die Ober-

hand zu behalten. Dafür soll unter anderem die neue Grafik-Engine sorgen, die noch realistischere Animationen sowie detailgetreue Spielermodelle ermöglicht. Über 80 Prozent der Animationen und alle Stadien mitsamt Zuschauern wurden komplett überarbeitet und erneuert. Darüber hinaus ist es jetzt in jedem Spielmodus möglich, Punkte zu sammeln, mit denen allerlei Goodies und Bonusgegenstände freigeschaltet werden können.

Natürlich hat sich auch in Sachen Gameplay einiges getan. Taktische Fouls im Mittelfeld werden bei weitem nicht mehr so effektiv wie zuvor sein, da die Schiedsrichter jetzt auch die Vorteilsregel anwenden. Was sich sonst noch alles getan hat, verraten wir Ihnen in einem ausführlichen Preview in der nächsten PLAYZONE. (wf)

**Hersteller:** Konami  
**Internet:** [www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com)  
**Termin:** November 2003



**SEITFALLZIEHER** Die Abwehr hat das Nachsehen.



**INGEHAKT** Beim Zweikampf wird wie immer gerangelt.

## Fahrzeugeinstellungen



1. AERODYNAMIC: HOHER ABTRIEB  
 TOPSPEED: 204KM/H  
 SEHR HOHE KURVENGESCHW.: 2,2G  
 MAX. BREMSVERZÖGERUNG: 1,8G



**HANDLICH** Eine Fülle von Einstellungsmöglichkeiten sorgt für Abwechslung und Spieltiefe.

# Formel BMW Racing Game 2003

**MOBIL GAMING** Das rasante BMW-Handy-Rennspiel für unterwegs.

Wenn man mobil spielen will, muss es nicht immer der Game Boy Advance sein. Für die Mobiltelefone Nokia 3650 und 7650 kann man sich über die Internetseite [www.bmw-motor-sport.com](http://www.bmw-motor-sport.com) das Spiel *Formel BMW Racing Game 2003* herunterladen. Die Software wurde in enger Zusammenarbeit mit den

Fachleuten von BMW entwickelt und bietet somit eine realistische Darstellung. Der Spieler muss im Formel BMW Racing Center, der Formel BMW Rookie und der Formel BMW Meisterschaft sein fahrerisches Talent unter Beweis stellen. Vor dem Rennen wird an Aerodynamik, Federung und Getriebe getüftelt. Die

Meisterschaft führt über sieben Rennstrecken der Formel BMW. Auf der Webseite von BMW kann man sich nicht nur Tipps zum besten Wagen-Setup holen, sondern auch per SMS die persönlichen Bestzeiten schicken. (wf)

**Hersteller:** BMW Motorsport  
**Internet:** [www.bmw-motorsport.de](http://www.bmw-motorsport.de)  
**Termin:** Erhältlich

## INFO GEWINNSPIEL

# GEWINNSPIEL: RESIDENT EVIL

Eingekesselt. Kein Ausweg. Sie sind überall. Die lebenden Toten kommen, um Sie zu holen. Gott sei Dank ist das alles nur Fiktion ... oder etwa doch nicht? Um die Wahrheit zu erfahren, empfehlen wir Ihnen die tödlich spannenden *Resident Evil*-Bücher von S. D. Perry. Diese liegen, neben vielen weiteren Preisen, jedem der acht *Resident Evil*-Fanpakete bei, die wir verlosen. Fröhliches Gruseln. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur folgende Frage beantworten:

### Wie heißt die weibliche Nebenfigur?

Und das gibt es zu gewinnen:

**Acht *Resident Evil*-Fan-Pakete, bestehend aus:**

- *Resident Evil Dead Aim*
- *Resident Evil Dead Aim*-T-Shirt
- *Resident Evil Dead Aim*-Feuerzeug
- *Resident Evil Dead Aim*-Tüte
- *Resident Evil* – Band 1
- *Resident Evil* – Band 2

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

D: 81114 € 0,49\*/SMS,  
 \*Vodafone-Kunden, davon  
 Leistungsanteil Vodafone 0,12 €,  
 Zusatzentgelt Magazin 0,37 €;  
 CH: 72444 Sfr 0,70/SMS

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

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:

**PLAZONE** COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ2, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmechluss ist der 13. August.



South Gate  
 Bayway  
 South Gate  
 Bayway

## ES IST KEIN FIGHTING GAME.



„Wenn euer Gegner nach schnellen Schlagfolgen für einen Moment benommen umhertorkelt, packt ihr durch eine Tastenkombination 'nen ganz fiesen Schlag aus. Spezialschläge und sogar komplett neue Kampfstile erlernt ihr in Dojos, die übers Stadtgebiet verteilt sind.“

OPM2 08/03



# JAPAN NEWS

## AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

berichtet.

## PS2-Summer-Festival

Der Sommer ist in Japan eine gute Zeit für Spiele und Sony rührt fleißig die Werbetrommel für die PlayStation 2 mit der Summer-Festival-2003-Kampagne. Diese läuft vom 15. Juli bis zum 31. August und betrifft die folgenden Titel: *Monster Farm 4*, *Rockman X 7* (in Europa als *Mega Man* bekannt), *Drum Master*, *Real Powerful Pro Baseball 10*, *Bomberland 2* und *Ape Escape 2*. Zuerst muss man sich die Spesaru („Special“-)Karte aus der August-Ausgabe von Koro-Koro Comic besorgen. Wer diese Karte beim Kauf eines der oben genannten Spiele vorlegt, erhält eine Summer-Festival-„Tanzmatte“, die die korrekten Schritte für den Tanz der *Ape Escape*-Affen lehrt und eine Spesaru-Disk. Während der Kampagne reisen die Affen aus *Ape Escape 2* durch Läden im ganzen Land, wo man die Spiele antesten kann. Zusätzlich hat jede Spesaru-Karte eine eigene Nummer – sollte diese bei der an die Kampagne gekoppelten Verlosung gezogen werden, winken dem Glücklichen tolle Geschenke!

## JAPAN PS2-CHARTS

1. *Silent Hill 3*
2. *Initial D: Special Stage*
3. *Pop'n Music 8*
4. *Soft-Boiled Hero vs. 3D*
5. *Gambler Densetsu Tetsuya 2*
6. *Dynasty Tactics 2*
7. *Ka 2*
8. *Enter the Matrix*
9. *Metal Slug 3*
10. *Hitman 2: Silent Assassin*



HOCHAUFLÖSEND Diese Szene stammt wohl aus einer Videosequenz.

## Glass Rose

ADVENTURE Spannender Mystery-Psycho-Thriller von Capcom

Die Hauptrolle in *Glass Rose* spielt Masahiro Matsuoka, seines Zeichens Mitglied von Tokio, einer der beliebtesten japanischen Pop-Bands. Genau wie zuvor schon Schauspieler Takeshi Kaneshiro wurde er komplett eingescannt, digitalisiert und als Computergrafik reproduziert. Alle seine Szenen im Spiel wurden komplett mit Motion Capturing eingefangen. Die Handlung beginnt damit, dass der Held (Masahiro), ein Journalist bei einer Tageszeitung, eine nie gelöste Serie von Familienmorden untersucht. Als er eines Tages einen Tatort besucht, wird er durch ein Zeitphänomen ins Jahr 1929 zurückgeschickt – den Zeitpunkt, als die Morde begannen. Masahiro befragt im Verlauf des Spiels die verbleibenden Familienmitglieder und profitiert dabei von seiner Fähigkeit, die wahren Gefühle der Leute zu „lesen“. Mit einem Stichwort-System können Sie in den Tex-

ten der Gesprächspartner nach weiteren Anhaltspunkten suchen und diese gezielt dazu befragen. Eine PAL-Version ist noch nicht sicher. (wh/mp)

Hersteller: Capcom

Internet: [www.capcom.co.jp](http://www.capcom.co.jp)

Termin: Herbst (Japan)

SPRICH DICH AUS In Gesprächen erfahren Sie mehr über die Mordserie.

蜂谷 気分はいかがですか、和弥様

DIGITALISIERT Capcom macht einen weiteren japanischen Star zum Spiele-Helden.



## JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

## Zuletzt erschienen

<i>Ka 2 (Mosquito 2)</i>	Action	3. Juli
<i>Rockman X 7</i>	Jump & Run	17. Juli
<i>R-Type Final</i>	Shoot 'em Up	17. Juli
<i>Silent Hill 3</i>	Action-Adventure	3. Juli

## Erscheint demnächst

<i>All-Star Pro Wrestling 2</i>	Wrestling	7. August
<i>Grand Theft Auto III</i>	Action	25. September
<i>Karaoke Revolution</i>	Musikspiel	25. September
<i>Sega Ages Vol. 1: Phantasy Star</i>	Rollenspiel	28. August
<i>Sega Ages Vol. 2: Monaco GP</i>	Rennspiel	28. August
<i>Sega Ages Vol. 3: Fantasy Zone</i>	Action	28. August
<i>World Soccer Winning Eleven 7</i>	Fußball	7. August

# Metal Slug 3

**ACTION** Die wilde 2D-Action geht in die dritte Runde.

Ein Kult-Quartett kehrt zurück. Die vier *Metal Slug*-Helden, die schon in Spielhallen und auf der PSone alles in Schutt und Asche zerlegten, feierten vor kurzem ein Comeback in Japan. Wie gewohnt geht es in den detaillierten zweidimensionalen Levels höchst explosiv zu. Diesmal sehen Sie sich neben den fiesen Soldaten aber auch mit Aliens und mutierten Rieseninsekten konfrontiert. Zum Glück gibt es unendlich Continues, sonst wäre das knallharte Action-Spektakel wohl kaum zu schaf-

fen. Eines der Kennzeichen von *Metal Slug* ist nämlich seit jeher der knackige Schwierigkeitsgrad, der aufgrund der unübersichtlichen Action oft ins Unermessliche steigt. Dennoch macht die wilde Ballerorgie einfach Spaß. Dass der Titel hierzulande erscheint, ist leider recht ungewiss. Dennoch hoffen wir, dass dieses großartige Arcade-Actionspiel früher oder später auch seinen Weg nach Deutschland findet. (cs)

Hersteller: Playmore

Internet: [www.playmore.co.jp](http://www.playmore.co.jp)

Termin: Erhältlich (Japan)



**KAMMERJÄGER** Die Mutanten greifen an.



**GNADENLOS** Selbst Helikopter ballern Sie ab.



**FAHRZEUGE** ... sind auch wieder mit dabei.

# Initial D: Special Stage

**RENNSPIEL** So stellen wir uns die japanische Version von *The Fast and the Furious* vor.



**NACHTFAHRT** Die meisten Rennen finden nachts statt.



**SCHLITTERKURS** Wer gut driftet, gewinnt Sekunden.

Nichts als Flausen hat die Jugend von heute im Kopf. Und die Medien rufen auch nicht gerade zur Vernunft auf. Immer wieder nehmen sich Kids Hollywood-Filme oder Spiele zum Vorbild für



weitere hirnrissige Aktionen. Mit *Initial D: Special Stage* wird besonders die Lust an illegalen Straßenrennen gefördert.

Wenn das wenigstens abschreckend schlecht wäre, aber nix da. Segas Arcade-Rennspiel macht

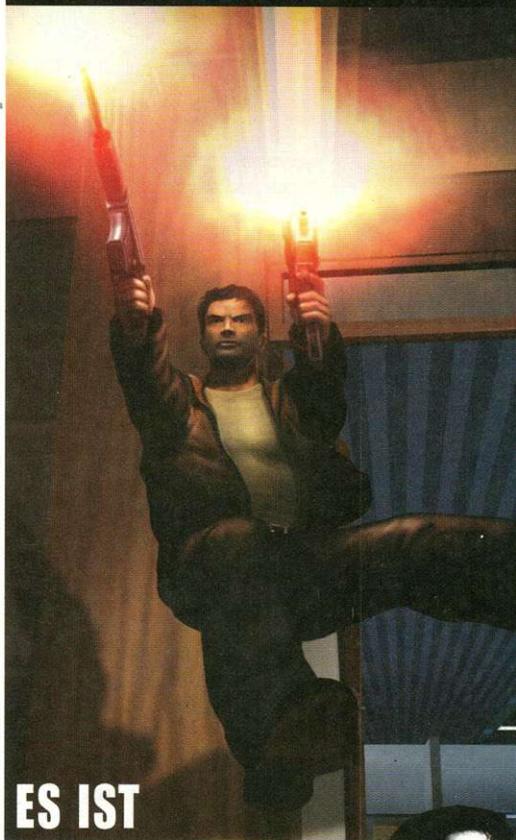
richtig Laune. Zu fetzigen J-Pop-Stücken rasen Sie über verschiedene Strecken und hören sich dabei die Kommentare Ihrer Kontrahenten an, die per Manga-Porträt eingeblendet werden. Als Sahnehäubchen hat man dem Spiel viele lizenzierte Wagen beschert – alle von japanischen Herstellern, versteht sich. Zu Beginn wählen Sie sich eine Figur und deren Fahrzeug aus und verdienen sich einen Ruf in der Szene. (cs)

Hersteller: Sega

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

Termin: Erhältlich (Japan)

ES IST KEIN SHOOTING GAME.



ES IST

**TRUE CRIME**  
STREETS OF LA

„Bangbang mit Nick Kang: Wow! Nach sechs Stunden 'True Crime' sind wir sicher: dieses Spiel wird ein Riesenhit.“

OPM2 08/03



PlayStation 2

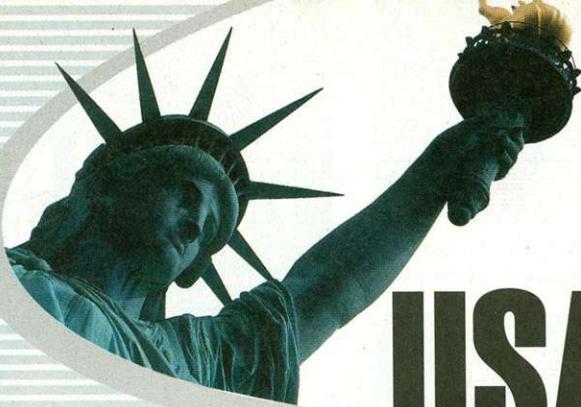


ACTIVISION

Ab September 2003 erhältlich

[truecrimela.com](http://truecrimela.com)

© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and True Crime and Streets of LA are trademarks of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. Developed by Luxoflux. All rights reserved. "PlayStation" and "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



# USA NEWS

## AKTUELLES AUS USA



**Heinrich Lenhardt**  
berichtet.

### Alles nichts oder?

Einerseits klagt die Spieleindustrie über explodierende Entwicklungskosten, verschleudert aber gleichzeitig Millionen für Lizenzen, als gäbe es kein Morgen mehr. So denkt Electronic Arts bei seinem nächsten Bond-Projekt weniger an die Filmtitel-Weisheit „Der Morgen stirbt nie“, sondern pflegt eher den Spielnamen „Alles oder nichts“ als Motto. Obwohl die Story auf keinem bestimmten Film basiert, wurden erprobte 007-Darsteller fürs Spiel gebucht. Deshalb sieht zum Beispiel die Helden-Figur aus wie Pierce Brosnan und redet mit dessen Stimme. Aber wozu werden auch Mochtetern-„Schauspieler“ verpflichtet, die nie etwas mit James Bond zu tun hatten? So meldete EA die Verpflichtung von Heidi Klum und Shannon Elizabeth als „Cyber Bond Girls“. Sprich: Die Damen dienen als Vorlagen für Polygon-Modelle. Ob mein Spielgenuss nennenswert davon profitiert, wenn ein nicht spielbarer Neben-Charakter einer Realwelt-Grazie ähnelt, darf ganz leise bezweifelt werden. Gebt lieber den Animations-Künstlern im Entwicklerteam eine Gehaltserhöhung, die müssen den „Cyber Bond Girls“ schließlich das Schauspielern beibringen.

## USA VERKAUFS-CHARTS

1. Enter the Matrix
2. GTA: Vice City
3. Tomb Raider: TAOD
4. Gran Turismo 3
5. Suikoden III
6. NBA Street Vol. 2
7. .hack Infection
8. Finding Nemo
9. The Hulk
10. Final Fantasy X



## ACTION Irres Abenteuer mit einem dynamischen Tier-Duo

Die Versuchstiere Spanx und Redmond sind ziemlich sauer auf die fiese Genron Corporation und wollen unbedingt aus deren Labor ausbrechen. Die grausamen Wissenschaftler dieser Firma haben das Duo lange Zeit gequält und verschiedenen Experimenten unterzogen. Diese Tests haben dafür gesorgt, dass Wiesel Spanx nicht mehr ganz richtig im Kopf und Hase Redmond praktisch unzerstörbar ist. In *Whiplash* steuert der Spieler Spanx, der über eine Kette mit seinem Kumpel verbunden ist und die verschiedensten Aufgaben lösen muss. Der Hase fungiert dabei nicht nur als Waffe, mit der man Combos und Spezialattacken durchführen kann, sondern auch als Werkzeug beziehungsweise Hilfsmittel, um Hindernisse aller Art zu über-

winden. Hauptaufgabe des Spiels ist es aber, alle gefangenen Labortiere zu befreien und so die Machenschaften von Genron zu sabotieren. Insgesamt dürfen Sie das abgedrehte Gespann durch zwölf weitläufige Levels scheuchen, die wiederum in je drei Abschnitte unterteilt sind. Die uns vorliegende Version, in der nur ein paar der witzigen Levels anwählbar waren, war voller cooler Ideen und abgedrehter Gegner, hatte aber noch mit einigen technischen Problemen zu kämpfen. Wer Crystal Dynamics kennt, weiß aber, dass diese höchstwahrscheinlich in der fertigen Fassung, die im Herbst dieses Jahres erscheinen soll, ausgemerzt sein werden. (wf)

Hersteller: Eidos

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

Termin: Mitte Oktober (USA)

**VON INDY GEKLAUT?**  
Mithilfe von Redmond schwingt Spanx durch den Level.



**ERWISCHT!** Die Sicherheitsleute sind in der Wahl ihrer Mittel nicht wählerisch.



**ELEKTRISIERENDE FREUNDSCHAFT**  
Redmond wird unsanft aufgeladen.





**AREA EFFECT** Die Zaubersprüche sind recht eindrucksvoll.



**HÄNDE WEG!** Der Zauberer hält im direkten Zweikampf nichts aus.

## Champions of Norrath: Realms of EverQuest

**ACTION-ROLLENSPIEL** Hack&Slay-RPG nach Dark-Alliance-Vorbild

Bisher konnten amerikanische PS2-EverQuest-Fans nur online in die MMORPG-Welt des Sony-Games eintauchen. Im Oktober dieses Jahres soll sich das aber endlich ändern. Mit *Champions of Norrath*, das von den *Baldur's Gate*: DA-Machern Snowblind Studios entwickelt wird, erscheint endlich auch ein offline

spielbares *EverQuest*-Abenteuer. Bis zu vier Helden dürfen durch Zufallsgenerator erstellte Verliese auf dem Planeten Norrath per Multitap (oder Netzwerk) von fiesen Monstern und bösen Mächten säubern. In Sachen Gameplay und Grafik sieht man CON deutlich seine Nähe zum D&D-Klassiker an. Kein Wunder,

basieren doch beide Spiele auf derselben Grafik-Engine. Alle Kleidungsstücke, Accessoires und Waffen, die der jeweilige Charakter (Krieger, Kleriker, Waldläufer, Zauberer und Dunkler Ritter) trägt, sind deutlich an den detailreichen Spielfiguren zu erkennen. Über 1.000 magische und nichtmagische Gegenstände warten darauf, gefunden, getragen und ausprobiert zu werden. Ob *Champions of Norrath* dem erfolgreichen *Dark Alliance* das Wasser reichen kann, werden wir in einer der nächsten Ausgabe klären. (wf)

Hersteller: Sony

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

Termin: Oktober 2003 (USA)

## NBA Ballers

**BASKETBALL** Midway setzt auf One-on-One

*NBA Ballers* greift eine geniale Idee wieder auf und macht den schnellen Sport damit wieder zu einem Kampf Mann gegen Mann. Anders als beim Electronic-Arts-Klassiker *One-on-One* von 1983, bei dem man nur als Larry Bird oder Dr. Julius Erving spielen konnte, dreht sich beim neuen Midway-Titel alles um zwei umfangreiche Hauptspielmodi. Beim „Ballers Tournament“ tritt man gegen internationale und NBA-Größen an, um schließlich König aller Basketballer zu werden. In „Rags to Riches“ erschaffen Sie mithilfe des umfangreichen Editors einen jungen Basketballer und versuchen sich durch Siege beim Streetball einen guten Ruf und Statussymbole zu erspielen. Das Gameplay von *NBA Ballers* ist nicht ganz so tricklastig wie beispielsweise das von *NBA Street*, bietet aber dennoch nette Moves und sorgt nicht zuletzt durch die Onlinefähigkeit für spannende Matches. (wf)

Hersteller: Midway

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

Termin: November 2003 (USA)



**REALISTISCH** Die Gesichter der NBA-Stars sind den Designern gut gelungen.

### USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

#### Zuletzt erschienen

K-1 World Grand Prix	Beat 'em Up	8. Juli
Silent Line – Armored Core	Action	15. Juli
Dragon's Lair 3D	Action	15. Juli
NCAA Football 2004	Football	15. Juli
Aliens vs. Predator: Extinction	Strategie	21. Juli
Downhill Domination	Trendsport	22. Juli
The Great Escape	Action-Adventure	22. Juli

#### Erscheint demnächst

Smash Cars	Rennspiel	29. Juli
XGRA	Rennspiel	29. Juli
Freaky Flyers	Rennspiel	4. August
Splashdown: Rides Gone Wild	Rennspiel	4. August
.hack//Outbreak	Rollenspiel	5. August
Chaos Legion	Action	5. August
RPG Maker 2	Rollenspiel	5. August
Silent Hill 3	Action-Adventure	5. August
The Lost	Action-Adventure	5. August



**UNAUFHALTSAM** Vor malerischem Hintergrund zum Korbleger.



© 2003 Ken Hamme - Vance / Dargaud Bandeau (EDL: 834M SA) 2000 DARGAUD © 2003 Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

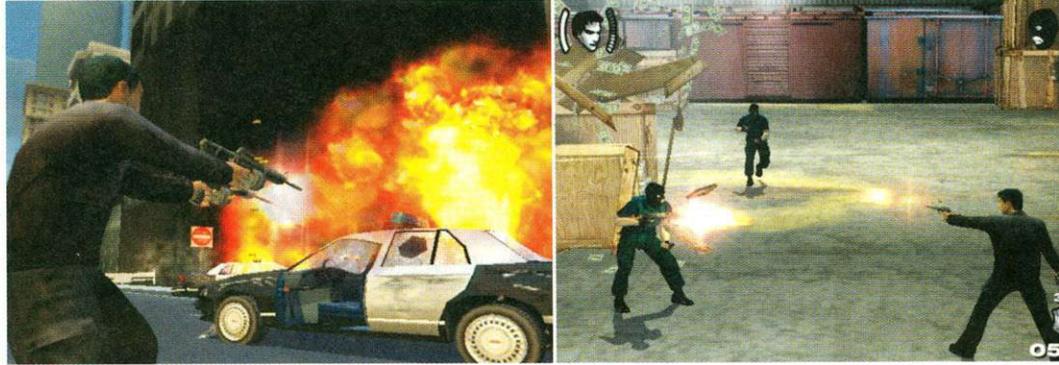
**DARGAUD**

**Ubi Soft**  
ENTERTAINMENT

# UPDATE

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

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



**HOPPLA!** Die Bullschaufel gehört doch eigentlich zu uns. **DON'T MOVE!** Feuergefechte sind einfach und spaßig.

## True Crime: Streets of L.A.

**ACTION** Der potenzielle GTA-Killer steht kurz vor der Vollendung und sieht echt klasse aus.

**D**a lacht das Zockerherz. Bei einem Besuch in der Europa-Zentrale von Activision durften wir zu reichlich Kaffee und schmackhaften Sandwiches die aktuellste Version von *True Crime* ausgiebig antesten. Ganz im Stil von *GTA* darf sich Hauptdarsteller Nick Kang völlig frei in der riesigen Metropole bewegen und jedes Auto (sogar ganz legal) requirieren. Besonders punkten kann der Titel gegenüber

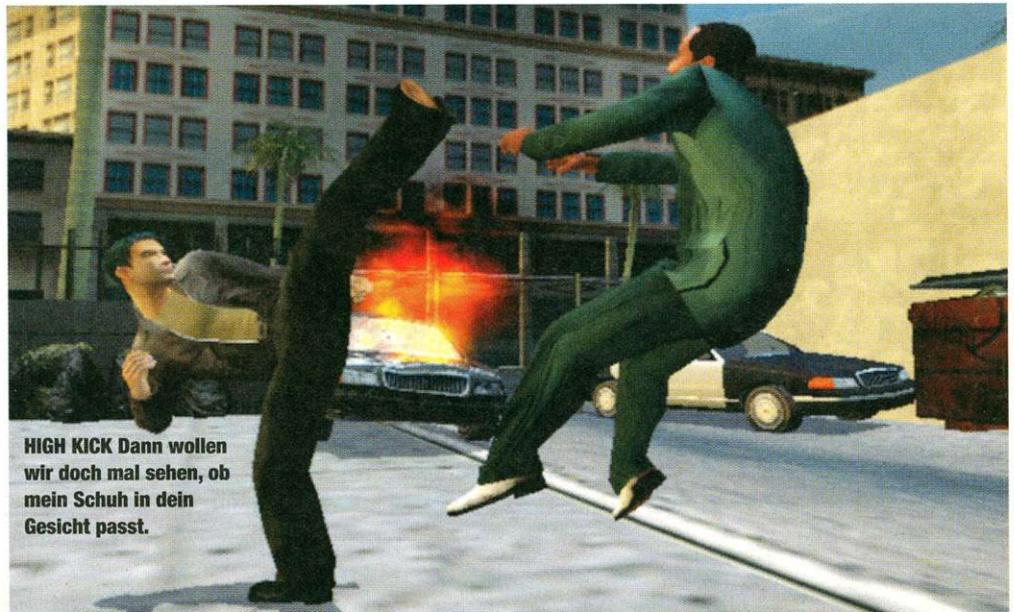
Take 2s Gangster-Hit hinsichtlich der Prügel- und Schießeinlagen. Das Kampfsystem ist relativ einfach gehalten, gewinnt im Laufe des Spiels aber an Tiefe und macht vor allem eins: jede Menge Spaß! Gegner werden mit Special Moves durch den halben Raum geschleudert und laut krachend geht das Mobiliar zu Bruch. Das sieht schon jetzt ziemlich cool aus und sorgt für ein zufriedenes Grinsen im Gesicht des Spielers. Witzige

Zwischensequenzen sorgen ebenfalls für ordentliche Beanspruchung der Lachmuskeln. Wenn man die Pistole zieht, sorgen ein flexibles Zielsystem und schnelle Reaktionen für einen hohen Bodycount. Die Fahrphysik benötigt zwar etwas Einarbeitungszeit, tut aber ihren Dienst. Wir können die fertige Version jedenfalls kaum noch erwarten. (mb)

Hersteller: Activision

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

Termin: September 2003



**HIGH KICK** Dann wollen wir doch mal sehen, ob mein Schuh in dein Gesicht passt.

# Pro Beach Soccer

**FUSSBALL** Die „Elf“ wird zur „Vier“ und der Rasen zum Strand.

Strandsport scheint angesagt zu sein. Nachdem uns bereits Acclaim mit heißen Strandvolleyballerinnen überzeugen konnte, zieht jetzt auch Wanadoo nach. Anstatt den Ball aber mit Händen über ein Netz zu befördern, versuchen Sie ihn hier mit dem Fuß in selbiges zu kicken. Ihr Team besteht dabei aus gerade mal vier Mitspielern und einem Torwart. Da das Spielfeld aber ebenfalls sehr viel kleiner ist als beim großen Vorbild, ist beim Beach Soccer genauso viel los wie auf Rasen.

Leider sind Sie jedoch auf Sand nicht ganz so schnell unterwegs. Die Sportler waren in der uns vorliegenden Version noch recht träge und die Ladezeiten machen ebenfalls nicht gerade Lust auf ein „schnelles Match“. Wie gut *Pro Beach Soccer* wirklich ist und ob auch gestandene Fußballer Spaß daran finden, mit Sand zwischen den Füßen zu spielen, erfahren Sie im Test der nächsten Ausgabe. (cs)

Hersteller: Wanadoo

Internet: www.wanadoo-edition.com

Termin: 27. August



**GEHALTEN** Der brasilianische Torhüter ist eine harte Nuss.



**KAMIKAZE** Die japanischen Spieler sind klein, dafür aber recht schnell.



**VERSTRAHLT** Nach einigen Toren in Folge beginnen die Spieler zu leuchten.

# Aliens vs. Predator Extinction

**STRATEGIE** Drei Rassen balgen sich um einen erzeichen Planeten.

Jeder gegen jeden, so könnte das Motto von EAs lizenziertes Echtzeitstrategietitel sein, der recht unerwartet kurz vor Redaktionsschluss bei uns eintrudelte. In insgesamt 21 Missionen übernehmen Sie die Kontrolle über eine von drei Rassen und nutzen deren spezielle Fähigkeiten, um die vorgegebenen Missionsziele zu erfüllen. Zur Wahl stehen die gnadenlosen Predators, die sich unsichtbar machen können, die tödlichen Aliens, deren Blut wie Säure wirkt, und natürlich die menschlichen Marines. Bevor man sich jedoch an richtige Missionen herantraut, ist es sinnvoll, das gute Tutorial zu absolvieren und sich an die durchaus komplexe Steuerung zu gewöhnen. Grafisch macht die vorliegende

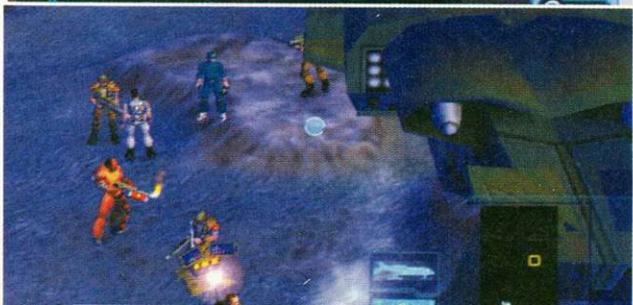
Version des komplett in Englisch gehaltenen Spiels in allen drei Kameraperspektiven einen ordentlichen und zumeist auch flüssigen Eindruck. Ob das reicht, um aus *AvP Extinction* ein wirklich gutes Strategiespiel zu machen, können Sie in der nächsten Ausgabe nachlesen. (wf)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: 8. August

**COOLES RENDER-INTRO** Die Aliens sind wahnsinnig schnell und unheimlich gefährlich. (oben)  
**ÜBERSICHTLICH** Im Bestiary sind die Vor- und Nachteile jeder Klasse aufgelistet. (Mitte)  
**PER TRANSPORTER** Wer über Geld verfügt, darf Unterstützung anfordern oder Upgrades kaufen. (unten)



# Online-News

**Die Zukunft** hat begonnen. Am 25. Juni startete der Verkauf der Online-Kits von Sony ...



**SKURRIL.** Die Minispiel-Sammlung My Street zielt auf jüngere Zocker ab.

**M**it der geringfügigen Verspätung von ungefähr anderthalb Jahren startet Sony endlich den lang erwarteten Online-Auftritt der PS2. Während weitreichende Veränderungen normalerweise von viel Tamtam begleitet werden, stellte man die Netzwerkadapter regelrecht heimlich in die Läden. Man möchte die Online-Community langsam aufbauen und nichts überstürzen. Nun gut, diesbezüglich besteht derzeit auch keinerlei Gefahr. Einerseits stellten wir bei unseren Nachforschungen fest, dass der

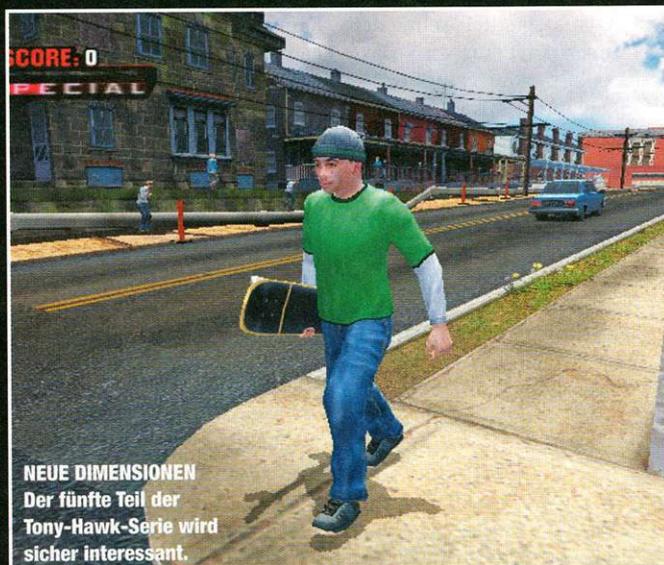
Großteil der Spieler nichts vom Online-Start mitbekommen hatte. Zum anderen ist das Software-Angebot derzeit noch sehr übersichtlich. Der von *Counter-Strike* inspirierte Army-Shooter *SOCOM* verkauft sich prächtig und kann am ehesten als eine Art Zugpferd bezeichnet werden. *Twisted Metal: Black* wird auch in der Online-Variante nicht die breite Masse ansprechen. Blicke noch *Midnight Club II*, das besonders mit mehreren Mitspielern online erst so richtig Spaß bringt, derzeit aber noch unter fast leergefegten Servern leidet.

**INFO CONNECTIVITY**

## Ist AOL jetzt drin?

Auch zu diesem Thema kamen von unseren Lesern viele Anfragen. Wir fragten bei Sony nach.

Eine definitive Aussage gibt es zu diesem Zeitpunkt noch nicht. AOL und Sony Deutschland befinden sich augenblicklich noch in Verhandlungen. Man gibt sich optimistisch, derzeit ist aber immer noch nicht sicher, ob oder wann auch Kunden von AOL mit der PlayStation 2 ins Netz gehen können.



**NEUE DIMENSIONEN**  
Der fünfte Teil der Tony-Hawk-Serie wird sicher interessant.



**PROMINENZ** Auch an Songs von Garbage wird man seine Reaktionsfähigkeiten vor psychedelischen Hintergründen testen können.



**DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS** Davon träumen viele Rennspielfans: Gran Turismo online! Vielleicht klappt's ja noch bis Ende des Jahres.

### SCHÖNE AUSSICHTEN

Bis zum Ende des Jahres soll sich noch einiges tun. Das immer wieder verschobene *Destruction Derby Arenas* machte trotz ruckliger Grafik auf der E3 schon eine Menge Spaß, der Nachfolger zum Musikspiel *Frequency* verspricht die originelle Erschließung der Datenautobahn: *Amplitude* ermöglicht es den Spielern, eigene Remixe zu gestalten und anderen Usern zugänglich zu machen. Die Militärfahrzeug-Ballerei *Hardware: Arena* können Beta-User bereits jetzt antesten. Die absolute Killer-Applikation steht

der PlayStation 2 aber mit *Gran Turismo 4* ins Haus. Eines der meistverkauften PS2-Spiele mit Online-Anbindung könnte den Verkauf der Netzwerk-Kits im Alleingang bewerkstelligen. Leider wird es bis zur Veröffentlichung des Edel-Rasens noch eine ganze Weile dauern. Bis dahin darf man gespannt sein, was Sony und die anderen Publisher noch für Online-Fans bereithalten. Spätestens das Weihnachtsgeschäft 2003 wird zeigen, ob sich die PS2 online behaupten kann oder die ganze Aufregung im Prinzip gar nicht nötig war.

MAIK BÜTEFÜR

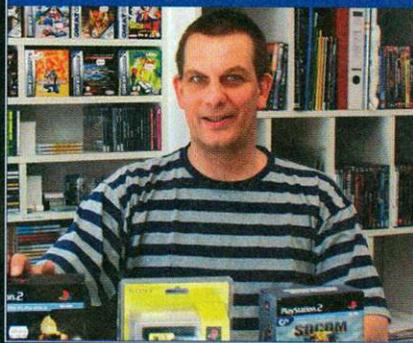
### STATEMENT VON OSKAR WALTER

## Was sagen die Händler?

Ebenfalls interessant ist die Einschätzung von Händlern, die ja schließlich den direktesten Kontakt zu den Kunden pflegen. Wir fragten nach.

Oskar Walter, Geschäftsführer vom Sound Check in Offenbach, meint dazu folgendes: "Als Händler gehe ich davon aus, dass die Konsole online generell ein Thema ist, dass im Moment erst einen relativ kleinen Teil der Konsolen-Spieler erreicht. Oft sind es auch Multiplattform-Spieler, denen das Thema Online-Gaming schon vom PC vertraut ist. Eine Nachfrage zu diesem Thema ist aber sicher vorhanden, von daher ist es auch der richtige Schritt von Anbietern wie Sony diese Nachfrage zu befriedigen. Beim Online-Angebot für die PS2 stößt bis jetzt der Titel *Socom U.S. Navy Seals* bei unserer Kundschaft mit Abstand auf das größte Interesse. Das Thema Spiele-

Angebot ist in diesem Zusammenhang der Punkt, den Sony mit größter Priorität behandeln sollte, denn mit dem Spiele-Angebot steht und fällt das Interesse am Online-Gaming. Die Spieler wollen ja nicht einfach nur online sein, sondern an Spiele-Konzepten teilnehmen die faszinieren. In diesem Kontext fällt natürlich immer wieder die Frage nach *Final Fantasy Online*. Des Weiteren ist der Kostenfaktor ebenfalls sehr entscheidend. Hier sollte Sony verstärkt darüber informieren, welche Kosten den Online-Spieler erwarten beziehungsweise welche Spiele, vom Kauf abgesehen, noch für zusätzliche monatliche Kosten sorgen."



### HAT GUT LACHEN

Oskar Walter freut sich über die guten Abverkäufe von Sonys Online-Ballerei SOCOM. Auch wenn das grundsätzliche Interesse am Netzwerkadapter eher verhalten ist, bleibt er optimistisch.

### INFO QUANTA COSTA

## Was kostet der Spaß?

Fast täglich erreichen uns Mails von Lesern, die genauere Informationen zur Kostenstruktur von Sonys Online-Plattform erbitten. Die Antwort auf diese Frage ist erfrischend einfach: Es gibt keine!

Das ist natürlich nicht die ganze Wahrheit, schließlich wird man sich schwer tun, einen Händler zu finden, der einem den Netzwerkadapter samt Spielen umsonst in die Hand drückt. Dennoch fallen derzeit keine weiteren Kosten an. Als potenzieller Online-Spieler sollte man über eine DSL-Verbindung verfügen, selbstverständlich eine PS2 besitzen und wahlweise € 40,- für den separaten Netzwerkadapter oder € 60,- für das Bundle zusammen mit *Twisted Metal: Black Online* investieren. Monatliche Gebühren oder Extrakosten für einzelne Spiele fallen nicht an. Zwar behält sich Sony das Recht vor, dies jederzeit zu ändern, aber vorerst ist damit nicht zu rechnen. Da sich Electronic Arts im Online-Geschäft voll und ganz der PS2 verschrieben hat, ist davon auszugehen, dass für Spiele dieses Publishers früher oder später auch bares Geld in Form von Gebühren fällig wird. Bisher ist aber noch nichts angekündigt und auch Sony plant vorerst keine Kosten zu erheben. Wer den Netzwerkadapter kauft und mit einem eventuell eingeführten Kostenmodell nicht einverstanden ist, der verzichtet eben auf den Service und konzentriert sich auf Spiele, die keine Extra-Kosten verlangen.



**NICHT UMSONST** Auch deutsche Spieler werden sich nicht kostenlos auf den Servern herumtreiben können. (oben)

**GUTES ANGEBOT** Der Netzwerkadapter im Bundle mit *Twisted Metal: Black Online* kostet nur € 60,-. (rechts)





# ENTER THE MATRIX™

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

15. MAI 2003



NINTENDO  
GAMECUBE



PlayStation.2

PC CD-ROM



# THERE IS ONLY ONE WAY TO ENTER THE MATRIX

...der Actionknaller des Jahres..."

ComputerBILD Spiele 01/03

1 Stunde exklusiver Filmsequenzen von den Machern der Matrix™ Trilogie

Kämpfen Sie an der Seite der Original Film-Charaktere



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

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

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

CREATIVE

**BLENDEND** Grafisch macht Onimusha schon jetzt eine Menge her.

**WEHRHAFT** Die französische Armee steht wacker ihren Mann – leider vergeblich.

Billiger Marketing-Kniff oder bahnbrechendes Spielerlebnis?

**Onimusha 3 rückt immer näher.**

# Onimusha 3

**N**ur über wenige Dinge scheiden sich derzeit in der Videospiel-Szene die Geister so sehr wie über Jean Renos Gastauftritt in *Onimusha 3*. Wobei „Gastauftritt“ eine arge Untertreibung ist. Immerhin werden die Passagen, in denen der französische Schauspieler die Hauptrolle übernimmt, 50 % des

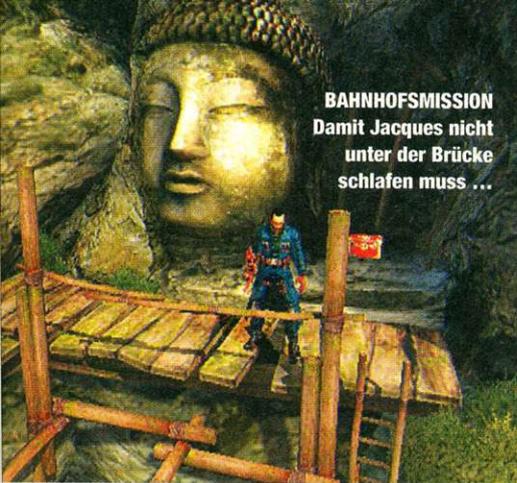
Spiels ausmachen. Und genau da spalten sich die Lager. Um zu sehen wie positiv oder negativ *Onimusha 3* wirklich von den Spielern aufgenommen wird, starteten wir eine Umfrage im Forum der PLAYZONE-Webseite: Die Mehrheit der Zocker, immerhin 37 %, freuen sich auf das Treffen von Samanosuke und Jacques, während nicht mal halb so viele (16 %) absolut gegen diese ausgefallene Konstellation sind. Dem Rest ist *Onimusha 3* ziemlich schnuppe (26 %) oder man will zumindest abwarten, wie das fertige Produkt wird (21 %). Eine Grafik der Umfrage finden Sie in der Leserbrief-Rubrik auf Seite 106.

## GRÖßER UND BESSER

Ein bekannter Schauspieler allein reicht also nicht, um ein Spiel noch attraktiver zu machen. Daher muss sich Capcom einiges einfallen lassen, damit der Titel auch spielerisch Kenner der Vorgänger überzeugen zu können. Alles soll größer und besser werden: Grafik, Gameplay, ausgefallene Special Moves, knackige Rätsel und natürlich viel Action, die *Onimusha* auszeichnet. Besonders kritisch stehen natürlich wir, die PLAYZONE-Redakteure – trotz aller Vorfreude – dem dritten Teil der Serie gegenüber. Keiji Inafu-

ne, der Produzent von *Onimusha*, muss sich ranhalten. Denn nur wenn wirklich alles, was er in Pressekonferenzen versprach, halten kann, wird der Titel auch Kenner der ersten beiden Teile bei der Stange halten können:

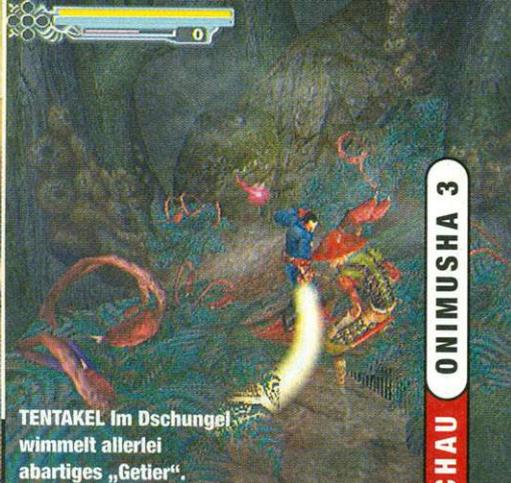
**PEITSCHENSCHWINGER** Mit der Energiepeitsche greifen wir uns einen Gegner und wirbeln ihn in der Luft herum.



**BAHNHOFSMISSION**  
Damit Jacques nicht unter der Brücke schlafen muss ...



**MUSEUM** Samanosuke lässt sich auch die Kulturmeile von Paris nicht entgehen.



**TENTAKEL** Im Dschungel wimmelt allerlei abartiges „Getier“.

„Der Titel ist nun in Echtzeit-3D. Grafisch wird es aber keine Unterschiede zu den vorherigen Hintergründen der ersten beiden Teile geben“, verspricht Inafune. Und das Gameplay? „Die Charaktere werden unterschiedlich sein und verschiedene Waffen benutzen. Diese wird man übrigens wieder aufrüsten können.“ Die Waffen der Helden sind nun zahlreicher, aber auch vielfältiger in den Einsatzmöglichkeiten. So holen Sie jetzt mit Maschinengewehren fliegende Dämonen vom Himmel, während Sie sich mit Peitschen wie Indiana Jones

über klaffende Abgründe hinwegschwingen oder sogar Gegner packen und durch die Gegend schleudern.

**DIE ZUKUNFT DES VIDEOSPIELS?**

Schön und gut, aber muss das denn wirklich in Paris und mit Jean Reno sein? Wirft man einen näheren Blick auf *Onimusha 3*, liegen die Vorteile eines solchen Settings aber auf der Hand. Viele Fans mögen besonders den Action-Aspekt. Nun stellen Sie sich vor, Sie hätten die Möglichkeit, es in einer Ihnen bekannten Umgebung richtig krachen zu lassen – einen gewissen Reiz

**UMFRAGE WAS ERWARTEN DIE LESER?**

**Nur ein geiles Metzelspiel?**

Viele Spieler diskutierten im PLAYZONE-Forum darüber, was sie sich von *Onimusha 3* erwarten.

**crackout:** Sehr gespannt bin ich, wie das mit der Echtzeitgrafik rüberkommt. Cool wäre es, wenn Dante oder ein *Street Fighter* als Bonus-Charakter spielbar wäre.  
**warlord2003dx:** Ich erwarte einfach nur ein geiles Metzelspiel, wie das halt so ist bei *Onimusha*.

**onewinged\_angel:** Verbessertes Gameplay und viel mehr zum aufrüsten.

**Sparda2:** Also ich fand die vorherigen Teile alle nicht schlecht. Die Kämpfe sollten einfach Spaß machen, Moves wie bei *Devil May Cry* wären da nicht schlecht.

**Flo03:** Ich fände es geil wenn es ein bisschen wie *Devil May Cry* wäre. An den Wänden entlanglaufen oder so! Und es sollte ein bisschen mehr wie ein Rollenspiel sein, mit speziellen Schwertattacken!

**xp2:** Ich erwarte eine Grafik, die die des 2. Teil bei weitem übertrifft. Vom Zeitwechsel erhoffe ich mir etwas revolutionäres.



Es wird sogar möglich sein, Gegner in eine Gruppe weiterer Feinde zu werfen, um diese zu besiegen.

**INFO ONIMUSHA BLADE WARRIORS**

**Onimusha als Prügelspiel**

Capcom arbeitet neben dem dritten Teil der *Onimusha*-Serie an einem Prügelspiel, das mit der Thematik und den bekannten Figuren aus dem Spiel aufwarten wird. In der Rolle von Samanosuke, Jubei, Nobunaga und sogar den Genma zücken Sie in *Blade Warriors* die Schwerter und saugen sich gegenseitig die Seelen aus. Ähnlich wie in den *Onimusha*-Spielen bekommen Sie nämlich auch bei Buraiden Lebensenergie oder Zauberpunkte, wenn Sie die leuchtenden Kugeln aufsaugen. Auch andere Power-ups wird es geben, mit denen man seinen Charakter sogar aufpowern kann. So können Sie sich auf einen Charakter spezialisieren, mit dem Sie sich dann regelmäßig mit bis zu drei Freunden in den Arenen messen. Aber auch zu Teams werden Sie sich zusammenschließen können. Story-Modus, bis zu vier Spieler, Teams, Charaktere aufwerten, Power-ups – das alles klingt schon sehr vielversprechend und sollte sich nahtlos in die Reihe der qualitativ hochwertigeren Prügelspiele einreihen. Immerhin war Capcom ja schon für die *Street Fighter*-Spiele verantwortlich. „Wir nehmen das Projekt sehr ernst und wollen nicht einfach nur ein *Onimusha*-Nebenprodukt auf den Markt werfen“, so Inafune. „Der Titel befindet sich seit bereits einem Jahr in Planung.“ Dass sich auch Jean Reno in den Arenen prügeln darf, ist eher unwahrscheinlich. Zumindest die Waffenvielfalt von *Onimusha 3* hat man sich aber zum Beispiel genommen und verarbeitet jeder Figur eine individuelle Waffe. Eine Mischung aus *Soul Calibur* und *Dead or Alive*? „Die Arenen sind mehrstöckig und beeinflussbar. Sie können zum Beispiel eine Markise zerstören, durch die der Gegner dann hindurchfällt.“ Ob *Onimusha* das Zeug zum neuen Genrekönig im Bereich Beat 'em Up hat, werden wir Ihnen natürlich anhand der ersten Preview-Version berichten, die nicht mehr lange auf sich warten lassen sollte. Immerhin soll der Titel bereits Ende dieses Jahres in Japan erscheinen.



**GENERATIONEN** Die Figuren der ersten Teile im Kampf.



**OHNE AUFZUG** Die Arenen haben mehrere Ebenen.



**TEAM** Die Spieler können sich zusammenschließen und so als stärkeres Team gegen einzelne Kämpfer losgehen.

INFO AUF WAS SICH DIE TESTER FREUEN

## Was erwartet die Redaktion

Die PLAYZONE-Redaktion auf den Spuren der Samurai ...



Besonders die PLAYZONE-Redakteure stellen hohe Ansprüche an *Onimusha 3*, sind aber jetzt schon zuversichtlich. Wolfgang: „Ich freue mich schon wahnsinnig auf den dritten Teil der Samurai-Saga. Es wäre schön, wenn Capcom den Adventure-Teil ein wenig ausbauen und verbessern würde. Ansonsten wünsche ich mir eine spannende Story mit viel Jean-Reno-Action.“ Christian meint: „Ich hoffe, dass *Onimusha 3* kein billiger Nachfolger wird und einiges Neues zu bieten hat – und mit ‚einiges Neues‘ meine ich nicht nur ein paar neue Moves. Das Aufrüsten der Waffen dürfte ruhig noch etwas ausgeweitet werden, vielleicht ähnlich wie in einigen Rollenspielen, wo man seine Waffen mit Zaubern und so weiter koppeln kann. Was Jean Reno angeht, denke ich, hat Capcom alles richtig gemacht. Das wird *Onimusha 3* klar von den Vorgängern abheben. Außerdem ist Jean Reno bekannt genug, um Leute aufhorchen zu lassen, aber kein Hollywood-Beau, bei dem die Frauen reihenweise umkippen – die perfekte Wahl. Ich hoffe, dass sein Auftritt in dem Spiel mit seiner coolen Performance in *Léon* zu vergleichen sein wird.“ Robert

sieht das ähnlich: „Na ja, hauptsächlich Abwechslungsreichtum. Ich fände es cool, wenn man wenigstens 30 % des Spiels Jean Reno steuern könnte und

dabei mit einem riesigen Waffenarsenal und Coolness à la *Léon – Der Profi* Monster metzelt. Des Weiteren hoffe ich natürlich nicht nur auf grafische Verbesserungen, sondern auch auf neue Szenarien. Eine Mischung aus Natur und Stadt wäre cool, vielleicht stimmungsvolle, verlassene Straßenzüge etc.“ Auch Michael freut sich auf den Action-Aspekt, erwartet aber auch technisch ein astreines Spielerlebnis: „Ich erwarte mir von *Onimusha 3* ein astrein spielbares Action-Adventure mit einem wirklich spaßigen Kampfsystem. Die Vorgänger haben mir gerade deswegen gefallen, weil das Spiel auch als reiner Actiontitel Spaß gemacht hätte. Dann noch so eine Atmosphäre und ein Soundtrack wie gewohnt, und ich bin zufrieden. Ich bin gespannt, wie sich die in Echtzeit berechneten Hintergründe im Vergleich zu den opulenten Render-Kunstwerken der ersten beiden Teile schlagen.“ Steffi hingegen steht *Onimusha* derzeit noch etwas kritischer gegenüber: „Eigentlich bin ich der Meinung, eine gute Serie sollte sich lieber darauf konzentrieren, das Niveau des Vorgängers zu halten, als sich an gewaltsamen ‚Verschlimmbesserungen‘ totzulaufen. Sind tatsächlich kreative Ideen und die Mittel für eine stimmige Umsetzung vorhanden, ist die Sache natürlich einen Versuch wert! Nach dem ersten ‚Was soll das denn?!‘-Schock denke ich, dass man Kontrast „modernes Europa – altertümliches Japan“ in *Onimusha 3* schön ausbauen könnte. Das gäbe nicht nur Stoff für interessante Umgebungswechsel, sondern vielleicht auch für abwechslungsreiches Gameplay. Da mir sehr viel an einer guten Story liegt, hoffe ich natürlich auf ein paar gut durchdachte Überraschungen! Am meisten freue ich mich aber wieder auf die genialen Rendervideos.“ Und Maik? Den interessiert *Onimusha 3* überhaupt nicht ...

INFO STAR-AUFGEBOT

## Die Schauspieler hinter Onimusha 3

Jean Reno ist nicht der einzige Schauspieler in *Onimusha 3*. Auch Samanosuke wird gespielt.



**Name:** Jean Reno

**Geburtstag:** 30. Juli 1948

**Filme:** Nikita, Léon – Der Profi, Godzilla, Ronin, Die Purpurnen Flüsse

Jean Reno hat es geschafft! Der in Marokko geborene Schauspieler erreichte mit Rollen wie dem Killer in *Léon* internationalen Filmruhm. Nicht nur in Europa, sondern auch in Amerika und besonders in Japan ist Reno eine allseits bekannte Persönlichkeit. Seine nächsten großen Rollen werden die Fortsetzung des Thrillers *Die Purpurnen Flüsse* und natürlich sein Auftritt in *Onimusha 3*. Seine große Liebe zu Japan und dessen Landsleuten machten seine Entscheidung, am Projekt mitzuwirken, sicherlich leichter. Reno spielt selbst angeblich keine Videospiele, hat jedoch vier Kinder. Ob die sich darauf freuen, dass der Papa ein Videospiele-Held wird?



**Name:** Takeshi Kaneshiro

**Geburtstag:** 11. Oktober 1973

**Filme:** Chungking Express, Fallen Angels, Trouble Maker, The Odd One Dies, Anna Magdalena, Returner

Takeshi Kaneshiro wurde 1973 in Taiwan als Sohn eines Japaners und einer Taiwanerin geboren. Er selbst sieht sich aber als Japaner, auch wenn er erst im Alter von 18 Jahren zum ersten Mal in Japan war. Er ging auf die Taipei American School und

hatte bereits in dieser Zeit Auftritte in einigen Werbespots. Ein Jahr später bekam er seine erste Filmrolle in *Executioners*, richtig bekannt wurde er aber erst ein weiteres Jahr später, 1994, durch seine Rolle in *Chungking Express*. In Europa ist Kaneshiro allerdings noch immer recht unbekannt. Lediglich einigen wenigen eingefleischten Fans ist sein Name ein Begriff.



**STREET FIGHTER** Jean Reno hat seine Tricks wohl von Capcoms Prügelspiel gelernt.



**GIPFELSTÜRMER** Über das Treppenhaus gelangen Sie aufs Dach. Was Sie da wohl erwartet?

**SUSHI** Dieser Schnitt erinnert uns an das Sprichwort mit der warmen Butter.



**GIFTIG** Mit dem Sekret der Dschungel-Pflanzen sollten Sie besser nicht in Berührung kommen.



**TEMPELWÄCHTER** Solche großen Brocken besiegen Sie am besten mit Samanosukes Zauberschwerten.



**ENERGIEPEITSCH** Jacques Folterinstrument richtet viel Schaden an.

übt das schon aus. Dass man aber keine Version für jedes Land herausbringen kann, ist klar. Deshalb wähle man ein Setting, das allen Spielern bekannt ist: Paris. So wird bei Japanern, Amerikanern, aber besonders bei Europäern der Wiedererkennungswert eine große Rolle spielen. Außerdem waren Auftritte anderer Figuren auch in den ersten beiden Teilen schon gang und gäbe. Doch wo wäre die Abwechslung, würde man wieder einige japanische Nebenfiguren einbauen? Deshalb muss etwas Neues, etwas Bahnbrechendes her. „Ich freue mich und bin sehr stolz darauf, dass

ich mit diesem Spiel die Möglichkeit habe, verschiedene Kulturen und Generationen zusammenzuführen“, so Inafune. „Ich hoffe, das wird Videospiele als solchen völlig neue Wege eröffnen.“ Ob und wie gut *Onimusha 3* wirklich ist, dürfen wir Ihnen leider erst ab Oktober verraten. Die exklusiven Eindrücke, die wir diesen Monat als einziges deutsches Fachmagazin in Paris sammeln durften, müssen wir bis dahin leider unter Verschluss halten. Nur so viel: *Onimusha 3* verspricht schon jetzt der beste Teil der Serie zu werden.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

QUICKPOLL LESER-UMFRAGE

## Jean Reno und Onimusha – kann das gut gehen?

Bei einer Umfrage im PLAYZONE-Forum (unter [www.play-zone.de](http://www.play-zone.de)) sprachen sich die meisten Zocker für Jean Renos Auftritt als Jacques in *Onimusha 3* aus (Siehe Leserbriefte auf Seite 106).

**DelPiero88:** Ich find's scheiße!  
**seppentoni:** Ich finde es cool. Den Schauspieler selber finde ich brillant und wenn der mitspielt, schadet es sicher nicht.

**ScaryShorty:** Weiß nicht, ob das so toll wird, wieso nehmen die denn ausgerechnet Jean Reno? Ich hab zwar nix gegen den, aber da hätten die auch jeden anderen nehmen können (z. B. Arnie). Mal sehen, wie der in die Story passt!

**Flo03:** Tom Cruise oder Bruce Willis, das wäre es gewesen! Aber das Spiel wird wohl ein bisschen *Devil May Cry*-hafter mit den Pistolen! Ich find's geil!

**Rabauke3k:** Die haben wohl Jean Reno genommen, weil es ja teilweise in Frankreich spielt! Da passt das irgendwie besser, wenn man dann noch die Original-Stimme nimmt.

**HeichachiMishima:** Ich hätte Wesley Snipes genommen. Stellt euch vor, Blade meets Samanosuke. Mann, das wär' echt krass.

**Tylor:** Weiß nicht so recht, ob so was passt. Ich halt eigentlich nicht viel davon, lasse mich aber gerne positiv überraschen.

### VORSCHAU ONIMUSHA 3

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

Internet: [www.capcom.co.jp](http://www.capcom.co.jp)

Spieler	Termin
1	März 2004 (Japan)

EINSCHÄTZUNG

## SUPER

„Onimusha 3 setzt das Prinzip der Serie mit einigen Neuerungen gut fort: ein grandioser Abschluss der Trilogie.“



**INDIANA JONES?** Mit der Peitsche können Sie sich auch über Abgründe hinwegschwingen.

**OPULENT** Die Levels werden mit eindrucksvollen Kamerafahrten eingeleitet.

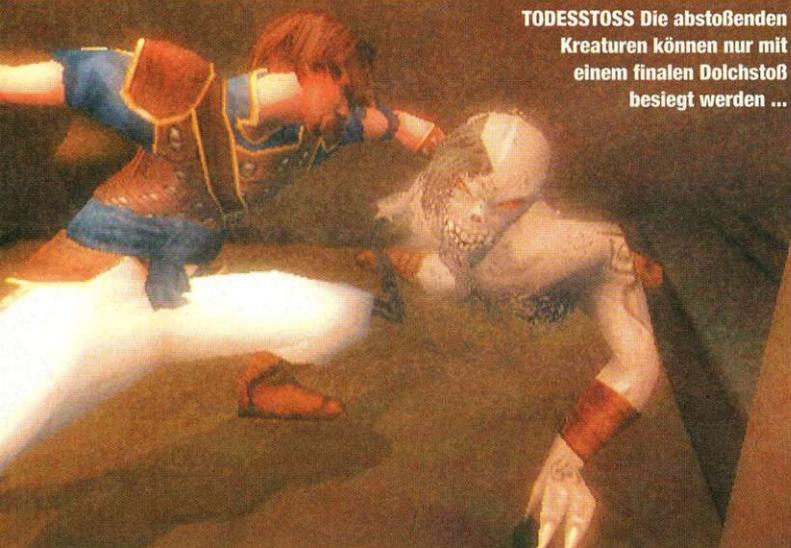
Ende des Jahres erwartet uns die **fulminante Rückkehr** eines Klassikers!

# Prince of Persia: The Sands of Time

**K**ennen Sie noch Jordan Mechner? Den Mann, der vor ungefähr 15 Jahren einen Meilenstein der Spielegeschichte schuf? Falls nicht, dann werden Sie ihn spätestens Ende des Jahres nicht mehr vergessen. Interessanterweise ist der Grund dafür damals wie heute der gleiche: *Prince of Persia*. Seinerzeit „protzte“ der

**TODESSTOSS** Die abstoßenden Kreaturen können nur mit einem finalen Dolchstoß besiegt werden ...

**ASCHE ZÜ ASCHE ...** alternativ steht aber auch ein spektakuläreres Manöver zur Verfügung.



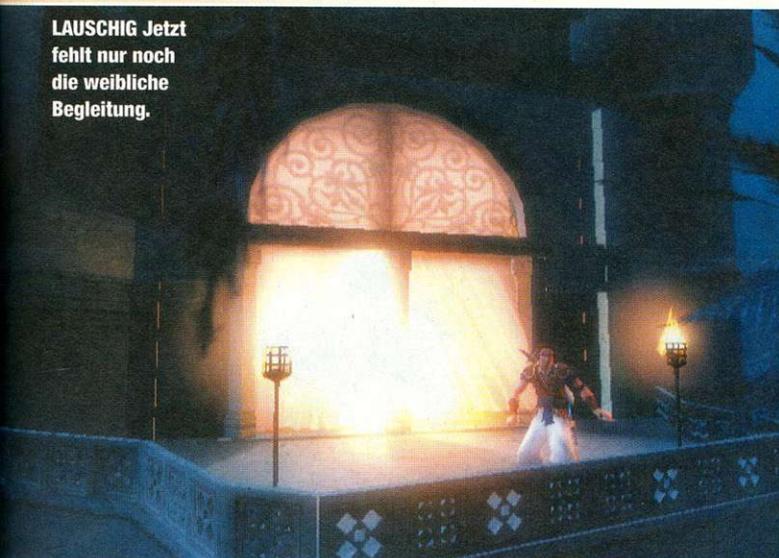


**ARTISTISCH** In den Kämpfen kommen die Effekte voll zur Geltung.

Titel mit geschmeidigen Animationen, ausgefeiltem Gameplay und trickreichen Levels. Aus heutiger Sicht ist das natürlich alles total veraltet und speziell im Vergleich zum kommenden Hit kann man sich ein Schmunzeln nicht verkneifen. Ubi Soft schickte uns nun die komplette E3-Demo und so hatten wir endlich genügend Zeit, uns eingehend mit dem persischen Prinzen zu beschäftigen. Wenn man nach etlichen Durchgängen der Demo ein zusammenfassendes Wort finden will, dann muss es wohl „Wow!“ lauten. Was Ubi Soft hier auf den Spieler loslassen wird, sucht seinesgleichen und das ist keine hohle Phrase. Zur Story ist leider noch nicht allzu viel bekannt, wohl aber, dass der namenlose Prinz Mist gebaut hat. Ein magischer Dolch wäre besser nicht von ihm gefunden worden, denn nun bringt er schweres Unglück über das Königreich seines Vaters. Jetzt ist es an ihm, das Geschehene wieder rückgängig zu machen.

**GRAFIK ZUM VERLIEBEN** Was sofort ins Auge fällt, ist die bombastische Optik. Ver-

schwenderisch gestaltete Räumlichkeiten mit fantastischen Lichteffekten verzaubern den Betrachter. Spiegelnde Marmorböden, diffus ausgeleuchtete Höhlen und eine enorme Weitsicht sind nur einige der Beispiele für die Erstklassigkeit der Grafik. Zwar wird diese Qualität derzeit noch mit einigen derben Slowdowns erkauft, dennoch staunte jeder, der an diesem Spiel vorbeiging, nicht schlecht über die Grafikqualität. Ein Weichzeichner sorgt häufig für ein organischeres Bild, wirkt aber nicht störend. Das Sahnehäubchen sind die edlen Spezialeffekte, die sich ebenso nahtlos in den Gesamteindruck einfügen. Das alles wird aber noch übertroffen von den nie zuvor gesehenen Animationen des Helden. Der Prinz hüpfert mit einer solchen Leichtigkeit- und Geschwindigkeit durch die orientalischen Umgebungen, dass bereits das Zusehen eine wahre Freude ist. Keine Clipping-Fehler oder planlose Kameraeinstellungen stören den Spielfluss. Auch in den Kämpfen kommt man aus dem Staunen nicht heraus. Spektakuläre Zeitlupen wirken trotz des Szenarios nicht deplatziert



**LAUSCHIG** Jetzt fehlt nur noch die weibliche Begleitung.

**INTERVIEW MIT JORDAN MECHNER**

## Der Vater des Prinzen

**Mitten im Trubel der E3 hatten wir die Gelegenheit, uns mit der Designer-Legende zu unterhalten.**



**JORDAN MECHNER**

**PLAYZONE:** Wie kam es zu der Zusammenarbeit zwischen Ihnen und Ubi Soft und was genau ist Ihre Rolle in der Entstehung des Spiels?

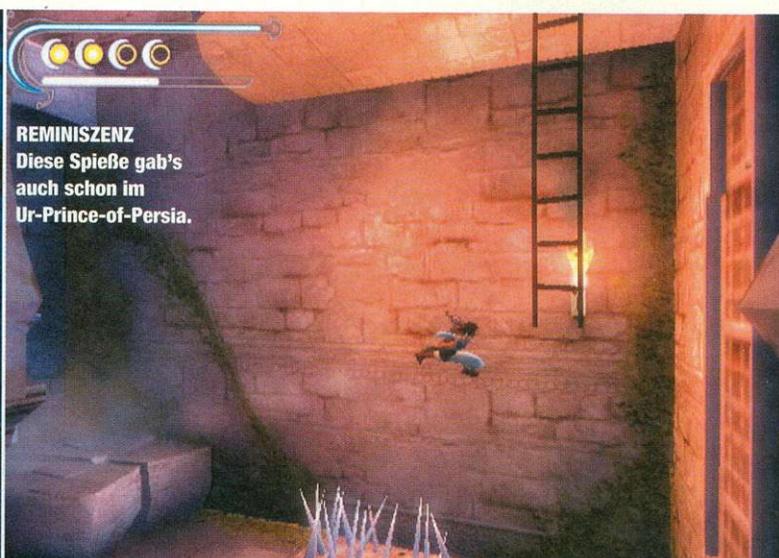
**Jordan Mechner:** Vor ungefähr drei Jahren trat Ubi Soft an mich heran mit dem Ziel, Prince of Persia neu zu beleben. Es sollte ein neues 3D-Erlebnis werden, ohne das Grundprinzip komplett zu verändern. Yannis Mallat, der Produzent des Spiels, zeigte mir einige Demonstrationen und was sie vorhatten und ich war sofort begeistert. Seitdem bin ich ein kreativer Berater des Teams. Ich kümmere mich um die Story des Spiels und arbeite eng mit den einzelnen Teams zusammen.

**PLAYZONE:** Wenn man sich den Technologiesprung von damals bis heute einmal so anschaut, was würden Sie als den wichtigsten Teil ansehen, den Sie heute realisieren können und damals nicht konnten?

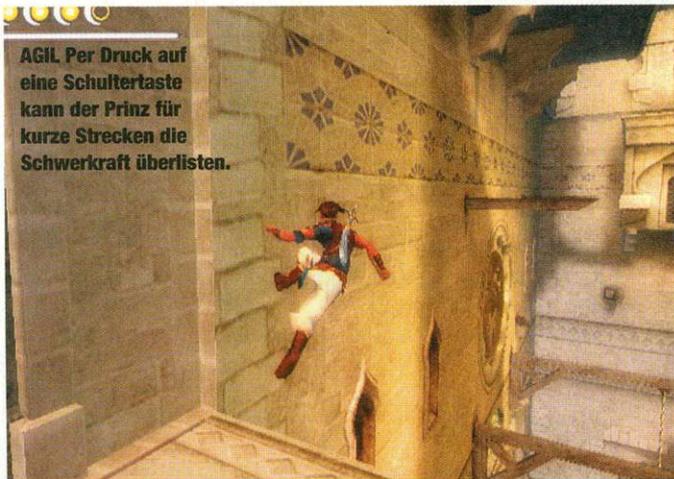
**Jordan Mechner:** Wir können heute viel mitreißendere Geschichten erzählen und eine viel glaubwürdigere Umgebung auf den Bildschirm bringen. Für mich persönlich gibt es pro Jahr ein bis zwei Spiele, die mich in ihre Welt hineinversetzen und so sehr fesseln, dass ich mich nicht mehr davon lösen kann. Prince of Persia soll genau so ein Spiel werden. Ich mag diese Spiele nicht, in denen der Held abgehackt durch die Gegend stakst oder der Spieler immer gezwungen ist, sich lange Animationen bis zum Ende anzuschauen. Unser System ist flüssiger und flexibler als die meisten anderen Spiele, die ich kenne.

**PLAYZONE:** Können Sie uns einige Beispiele für Spiele nennen?

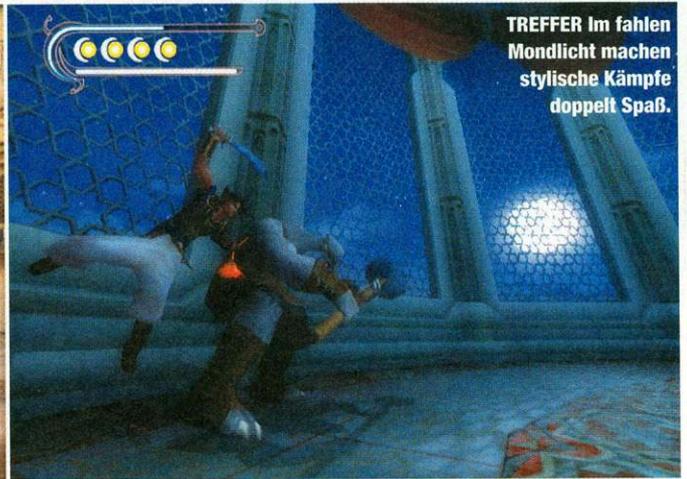
**Jordan Mechner:** ICO war so ein Spiel oder auch Mario 64. Man merkt diesen Spielen an, dass die Entwickler etwas Besonderes erschaffen wollten und nicht bloß auf gute Verkaufszahlen aus waren. Das kann sich ganz unterschiedlich darstellen: eine gute Story, die den Spieler berührt und mitreißt, die Liebe zum Detail oder technische Perfektion. Im Falle von Prince of Persia bedeutet das in Zahlen, dass wir 750 Animationen allein für den Prinzen eingebaut haben. Das System reagiert kontextsensitiv auf die Umgebung und die Situation.



**REMINISZENZ** Diese Spieße gab's auch schon im Ur-Prince-of-Persia.



**AGIL** Per Druck auf eine Schultertaste kann der Prinz für kurze Strecken die Schwerkraft überlisten.



**TREFFER** Im fahlen Mondlicht machen stylische Kämpfe doppelt Spaß.



**LEO?** Die Optimalbesetzung für eine Realverfilmung steht schon mal fest.

und werden auch nach der x-ten Wiederholung nicht langweilig. Doch sind es nicht nur die bloßen technischen Aspekte, die überzeugen. Das Geschehen auf dem Bildschirm wirkt einfach wunderbar rund und wie aus einem Guss. Das klingt nicht schlecht, finden Sie? Das Beste kommt erst noch ...

**PERFEKTE SPIELBARKEIT**  
Zwischensequenzen angucken kann sich jeder, aber wie sieht's aus, wenn man selbst das Pad in die Hand nimmt? Hier zeigt der Prinz der versammelten Konkurrenz den Weg in die

Ecke zum Schämen und fesselt den Spieler bereits nach wenigen Minuten an den Monitor. Selbst die wildesten und akrobatischsten Einlagen gehen leicht von der Hand. Die Steuerung mit dem Pad ist übersichtlich und intuitiv. Mit dem rechten Analog-Stick darf jederzeit die Kamera frei um die Spielfigur geschwenkt werden, zusätzlich gibt es für jeden noch so kleinen Raum immer eine alternative Kameraeinstellung, die meist etwas weiter weg ist und mehr Übersicht erlaubt. Obwohl die Demo noch keinerlei Story beinhaltet oder wirklich zu-

sammenhängende Abschnitte liefert, kommt man nicht mehr davon los. Denn *Prince of Persia* hat eine Eigenschaft, die viele Genre-Kollegen nicht immer konsequent genug verfolgen: Es macht Spaß! Den Prinzen an einer Wand entlanglaufen zu lassen, um gleich darauf mit einem beherzten Sprung an einer Art Trapez zu landen und nach einer kurzen Umdrehung per Salto zur nächsten Plattform zu springen, sieht nicht nur unverschämte gut aus, es spielt sich aus so. Vertraut man jetzt noch den Statements von Jordan Mechner und auf die epische Story, die den Spieler fesseln soll, mag man sich kaum ausmalen, was hier auf PS2-Spieler zukommt. Zwar gibt es für das Entwicklerteam noch einige Technik-Macken zu beseitigen, allerdings ist bis zum Release ja auch noch eine Weile Zeit. Bleibt nur zu hoffen, dass der Massenmarkt auch für das eher exotische Szenario zu begeistern ist und dem Titel die entsprechenden Verkaufszahlen

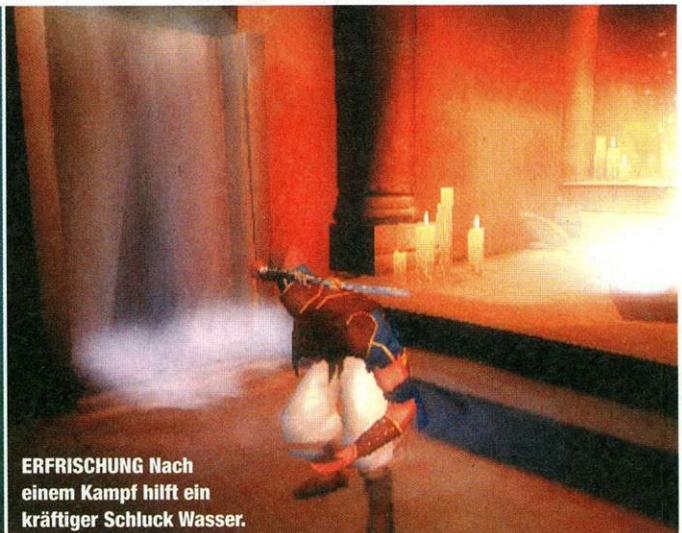
beschert. Wir freuen uns jedenfalls auf das fertige Spiel und können nur jedem Videospieler da draußen dringend anraten, sich den Titel auf die Merkliste zu setzen: Das wird ein weiterer Meilenstein! Lassen Sie die Bilder auf sich wirken und verpassen Sie auf keinen Fall unseren Beitrag auf der DVD.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU PRINCE OF PERSIA	
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft Montreal
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	16:9
Audio:	Nicht bekannt
Internet: <a href="http://www.ubisoft.de">www.ubisoft.de</a>	
Spieler 1	Termin November 2003
<b>FINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SUPER</b>	
„Der Prinz ist zurück und überzeugt auf ganzer Linie. <b>Opulente Optik und perfektes Gameplay</b> machen süchtig!“	



**MUFFIG** Die Grafik überträgt den Eindruck der Umgebung hervorragend.



**ERFRISCHUNG** Nach einem Kampf hilft ein kräftiger Schluck Wasser.

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN  
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN.

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN  
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN  
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN!

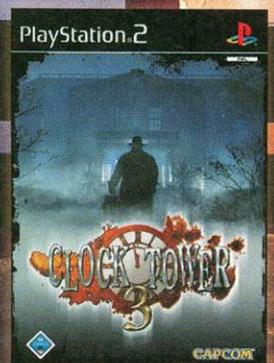
BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN  
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN  
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN

BÖSE GEISTER ZU BEKÄMPFEN UND VERLORENE SEELEN ZU RETTEN  
SIND KEINE AUSREDEN FÜR NICHT GEMACHTE HAUSAUFGABEN



DIE SCHÖPFER VON RESIDENT EVIL UND DER KULT-REGISSEUR VON BATTLE  
ROYALE HABEN IHRE FURCHTBARSTEN ALBTRÄUME ENDLICH VERARBEITET.  
IN CLOCK TOWER 3, DEM ULTIMATIVEN HORROR-SHOCKER.



# WWE

## Smackdown!

### Here Comes The Pain



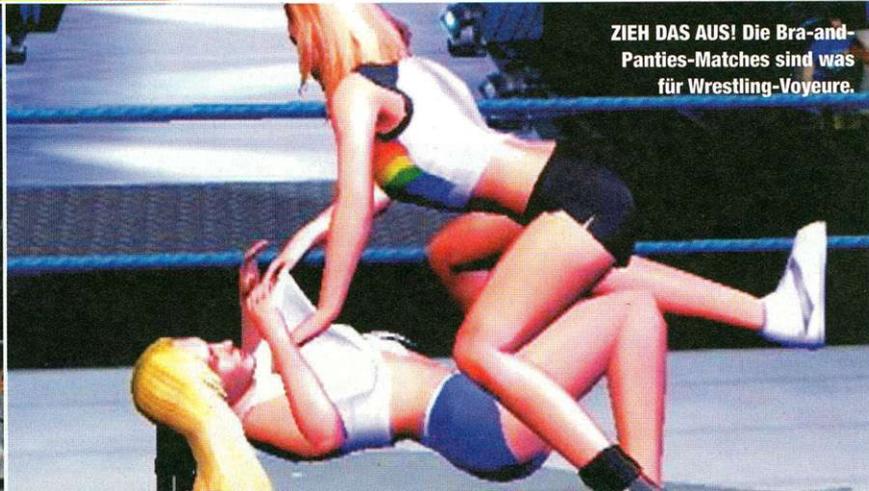
#### Das wird wehtun:

Mit mehr Spieltiefe und einigen Ring-Legenden holt THQ erneut zum Finishing Move aus!



Hulk Hogan

UND NOCH EINMAL Hulk Hogan kann das Prügeln auch im Rentenalter nicht lassen.



ZIEH DAS AUS! Die Bra-and-Panties-Matches sind was für Wrestling-Voyeure.

**E**s ist wohl alles eine Frage der Erwartungshaltung: Als Produzent Nick Wloodyka Anfang Juli in London das nächste WWE-Spiel für die PS2 erstmals der Öffentlichkeit vorstellte, war unser erster Eindruck „Na ja, es ist halt ein neues *SmackDown!*“ – zu gewöhnlich und unspektakulär wirkte der dritte PS2-Teil der Serie, um noch irgendjemanden von den Stühlen zu reißen. Doch der erste Eindruck trügt bekanntlich oft und je mehr Details über die Änderungen und Verbesserungen gegenüber dem letztjährigen *WWE SmackDown! Shut Your Mouth* bekannt wurden, desto zutreffender erschien THQs Aussage, dass man das Spiel diesmal nicht nur verbessern, sondern in allen Bereichen komplett überarbeiten würde.

#### ZUPACKEN NACH WUNSCH

Die für den Spielablauf wichtigste Änderung betrifft die Steuerung. *Here Comes The Pain* kehrt den Beat-'em-Up-artigen Instant-Würfen der Vorgänger den Rücken und setzt endlich auf ein von Fans lange gefordertes Grapple-System. Hierbei können Sie den Gegner auf vier verschiedene Arten packen und aus den sich daraus ergebenden Positionen jeweils vier Moves ausführen. Es gibt dabei für jeden Wrestler je vier Power Moves, Aufgabegriffe, schnelle Moves und Signature-Moves – das sorgt nicht nur für mehr Spieltiefe, sondern auch für ein entscheidend größeres Move-repertoire als beim Vorgänger. Auch in der Defensive hat sich endlich etwas getan. So gibt es diesmal zwei Knöpfe für verschiedene Counter. Je nach Situation wird dabei die L2-Taste beispielsweise eine Aus-

weichaktion einleiten, während Ihr Wrestler bei Druck auf die R2-Taste direkt einen Gegenschlag ausführt. Auch beim Grapple gibt es entsprechende Manöver. Während es bei *Shut Your Mouth* noch Moves ohne passenden Counter gab, sollen diesmal sämtliche Aktionen ausgetrickst werden können.

#### BIS DIE KNOCHEN BRECHEN

Eine weitere entscheidende Neuerung ist die Anzeige der körperlichen Verfassung der Wrestler. Hierbei werden einzelne Körperregionen getrennt betrachtet und je nach Verletzungsgrad erscheint dann zum Beispiel das rechte Bein in der Anzeige gelb oder rot anstatt in gesundem Blau. Wer dann gleich zum Beinhebel greift, um eine Aufgabe zu erzwingen, der wird das neue, so genannte Tauziehen-System in Aktion erleben. Hierbei versucht der Angreifer, besonders viel Druck auf seinen Gegner auszuüben, während dieser sich mit aller Kraft in die Seile zu retten versucht. Dabei ist Hämmern auf die Tasten angesagt, während eine Anzeige über den Streithähnen die aktuellen Anstrengungen im Vergleich zeigt. Angesichts des Gezerres kommt es gerade recht, dass man nun am Boden liegende Gegner durch den Ring und damit von den Seilen wegzerren kann, bevor man einen Griff ansetzt oder einen Pinversuch startet.

#### DIE MENGE TOBT

Grafisch macht *Here Comes The Pain* einen sehr guten Eindruck, wobei der letzte Teil mit flüssigen Animationen und detaillierten Wrestlern ja schon einiges vorgelegt hatte. Der auffälligste Unterschied ist

#### INTERVIEW MIT WRESTLING-STAR TEST

## „Wie ein Wanderzirkus“



**Neben den Verantwortlichen von THQ war natürlich auch jemand von World Wrestling Entertainment bei der Londoner Enthüllung von *Here Comes The Pain* Anfang Juli vor Ort. Wir hatten die Chance, ein wenig mit WWE-Superstar Test zu plauschen.**

**PLAYZONE:** Du hörst diese Frage heute sicher schon zum x-ten Mal: Spielst du privat Videospiele?

**Test:** Ja, wenn ich Zeit habe. Was nicht sehr oft der Fall ist, aber ich habe eine PlayStation zu Hause.

**PLAYZONE:** Spielst du dann auch Wrestling-Spiele oder reizt dich das nicht?

**Test:** Oh ja, auf jeden Fall. Man muss einfach Videospiele spielen, speziell die Wrestling-Spiele, wenn ein neues rauskommt. Man muss sich einfach selbst im Videospiel steuern – das ist so cool, egal wie oft ich es schon erlebt habe.

**PLAYZONE:** Das stimmt natürlich, wer hat schon die Chance, sich selbst in einem Spiel zu erleben. Wie findest du das neue *SmackDown!*-Spiel denn bisher?

**Test:** Vom Aussehen her ist es großartig. Um ehrlich zu sein, hatte ich noch nicht die Gelegenheit, es selbst zu spielen.

**PLAYZONE:** Inwieweit haben dich denn die Entwickler bei der Entstehung des neuen *SmackDown!* einbezogen? Gab es Motion-Capturing-Aufnahmen?

**Test:** Sie kommen mit einer Maschine vorbei, die deinen Körper einscannert, dein Gesicht, deine Tattoos und all diese Details. Sie versuchen, die Wrestler im Spiel so akkurat wie möglich nachzubilden.

**PLAYZONE:** Wie sieht's mit der Sprachausgabe aus? Kriegst du da ein Skript vorgelegt, das du sprechen musst, oder wie läuft das ab?

**Test:** Ehrlich gesagt habe ich noch keine Sprachaufnahmen für das Spiel gemacht. Ich denke, es wird ähnliches Zeug wie normalerweise im Fernsehen sein, mit dem Trash-Talk und den ganzen bekannten Sprüchen.

**PLAYZONE:** Du bist ja nun schon seit einiger Zeit in der WWE aktiv. Wie bist du denn ursprünglich zum Wrestling gekommen?

**Test:** Ich war mein Leben lang ein Wrestling-Fan und habe schon als Kind die Shows im Fernsehen angeschaut. Irgendwann fasste ich den Entschluss, selbst in die Szene einzusteigen, und suchte nach jemandem, der mir Starhilfe geben konnte. Zufällig traf ich in einem Restaurant in Toronto auf Bret Hart. Er meinte am Ende zu mir: „Ich weiß nicht, ob du es schaffen wirst, aber ich werde dich trainieren.“

**PLAYZONE:** Du hast also im berühmten Dungeon der Harts trainiert? Wie sieht denn so ein Übungsprogramm für angehende Pro-Wrestler aus? Was war das Härteste daran?

**Test:** Genau, im Dungeon. Das Training ging über acht Monate. Man übt das richtige Fallen, das Einstecken von harten Schlägen und natürlich die Moves selbst. Am härtesten fand ich es, den Umgang mit den Seilen und das richtige Fallen zu erlernen.

**PLAYZONE:** Wie sieht das Leben als Pro-Wrestler aus?

**Test:** Fünf Tage in der Woche sind jeden Abend Matches angesagt, das ganze Jahr hindurch. Man reist jeden Tag – manchmal mit dem Auto, manchmal mit dem Flugzeug, manchmal mit beidem. Man kommt zwar in der ganzen Welt herum, aber man hat keine Zeit, sich irgendwelche Sehenswürdigkeiten anzuschauen. Man lebt quasi aus dem Kofferraum und isst in Restaurants. Es ist ein hartes Leben, auch für den Körper.

**PLAYZONE:** Es ist also so eine Art Roadshow?

**Test:** Ja, genau. Es ist wie ein Wanderzirkus, schätze ich.

**NEU DABEI** In der Elimination Chamber sind harte, spektakuläre Matches angesagt.

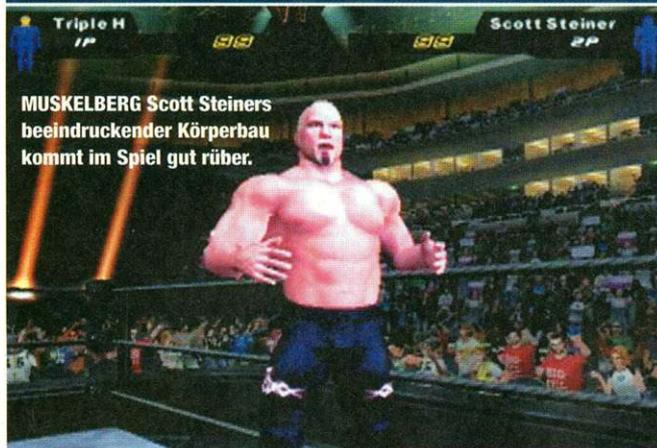




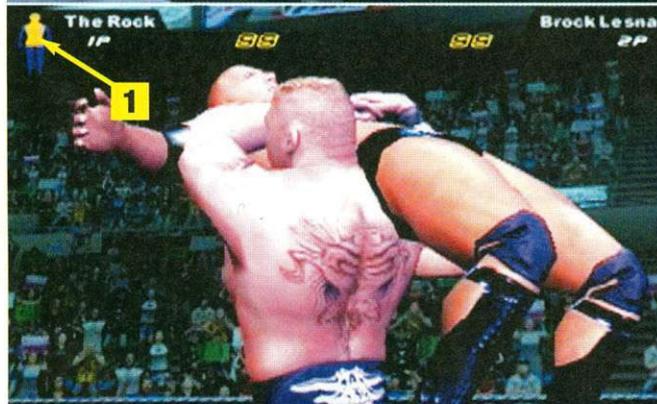
**FERNSEHREIF** Die Kameraperspektiven sollen noch filmartiger wirken.



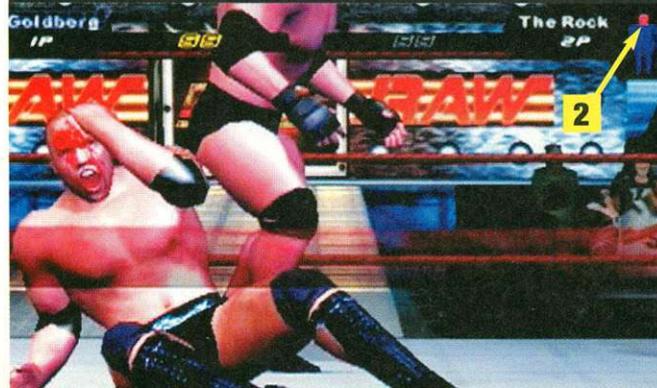
**GERETTET!** Brock Lesnar hat beim neuen „Tauziehen“ die Seile erreicht, Kurt Angle muss den Griff lösen.



**MUSKELBERG** Scott Steiners beeindruckender Körperbau kommt im Spiel gut rüber.



**DIE NEUE SCHADENSANZEIGE**  
Harte Moves zeigen sofort Wirkung: Bei (1) wird der Oberkörper in The Rocks Zustandsanzeige gelb, bei (2) der Kopf gleich rot angezeigt.



das endlich komplett in 3D modellierte und animierte Publikum, das die peinlichen Pappfiguren aus den Vorgängern vergessen lässt. Diesmal sollen auch endlich die schon früher geplanten Anfeuerungsrufe der Zuschauer integriert werden und auch die Reaktionen auf den Matchverlauf sollen vielfältiger und realistischer ausfallen. Zum Thema Sound wäre zudem noch erwähnenswert, dass THQ endlich die WWE-Stars ins Tonstudio zerren will, um eine authentische Sprachausgabe im Spiel zu haben. Hoffen wir mal, dass die zu sprechenden Dialoge nicht mehr ganz so merkwürdig wie bei *Shut Your Mouth* werden.

### BEKANNTE UND NEUE STORYLINES

Herzstück des Spiels wird erneut der Karriere-Modus, der diesmal neben aus den WWE-TV-Shows bekannten Storylines des zurückliegenden Jahres auch etliche eigens für das Spiel geschaffene Geschichten und Wendungen bieten wird, wobei THQ bei der Gestaltung selbiger eng mit den Schreibern der WWE zusammenarbeitet. Da dürfte es gleich noch reizvoller sein, sich mit einem Neuling die Karriereleiter hinaufzukämpfen. Natürlich können Sie dabei sowohl die Rollen authentischer WWE-Wrestler als auch selbst erschaffener Kraftprotze übernehmen – der Wrestler-Editor fehlt auch dieses Jahr nicht und ermöglicht es diesmal sogar, die Daten bestehender Stars nachträglich zu verändern. Sollte also Ihr favorisierter Wrestler im nächsten halben Jahr einen neuen Lieblingsmove finden oder plötzlich eine Maske tragen, so können Sie dies im Spiel entsprechend ändern.

Die Fähigkeiten jedes Kämpfers werden neben seinem umfassenden Move-Repertoire auch durch fünf Attributwerte bestimmt, die Sie im Laufe der Karriere verbessern können. Im Spiel wird zwischen den vorgefertigten Wrestlern mit den von THQ festgelegten Charakterwerten und den modifizierten Werten aus der laufenden Saison unterschieden, wobei Sie in Einzelmatches außerhalb des Karriere-Modus die freie Wahl zwischen bei-

den haben. Neben verbesserten Werten bekommen Sie für erfolgreiche Matches auch Geld, das Sie in der Shop Zone für neue Arenen, Wrestler oder Kostüme ausgeben können.

### LEGENDEN GEGEN NEUE STARS

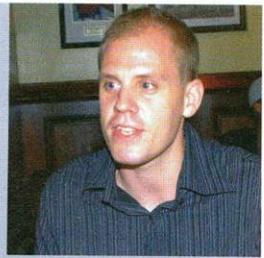
Nachdem Acclaim trotz der relativ schwachen Spiele einen gewissen Erfolg mit der *Legends of Wrestling*-Serie erzielen konnte, hat auch THQ die Zeichen der Zeit erkannt und präsentiert im neuen *SmackDown!* erstmals auch einige Legenden aus seligen World-Wrestling-Federation-Zeiten. Bei der in London gezeigten Version waren schon The Ultimate Warrior, „The Million Dollar Man“ Ted DiBiase, Nikolai Volkoff sowie Hawk und Animal spielbar – und auch der immer noch mehr oder weniger aktive Hulk Hogan ist bestätigt. Insgesamt zwölf Altstars werden auswählbar sein. Sollte die Idee gut ankommen – und davon gehen wir mal fest aus – ist wohl schon im nächsten Jahr mit mehr Wrestling-Legenden zu rechnen. Über 60 Wrestler werden insgesamt spielbar sein. Dabei spielen die individuellen Fähigkeiten der Stars diesmal eine viel größere Rolle. Ein Big Show wird beim neuem *SmackDown!* nicht mehr von Leichtgewichten wie Ray Mysterio in die Luft gestemmt werden können, sondern diesen unter sich begraben. Es wird dadurch wichtiger, die Moves taktisch geschickt auszuwählen, anstatt planlos auf sein Gegenüber einzudreschen.

### NOCH MEHR SPIELMODALS ZUVOR

Bisher hat THQ drei neue Matcharten angekündigt. Der Tatsache, dass erstmals in einem *SmackDown!*-Spiel auch Blut spritzt, wird mit First Blood besonders Rechnung getragen. Die beeindruckende Elimination Chamber wird natürlich mit einem eigenen Spielmodus gewürdigt und zuletzt gibt's noch etwas für die Voyeure: das Bra-and-Panties-Match. Hierbei treten zwei der WWE-Divas gegeneinander an. Gewonnen hat diejenige, die ihre Gegnerin zuerst bis auf den BH und den Slip aus-

# „Das hängt völlig von den Konsumenten ab.“

Neben der *SmackDown!*-Reihe betreut Nick bei THQ auch die *WWE Raw*-Spiele für die Xbox und die *WrestleMania*-Serie für Nintendos GameCube. Wir befragten ihn bei der Präsentation des Spiels in London zu einigen Details von *Here Comes The Pain*.



**PLAYZONE:** Eine der entscheidenden Innovationen beim neuen Spiel wird für viele Spieler die Tatsache sein, dass nun auch klassische WWF-Wrestler spielbar sind. Ist das eine Art Testballon oder plant ihr für die Zukunft schon fest mit einer größeren Auswahl als die zwölf Mann in diesem Jahr?

**Nick Wlodyka:** Das hängt völlig von den Konsumenten ab. Wir setzen uns jedes Jahr hin und gehen die Kommentare der Fans zum letzten Spiel durch. Die legendären Wrestler wurden immer wieder gewünscht und daher haben wir diesmal einige in das Spiel eingebaut. Wenn diese Idee auf dem Markt gut ankommt, werden wir dieses Feature definitiv ausbauen. Uns interessiert auch, welche Wrestler die Leute im Spiel sehen wollen. Wir fangen erst mal mit zwölf an und warten dann ab, wen sich die Fans noch zusätzlich wünschen.

**PLAYZONE:** Ich nehme an, die kleine Zahl zum Start hat auch mit lizenzrechtlichen Problemen zu tun? Wie sieht die rechtliche Situation da aus, hat die WWE die Rechte an all den Figuren, Namen und Gimmicks oder müsst ihr da mit jedem Altstar individuell verhandeln?

**Nick Wlodyka:** Absolut. Es ist ein sehr zeitaufwendiger Prozess für uns. Denn a) muss jede Legende, die wir ins Spiel einbauen wollen, von der WWE abgesehen werden und b) müssen wir für die Figuren von den Wrestlern selbst jeweils einzeln die Lizenz einholen.

**PLAYZONE:** Inwieweit habt ihr denn den Saison-Modus im Detail verbessert, von den eigens dafür geschriebenen Storylines mal abgesehen?

**Nick Wlodyka:** Man wird dadurch bedingt nicht nur bekannte Geschichten erleben und wir haben die Sache viel tiefergründiger aufgebaut. Wenn man nun vor eine Wahl gestellt wird, gabelt sich die Handlung auf vielerlei Art. Man wird das Spiel also einige Male

anfangen müssen, bevor sich irgendwelche Ereignisse wiederholen, so dass die Saisons immer ziemlich individuell ausfallen und mehr Abwechslung geboten wird. Dann gibt es das Finanzsystem. Je größer die Matches, die man bestreitet, desto größer die Siegpriämien. Bei PPVs kann man dabei dann natürlich richtig Kohle scheffeln. Wer sich nicht gut schlägt, der kann sogar Geld verlieren, denn Vince will natürlich keine Verlierer in der WWE. Es wird umfangreiche Statistiken geben, so dass deine Karriere komplett festgehalten wird – wie viele Matches hast du gewonnen? Wie viele davon durch Aufgabe oder durch K. o.?

**PLAYZONE:** Habt ihr schon mal daran gedacht, einen Saison-Modus für mehrere Spieler zu machen? Vielleicht als Team?

**Nick Wlodyka:** Wir haben einen Multiplayer-Saisonmodus in unserem *Raw*-Spiel für die Xbox umgesetzt. Das war eine Art Test, um zu sehen, ob die Leute das wirklich wollen. Wenn er gut ankommt, werden wir so etwas auch in der nächsten *SmackDown!*-Version einbauen.

**PLAYZONE:** Wie sieht es mit Online-Support aus?

**Nick Wlodyka:** Dieses Jahr wird's definitiv keine Online-Unterstützung geben. Fürs nächste Jahr haben wir aber 100 % Online-Features für *SmackDown!* in Planung.

**PLAYZONE:** Wie werden die genau aussehen?

**Nick Wlodyka:** Dazu kann ich nichts zu sagen, das ist bis zum nächsten Jahr streng geheim!

**PLAYZONE:** Im Vergleich zu *Just Bring It* war *Shut Your Mouth* trotz aller Verbesserungen in einem Punkt unterlegen: Es gab nur sechs Leute gleichzeitig im Ring, während es früher noch acht gewesen waren. Wie viele werden es diesmal sein?

**Nick Wlodyka:** Aufgrund der diesmal noch detaillierteren Figuren und des neuen 3D-Publikums reizen wir die Konsole ziemlich aus, so dass sich in diesem Punkt nichts ändern wird.

**PLAYZONE:** Wird es jetzt, wo die Zuschauer endlich dreidimensional dargestellt werden, wieder Kämpfe im Publikum geben?

**Nick Wlodyka:** Nein, dieses Jahr gibt's das nicht.

**PLAYZONE:** Wieso besteht ihr eigentlich immer noch darauf, drei unterschiedliche Wrestling-Spiele für drei Konsolen zu machen?

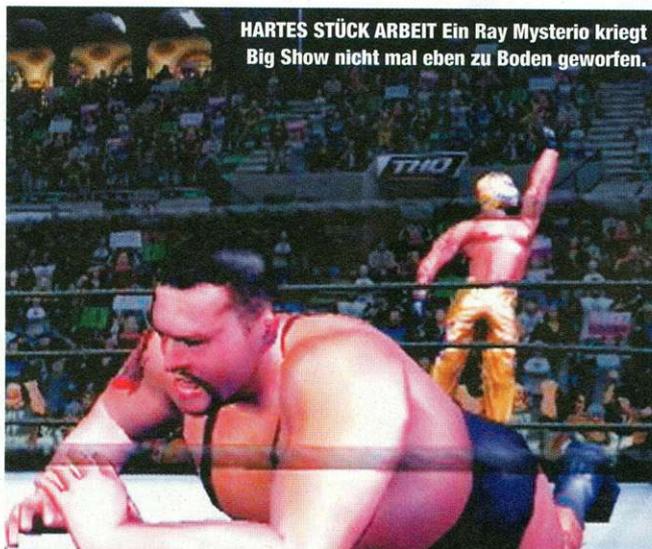
**Nick Wlodyka:** Es gibt zwei Hauptgründe. Einer ist die Tatsache, dass jedes der Spiele sich in eine andere Richtung entwickelt und seine eigenen Stärken hat. Wir könnten diese in der uns zur Verfügung stehenden Zeit niemals in einem Spiel zusammenbringen. Zum anderen hat sich in den letzten Jahren gezeigt, dass die Konsumenten auch mehrere Spiele kaufen. Wir wollen also nicht nur ein Produkt haben, bei dem wir nur ein paar Veränderungen vornehmen, und dann auf Erfolg hoffen. Wir wollen stattdessen mit jedem Spiel eine andere Erfahrung vermitteln, da sie zu unterschiedlichen Zeiten im Jahr erscheinen.

**PLAYZONE:** Habt ihr für die Zukunft Pläne, wieder mit dem AKI-Corporation-Team zusammenzuarbeiten, das für euch die nach wie vor sehr beliebten Wrestling-Spiele für das Nintendo 64 entwickelt hat? (Zuletzt entwickelten sie das „Wrestling-Light“-Spiel *Def Jam Vendetta* für Electronic Arts, Anm. d. Red.)

**Nick Wlodyka:** Momentan sind wir zufrieden mit den Entwicklerteams, mit denen wir zusammenarbeiten. Es gab entscheidende Fortschritte bei den Spielen. Daher: Es wird natürlich kleinere Veränderungen geben, aber wir sind froh über die derzeitige Situation.

gezogen hat – so sieht also Emanzipation im Ring aus ... Ansonsten sollen sämtliche Spielmodi von *Shut Your Mouth* weiterhin enthalten sein. Nur den Create-A-PPV-Modus früherer *SmackDown!*-Spiele werden Fans weiterhin vergeblich suchen – unverständlich, sollte die Programmierung eines solchen doch eigentlich nur wenig Zeit in Anspruch nehmen. Abgesehen davon scheint THQ die Erfolgsserie aber sehr gewissenhaft weiterzuentwickeln und so dürfte *Here Comes The Pain* im November klar die neue Wrestling-Referenz werden.

MICHAEL PRUCHNICKI



**HARTES STÜCK ARBEIT** Ein Ray Mysterio krieg Big Show nicht mal eben zu Boden geworfen.

## VORSCHAU SMACKDOWN! 5

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Yuke's
Genre:	Wrestling
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	Über 60 Wrestler

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

Spieler 1-4	Termin Mitte November
-------------	-----------------------

### FINSCHÄTZUNG

# SEHR GUT

„Der Vorgänger war schon sehr gut, aber THQ legt noch einen drauf: *Here Comes The Pain* wird ein Top-Hit!“



**FLICKENTEPPICH** Der ziemlich kaputte Teddy ist eines der originellsten Monster.



**RHETHORISCHE FRAGE** Gib mir deinen Saft, ich geb dir meinen ...

What do you want from me

# Ghosthunter

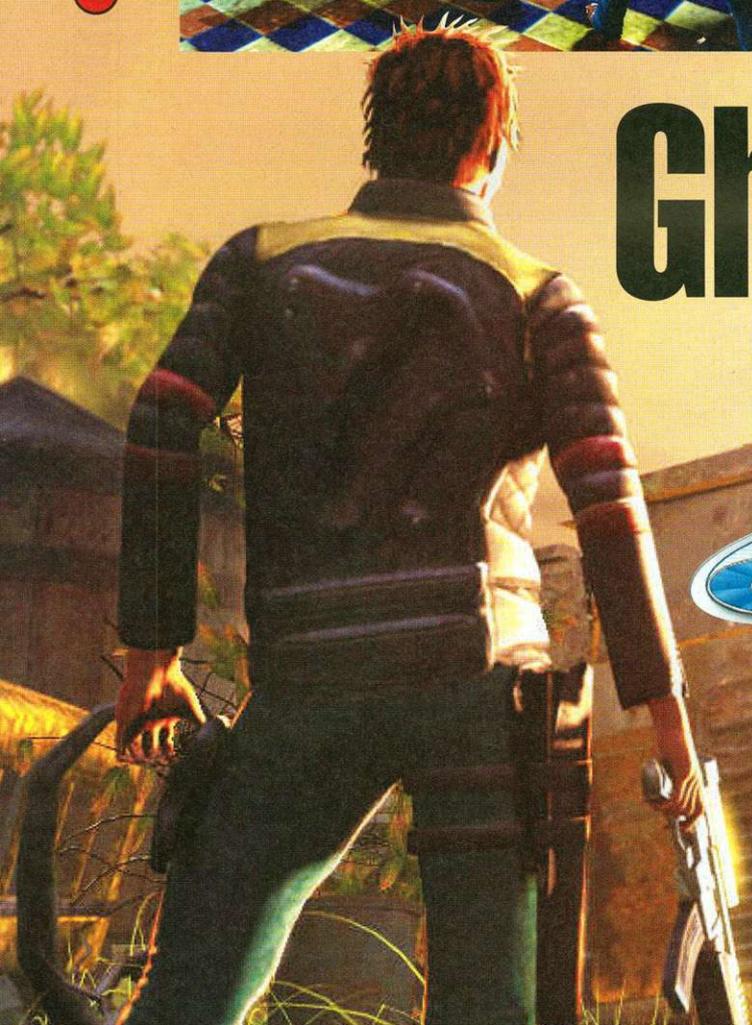
Who you gonna call? Die *MediEvil*-Macher greifen wieder einmal ins **Skurrilitäten-Kabinett.**



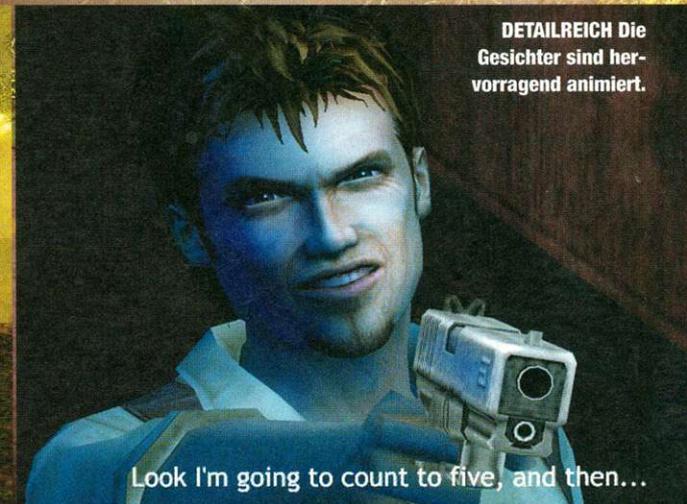
**S**anfte Nebelschwaden durchwabern die herbstlichen Wälder. Die Sonne geht gerade auf und kämpft sich durch die riesigen Baumkronen. Der malerischen Umgebung zum Trotz liegt eine bedrohliche Atmosphäre in der Luft. Einerseits möchte man sofort den Picknickkorb herausholen, andererseits lieber schnell weg von diesem Ort. Plötzlich huscht ein schwach erkennbarer

Schatten zwischen zwei etwas weiter entfernten Bäumen hindurch. Aus der Deckung heraus erkennen wir mit dem Fernglas nur vage Umrisse einer Person. Die zuschaltbare Infrarotsicht gewährt mehr Übersicht – es ist ein Mensch, aber er ist nicht zum Blumenpflücken hier.

**SCHÖN SCHRÄG** Abgefahrene und originelle Szenarien liegen den Cambridge



**ALTERNATIVE** Wenn's mit der Fleischerlehre nicht klappt, kann man immer noch im Wald Touristen erschrecken. Und hey, schicker Hut!



**DETAILREICH** Die Gesichter sind hervorragend animiert.

Look I'm going to count to five, and then...



**ALIEN?** Bei der Gestaltung der Geister ließ man der Fantasie freien Lauf.



**KOLOSS** Mit der kleinen Pistole wird's vermutlich ein ungleicher Kampf.

Studios offenbar. Schon die *MediEvil*-Teile auf der PSone hoben sich von der Masse nicht zuletzt durch das schräge Charakter-Design und den morbiden Humor ab. Die Story von *Ghosthunter* ist dementsprechend alles andere als abgedroschen: Cop Lazarus Jones steht mit beiden Beinen fest im Leben. Die Welt ist eine Kugel und Geister sind reine Fiktion. Bei einer Routine-Untersuchung in einer alten Schule stoßen er und seine Partnerin auf ein Forschungslabor. Dort kann Lazarus seine Finger nicht bei sich behalten und setzt aus Versehen eine ganze Menge übernatürlicher Wesen frei, die eigentlich ganz gut in Gefangenschaft aufgehoben waren. Zu allem Überfluss wird auch noch seine Partnerin entführt. Was macht ein Detroiter Cop, wenn ihm so etwas passiert? Genau. Er lässt sich vom Forschungsleiter Professor Richmond in die Kunst des Jagens von spirituellen Gestalten einweisen und wird zum Ghosthunter.

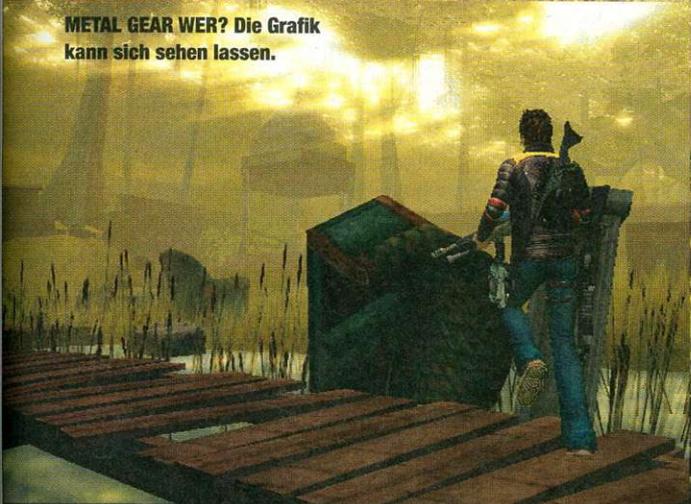
### LECKERE OPTIK

Der Spieler steuert den gut aussehenden Tollpatsch in der klassischen Third-Person-Ansicht. Schon nach wenigen Metern ist vor allem eins klar: Die Jungs und Mädels aus Cambridge haben ihre Hausaufgaben gemacht. Die Optik prahlt mit detailreichen Texturen und einigen sehenswerten Effekten. Lazarus schleicht hervorragend animiert durch atmosphärisch dicht gestaltete Gemäuer. Eine alte Schule – vormals Schauplatz eines grausamen Massakers – erinnert an klassische Horrorfilme. Kein Zufall, denn bei der Gestaltung des Spiels dienten viele klassische, aber auch moderne Filme als Inspiration. Produzent James Sheperd beschreibt den



Titel als „*Ghostbusters* für Erwachsene“. Zwar soll der Humor trotzdem nicht zu kurz kommen, was einige gezeigte Zwischensequenzen auch eindrucksvoll bewiesen, doch geht es in erster Linie um Horror und Suspense. Mit dazu bei trägt der hervorragende Sound. In feinstem Dol-

**METAL GEAR WER?** Die Grafik kann sich sehen lassen.



**KÜSS MICH!** Ist es denn wirklich zu viel verlangt, vorher ein Pfefferminz einzuwerfen?



SCHATTENKRIEGER In den Sümpfen trifft Lazarus auf Hinterwäldler mit Spezialausrüstung und schlechter Laune.

by ProLogic II abgemischt, sorgen gruselige Geräusche und spannungsfördernde Musik für Gänsehaut. Schön zu sehen, dass Entwickler den Stellenwert einer guten Soundkulisse immer mehr zu schätzen wissen. Audiovisuell spielt *Ghosthunter* also schon jetzt in der Oberliga. Doch das tat *Primal* auch – wie gibt sich der spielerische Teil? Hier boten die zwei großen Vorfürlevels leider noch nicht genug Einsicht, um eine endgültige Aussage zu treffen. Während Jen sich zumeist mit körperlichem Einsatz ihrer Feinde erwehrt, darf der Model-Cop auf ein ganzes Arsenal an ausgefallenen Waffen und Gimmicks zurückgreifen. Gegner werden nicht einfach erschossen – schließlich sind sie bereits tot –, sondern müssen mit dem entsprechenden Equipment gefangen werden. Dabei stellt jeder Gegnerstypus unterschiedliche Anforderungen an den Spieler und die Ausrüstung. Poltergeister müssen beispielsweise erst einmal sichtbar gemacht werden, bevor es an deren Tilgung geht. Per Wasserdampf werden die Konturen der Quälgeister sichtbar, was optisch effektiv inszeniert wird. Abwechslung ist Trumpf und so wird man gelegentlich auch die Kontrolle über eine weitere Spielfigur übernehmen. Astral – der Name lässt es bereits vermuten – ist ebenfalls kein weltliches Wesen mehr, steht aber nicht auf der Abschussliste des jungen Cops. Sie verhilft ihm zum „zweiten Gesicht“, das ihm die Jagd auf die rastlosen Zwischenwesen überhaupt erst ermöglicht. An einigen Stellen im Spiel, die für einen Menschen unzugänglich sind, muss sie dann sogar höchstpersönlich mit anpacken,

um den angerichteten Schaden wieder in Ordnung zu bringen.

**NOCH NICHT PERFEKT**

Bei aller Begeisterung gibt es derzeit aber auch noch ein paar Kritikpunkte, die es bis zum Release auszumerzen gilt. Zum einen gab sich die Steuerung derzeit noch etwas hakelig und gewöhnungsbedürftig, zum anderen hatte die Kamera des Öfteren einige Schwierigkeiten, das Geschehen auf dem Bildschirm übersichtlich zu präsentieren. Die Entwickler zeigten sich allerdings sehr interessiert und gewillt, das Spiel so perfekt wie möglich zu machen. Das lässt auf bessere Lösungen im fertigen Spiel hoffen. Überhaupt war die Atmosphäre in den Studios in Cambridge angenehm gelöst. Alle Beteiligten machten einen sehr motivierten und enthusiastischen Eindruck. Wollen wir hoffen, dass diese Begeisterung sich auch auf den Spieler überträgt, wenn das Spiel fertig ist.

MAIK BÜTEFÜR

**VORSCHAU GHOSTHUNTER**

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Cambridge Studios
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	16:9
Audio:	Dolby ProLogic II
Umfang:	Sechs Abschnitte
Internet:	www.playstation.de

Spieler 1	Termin 3. Quartal 2003
-----------	------------------------

**SEHR GUT**

„Erstklassig präsentierte Geisterjagd mit Witz, die derzeit noch an der etwas störrischen Steuerung krank.“

**INTERVIEW MIT CHEF-DESIGNER JAMES SHEPHERD**

„Wir lassen uns ungern in eine Schublade stecken!“

Viele kreative Köpfe arbeiten an *Ghosthunter*, James Sheperd, seines Zeichens Chef-Designer des Spiels, versucht sie alle zum selben Ziel zu führen.



**PLAYZONE:** Was für ein Spiel erwartet den Spieler, wenn er *Ghosthunter* einlegt?

**James Shepherd:** *Ghosthunter* ist Action-Spiel im Survival-Horror-Genre. Das Gefühl Nummer Eins, das wir beim Spieler auslösen wollen, ist Angst. Es geht nicht nur um Blut und Gedärme. Wir wollen den Spieler nicht mit dramatischer Musik oder explodierenden Köpfen ängstigen. *Ghosthunter* hat einen dunkleren und psychologischen Horror. Es hat mehr mit kürzlich erschienenen japanischen Horror-Filmen wie *The Ring*, *The Eye* oder dem Stanley-Kubrick-Klassiker *The Shining* gemein. Der Spieler hat es mit Gegnern zu tun, die bereits tot sind. Wenn man gegen sie kämpft, können sie durch Lazarus hindurchgleiten und man kann sie beispielsweise weinen hören. In *Ghosthunter* steht die Atmosphäre im Vordergrund.

**PLAYZONE:** Womit kann man *Ghosthunter* vergleichen? Eher *Resident Evil* oder *Silent Hill*?

**James Shepherd:** Es ist ein Survival-Horror-Spiel, aber wir lassen uns trotzdem ungern in eine Schublade stecken. Wir kümmern uns nicht so sehr darum, was die anderen machen. Wir lassen uns größtenteils von Filmen und Büchern inspirieren. Uns geht es nicht nur um herumfliegende Gedärme und platzende Köpfe. *Ghosthunter* hat abwechslungsreicheres Gameplay. Es ist ein wenig wie eine dunkle Horror-Version unserer bisherigen Spiele.

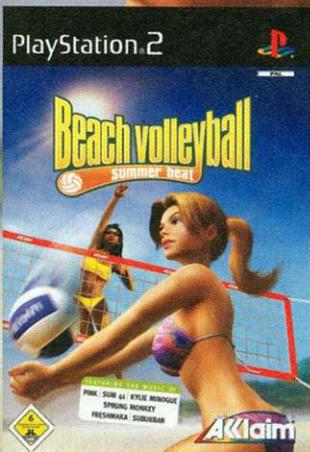
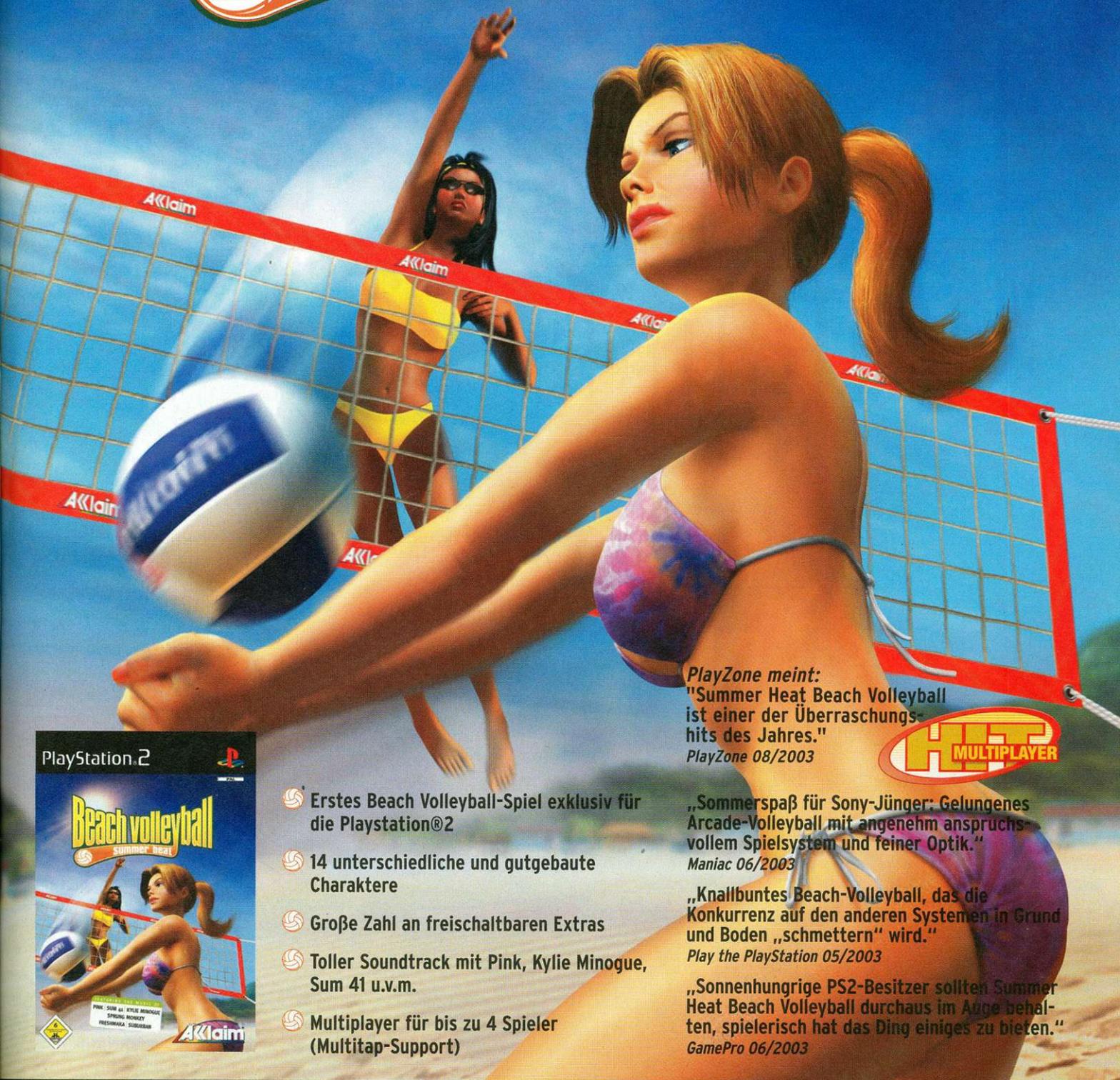
**PLAYZONE:** Das Spiel wirkt enorm detailverliebt. Normalerweise konzentrieren sich Spiele auf einen Bereich, der sehr ausgefeilt ist. Mal ist die Story herausragend, ein anderes Mal die Grafik. *Ghosthunter* wirkt in jedem Bereich sehr durchdacht. Wie organisiert man sein Team, um so etwas überhaupt auch irgendwann fertig zu stellen und sich nicht andauernd in Kleinigkeiten zu verrennen?

**James Shepherd:** Gute Frage. Wenn man sich einmal Autoren, Regisseure oder Musiker anschaut: Manchmal passiert es, dass sie eine falsche Entscheidung treffen und nie wieder so gut werden wie vorher. Spiele entwickeln ist nicht leicht. Man hat nicht so viele Chancen in seinem Leben, ein gutes Spiel zu machen, deswegen versucht man eigentlich immer, das absolut ultimative Spiel zu entwickeln. Man fängt mit einem Skript an und arbeitet wirklich hart daran für vielleicht anderthalb Jahre. Aber dann ist es fertig. Dann macht man sich ans Motion Capturing und die Tonaufnahmen, bis auch die erledigt sind. Die Tatsache, dass man verschiedene Stadien durchläuft, hilft einem, nicht verrückt zu werden (lacht). Wir spielen natürlich auch selbst gern Videospiele. Das Wichtigste für uns ist: Es muss ein Action-Adventure werden, das auch wir gerne spielen würden. Das ideale Spiel eben. Wir lassen uns von Filmen und Büchern inspirieren und versuchen, etwas Einzigartiges zu schaffen.

**PLAYZONE:** Vielen Dank für das Gespräch.

# Beach volleyball

summer heat



- ⊗ Erstes Beach Volleyball-Spiel exklusiv für die PlayStation®2
- ⊗ 14 unterschiedliche und gutgebaute Charaktere
- ⊗ Große Zahl an freischaltbaren Extras
- ⊗ Toller Soundtrack mit Pink, Kylie Minogue, Sum 41 u.v.m.
- ⊗ Multiplayer für bis zu 4 Spieler (Multitap-Support)

*PlayZone meint:*  
 "Summer Heat Beach Volleyball ist einer der Überraschungshits des Jahres."  
 PlayZone 08/2003



„Sommerspaß für Sony-Jünger: Gelungenes Arcade-Volleyball mit angenehm anspruchsvollem Spielsystem und feiner Optik.“  
 Maniac 06/2003

„Knallbuntes Beach-Volleyball, das die Konkurrenz auf den anderen Systemen in Grund und Boden „schmetternt“ wird.“  
 Play the PlayStation 05/2003

„Sonnenhungrige PS2-Besitzer sollten Summer Heat Beach Volleyball durchaus im Auge behalten, spielerisch hat das Ding einiges zu bieten.“  
 GamePro 06/2003

PlayStation®2

**Acclaim**®

ALTER BEKANNTER  
Janus Audron  
begegnete Raziel  
bereits im  
zweiten Teil ...

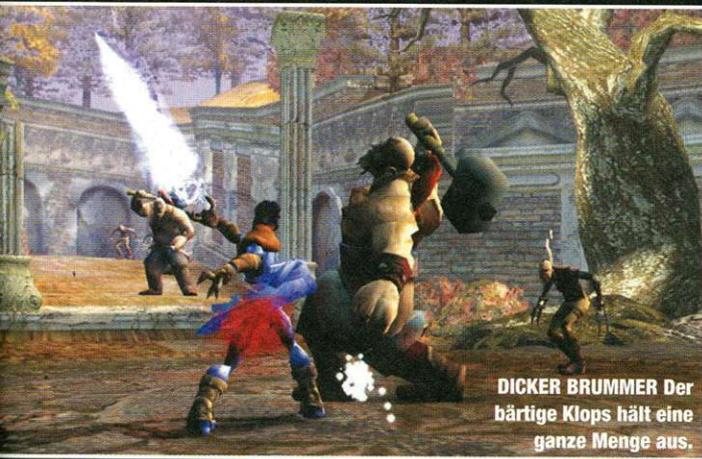
NEUE BEDROHUNG  
Offenbar hat das  
Verhältnis zwischen  
den beiden über die  
Jahre gelitten.



# Legacy of Kain: Defiance

Der Kampf um Nosgoth geht weiter. Wir wagten in San Francisco **ein Probespiel.**

**I**n der ewigen Bestenliste der verwirrendsten Storylines liegt die Geschichte rund um Raziel und das schwer vom Schicksal gebeutelte Land Nosgoth ganz weit vorn. Selbst wer alle Teile der Serie sein Eigen nennt, versteht nicht zwangsläufig, was dort eigentlich vor sich geht. Ursprünglich war Raziel ein Zögling des Vampirfürsten Kain. Als treuer Gefährte folgte er seinem Herrn bedingungslos. Unglücklicherweise überholte er seinen Meister in seiner Entwicklung: Noch vor seinem Meister wuchsen ihm Flügel. Das schmeckte diesem wiederum gar nicht, woraufhin er Raziel in den Schlund der verlorenen Seelen werfen ließ, um sich seiner zu entledigen. Doch Raziel war nicht tot. Grausam entstellt und nur noch ein fratzenhaftes Spiegelbild seiner selbst, begab sich der rachsüchtige Todesengel Jahrzehnte später auf die Suche nach seinem Peiniger. Im direkten Vorgänger *Soul Reaver 2* überschlugen



**DICKER BRUMMER** Der bärtige Klops hält eine ganze Menge aus.

sich dann die Ereignisse. Jeder schien jeden an der Nase herumzuführen und offenbar verfolgten alle Beteiligten eigene große Pläne. Zwar wurde jeder Dialog fantastisch inszeniert und es fehlte nicht an Dramatik, wohl aber an erklärenden Worten. Wer bei *Matrix: Reloaded* nur noch stirnrunzelnd im Kinossessel verweilen konnte, als der weißhaarige Architekt so richtig loslegte, der kann sich ungefähr vorstellen, wie der Großteil der Spieler beim finalen Showdown von *Soul Reaver 2* vor dem Bildschirm gesessen hat: etwas ratlos. Das soll sich mit dem neuesten Teil der Saga ändern. Die Story soll auch Neueinsteigern die Chance geben, in die Geschichte von Nosgoth einzutauchen. Allzu viele Details konnten wir den Machern leider noch nicht entlocken, wohl aber die Aussage, dass die Ereignisse von *Legacy of Kain: Defiance* schlappe 500 Jahre nach dem zweiten Teil spielen. Ungeduldige Naturen dürften sich besonders über die Ankündigung freuen, dass Zwischensequenzen zukünftig abbrechbar sind.

#### DOPPELTES LOTTCHEN

Schon beim Sprung vom Erstling zum Nachfolger ging Crystal Dynamics viele Risiken ein und scheute auch nicht davor zurück, die Serie spielerisch drastisch zu verändern. Nach dem derzeitigen Informationsstand wird der dritte Teil noch wesentlich deutlichere Veränderungen erfahren. Wichtigste Neuerung ist sicherlich die Wahl des Hauptcharakters. Derer gibt es nämlich nun gleich zwei. Sowohl der Seelen fressende Raziel als auch Blut-sauger Kain dürfen vom Spieler gesteuert werden. Dabei wird sich das Gameplay nicht grundlegend unterscheiden, trotzdem beherrschen beide Protagonisten einige exklusive Manöver und Moves. So kann Raziel beispielsweise mit den zerfledderten Überresten seiner Flügel kurze Strecken in der Luft zurücklegen, während Kain sich lautlos und majestätisch zu Boden gleiten lässt. Ebenfalls gründlich überarbeitet wurde das Kampfsystem: Während in den Vorgängern meist nur kleinere Feindgruppen auf Raziel losgingen, wird



**FIESLING** Kain wird wohl nie der nette Nachbar von nebenan.

#### INTERVIEW MIT DESIGNER NOAH HUGHES

„Kein Gegner wartet mehr darauf, endlich eingreifen zu dürfen.“



**NOAH HUGHES**

Im Entwicklerstudio von Crystal Dynamics in San Francisco unterhielten wir uns mit Noah Hughes über die Neuerungen der Serie und was die Zukunft wohl bringen mag.

**PLAYZONE:** Was können Sie uns über die Story von *Legacy of Kain: Defiance* erzählen?

**Noah Hughes:** Leider derzeit noch nicht so viel, aber ich kann Ihnen verraten, wie sie beginnt. Eigentlich knüpft die Story direkt an die Geschehnisse des zweiten Teils an. Kain kehrt zum Stronghold zurück, um von Möbius zu erfahren, wo Raziel sich aufhält. Am Ende von *Soul Reaver 2* wurde Raziel in die Spektralwelt verbannt und war dort für 500 Jahre gefangen.

**PLAYZONE:** Warum gibt es so einschneidende Veränderungen beim Kampf- und Kamerasystem?

**Noah Hughes:** Viele Leute mochten das Kampfsystem von *Soul Reaver 2*, aber wir hatten das Gefühl, das Kampfsystem in eine etwas andere Richtung führen zu müssen. Wir gingen weg vom Kampf Mann gegen Mann, in dem der Spieler immer nur von einem Gegner angegriffen werden konnte, und implementierten ein offeneres Kampfsystem. Man kann nun jederzeit jeden beliebigen Gegner angreifen, genauso muss man sich aber zu allen Seiten absichern. In *Legacy of Kain: Defiance* wartet kein Gegner mehr geduldig darauf, endlich eingreifen zu dürfen. Wir fanden, dass es sinniger ist und die Kämpfe lebendiger macht. Des Weiteren ist es nun auch möglich, in der Luft zu kämpfen. Jeder Move, den man auf dem Boden machen kann, ist auch in der Luft möglich. Nicht zu vergessen die Telekinese. Man kann Gegner mit der so genannten Telekinese-Force wie mit einer unsichtbaren Schrotflinte wegstoßen, Telekinese-Acquire ermöglicht es, Gegner in der Luft festzuhalten und durch die Gegend zu schleudern. Einige Special Moves bekommt der Spieler erst im Verlauf des Spiels, abhängig von seinen Erfolgen bei Kämpfen.

**PLAYZONE:** Was unterscheidet Ihrer Meinung nach *Legacy of Kain: Defiance* am stärksten von *Soul Reaver 2*?

**Noah Hughes:** Neben dem Kampfsystem sicherlich die Kamera. Sie folgt nun festgelegten Bahnen auf sehr filmische Art und Weise. Sie ermöglicht es uns, die für unsere Serie typischen schönen Hintergründe und spezielle Rätsel ins rechte Licht zu rücken. Man kann sich immer noch in einer Ego-Sicht im Level umsehen, zusätzlich gibt es aber auch noch spezielle Übersichts-Kameraeinstellungen an wichtigen Punkten. Auch die Rätsel haben wir verändert. Sie sind jetzt raumbasierter. Man muss nicht mehr kilometerlange Strecken zurücklegen. Man kann also immer noch Spaß an ausgeklügelten Puzzles haben, muss aber nicht mehr so weite Wege laufen. Die letzte große Veränderung ist die Story. Wir haben sie etwas zugänglicher gemacht, ohne aber die Tiefe der Vorgänger zu vernachlässigen.

**PLAYZONE:** Wie gefällt Ihnen die Idee eines Multiplayermodus?

**Noah Hughes:** Ich halte es für eine interessante Richtung für das Label *Legacy of Kain*. Zwar ist es derzeit noch kein Thema, aber ich würde einen solchen Modus oder ein eigenes Spiel nicht ausschließen.

**PLAYZONE:** Vielen Dank für das Gespräch.

**SPEKTRALWELT**  
Raziel ist immer noch ein Reisender zwischen den Welten.

**DIE MACHT IST STARK IN IHM**  
Solche Gegner schleudert Kain einfach weg.

**BOSSGEGNER** Der Hintergrund ist noch nicht die finale Umgebung.

**SCHWERTKAMPF** Kain weiß mit dem Soul Reaver umzugehen.

man es neuerdings auch mit größeren Ansammlungen von Widersachern aller Art zu tun bekommen. Kämpfe laufen nun wesentlich dynamischer und freier ab. Beide Fürsten der Finsternis haben zur eigenen Verteidigung das legendäre Schwert Soul Reaver zur Verfügung – allerdings in unterschiedlicher Form. Kain schwingt das geschmiedete Original, Raziel verschmolz bereits im ersten Teil mit der Klinge, die nun in einer Lichtform eine Art Symbiose mit ihm eingegangen ist. Erstmals beherrschen beide auch die Kunst der Telekinese und sind in der Lage, Feinde mit reiner Willenskraft durch die Gegend zu schleudern. Beim ersten Probespiel kam in diesem Zusammenhang leichtes Jedi-Ritter-Feeling auf. Selbst Gruppen von fünf oder sechs Gegnern waren dank der übermenschlichen Fähigkeiten eine zu bewältigende Bedrohung. Nach kurzer Eingewöhnung war es sogar möglich, Gegner zu „juggeln“, also in die Luft zu schleudern und dort mit weiteren Schlägen zu malträtieren. Trotz dieser Maßnahmen soll der Titel aber kein simples Actionspiel werden. Rätsel waren seit jeher ein wichtiger Bestandteil der Serie und werden auch in Zukunft eine große Rolle spielen.

**PRACHTVOLLE KULISSEN**

War schon der Vorgänger grafisch in der absoluten Oberklasse der PS2 angesiedelt, so wird *Legacy of Kain: Defiance* noch einmal einen draufsetzen. Der Detailreichtum der Hintergründe ist beeindruckend, trotzdem läuft das Geschehen auf dem Bildschirm immer flüssig ab. Die Charaktere haben ebenfalls an Details gewonnen und sind nach wie vor fantastisch animiert. Um die glanzvollen Hintergründe auch in das entsprechende Licht zu rücken, wurde das Kamerasystem ebenfalls umgeworfen. Festgelegte Perspektiven sollen das Geschehen stets aus dem optimalen Sichtwinkel einfangen und zudem für eine cineastischere Darstellung sorgen. Hier folgt man sogar den Regeln des Kinos und lässt beispielsweise Umblendungen sehr weich vonstatten gehen. Die Steuerung passt sich dem Geschehen an, was nach kurzer Eingewöhnung sehr gut funktioniert. Durch die neue Kamera sollen zudem Rätsel etwas leichter auszumachen sein. Die hier abgedruckten Screenshots stammen direkt vom Hersteller und sind zweifelsohne etwas nachbearbeitet.

MAIK BÜTEFÜR

**VORSCHAU LEGACY OF KAIN**

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

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

Spieler 1	Termin Ende 2003
-----------	------------------

**EINSCHÄTZUNG**

**SEHR GUT**

„Grafisch ist der neueste Ableger schon jetzt **umwerfend schön**. Mal sehen, was die Spielmechanik hergibt.“

**STEINSTATUEN** Nicht allen Gegnern ist mit Telekinese beizukommen.

# Unvergessliche Abo-Prämie

**ANGEBOT JAHRESABO**

Wer jetzt PLAYZONE abonniert, erhält den  
**X-Port V2** als **kostenloses Dankeschön.**



**D**as ideale Zubehör, um Spielstände der PLAYZONE-DVD zu nutzen! Mit dem X-Port V2 von Bigben haben Sie die Möglichkeit, Ihren PC als Memory Card einzusetzen und so Ihre Speicherstände komfortabel zu verwalten. Von der Memory Card zum PC und wieder zurück. So wird Platz gespart. Schließen Sie einfach Ihre PlayStation 2 über das mitgelieferte USB-Kabel an den PC an. Durch die benutzerfreundliche Bedienungsfläche der X-Port-V2-Software können Sie Ihre Spielstände kinderleicht kopieren, verschieben und löschen. Laden Sie die aktuellsten Cheatcodes und Spielstände aus dem Internet direkt auf Ihren PC. Tauschen Sie Spielstände mit Freunden via E-Mail und beweisen Sie, dass keiner so weit kommt wie Sie! Auch Replays von Spielen lassen sich so ohne Probleme von Spieler zu Spieler weitergeben und tauschen.

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**

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

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

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Rechnungsadresse: (nur wenn abweichend von Lieferanschrift):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„X-Port V2“ (Art.-Nr. 002254)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht!)

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

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

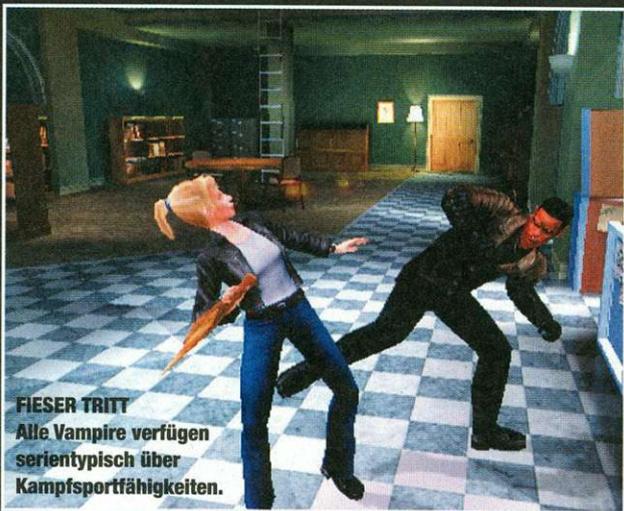
Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

# Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds

Die **Vampirjägerin** und  
ihre **Freunde** säubern  
Sunnydale vom Bösen.

**U**nglaublicher Schrott oder die beste Fantasy-Serie, die das Fernsehen zu bieten hat? Bei kaum einer anderen TV-Reihe gehen die Meinungen so stark auseinander wie bei *Buffy – Im Bann der Dämonen*. Zugegeben, die Hintergrundgeschichte ist schon ein wenig an den Haaren herbeigezogen. Ein mit besonderen Kampffähigkeiten ausgestatteter Teenager ist die einzige Hoffnung für eine Welt, in der es von Dämonen, Vampiren und untotem Gesindel nur so wimmelt. Dass

sich ein Großteil des Geschehens in dem verträumten, kalifornischen Städtchen Sunnydale abspielt, wo sich zu allem Überfluss auch noch ein Höllenschlund befindet, trägt auch nicht unbedingt zur Glaubwürdigkeit des Szenarios bei. Viele witzige Ideen, gute Schauspieler und nicht zuletzt die anbetungswürdige Sarah Michelle Gellar haben über die Jahre aber dafür gesorgt, dass sich die sieben Staffeln umfassende Serie nicht nur unter *Buffy*-Fans einen gewissen Kultstatus erworben hat.



**FIESER TRITT**  
Alle Vampire verfügen serientypisch über Kampfsportfähigkeiten.



**KLEINE PUPPE GANZ GROSS** Sid pflägt Gegner mit Leichtigkeit.



**RÜCKSICHTSLOS**  
Wer unvorsichtig ist, muss damit rechnen, gebissen zu werden.

## ZWÖLF FÄUSTE GEGEN DAS CHAOS

Der Zeitpunkt für Buffys zweites Konsolenabenteuer (das erste Spiel erschien nur für die Xbox) könnte gar nicht besser gewählt sein. *Chaos Bleeds* wird in Deutschland nämlich kurz nach der Ausstrahlung der finalen *Buffy*-Folge bei Pro Sieben erscheinen. Das kampfbetonte Action-Adventure ist inhaltlich gegen Ende der fünften Staffel angesiedelt und ermöglicht es *Buffy*-Fans, nicht nur die Jägerin durch die umfangrei-

chen Spielabschnitte zu dirigieren, sondern auch Faith, Willow, Xander, Spike und die Bauchrednerpuppe Sid. Jede Spielfigur verfügt über ein eigenes Repertoire von Tritten, Schlägen und Fähigkeiten, um mit den untoten Horden fertig zu werden. Hexe Willow verfügt beispielsweise über eine stattliche Anzahl von Zaubersprüchen, mit denen sie die zumeist vampirartigen Gegner röstet. Die übrigen Spielfiguren verlassen sich in erster Linie auf ihre zahlreichen Martial-Arts-Künste

INFO **MINI-GAMES FÜR VIER DÄMONENJÄGER**

# Hasenjagd und Überlebenskampf

Mit diesen witzigen Multiplayer-Modi lassen sich nicht nur *Buffy*-DVD-Abende aufpeppen.

*Chaos Bleeds* bietet nicht nur abwechslungsreiche Action für allein operierende Vampirjäger, sondern auch vier witzige Mehrspielermodi, die bei Zockpartys für jede Menge Spaß sorgen dürften. Zur Auswahl stehen dabei 24 Figuren, die alle über dieselben Fähigkeiten verfügen. Darunter natürlich die Hauptcharaktere, allerlei Untote und sogar *Buffy*-Schöpfer Joss Whedon. Am spaßigsten ist wohl „Bunny Catcher“, bei dem nicht nur die anderen Spieler vermöbelt werden können, sondern auch möglichst viele Hasen eingesammelt werden müssen. Bei der „Slayer Challenge“ kämpfen die übrigen Mitspieler als Untote gegen einen Auserwählten. Bei „Domination“ müssen Kontrollpunkte besetzt und gehalten werden, um Punkte zu erzielen. Ums blanke Überleben geht's bei „Survival“. Hier gewinnt der Spieler, der sich am Ende gegen alle seine Kontrahenten durchgesetzt hat.



**ANYAS ALBTRAUM** Wer am meisten Hasen sammelt, hat gewonnen.

und diverse spitze Waffen, mit denen sich die Vampirbrut problemlos pflählen lässt. Sogar eine Weihwasser-Supersoaker kommt zum Einsatz. Eine ganze Reihe nützlicher Bonusgegenstände wie Medikits, Höllenfeuer-Molotow-Cocktails oder Weihwasserbomben erleichtern die Dämonenhatz unheimlich. Wen Sie in den einzelnen Levels steuern dürfen, ist übrigens durch die Story fest vorgegeben und leider nicht frei wählbar. Letztendlich ist es aber auch vollkommen egal, mit wem Sie gerade durch die Gegend stapfen und Monster vermöbeln. Alle Charaktere spielen sich gleich gut, mit Ausnahme von *Buffy* vielleicht, die über ein großes Bewegungsrepertoire mit vielen Combos verfügt und daher Gegner noch

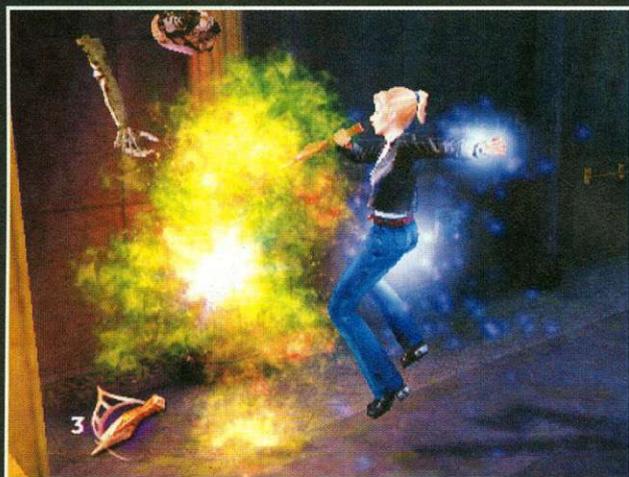
effektiver ins Jenseits befördern kann. Der oben angesprochene Adventure-Teil des Spiels ist zwar größtenteils recht simpel gehalten, sorgt aber dennoch für etwas Abwechslung vom reinen Action-Gehacke. Während einfache (Schlüssel-) Rätsel unmittelbar gelöst werden können, müssen bei komplexeren Aufgaben eine ganze Reihe von Aktionen durchgeführt werden, bevor man an einer bestimmten Stelle weiterkommt.

## VERDAMMT NAH AN DER SERIE

Die uns vorliegende Version von *Chaos Bleeds* zeigt schon deutlich, wie viel Potenzial in dem von Eurocom (*James Bond 007 Night Fire*) entwickelten Lizenzspiel steckt. Das fängt bei



FEURIO! Willow verfügt über zunehmend mächtigere Zaubersprüche.



SPECIAL MOVE Wo die Jägerin hinschlägt, fliegen die Körperteile!

der Story an, die durchaus TV-Qualität hat und viele interessante Locations bietet. Neben dem Magic Shop, in dem *Chaos Bleeds* mit einer Überraschungsparty der besonderen Art beginnt, müssen unter anderem Friedhöfe, Katakomben, die Sunnydale Highschool und der Zoo erkundet werden. Sehr gut gelungen ist die grafische Umsetzung des Third-Person-Abenteuers, das durch optisch ansprechende Locations und nette Effekte glänzt. Obwohl das Spiel hier und da noch ein wenig Feintuning nötig hat, läuft das schnelle Kampfgeschehen selbst bei größeren Gegneransammlungen schon recht flüssig ab. Eine Sache, der gerade bei Lizenzspielen große Bedeutung zukommt, ist die möglichst detailgetreue Nachbildung der Hauptcharaktere. Hier hat Eurocom gute Arbeit abgeliefert, wenngleich die Gesichtsanimationen in Zwischensequenzen durchaus noch verbesserungsfähig sind. Leider konnten nicht alle Schauspieler für die Sprachaufnahmen gewonnen werden. Sarah Michelle

Gellar (Buffy), Alyson Hannigan (Willow) und Emma Caulfield (Anya) werden in der englischen Version des Spiels ihre Rollen nicht selbst sprechen. Für die deutsche Fassung von *Chaos Bleeds* verhandelt man gerade mit allen deutschen Sprechern. Wir sind jetzt schon gespannt, ob es dem zuständigen Lokalisierungsteam gelingt, den amerikanischen Humor der Serie adäquat ins Deutsche zu übertragen.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU CHAOS BLEEDS

Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Eurocom
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	10+ Levels

Internet: [www.vup-interactive.de](http://www.vup-interactive.de)

Spieler	Termin
1-4	Oktober

EINSCHÄTZUNG

**GUT**

„Für Buffy-Fans ein himmlisches Vergnügen, für den Rest der Welt immer noch ein gutes Action-Adventure“

INFO GEWINNSPIEL

# BUFFY – IM BANN DER DÄMONEN

Gemeinsam mit 20th Century Fox haben wir ein paar höchst attraktive Preise zusammengestellt, mit denen sich Buffy-Fans bestens auf das schon bald erscheinende PS2-Abenteuer der Jägerin einstimmen können. Da es sich um wertvolle Preise handelt, machen wir es Ihnen diesmal nicht leicht. Sie müssen schon ein echter Buffy-Kenner sein, um die folgende Frage beantworten zu können:

## Wie heißt Buffys kleine Schwester?

Und das gibt es zu gewinnen:

Je 2x das Buffy-Fanpaket, bestehend aus:

- Limitierte Buffy-Uhr
- Die komplette sechste Buffy-Staffel auf DVD (2 Sets à 3 DVDs)
- DVD „Once more with Feeling“ (Buffy-Musical-Folge)

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Text „PZ1“ und dem Lösungswort (z.B. „PZ1 Charly“) an folgende länderspezifische Nummern:

D: 81114 € 0,49\*/SMS,  
\*Vodafone-Kunden, davon  
Leistungsanteil Vodafone 0,12 €,  
Zusatzentgelt Magazin 0,37 €;  
CH: 72444 Sfr 0,70/SMS



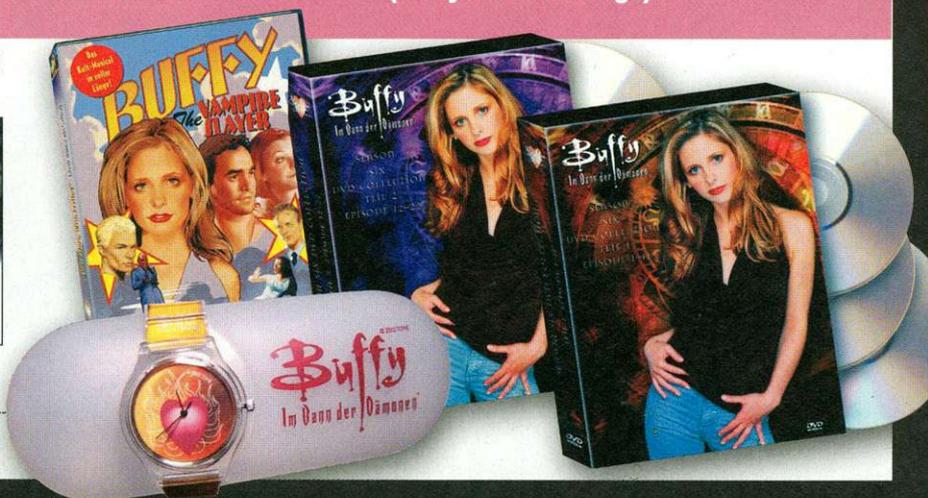
Oder rufen Sie uns einfach an:

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

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Lösungswort an:

PLAYZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: PZ1, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeabschluss ist der 13. August.





# 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!**

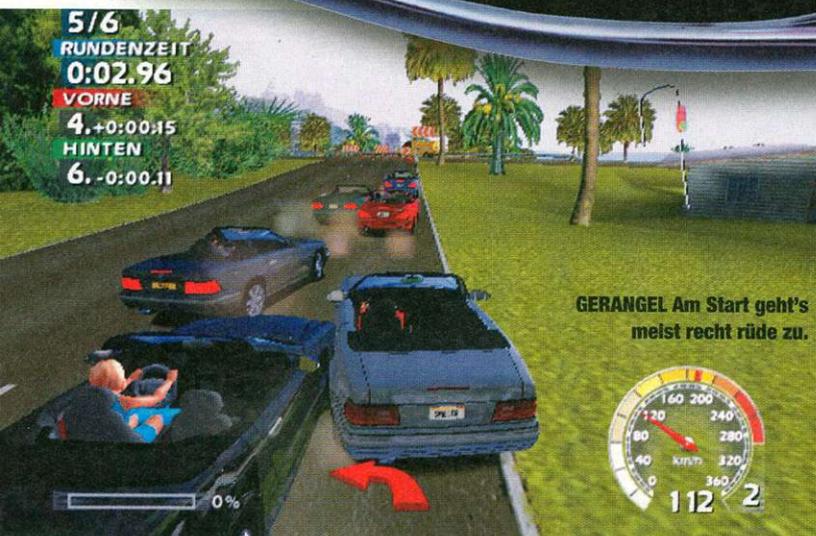


RUNDE 1/2  
**PAGODE**  
 Auch klassische Oldtimer sind im Fuhrpark vertreten.

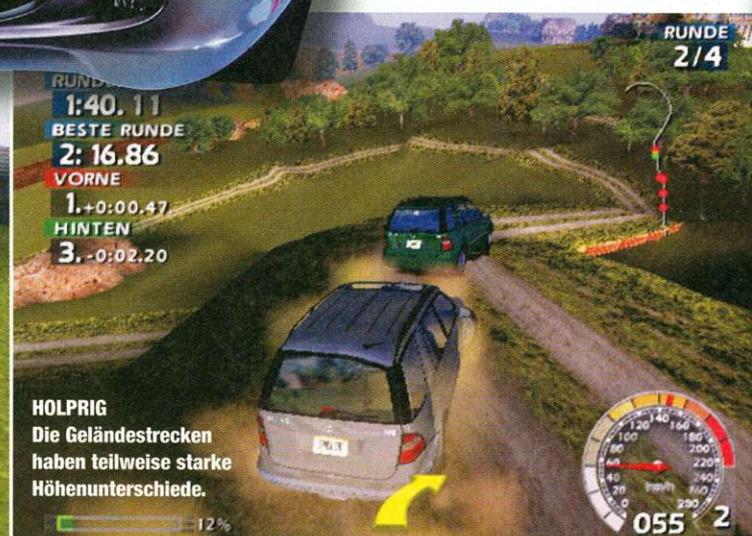


# World Racing

TDK hat kräftig nachgebessert. Wird's am Ende doch noch **ein klasse Spiel?**

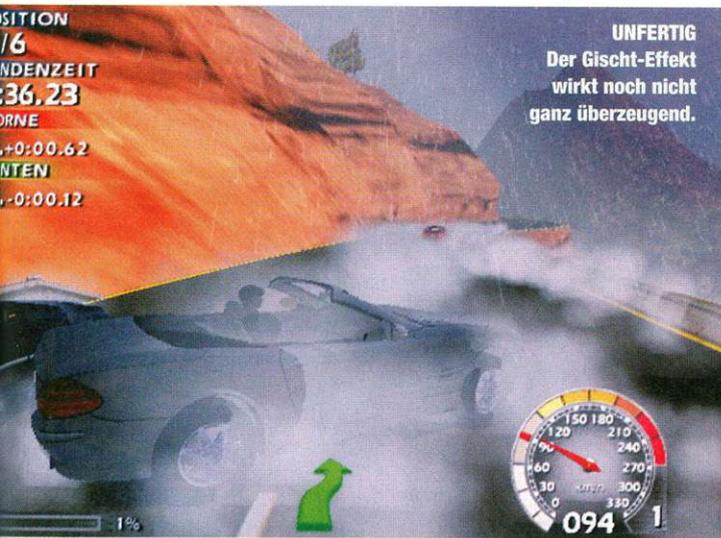


**GERANGEL** Am Start geht's meist recht rüde zu.



**HOLPRIG**  
 Die Geländestrecken haben teilweise starke Höhenunterschiede.





**D**as erlebt man auch nicht alle Tage: Nachdem die letzte Preview-Version von *World Racing* aufgrund der technischen Unzulänglichkeiten von uns nur ein „Geht so“ kassierte, schickte TDK die Entwickler noch mal zurück an die Arbeit. Das bisherige Ergebnis hat uns überrascht. Mit relativ stabiler Framerate rauschen die weitläufigen Umgebungen am Betrachter vorbei. Zwar erreicht die Optik nach wie vor nicht die Qualität von *Gran Turismo* oder *Burnout 2*, hat aber einen eigenen Stil und verdient das Prädikat „Akzeptabel“. Das Hauptaugenmerk des Titels liegt aber ohnehin woanders: 110 Fahrzeuge aus der gesamten Geschichte des Automobilbauers Mercedes-Benz stehen zur Auswahl. Neben schnuckeligen A-Klasse-Modellen dürfen auch schnellere Vehikel vom Haus- und Hoftuner AMG gefahren werden. Zudem befinden sich auch einige seltene

Prototypen in der Garage, die sowohl in puncto Leistung als auch optisch aus dem Rahmen fallen. Richtig stolz ist man bei Entwickler Synetic auf die Landscape-Engine. Diese ermöglicht es dem Spieler, die riesigen Umgebungen völlig frei zu befahren. Das macht zwar spielerisch während der meisten Wettbewerbe nicht sonderlich viel Sinn, sorgt aber für Unterhaltung, wenn man mal gerade keine Lust mehr auf richtige Rennen hat.

#### PROZENTRECHNUNG

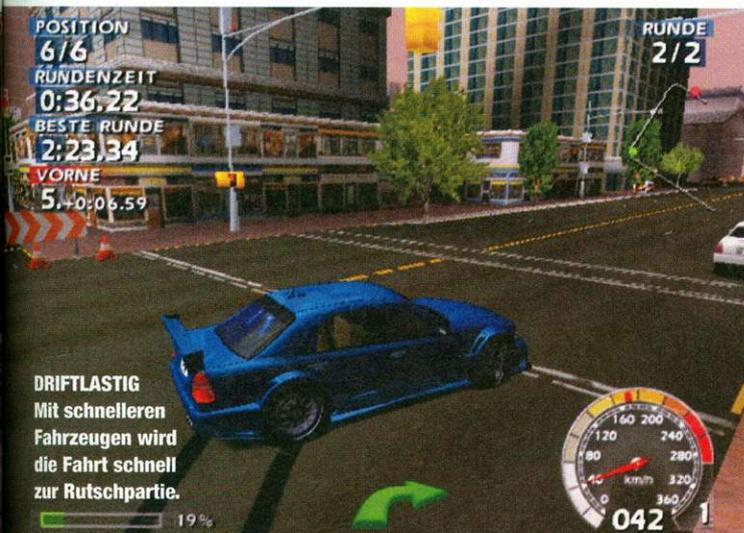
Wenn man sich für eine Meisterschaft entschieden hat, gilt es erst einmal, das Fahrgefühl nach eigenem Gusto anzupassen. Hierzu kann sogar die Fahrphysik zwischen Arcade und Simulation auf einer Prozentskala in 100 Schritten justiert werden. ABS, ASR und andere nützliche Fahrhilfen dürfen ebenfalls zugeschaltet werden. Selbst die Fähigkeiten der Gegner können umfang-

reich justiert werden. Diese Flexibilität hat natürlich ihren Preis: Bis man das Spiel auf die eigenen Vorlieben und Fähigkeiten angepasst hat, vergeht schnell auch mal eine Stunde. Doch selbst enthusiastische Schrauber und pedantische Naturen werden am Anfang ihre liebe Mühe haben, das etwas eigenwillige Fahrmodell unter Kontrolle zu halten. Zwar kommt man mit etwas Übung durchaus mit dem Handling zurecht, allerdings fühlt es sich nie besonders echt an und könnte – speziell bei schnelleren Fahrzeugen – etwas mehr Grip vertragen. Innerhalb einer Meisterschaft stehen verschiedene Aufgaben an, die sich immer wieder abwechseln. Neben den obligatorischen Rundkursrennen freuen sich Offroad-Fans auf Querfeldeinjagden und Motocross-Strecken mit Waschbrettern und allen Schikanen. Mit der Zeit erarbeitet man sich so neue Fahrzeuge und Strecken.

Die Menüführung ist leider immer noch ziemlich unübersichtlich, aber durchschaubar. Derzeit trüben leider noch einige Grafik- und Sound-Bugs das Spielerlebnis. Wir sind gespannt, wie die fertige Version aussehen wird.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU WORLD RACING	
Hersteller:	TDK Mediactive
Entwickler:	Synetic
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	7 große Umgebungen
Internet: <a href="http://www.tdk-mediactive.com">www.tdk-mediactive.com</a>	
Spieler 1-2	Termin 22. August 2003
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>GUT</b>	
„Der Umfang ist enorm, die Grafik sieht ordentlich aus – jetzt kommt es auf den Spielspaß an.“	



GEHEIM TIPP

# Baphomets Fluch 3

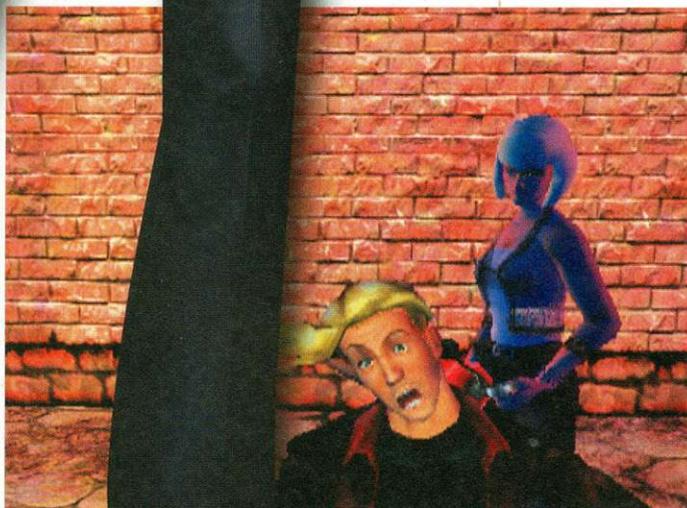
Okkulte Orden, verschlüsselte Schriften, tote Informanten. **Und keine Uzi zur Hand?**

**K**leine Genre-Kunde: Was unterscheidet ein „Adventure“ von einem „Action-Adventure“? Charles Cecil, Managing Director bei Revolution, bringt es gut auf den Punkt: Die Herausforderung besteht nicht darin, eine Situation aktiv zu meistern. Sie besteht darin herauszufinden, wie sie sich überhaupt meistern lässt! Beispiel: Unsere Heldin muss eine Kluft überqueren. Lara Croft würde jetzt einen fertigen Steg entlangbalancieren oder -hangeln, mög-

lichst ohne abzurutschen. Nicht so Kollegin Nico aus der *Baphomet*-Serie: Nico muss sich überlegen, wie Sie sich überhaupt erst einen begehbaren Übergang basteln kann. Anstelle des stetigen Adrenalin-Rausches und der Frage „Schaff ich es lebendig bis zur Tür?“ tritt bedächtiges Nachforschen und Ausprobieren. Und schließlich ein von Herzklopfen begleitetes Hochgefühl, wenn sich endlich alles nach Plan zusammenfügt und der ersehnte Weg sich auftut – oder sich die Ereignisse in eine unerwartete Richtung

überschlagen! Kopfarbeit statt Fingerarbeit. Konzentrierte Motivations-Kicks anstatt der Dauerspannung.

Wenn ein Hersteller verkündet, er wolle eine Abenteurserie aus den 90ern in „revolutionärer 3D-Technik“ fortführen, jaulen bei Genre-Liebhabern erst mal die Alarmsirenen los. Zu oft stakten einem da statt der lieb gewonnenen Sprite-Heroen plötzlich klobige Polygonpuppen aus kahlen Klotzgebilden entgegen. Aber Hauptsache 3D. Entsprechend skeptisch waren wir, als Revolution (In



**LEICHTE SCHLÄGE AUF DEN HINTERKOPF** erhöhen gerüchteweise das Denkvermögen ...



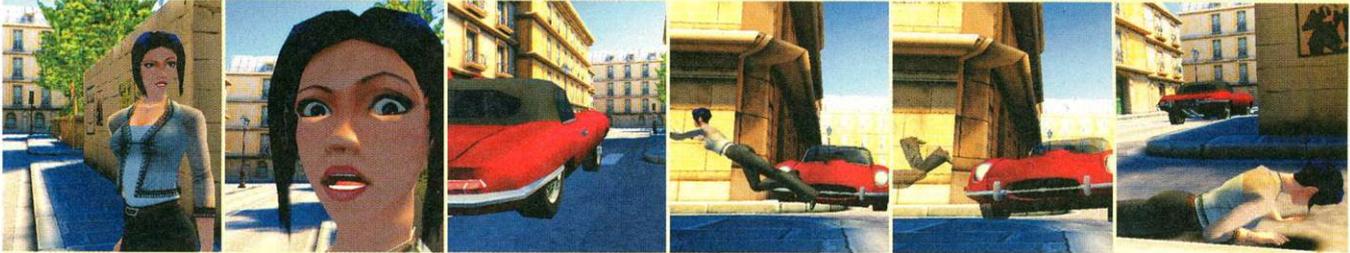
**BIER-JUNKIE** Hm, vielleicht wirkt der Duft seines Lieblingsgebräus ja anregend auf den ohnmächtigen Piloten der Unglücksmaschine.

# Däumchendreher verboten!

**Immer schön die Finger am Controller lassen!**

Kennen Sie das? Sie haben diverse Schauplätze abgeklappert, hier ein Zimmer durchwühlt, dort einen Polizisten gelöchert ... Dann treten Sie zum richtigen Moment durch die richtige Tür und schwups: Eine vorpro-

grammierte Videosequenz leitet das nächste Kapitel ein und bombardiert Sie in 30 Sekunden mit mehr Storywendungen als die letzten vier Spielstunden zusammen. Dieses System will *Baphomets Fluch 3* auflockern: Ähnlich wie in Segas *Shenmue* bekommen Sie für kurze Zeitefenster die Kontrolle über Ihre Figur zurück. Nur wenn Sie geistesgegenwärtig handeln, können Sie sich rechtzeitig aus fatalen Situationen manövrieren. Die Lösungen dürften meist recht nahe liegen; und sollten Sie sie trotzdem verschlafen, werden Sie einfach am letzten Rücksetzpunkt „wiedererweckt“.



**FAHRERFLUCHT** Da hat jemand unsere Nico auf dem Kieker – und beinahe auch unter den Rädern! Zum Glück kann sie rechtzeitig zur Seite hechten.

*Cold Blood*) vor einem Jahr die ersten Bilder zu *Baphomets Fluch 3* präsentierte.

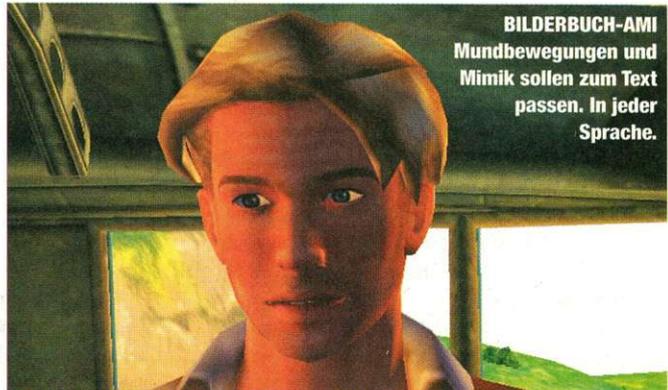
## DIE DÄMONENJAGD GEHT WEITER

Entwarnung: Die aktuelle Alpha-Version des Spiels hat mit den frühen kantigen Grafik-Entwürfen nicht mehr viel zu tun. Abgesehen von den normalen „Baustellen“ in diesem Stadium (Ladezeiten, fehlende Grafikbausteine etc.) machten die ersten Spielproben technisch wie spielerisch einen ziemlich ausgereiften Eindruck. Und: Entgegen den ersten Erwartungen versucht der Titel keinen Genre-Spagat, sondern versteht sich als traditionelles – aber nicht altmodisches! – Adventure. Mit von der Partie sind wieder Amerikaner George und seine französische Freundin Nico. Keine

Karate-Kampfmaschinen mit Hochsprung-Diplom, sondern ganz normale „Videospielhelden von nebenan“, die jetzt zum dritten Mal in ein Komplott um Geheimkulte und uralte Gottheiten hineinstolpern. Um das Geheimnis des „Schlafenden Drachen“ zu lüften, gondeln die beiden – meist getrennt – kreuz und quer durch die Weltgeschichte. Schauplätze und Situationen wechseln von Höhlenexpeditionen über Detektivarbeit im Großstadtdschungel bis hin zu Nacht- und Nebel-Einbrüchen in schwer bewachten Schlossanlagen.

## TRAGEN, WERFEN, KNOTEN, TRINKEN ...

Hinweise und Zugang zu neuen Orten beschaffen Sie sich, indem Sie Leute befragen und Ihre Umgebung manipulieren.



**BILDERBUCH-AMI** Mundbewegungen und Mimik sollen zum Text passen. In jeder Sprache.



**FRENCH GRAFFITI** Über Mauern und Zäune klettern die Helden recht agil.



**RUNDE SACHE** Feine Texturen, gute Animationen, eindrucksvolle Schatteneffekte – die neue Optik wirkt erfreulich ausgereift!



**VOLLE KRAFT VORAUSS** George veranstaltet Rollwagenrennen durch eine Waschküche. Ob ihm das wohl weiterhilft?

INTERVIEW MIT CHARLES CECIL

# „100 Prozent Adventure“

Als Managing Director von Revolution Software gehört Charles Cecil zu den alten Hasen im der Spielentwicklung – und zu den Experten für Grafik-Adventures der alten Schule. Beim Besuch in unserer Redaktion zeigte sich der Brite für „sein“ Genre noch immer Feuer und Flamme.



**PLAYZONE:** Was haben Sie sich für *Baphomets Fluch 3* vorgenommen?

**Charles Cecil:** Mit *Baphomets Fluch 3* möchten wir das Adventure-Genre „neu erfinden“. Ich denke, das Point-and-Click-Adventure lässt sich nicht mehr weiterentwickeln. Es wirkt nicht mehr zeitgemäß. Ein Adventure sollte ein echtes Abenteuer sein. Dazu gehört Erforschen, Detektivarbeit, eine packende Story, Action ... Dieses alte Grundprinzip präsentieren wir auf zugängliche Art. Die spielerische Herausforderung in einem Adventure sollte darin bestehen, herauszufinden, was man tun muss. Nicht darin, das umzusetzen. Es geht um geistige Herausforderungen. Wir möchten neue Spielelemente einbauen, aber sie sollen sich ebenfalls durch Nachdenken lösen lassen. Dabei spielt sich *Baphomets Fluch 3* „moderner“ und bietet mehr Möglichkeiten als die alten 2D-Spiele. Wir sind nicht in die alte Falle getappt, beim Übergang zur 3D-Grafik die tollen Ideen von früher kaputtzumachen. Wir haben die Bedienung komplett erneuert, aber den Spielablauf beibehalten. Mit der plastischen Umgebung und Kameraschwenks können wir eine filmartigere Atmosphäre schaffen. Und wir können Bewegungsmöglichkeiten einbauen, die in 2D unmöglich waren. Wir haben alles komplett neu aufgezo-gen. Das Ergebnis sollte sowohl Fans des Genres Spaß machen als auch Fans von typischen Action-Adventures. Der Titel sieht einfach toll aus und bietet ein einzigartiges Spielerlebnis.

**PLAYZONE:** Wie sieht das Verhältnis von Action- und Adventure-Anteilen aus?

**Charles Cecil:** Zu 100 Prozent Adventure. Die Bedienung ist durch die Bank sehr Adventure-typisch. Aber das Spiel an sich hat mehr von einem Film, man kann viele spannendere, eben „abenteuerlichere“ Dinge tun als früher. Action-Elemente sind enthalten, aber in Form von interaktiven Videosequenzen. Doch auch hier kommt es nicht auf Geschick an, sondern darauf, den Ausweg aus einer gefährlichen Lage zu finden. Das ist klassisches Adventure-Gameplay, nur in einer actionreicheren Situation. Es gibt auch Schleich-Aufgaben, aber nicht in der Art von *Metal Gear Solid* oder *Tomb Raider*. Man muss an Wachen und Suchscheinwerfern vorbeischieben. Wichtig ist jedoch, sich die richtige Vorgehensweise zu überlegen. Nicht, die Steuerung zu meistern.

**PLAYZONE:** Inwiefern haben sich George und Nico verändert?

**Charles Cecil:** Sie haben sich ein kleines bisschen verändert. Schließlich sind sie jetzt dreidimensional und sie müssen sich mehr sportlich betätigen. Aber ihre Gesichter und Charaktere sind gleich geblieben. Wir haben den 3D-Figuren mehr Details gegeben. Nico haben wir etwas moderner gemacht. Sie sah vorher sehr 90er-mäßig aus. Ein bisschen besser gebaut ist sie jetzt auch, aber nicht so übertrieben wie Lara Croft! Wir möchten keine Klischees, sondern starke Charaktere. Die Beziehung zwischen George und Nico ist sehr wichtig. Geistig ist sie ihm etwas überlegen, während er kör-

perlich stärker ist. Einen großen Teil der Geschichte erzählen wir, indem wir die beiden miteinander interagieren lassen. Ich hoffe, dass sich Leute, die die Vorgänger kennen, wieder mit den Charakteren identifizieren können. Deshalb werden beide Figuren auch wieder von denselben Sprechern synchronisiert.

**PLAYZONE:** Wie sieht die Beziehung zwischen den beiden aus?

**Charles Cecil:** Dazu möchte ich nicht zu viel verraten. Das Knistern zwischen den zweien macht ja viel vom Reiz des Spiels aus, das möchte ich nicht verderben.

**PLAYZONE:** Worin unterscheiden sich PC-, PS2- und Xbox-Version?

**Charles Cecil:** Wir haben versucht, jede Version für die entsprechende Plattform zu optimieren. Die Grafik ist den Möglichkeiten und Schwächen des jeweiligen Systems angepasst. Spielerisch sind sich alle Versionen sehr ähnlich.

**PLAYZONE:** Wie schätzen Sie die Entwicklung des Adventure-Genres während der letzten Jahre ein?

**Charles Cecil:** Das Point-and-Click-Adventure wurde von Sierra erfunden, vor 15 bis 20 Jahren. Mit der damaligen Technik hat diese Spielform hervorragend funktioniert. Heute haben wir jedoch eine Menge neuer technischer Möglichkeiten. Viele Entwickler klassischer Adventures haben versucht, einen Schritt von 2D nach 3D zu machen; anstatt das Spielprinzip komplett neu aufzubauen. Aus den ersten beiden *Baphomet*-Spielen haben die Leute viel kopiert. Sie geben das auch offen zu und ich empfinde es als großes Kompliment. Ich hoffe, dass *Baphomets Fluch 3* wieder Maßstäbe setzt und viele Nachahmer findet. Unser Ansatz ist im Augenblick ziemlich einzigartig, und wenn andere Entwickler ihn toll finden und selbst aufgreifen würden, wäre ich darauf sehr stolz.

**PLAYZONE:** Welches Publikum möchten Sie mit dem Spiel ansprechen?

**Charles Cecil:** Vor zehn Jahren war das Adventure-Genre das erfolgreichste überhaupt, speziell in Deutschland. Ich denke, es ist so stark zurückgegangen, weil keine neuen Ideen dafür entwickelt wurden. Außerdem müsste es den neuen Möglichkeiten der Technik angepasst werden. Es gibt eine Unmenge von Leuten, die Adventures früher geliebt haben. Warum sollten die sich nicht wieder für ein zeitgemäßes Adventure begeistern können? Ich wünsche mir, dass wir viele von diesen Leuten zurückgewinnen können. Aber auch, dass Hardcore-PC-Spieler sich den Titel ansehen und sich denken: „Wow, das ist tolle 3D-Grafik, tolle Licht- und Audio-Effekte, interaktive Musik – alles auf dem neusten Stand der Technik!“ Ich hoffe, wir können sowohl die Hardcore-Spieler als auch die breite Masse ansprechen, wie mit den Vorgängern. *Baphomets Fluch 3* ist ein Spiel für jedermann. Ich hoffe, die Leute erkennen das und lassen sich darauf ein!

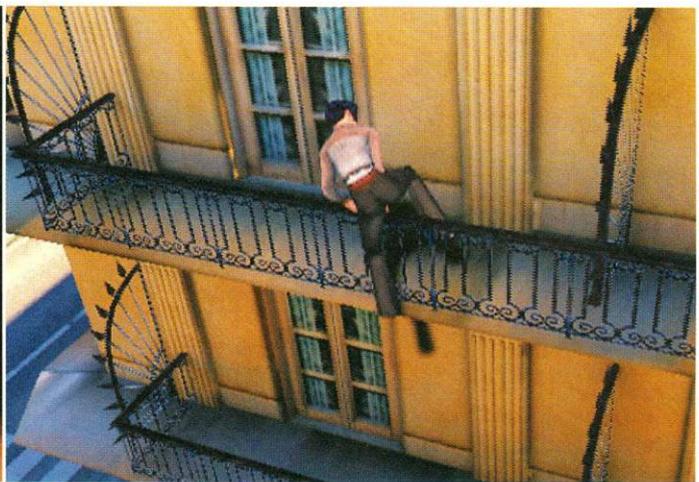
Je weiter Ihre Nachforschungen gedeihen, desto mehr Gesprächsthemen haben Sie zur Wahl. Logischerweise kann Ihre Figur erst dann die „richtigen“ Fragen stellen, wenn sie entsprechende Spuren entdeckt und entschlüsselt hat. Gegenstände – ob Lippenstift, Eisenrohr oder angebissener Hamburger – dürfen Sie nicht nur von einem Ort zum anderen schleppen. Oft müssen Sie mehrere Besitztümer kombinieren; beispielsweise eine Flasche mit einem Öffner entkorken. Wichtige Objekte machen sich durch blaue Sternchen bemerkbar, und mit jedem Objekt lassen sich diverse Dinge anstellen. Schieben, öffnen, dran horchen, draufklettern und so weiter. Das Interface mit den seinen schlichten Symbolen erklärt sich praktisch selbst, auch Kletter- oder Sprung-Aufgaben funktionieren einfach per Knopf- oder Stick-Druck. Im Vorankommen liegt hier der Reiz, nicht in der Perfektion von Turnübungen; und darum sind Ihre Helden auch so gut wie unsterblich. Scheitern Sie an einem Hindernis, können Sie neue Lösungswege ausprobieren – so oft Sie möchten. „Man sollte für ein Spiel keine Bedienungsanleitung brauchen“, meint Charles Cecil. „Und weil die meisten Leute früher oder später eh in eine Komplettlösung gucken, haben wir gleich eine eigene Hilfe-Funktion eingebaut. Die gibt einem bei Bedarf einen kleinen Schubs.“

## PROFIS AM WERK

Die Möglichkeiten der 3D-Grafik nutzt das Team vor allem zu einem Zweck: Die Geschichte möglichst leinwandreif zu präsentieren. Auf überdimensionale Render-Filme verzichtet man lieber – Zwischensequenzen und Spielpassagen sollen wie aus einem Guss wirken. Stattdessen konzentriert man sich auf eine intelligente Kameraführung, die den Helden auch bis in unübersichtliche Ecken hinterherschwebt. Bemerkenswert schön gelungen sind bisher die Oberflächentexturen und die Beleuchtung. Achten Sie mal darauf, wie weich sich die Schatten von Baumkronen oder Figuren auf dem Boden abzeichnen. Mit der Atmosphäre ändern sich auch die Licht-



**SCHICK AUSGELEUCHTET** Plastische Lichteffekte dank neuer 3D-Technik.



**FASSADENKLETTERER** Wenn jetzt bloß niemand um die Ecke kommt!

verhältnisse und Farben – von gelber Nachmittagssonne bis hin zu dämrig-blauer Höhlenbeleuchtung. Ebenso fließend wandelt sich die Soundkulisse, wenn sich die Helden in neue Areale hinein- oder auf gefährliche Situationen zubewegen. Droht beispielsweise ein Wachtposten den umherhuschenden George zu entdecken, so mischen sich langsam bedrohliche Töne in die ursprüngliche Hintergrundmusik.

**DAS ZEUG ZUM HIT?**

Obwohl das Spiel von Grund auf neu aufgezogen wurde, scheint es seinen Vorgängern sehr treu zu bleiben. Die Helden haben ihre Schönheitsoperationen unbeschadet überstanden und sollen sogar wieder ihre bekannten Synchronstimmen erhalten. Ein Spracherkennungssystem ist dafür zuständig, dass sich die

Gesichter passend zum hörbaren Text bewegen – egal ob dieser in Englisch, Deutsch oder Französisch ist. Wie in den ersten Teilen merkt man, dass die Entwickler gewissenhaft an Grafik, Sound und Steuerung schmirgeln, auf dass sich alles zu einer sauberen Einheit zusammenfüge. „Glatt poliert“ dürfte die Serie am besten charakterisieren. Genau hinter diesem Ausdruck verbirgt sich aber auch die gefährlichste Schwäche der Vorgänger: In all der Makellosigkeit vermisste man da irgendwie die liebenswerten Ecken und Kanten, die entscheidende Würze. Mysteriöse Geschichte? Ja. Durchdachte Spielmechanik? Ja. Sehenswerte Optik? Auf jeden Fall. Packende „Ich-muss-jetzt-wissen-wie-es-weitergeht“-Atmosphäre? Äh – nein. Dessen scheint man sich jedoch bewusst zu sein und

gibt sich Mühe, das neue Werk vor dem Abdriften ins „Dahinplätschern“ zu bewahren. Ein Schritt in die richtige Richtung ist sicher die Idee mit den interaktiven Storysequenzen (siehe Extrakasten). Damit bekommt man als *Baphomet*-Spieler erstmals die Möglichkeit, auch in hektischen Situationen selbst eingreifen zu können – und er sieht die Ereignisse nicht nur in Video-Form an sich vorbeirauschen. Ebenfalls vielversprechend klingt die angekündigte Cliffhanger-Technik: Passiert etwas Spannendes, wechselt das Spiel plötzlich zum Schauplatz der anderen Hauptfigur. Wenn die Entwickler ein ausreichendes Gespür für ein packendes Erzähltempo entwickeln, dann sollte das fertige *Baphomet's Fluch 3* alle Qualitäten mitbringen, um sich auch das Massenpublikum zu „angeln“. Ob Revolution damit ei-

ne neue Adventure-Ära einläuten kann? Uns würde es freuen. Fans des Genres kommen um den Titel jedenfalls auf keinen Fall herum!

STEFANIE SCHETTER

<b>VORSCHAU BAPHOMET'S FLUCH 3</b>	
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Revolution Software
Genre:	Adventure
Sprache:	Komplett Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Dolby Surround
Umfang:	20-30 Stunden
Internet: <a href="http://www.thq.de">www.thq.de</a>	
Spieler 1	Termin 10. Oktober
<b>FINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SEHR GUT</b>	
„Mysteriöse Story, runde Präsentation, intuitives Gameplay: Endlich ein Rätsel-Abenteuer auf dem Stand der Zeit!“	

**MEHR POWER!**

# FIFA Football 2004

**Innovationsreich** und spieltechnisch überarbeitet, aber wirklich besser als die Pro-Evo-Serie?

**L**ange Zeit war die mittlerweile fast ein Jahrzehnt alte FIFA-Reihe auf PC und Konsole das Nonplusultra, nicht zuletzt dank der umfassenden Lizenz, die es ermöglichte, fast alle bekannten Ligen und Turniere nachzuspielen. Aber auch in den Punkten Grafik, Präsentation und Gameplay waren die EA-Spiele der Konkurrenz meilenweit überlegen. Spätestens mit dem Erscheinen des ersten *Pro Evo Soccer* auf PS2 geriet die Vormachtstellung der Serie jedoch ein wenig ins Wanken. Konamis Fußball-Sim legte die Messlatte, vor allem was Gameplay und KI betrifft, ziemlich hoch. Bei einem Vor-Ort-Besuch durften wir uns anhand einer frühen Version des Spiels davon überzeugen, dass EA alles tut, um das neue *FIFA* in allen Aspekten wieder konkurrenzfähig zu machen.

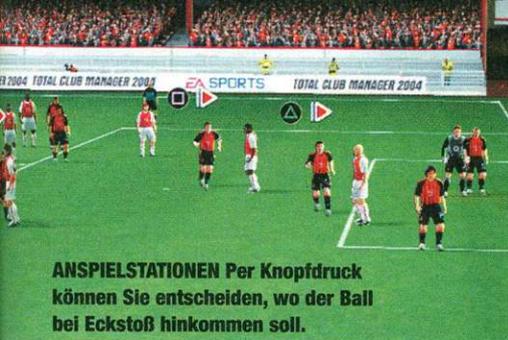
## VOLLE KONTROLLE

Im spielerischen Bereich hat man sich diesmal etwas ganz Besonderes einfallen lassen.

„Off The Ball Control“ heißt der große Überbegriff für eine ganze Reihe neuer Ideen, die in erster Linie dazu dienen, dem ballführenden Spieler eine weitreichende Kontrolle über den Rest der Mannschaft zu geben. Die „Remote Receiver Control“ ermöglicht es dem Angreifer, sich eine von drei Anspielstationen für einen Pass auszusuchen. Dies kann entweder ein weites Anspiel aus der Abwehr heraus sein oder auch ein tödlicher Pass in den Lauf eines Stürmers. Dazu schaltet das Game in eine Perspektive um, die eine bessere Übersicht bietet. Im Gespräch sind momentan verschiedene Möglichkeiten, darunter eine Third-Person-Kamera und eine Weitwinkel-Seitenansicht. Wie bei *Pro Evo Soccer* gibt es jetzt auch die Möglichkeit, einen zusätzlichen Abwehrspieler per Knopfdruck zu einem Zweikampf hinzuzurufen. Bei Standardsituationen darf jetzt in Nahaufnahme (ebenfalls über den rechten Stick) gerangelt werden, was das



GERANGEL Im Kampf um den Ball ist (fast) alles erlaubt.



**ANSPIELSTATIONEN** Per Knopfdruck können Sie entscheiden, wo der Ball bei Eckstoß hinkommen soll.



**NOCH NICHT FINAL** Ob es diese Third-Person-Perspektive in der endgültigen Version auch geben wird, ist noch nicht sicher.

Zeug hält. Wer es schafft, sich im richtigen Augenblick vom Abwehrspieler zu lösen, hat eine gute Einschussmöglichkeit. Leider fehlte in der vorliegenden Version noch das Feintuning, was zur Folge hatte, dass bei einem Zweispieler-Match der Verteidiger stets im Nachteil war.

### FOOTBALL FUSION

Ebenfalls neu ist der Managermodus, bei dem man nicht nur alle relevanten Entscheidungen für das Team seiner Wahl trifft, sondern die Mannschaft auch selbst zum Sieg führen muss. Das Besondere dabei ist, dass man selbst zusammengestellte Teams jederzeit per Memory Card in den richtigen (wahrscheinlich parallel erscheinenden) Fußballmanager aus demselben Hause übertragen darf. Natürlich funktioniert dies auch in die andere Richtung. Spannende All-Star-Games und Turniere sind so garantiert. Dies gilt natürlich auch für die Online-Partien, die bei FIFA 2004 erstmals und sogar gegen PC-Spieler möglich sein werden. Über den EA Messenger trifft man sich im Internet, chattet und vereinbart entweder Freundschaftsspiele oder Turniere mit bis zu 64 Teilnehmern – auf Wunsch sogar per USB-Head-

set. Leider werden in der 2004er Version nur Eins-gegen-Eins-Matches möglich sein.

### LIZENZ-OVERKILL UND BOMBAST-PRÄSENTATION

Wie schon bei den Vorgängern ist der Umfang von FIFA Football 2004 wiederum absolut konkurrenzlos. Über 175 Lizenzen sorgen dafür, dass 24 internationale Ligen und über 500 Teams den Weg ins Spiel finden werden. Neu sind die holländische Ehrendivision und die erste portugiesische Liga. Wie gewohnt wird auch die Präsentation dem alljährlichen Lizenz-Overkill in nichts nachstehen. Stars und Stadien sind äußerst detailgetreu nachgebildet und unterscheiden sich kaum von den realen Vorbildern. Diesmal dürfen Sie Ihre Matches auch auf verschiedenen Trainingsplätzen austragen, die aber logischerweise nicht dieselbe Atmosphäre wie bekannte Arenen aufweisen. Damit sich Fans in den virtuellen Stadien richtig heimisch fühlen, hat EA über 300 verschiedene Fangesänge eingebaut, die das Geschehen auf dem Rasen entsprechend begleiten. Wer die Matches in der deutschen Fassung des Spiels kommentieren wird, stand leider noch nicht fest. Da in der vor Ort

spielbaren Version noch nicht alle neuen Animationen integriert waren, lässt sich schwer sagen, ob die Bewegungen der Kicker wirklich so realistisch und flüssig sind, wie von EA im Vorfeld angekündigt. Anhand des „Animal“ genannten Animations-Editors konnten wir uns aber einige Bewegungsabfolgen anschauen, die wirklich vielversprechend waren. Wir hoffen, schon bald eine weiter fortgeschrittene Version in die Finger zu bekommen, die wir Ihnen dann natürlich noch ausführlicher vorstellen und bis ins letzte Detail durchleuchten werden.

WOLFGANG FISCHER

### VORSCHAU FIFA FOOTBALL 2004

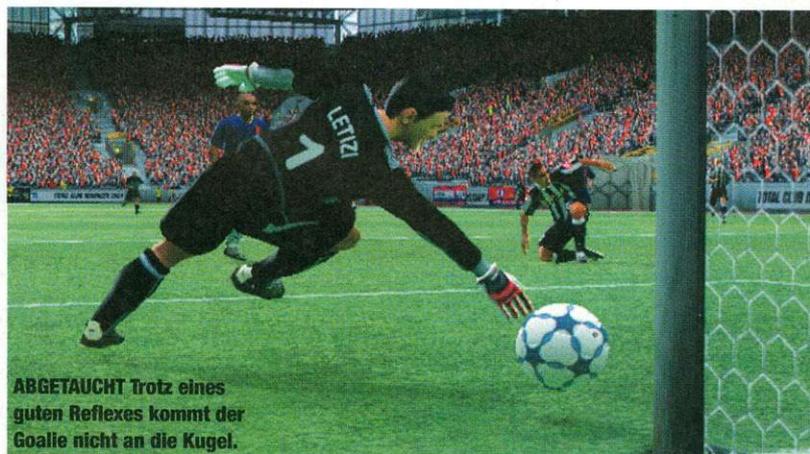
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Genre:	Fußball
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	500+ Mannschaften
Internet: <a href="http://www.electronicarts.com">www.electronicarts.com</a>	

Spieler 1-8 und online	Termin Herbst 2003
---------------------------	-----------------------

### EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

„Ambitioniert, ideenreich und vielversprechend. In der aktuellen Version leider noch nicht auf PES-2-Niveau.“



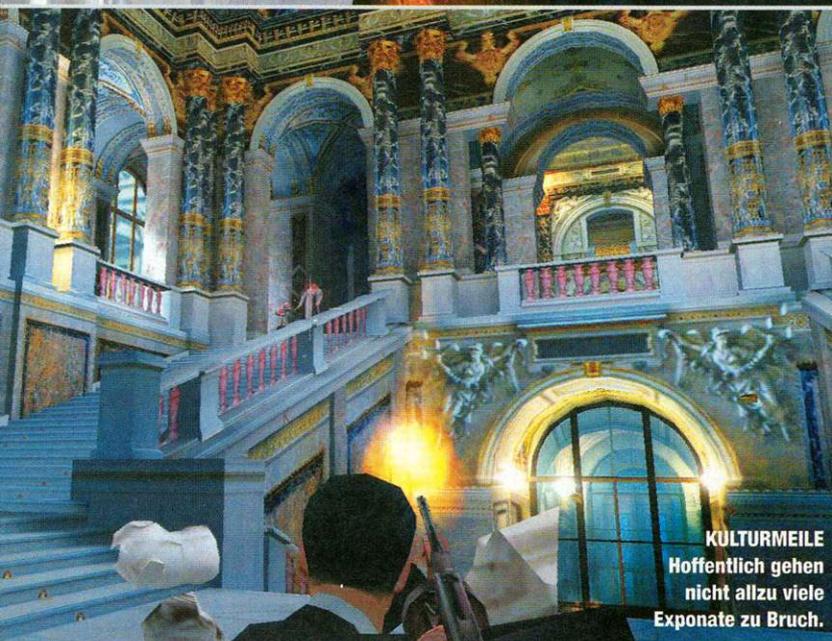
**ABGETAUCHT** Trotz eines guten Reflexes kommt der Goalie nicht an die Kugel.

# MEHR GRAFIK!

# Mafia

Willkommen in der Famiglia!  
Die Mafia wechselt **vom PC auf die Konsole.**

**S**tellen Sie sich vor, die Jungs von Rockstar hätten *GTA 3* in der Vergangenheit angesiedelt. So um 1930 herum. Wenn Sie im Geschichtsunterricht aufgepasst (oder Filme wie *Der Pate*, *Goodfellas* oder *Die Unbestechlichen* gesehen) haben, denken Sie jetzt an das Stichwort Mafia. Jetzt fügen Sie doch mal diese Gedanken zusammen. Was Sie sich jetzt gerade vorstellen, gibt es in dieser Form schon für den PC. Das sehr erfolgreiche Spiel *Mafia* konnte auf dieser Plattform sogar schon einige Auszeichnungen einheimen. Und jetzt die gute Nachricht: Die zwielichtigen Mafiosi werden demnächst auch auf die Konsolenwelt losgelassen.



**KULTURMEILE**  
Hoffentlich gehen nicht allzu viele Exponate zu Bruch.



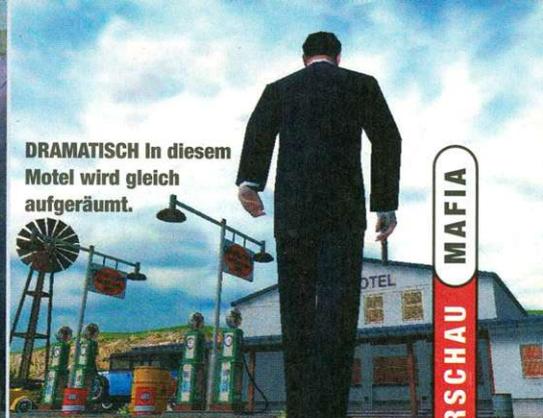
**IN DECKUNG** Ob die Couch wirklich genügend Schutz vor Kugelregen bietet?



**KUGELHAGEL**  
In den 30ern hatten Schießereien eben noch Stil.



**GUT VERSICHERT?** Ihr Helfer Paulie steht in brenzligen Situationen gerne zur Seite.



**DRAMATISCH** In diesem Motel wird gleich aufgeräumt.

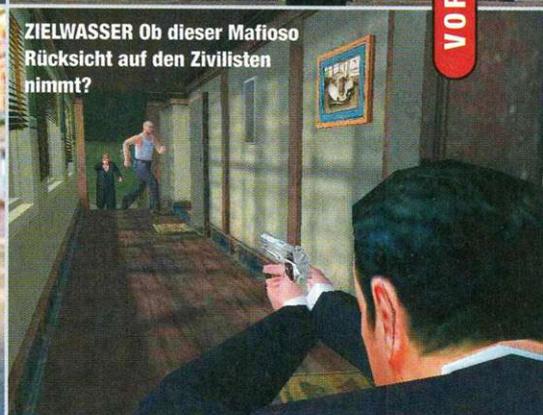
VORSCHAU MAFIA



**WEG DA** Wenn's nicht anders geht, ballern wir uns eben den Weg frei.



**DER PATE** Marlon Brando hat aber einen besseren Eindruck als Mafioso gemacht.



**ZIELWASSER** Ob dieser Mafioso Rücksicht auf den Zivilisten nimmt?

EIN ANGEBOT, DAS ER NICHT ABLEHNEN KANN Kenner der PC-Version wissen, was auf sie zukommt. In der Rolle des eigentlich gesetzestreuem Taxifahrers Tommy geraten Sie in den Sog des Verbrechens und erledigen für Ihren Paten allerlei Aufgaben. Vom Chauffieren von ein paar Bankräubern bis hin zur Exekution einiger Zielpersonen im Mafia-Stil – also in einem actionreichen Kugelhagel – reichen Ihre kriminellen Aufträge. Die geniale Atmosphäre macht das Spiel dabei zu einem unglaublich intensiven Erlebnis. Ob Sie jetzt abends klatschnass im Sprühregen stehen und

auf eine Kontaktperson warten, Ihnen während einer heißen Schießerei die Munition ausgeht und Sie Ihre MP nachladen müssen oder Sie eine Zielperson quer durch die zwölf Quadratkilometer große Stadt Lost Heaven verfolgen: *Mafia* bietet Hochspannung und zieht Sie mitten hinein ins Spiel, das sich genauso gut als Gangster-Film hätte verkaufen lassen. Besonders die bissigen Konversationen hätten aus der Feder von Francis Ford Coppola stammen können. Trotzdem sind wir etwas skeptisch, da sich PC-Umsetzungen oft als lieblose Konvertierung des großen Originals herausstellen.

**DU KAMST NIE ALS FREUND ZU MIR** Rockstar nahm sich bis jetzt Zeit, um eine einwandfreie Umsetzung präsentieren zu können. Tatsächlich ist das Computerspiel schon seit geraumer Zeit erhältlich, wirkt für Konsolenverhältnisse aber bei Weitem noch nicht veraltet. Wenn die PS2-Version von *Mafia* so gut wird wie auf dem PC, steht uns ein kriminell spannendes Action-Spiel mit richtig cooler Atmosphäre ins Haus. Wer *GTA* bis zum Umfallen gezockt hat, sollte auch diesen Titel im Auge behalten.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU MAFIA	
Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Illusion Softworks
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	20+ Missionen
Internet: <a href="http://www.take2.de">www.take2.de</a>	
Spieler	Termin
1	Oktober
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SEHR GUT</b>	
„Wenn die Umsetzung nicht verbockt wird, erwartet uns ein spannendes Gangster-Spektakel.“	

# MEHR ACTION!

# The Italian Job

Seit Gran Turismo 3 gab es keine **so schnellen Minis** mehr.

**W**er hätte je gedacht, dass der Kultstatus des Mini Cooper ihm sogar zu Hollywood-Ruhm verhelfen würde? In Kürze flimmert nämlich ein Action-Film über die Kinoleinwände, in dem Stars wie Charlize Theron und Mark Wahlberg in den kleinen Flitzern durch Städte, Dämme und sogar U-Bahn-Schächte jagen. Im gleichnamigen Spiel zum Streifen *The Italian Job* dürfen auch Sie sich hinter Steuer eines Mini Cooper setzen. Die zu bewältigenden Missionen sind dabei alle dem Film entnommen. Meistens fahren Sie von Punkt A nach Punkt B, ab und zu gilt es aber auch, die Polizei abzuhängen oder einen Schurken mehrere Minuten lang zu verfolgen. Dabei haben Sie nicht nur mit dem starken



Gegenverkehr zu kämpfen, auch ein knallhartes Zeitlimit sitzt Ihnen im Nacken. Aber selbst mit solchen Hürden sehen Sie den Abspann des Story-Modus so schnell wie beim Film selbst. Wie gut, dass Entwickler Climax dem Spiel noch einige weitere Modi spendiert.



**DRIVER-KLON?**  
Im Renn-Modus liefern Sie sich – der Name lässt's erahnen – flotte Rennen, während Sie im Free-Roam-Modus einfach ein bisschen durch die Gegend tuckern dürfen. Im Stunt-Modus trennt sich dann die Spreu vom Weizen. Sie müssen Ihren Mini durch vertrackte Kurse bugsieren und dabei über Rampen springen, über große Rohre fahren oder einfach nur heil über eine schmale Brücke kommen. Hört sich einfacher an, als es tatsächlich ist. In all den Spielmodi dürfen Sie natürlich – wie in so ziemlich jedem



Rennspiel – neue Kurse und Autos freischalten. *The Italian Job* hört sich an wie eine Schmalspur-Version von *Driver*, für ein Lizenzprodukt ist das aber schon eine ganze Menge. Tatsächlich werden Ihnen aber die tolle Steuerung der Fahrzeuge und die schnellen Rennen die Wartezeit auf *Driver 3* angenehm verkürzen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

**VORSCHAU THE ITALIAN JOB**

Hersteller:	Eidos Interactive
Entwickler:	Climax
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Nicht bekannt

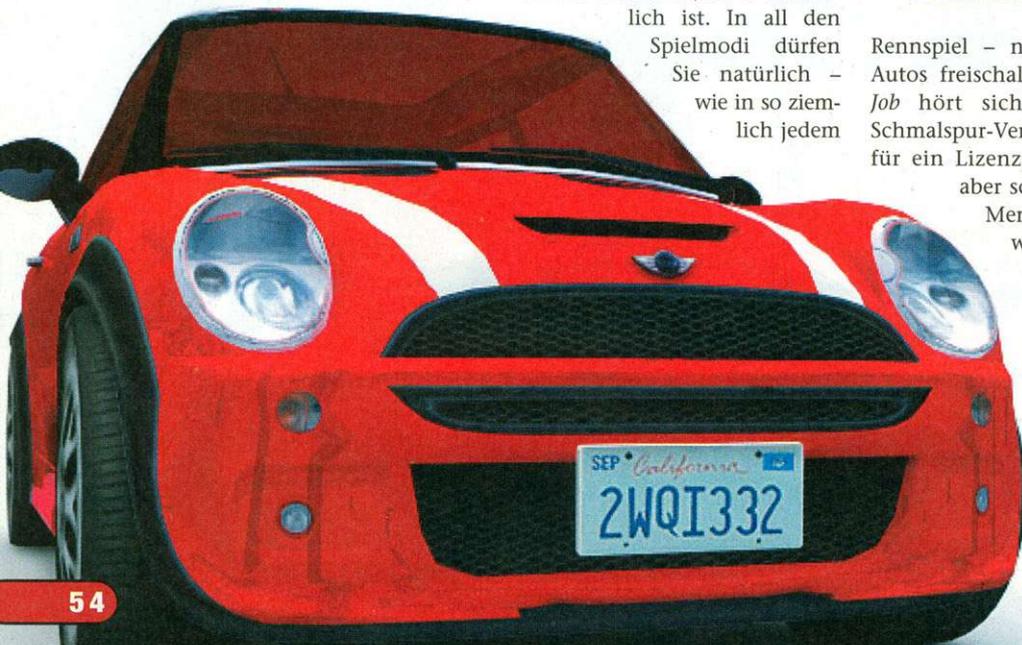
Internet: [www.eidos.de](http://www.eidos.de)

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

**FINSCHÄTZUNG**

**GUT**

„Sicherlich kein Meilenstein, aber für ein paar vergnügliche Stunden wird *The Italian Job* sorgen können.“





# MEHR GEIL!

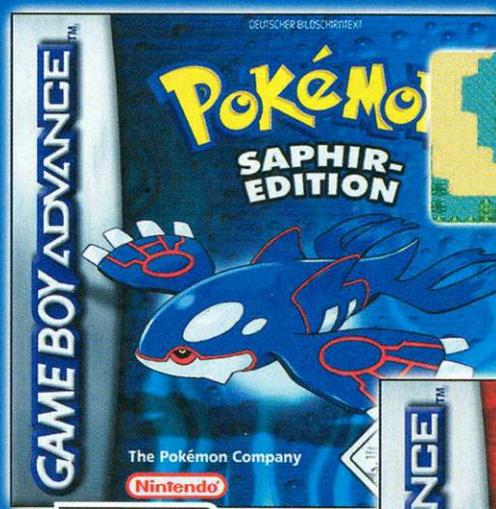
## Pokémon erstmals für GAME BOY ADVANCE!



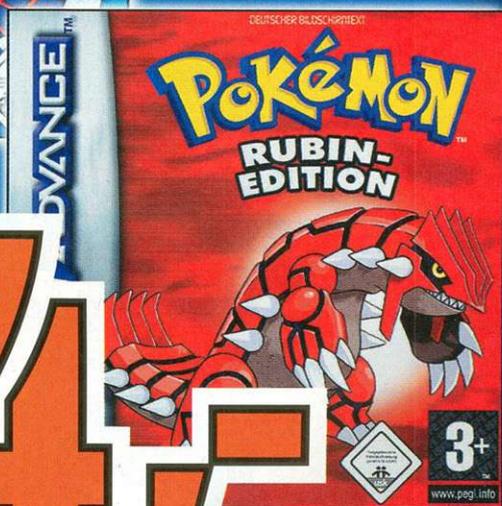
Li-Ionen Akku

Großes Display

Integrierte  
Bildschirmbeleuchtung



Je Spiel



# 117,99

# 44,-

### GAMEBOY ADVANCE SP

Eingebauter Li-Ionen Akku (bis zu 18 Std. Betriebsdauer). Erhältlich in den Farben Silber, Schwarz oder Blau.

Art. Nr.: Silber 309 0048;

Art. Nr.: Schwarz 309 0064;

Art. Nr.: Blau 309 0070

### POKEMON RUBIN ODER SAPHIR EDITION

Grandiose Fortsetzung der Kultgames endlich für den Gameboy Advance!  
Art. Nr.: Rubin 913 5640; Art. Nr.: Saphir 913 5641

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!

# Amplitude

**GARBAGE**  
Leider bleibt keine Zeit, um sich an der schönen Shirley Manson zu ergötzen.

**MAGGOTS**  
Bei Slipknot können sich alle Metaller die Finger wund spielen.

**KOMPLEX**  
Die Tonfolgen werden zunehmend schneller und komplizierter.

**KNALLBUNT**  
Bei so viel Farbe verliert man die Tonpunkte schon mal aus den Augen.



**Der Rhythmus, bei dem man mit muss.** Bei Sonys neuem Musikspiel kann man einfach nicht weghören.

Die einfachsten Spiel-Konzepte sind meistens die spaßigsten und erfolgreichsten. *Tetris* hat es vorge-macht und Software-Gigant Konami hat in Japan und USA mit seinen Musikspielen schon lange eine riesige Fangemeinde. Warum also nicht beides miteinander verknüpfen? Ein Musikspiel mit einem so einfachen Prinzip, dass selbst der *Tetris*-Erfinder Alexey Pazhitnov erblassen würde: Genau das ist *Amplitude*. Im Rhythmus der Lieder von Künstlern wie Papa Roach, Pink oder David Bowie (die Stilrichtungen der Songs reichen von Techno über Hip-Hop zu Rock) drücken Sie auf verschiedene Tasten, um ein Instrument freizuschalten. Ist eine solche Instrumenten-Spur aktiv, wechseln Sie auf die nächste und wiederholen das Spielchen, bis das Lied komplett – und so wie es sich anhören soll – gespielt wird.

## KLINGT LEICHT

... ist aber schwerer, als es sich anhört. Zum einen müssen Sie wie schon gesagt verschiedene Tasten drücken. Je nachdem, wo auf der Bahn sich die Tonpunkte befinden, müssen Sie eine andere Taste betätigen. Zunehmend schnellere Lieder erfordern da ebenso schnelle Reflexe. Zum anderen spielt nicht nur die Geschwindigkeit der Songs eine Rolle. Wo Sie zu Beginn des Spiels nur eine

Hand voll Töne treffen müssen, werden Sie bei schwereren Liedern von einer wahren Tonflut überwältigt. Zum Glück erleichtern einige Power-ups den musikalischen Job. Mit diesen erhalten Sie Extra-Punkte für freigeschaltete Tonspuren oder können diese gleich komplett ohne jegliche Anstrengung aktivieren. Mit der Online-Funktion werden sich Hobby-DJs im Internet gegeneinander messen, aber auch eigene Remixe untereinander austauschen dürfen. Wir sind gespannt, wie genau Sony die Online-Funktion für *Amplitude* nutzen wird. Aber so viel können wir Ihnen jetzt schon verraten: Auch für Einzelspieler birgt dieser Titel Suchtgefahr!

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU <b>AMPLITUDE</b>	
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Harmonix
Genre:	Musikspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Digital II
Umfang:	24 Lieder
Internet: <a href="http://www.scee.de">www.scee.de</a>	
Spieler 4, on- + offline	Termin 3. Quartal
<b>EINSCHÄTZUNG</b>	
<b>SEHR GUT</b>	
„Suchtgefahr pur! Der Nachfolger von <i>Frequency</i> lockt mit coolerer Musik und wilderen Tonfolgen.“	

# DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

# WIDESCREEN

NUR € 3,99 MIT DVD

AGUST 2003

WIDESCREEN

LAUFZEIT 93 MINUTEN

**Fluch der Karibik**

- + 9 weitere Kino-Trailer
- + Kino- und DVD-Berichte
- + zwei geniale Kurzfilme
- + WERNER-Interview mit „Birds!“

€ 3,99 08/03

100 FILM FAKTEN

WIESO POLITIKER AM SET WAREN  
WESHALB JAMES CAMERON VERKLAGT WURDE  
WARUM ARNIE SO FIT IST ...

# T3

TERMINATOR

HINTERGRUND + ARNIE-INTERVIEW +  
**GROSSE FILMKRITIK**

ÜBER 50 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN

**FLUCH DER KARIBIK**  
Set-Report zum Piraten-Abenteuer mit Johnny Depp und Orlando Bloom.

**REGIE-SPECIAL**  
Ihr Werk, ihre Filme: WIDESCREEN präsentiert die besten 30 Regisseure.

**85 DVDs IM TEST**  
Ein Chef zum Verlieben, K-19, Spurwechsel, The Tuxedo, Nackt u. v. m.

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

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

# Hunter: The Reckoning Wayward

## Hack&Slay-Action

### nach Pen&Paper-Vorlage

**D**as Städtchen Ashcroft kommt einfach nicht zur Ruhe. Schon zum zweiten Mal wird der Ort zum Schauplatz schrecklicher Ereignisse. Zombies, Skelette und andere Monster haben wieder die Kontrolle übernommen und jagen unschuldige Bürger durch die Straßen. Wie schon beim ersten Mal nehmen beherzte Monsterjäger den Kampf gegen die untote Brut auf. Jeder dieser Hunter verfügt über zahlreiche Waffen, Zauberkräfte und andere übernatürliche Fähigkeiten. Viel mehr muss man über die Hintergrundgeschichte der Third-Person-Metzelei nicht wissen, um sich direkt ins Geschehen stürzen zu können. Nachdem man sich im Hauptquartier der Monsterjäger für einen der 25 Levels entschieden hat, sucht man sich noch den Helden seiner Wahl aus und schon nimmt das Schlachtfest seinen Lauf. In den teilweise recht umfangreichen Abschnitten geht's derart zur Sache, dass das Auffinden von Missionsgegenständen und Erfüllen von Zielen erst einmal in den Hintergrund tritt. Die tödlichen und effektvollen Waffen der Jäger sorgen dafür, dass die Körperteile der anstürmenden Gegnerhorden in alle Richtungen fliegen und rotes Pixelblut (auf Wunsch auch abschaltbar) in Bächen fließt. Wer alleine mit den übermächtig scheinenden Monsterhorden überfordert ist, darf jederzeit mit einem Freund auf die Jagd gehen. Wie bei *Baldur's Gate: Dark Alliance* teilen

sich beide Spieler dann denselben Bildschirm. Diesmal stehen im Gegensatz zum (nur auf Xbox und GameCube erschienenen) Vorgänger sogar fünf Hunter zur Auswahl. Der leicht verrückte, namensgebende Wayward-Charakter muss jedoch erst freigeschaltet werden, bevor man mit ihm durch die Levels streifen darf. Während das herrlich düstere Design der Locations, Spielfiguren und über 20 verschiedenen Gegnerarten über jeden Zweifel erhaben ist, lässt sich dies über die grafische Umsetzung des Gemetzels (noch) nicht unbedingt sagen. In der uns vorliegenden Preview-Version wirkte *Wayward* trotz ordentlicher Effekte recht unspektakulär. Große Feindansammlungen sorgten zudem für unschöne Ruckel-Einlagen.

WOLFGANG FISCHER

#### VORSCHAU HUNTER: WAYWARD

Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	High Voltage Software
Genre:	Action
Sprache:	Englisch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Umfang:	25 Levels

Internet: [www.vup-interactive.de](http://www.vup-interactive.de)

Spieler	Termin
1-2	3. Quartal

#### FINSCHÄTZUNG

**GUT**

„Nicht der innovativste Action-Titel aller Zeiten, aber dennoch ein kurzweiliges Gemetzel mit düsterer Story.“



**HARTER HUND** Der Biker Deuce setzt auf Schusswaffen und seine Axt.



**MAGIE PUR** In brenzlichen Momenten ist der Heilzauber ein Lebensretter.



**STRASSEN IN FLAMMEN** Feuer setzt den Zombies richtig zu.



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

**21. 8. - 24. 8. 2003**

mehr Games

mehr Hardware

mehr Action



GAMES CONVENTION



[WWW.GC-GERMANY.COM](http://WWW.GC-GERMANY.COM)

# ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYSTATION STATION LEXIKON

## IN DER ENTWICKLUNG

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

### AKTE X: RESIST OR SERVE



In der Releaseliste von Vivendi Universal Interactive hat sich einiges verschoben. Auch das Action-Adventure zu *Akte X* ist betroffen und kommt erst im vierten Quartal.

Hersteller: **Fox Interactive**  
Termin: **4. Quartal**  
Genre: **Action-Adventure**

### BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS



Für Buffy gilt das Gleiche wie für die *Akte X*-Kollegen Mulder und Scully: Übernatürliche Zwischenfälle finden auf der PS2 erst im vierten Quartal statt!

Hersteller: **Fox Interactive**  
Termin: **4. Quartal**  
Genre: **Action**

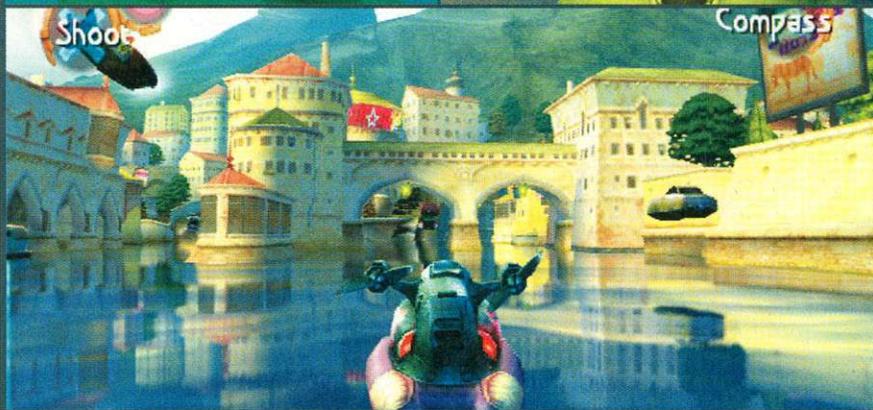
### CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE



*Castlevania* ist Kult. Während die letzte PSone-Episode noch in 2D-Grafik daherkam, wird das PS2-Debüt der Serie dreidimensional. Und hoffentlich besser als die N64-Ableger!

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

### BEYOND GOOD & EVIL



Mit *Beyond Good & Evil* hat Ubi Softs Team um Rayman-Schöpfer Michel Ancel einen Knaller in der Mache, der trotz aller Vorerfahrung – oder gerade deswegen – kein Jump & Run ist. *BG&E* verbindet Elemente von Adventure, Prügel-, Baller- und Rennspiel etc. etc. mit einer filmreifen Präsentation zu einem einmaligen Abenteuer.

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

### COLIN MCRAE RALLY 04



Ein richtig neues Spiel wird das vierte Colin nicht, eher eine aufgemotzte Fassung des dritten Teils mit mehr Spielmodi. Kein Wunder also, dass es nun sogar etwas früher kommt!

Hersteller: **Codemasters**  
Termin: **30. September**  
Genre: **Rennspiel**

### DHDR: DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS



Mit noch besserer Grafik, mehr Gegnern auf dem Schirm und dem heiß erwarteten Zwei-Spieler-Coop-Modus ist das neue *Herr der Ringe*-Spiel ein fast sicherer Hit.

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

## FINAL FANTASY X-2



Das Warten geht weiter. Square Enix hat *Final Fantasy X-2* immer noch nicht offiziell für den europäischen Markt angekündigt. Eine US-Fassung kommt aber definitiv!

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

## GRAN TURISMO 4



Paradox: Obwohl *Gran Turismo 4* zweifellos eines der besten Spiele der E3-Messe war, wurde es von vielen als Enttäuschung bezeichnet. Von einem neuen *GT* erwartet man eben sehr viel!

Hersteller: **Sony**  
Termin: **Ende 2003**  
Genre: **Rennspiel**

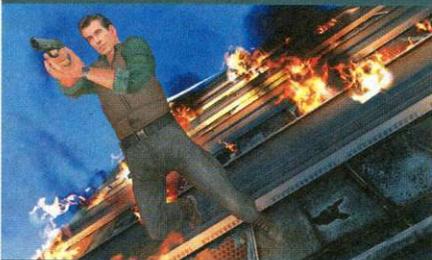
## JAK II: RENEGADE



Man darf gespannt sein, ob Sony den angepeilten Release-termin im dritten Quartal einhalten kann. Sollte es sich nicht noch verschieben, dann rechnen wir bald mit der Testversion!

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

## JAMES BOND 007: ALLES ODER NICHTS



Es ist erstaunlich, wie Electronic Arts in letzter Zeit ein gutes Lizenzspiel nach dem anderen auf den Markt bringt. Auch das neue *James Bond*-Game macht einen sehr guten Eindruck!

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

## LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



Fans von Crystal Dynamics' *Legacy of Kain*-Serie sollten am besten gleich zu den Seiten 36-38 weiterblättern, um mehr über das neue Spiel zu erfahren!

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

## MAXIMO VS. ARMY OF ZIN



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

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

## MEDAL OF HONOR: RISING SUN



Obwohl es noch in diesem Jahr erscheinen soll, ist es derzeit noch erstaunlich ruhig um das nächste Medal of Honor-Spiel. Bislang sieht's aber sehr vielversprechend aus!

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

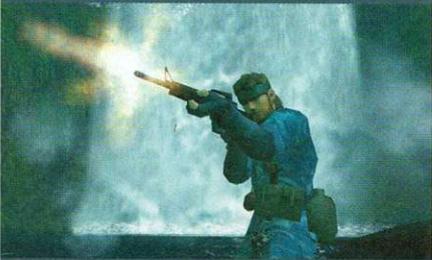
## NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Auf unserer DVD können Sie sich endlich selbst davon überzeugen, wie gut *Need for Speed Underground* aussieht! Nach dem ohnehin tollen *Hot Pursuit II* hat man die Grafik-Engine nochmals gehörig aufgeböhrt und präsentiert ein Rennspiel, das optisch den Vergleich mit *Gran Turismo* und *Burnout 2* nicht zu scheuen braucht.

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

## METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



In den USA wird das neue *Metal Gear*-Spiel definitiv im Jahr 2004 erscheinen, für Europa will sich Konami noch nicht festlegen. Müssen wir wieder besonders lange warten?

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

## ONIMUSHA 3



Unser Coverthema diesen Monat wird von Fans schon sehnsüchtig erwartet. Christian düste nach Paris, um sich *Onimusha 3* näher anzuschauen – mehr dazu ab Seite 20!

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

## PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



Mit bahnbrechenden Animationen, einer perfekten Steuerung und cleverem Leveldesign ist *Prince of Persia* einer unserer Favoriten in diesem Jahr. Vorschau auf Seite 24!

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

## RATCHET &amp; CLANK 2



„Going Commando“ lautet der Untertitel von *Ratchet & Clank 2* in den USA. Ob es den auch in Europa tragen wird und wann es eigentlich kommt, steht noch nicht fest!

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

## RESIDENT EVIL OUTBREAK



Es wird also doch auch offline spielbar sein. Offenbar hat Capcom kalte Füße bekommen bei der Vorstellung, ein Spiel ohne Offline-Modus rauszubringen.

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

## SOUL CALIBUR II



Wenn alles gut geht, finden Sie in der nächsten PLAYZONE den Test zur PAL-Version von Namcos Arcade-Knaller *Soul Calibur II*. Für den internationalen Markt will man noch ein wenig an dem Spiel feilen und unter anderem einige zusätzliche Kämpfer spielbar machen, die in der Japan-Version noch der Konsole vorbehalten waren.

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

## SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN



Kaum angekündigt, stieg das neue *Syphon Filter* hoch in unsere Most-Wanted-Charts ein. Und das zu Recht, denn das PS2-Debüt der Serie sieht sehr vielversprechend aus!

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

## TONY HAWK'S UNDERGROUND



Das neue *Tony Hawk* bietet einige interessante neue Ansätze wie fahrbare Autos. Noch ist der Oktober-Termin allerdings nicht offiziell für Europa bestätigt!

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

## TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



Maik lässt nie eine Gelegenheit aus, sich *True Crime* näher anzuschauen. Deshalb finden Sie in der Update-Rubrik eine aktuelle Einschätzung von Activisions *GTA*-Herausforderer.

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

## WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN



In dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen endlich einen ersten Bericht zur Wrestling-Hoffnung. THQ will den sehr guten Vorgänger noch klar übertreffen!

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

WAS ERSCHIEN ZULETZT, WAS KOMMT DEMNÄCHST?

# TERMINE

## WAS KOMMT WANN?

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

## ZULETZT ERSCHIENEN

TITEL	GENRE	TERMIN
Armored Core 3	Action	27. Juni
Black & Bruised	Boxen	20. Juni
Chop Lifter – Crisis Shield	Action	27. Juni
Clock Tower 3	Action-Adventure	27. Juni
Def Jam Vendetta	Wrestling	20. Juni
Die Hard Vendetta	Action	20. Juni
Drei Engel für Charlie – Volle Power	Action-Adventure	17. Juni
Dynasty Warriors 4	Action	27. Juni

Evil Dead: A Fistful of Boomstick	Action	27. Juni
F1 Career Challenge	Rennspiel	27. Juni
Ferkels großes Abenteuer-Spiel	Action-Adventure	27. Juni
Formel Eins 2003	Rennspiel	Juli
Frogger Beyond	Geschicklichkeit	27. Juni
Hulk	Action	13. Juni
IndyCar Series	Rennspiel	20. Juni
Resident Evil Dead Aim	Action	11. Juli
RTX Red Rock	Action-Adventure	Juli
Run Like Hell	Action-Adventure	20. Juni

SOCOM U.S. Navy Seals	Action	11. Juni
Speed Kings	Rennspiel	4. Juli
Starsky & Hutch	Action-Adventure	20. Juni
Summer Heat Beach Volleyball	Sport	4. Juli
SX Superstar	Rennspiel	4. Juli
Tennis Master Series	Tennis	16. Juni
Tomb Raider: The Angel of Darkness	Action-Adventure	07. Juli
Twisted Metal: Black Online	Action	25. Juni
Virtua Fighter 4 Evolution	Beat 'em Up	20. Juni
World Championship Snooker 2003	Snooker	27. Juni

## AUGUST

TITEL	GENRE	TERMIN
Aliens vs. Predator Extinction	Strategie	8. Aug.
Barbarian	Beat 'em Up	8. Aug.
Beach King Stunt Racer	Rennspiel	27. Aug.
Futurama	Action-Adventure	22. Aug.
Hardware Online Arena	Action	Aug.
Ice Nine	Ego-Shooter	Ende Aug.
Indiana Jones und die Legende der ...	Action-Adventure	29. Aug.
Mace Griffin: Bounty Hunter	Action	15. Aug.
Pro Beach Soccer	Fußball	Ende Aug.
Savage Skies	Action	31. Aug.
Tribes: Aerial Assault	Action	1. Aug.
World Racing	Rennspiel	22. Aug.
XGRA	Rennspiel	22. Aug.

Judge Dredd	Action	3. Quartal 2003
Pitfall Harry	Jump & Run	3. Quartal 2003
The Hobbit	Action-Adventure	3. Quartal 2003
This Is Football (TIF) 2004	Fußball	3. Quartal 2003
Wrath Unleashed	Strategie/Action	3. Quartal 2003

## OKTOBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Asterix & Obelix XXL	Action	30. Okt.
Baphomets Fluch 3	Adventure	10. Okt.
BDFL Manager 2004	Fußball-Manager	Okt.
Bratz Dolls	Tanzspiel	Okt.
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	Okt.
Curse: The Eye of Isis	Action-Adventure	Okt.
Gladiator – Sword of Vengeance	Action-Adventure	Okt.
Kya: Dark Lineage	Action-Adventure	30. Okt.
Mega Man X7	Jump & Run/Action	Okt.
NHL Hitz Pro	Eishockey	Okt.
Risk: Global Domination	Strategie	19. Okt.
Roadkill	Car-Combat-Action	Okt.
Sphinx and the Shadow of Set	Nicht bekannt	Mitte Okt.
Tiger & Dragon	Action-Adventure	9. Okt.
Tony Hawk's Underground	Trendsport	Okt.
Wallace & Gromit	Action-Adventure	Okt.
XIII	Ego-Shooter	30. Okt.

## NOVEMBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Alias	Action-Adventure	Nov.
Batman: Rise of Sin Tzu	Action-Adventure	Nov.
Beyond Good & Evil	Action-Adventure	Nov.
Bloody Roar 4	Beat 'em Up	Nov.
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	Action	Nov.
Findet Nemo	Geschicklichkeit	14. Nov.
Hot Wheels Highway 35 World Race	Rennspiel	Nov.
McFarlane's Evil Prophecy	Action	Nov.
Medal of Honor: Rising Sun	Ego-Shooter	Mitte Nov.
Mission Impossible – Operation Surma	Action-Adventure	Nov.
NBA Jam 2004	Basketball	Nov.
Prince of Persia: The Sands of Time	Action-Adventure	Nov.
SpongeBob Squarepants: Battle 4 Bikini Bottom	Geschicklichkeit	Mitte Nov.
Spy Hunter 2	Action	Nov.
The Italian Job	Rennspiel	Anfang Nov.
Urban Freestyle Street Soccer	Sport	November
WWE Smackdown! Here Comes The Pain	Wrestling	November

Pilot Down	Action-Adventure	Ende 2003
RPM Tuning	Rennspiel	4. Quartal 2003
SWAT Global Strike Team	Ego-Shooter	4. Quartal 2003
Syphon Filter: The Omega Strain	Action	4. Quartal 2003
The Fast & The Furious	Rennspiel	4. Quartal 2003
The Simpsons: Hit & Run	Action	4. Quartal 2003
Worms 3D	Strategie/Action	4. Quartal 2003
Full Throttle: Hell on Wheels	Action-Adventure	2003
Maximo vs. Army of Zin	Action	Winter 2003
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ego-Shooter	2003

## 2004

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

## SEPTEMBER

TITEL	GENRE	TERMIN
Alter Echo	Action	Mitte Sept.
Amplitude	Musikspiel	Sept.
Autobahnraser World Challenge	Rennspiel	17. Sept.
Chaos Legion	Action-Adventure	5. Sept.
Colin McRae Rally 04	Rennspiel	30. Sept.
Conflict: Desert Storm II	Action	Sept.
Dark Chronicle	Action-RPG	3. Sept.
Dragon's Lair 3D	Action	Sept.
Freaky Flyers	Rennspiel	Sept.
Freedom Fighters	Action	12. Sept.
Freestyle MetalX	Rennspiel	Sept.
Gesprenge Ketten	Action-Adventure	30. Sept.
Harry Potter und der Stein der Weisen	Action-Adventure	26. Sept.
Madden NFL 2004	Football	12. Sept.
Racing Simulation 3	Rennspiel	04. Sept.
Reel Fishing III	Angel-Simulation	04. Sept.
Robocop	Action	12. Sept.
Scrabble Interactive	Denkspiel	18. Sept.
Soul Calibur II	Beat 'em Up	Sept.
Splashdown 2: Rides gone wild	Rennspiel	Mitte Sept.
SSX 3	Rennspiel	Sept.
True Crime: Streets of L.A.	Action	18. Sept.
Unlimited SaGa	Rollenspiel	18. Sept.
Warhammer 40000 Fire Warrior	Ego-Shooter	Mitte Sept.
Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses	Strategie/Rollenspiel	Sept.
Zone of the Enders: The 2nd Runner	Action	Sept.

## 3. QUARTAL 2003

TITEL	GENRE	TERMIN
Backyard Wrestling	Wrestling	Sommer 2003
Club Football (div. Vereins-Versionen)	Fußball	Herbst 2003
Destruction Derby: Arenas	Rennspiel	3. Quartal 2003
Disneys Extreme Skate Adventure	Trendsport	3. Quartal 2003
Dog's Life	Genre-Mix	3. Quartal 2003
FIFA Football 2004	Fußball	Herbst 2003
Ghosthunter	Action-Adventure	3. Quartal 2003
Gladius	Action/Rollenspiel	3. Quartal 2003
Gregory Horror Show	Action-Adventure	Herbst 2003
Hunter the Reckoning: Wayward	Action	3. Quartal 2003
Jak II: Renegade	Jump & Run	3. Quartal 2003
James Bond 007: Alles oder Nichts	Action	Herbst 2003

## 4. QUARTAL 2003

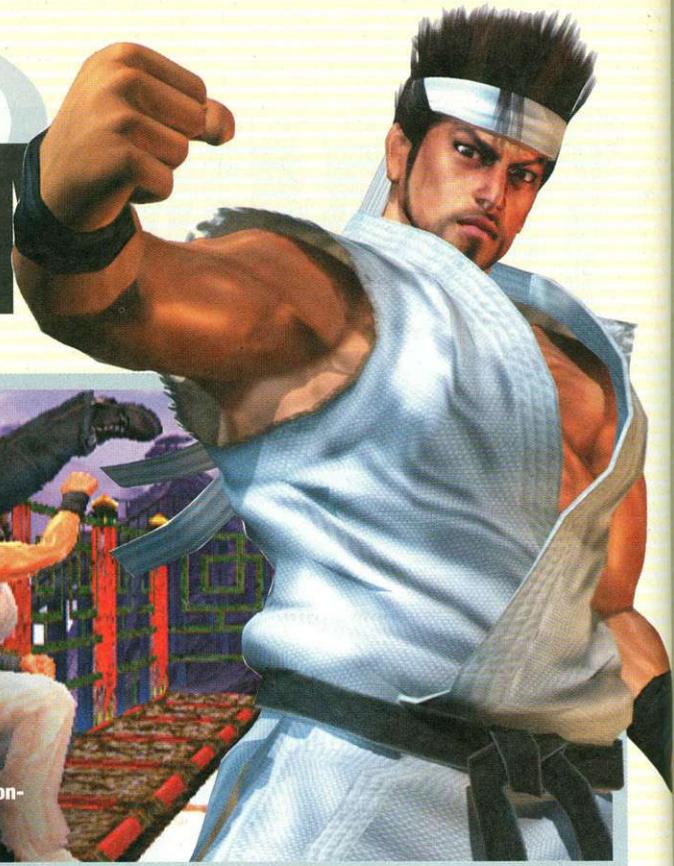
TITEL	GENRE	TERMIN
Akte X: Resist or Serve	Action-Adventure	4. Quartal 2003
Battlestar Galactica	Action	4. Quartal 2003
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds	Action	4. Quartal 2003
Crash Nitro Kart	Rennspiel	4. Quartal 2003
Ghostmaster	Strategie	4. Quartal 2003
Gran Turismo 4	Rennspiel	Ende 2003
Headhunter: Redemption	Action-Adventure	4. Quartal 2003
Iron Storm	Action	4. Quartal 2003
Legacy of Kain: Defiance	Action-Adventure	Ende 2003
Lord of the Rings: Isengards Verrat	Action-Adventure	4. Quartal 2003
Metal Arms: Glitch In The System	Action	4. Quartal 2003

## BUDGET

TITEL	GENRE	TERMIN
DTM Race Driver	Rennspiel	20. Juni
Stuntman	Rennspiel	10. Juli
Tekken 4	Beat 'em Up	16. Juli
This Is Football 2003	Fußball	16. Juli
Kingdom Hearts	Rollenspiel	27. Aug.
Ratchet & Clank	Action	27. Aug.
WRC II Extreme	Rennspiel	27. Aug.
Bloody Roar 3	Beat 'em Up	19. Sept.
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Action	05. Sept.
FIFA Football 2003	Fußball	12. Sept.
James Bond 007: NightFire	Action	12. Sept.
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	12. Sept.

DIE BESTEN SPIELE AUS ALLEN GENRES IM ÜBERBLICK

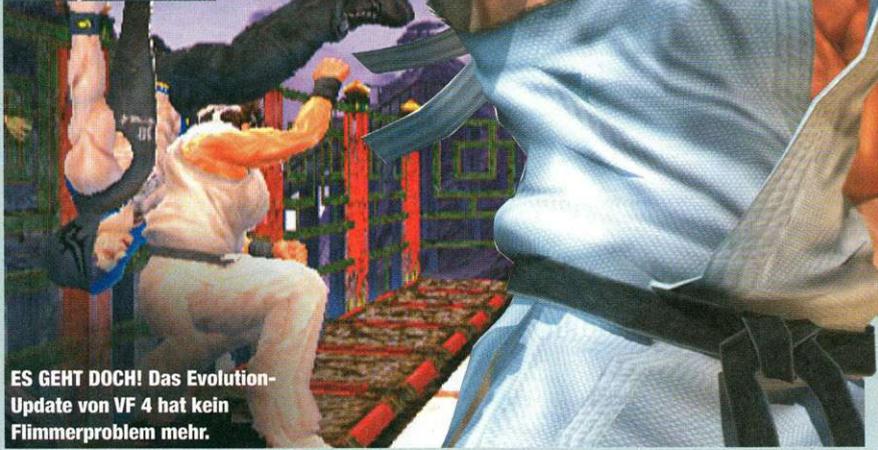
# REFERENZEN



## BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
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>		
Tekken 4	Tecmo	87%

## Virtua Fighter 4 Evolution



**ES GEHT DOCH!** Das Evolution-Update von VF 4 hat kein Flimmerproblem mehr.

## 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% <b>XXXX</b>
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%



DTM Race Driver

**ZUGREIFEN! DTM Race Driver gibt's jetzt als günstige Platinum-Version.**

## ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
GTA Vice City (dt. Fassung)	Take 2	91%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%
The Mark of Kri	Sony	86%
Devil May Cry	Capcom	85%
Star Wars Starfighter	LucasArts	85%
Zone of the Enders	Konami	85%
<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%

## 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>		
–		

## BALD PLATINUM Unsere Referenz Ratchet & Clank hüpf ab August günstiger!



Ratchet &amp; Clank

## 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

## Tomb Raider: The Angel of Darkness



**SOLIDES COMEBACK** Das neue Tomb Raider ist für Lara-Fans ein Pflichtkauf!

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

## 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>		
–		



## 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%

## 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>		
–		

## 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%



## WRESTLING

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



## 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>		
International 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

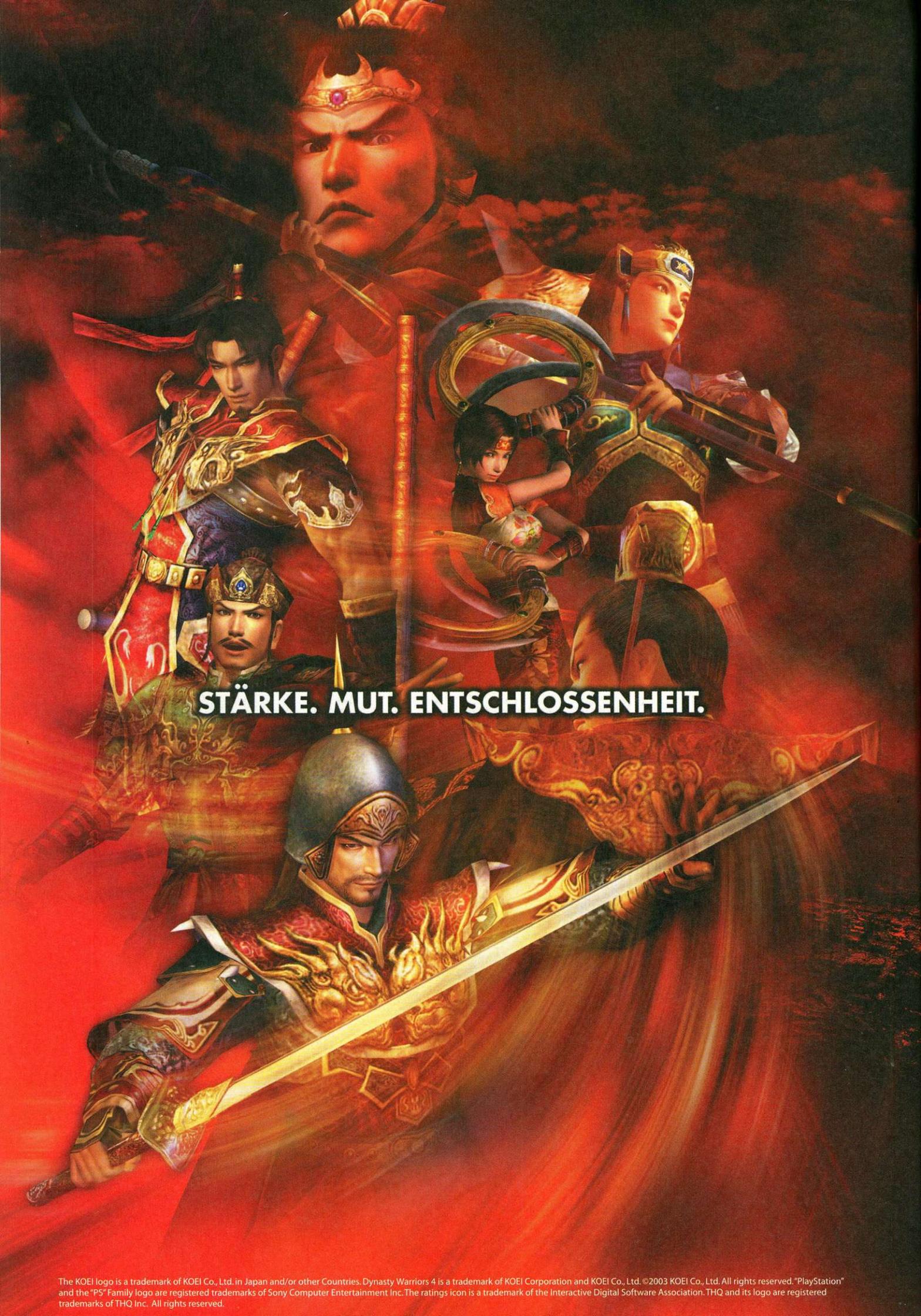
TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
<b>Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele</b>		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
Aggressive Inline	Acclaim	90%
NBA Street Vol. 2	EA	88%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
FreeKstyle	EA	87%
<b>Aktuelle Empfehlung:</b>		
Wakeboarding Unleashed	Activision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

## SPORT (SONSTIGES)

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

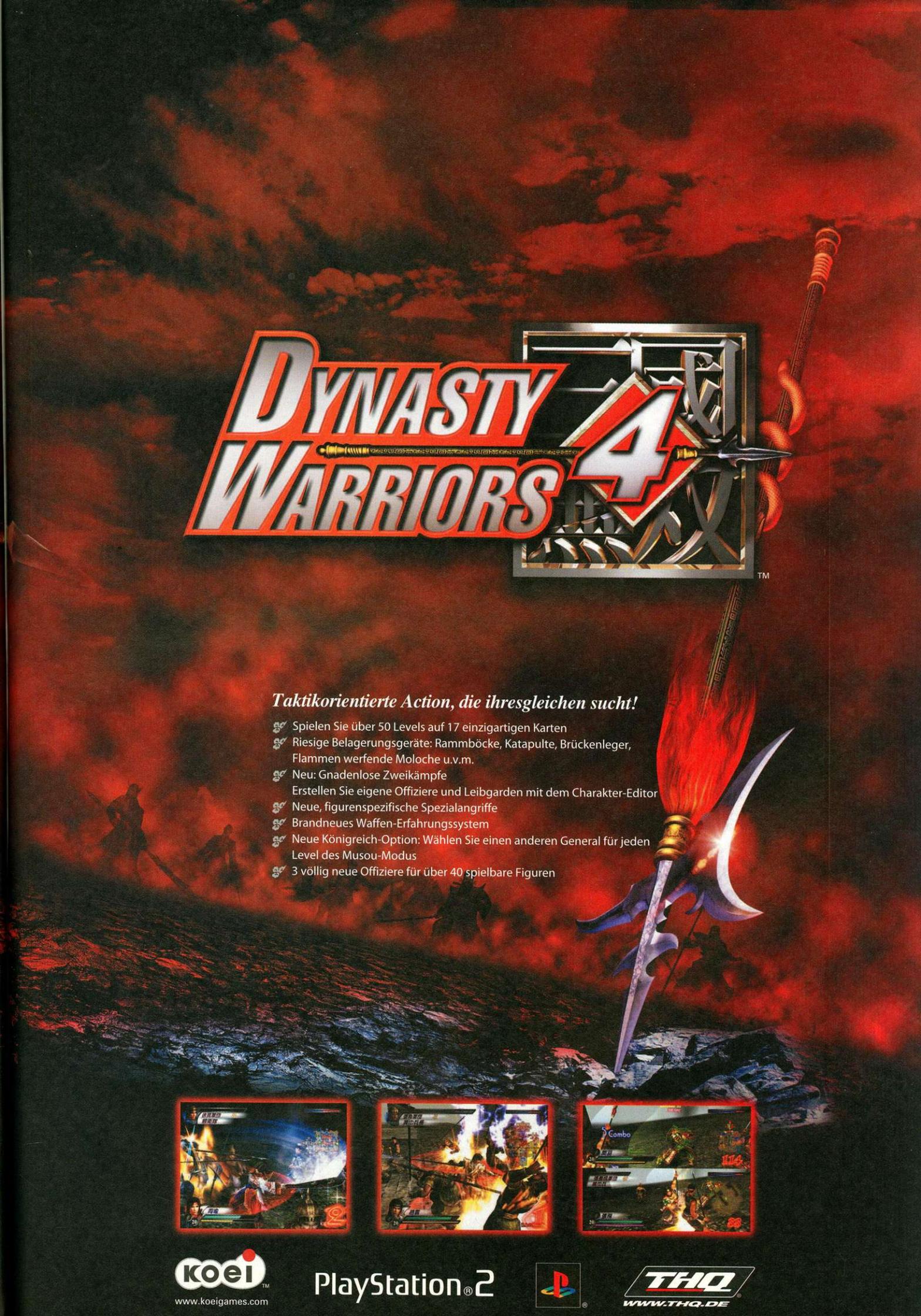


Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball für die Xbox entpuppte sich als Enttäuschung. Acclaims PS2-Konkurrenz macht's besser und bietet neben nackter Haut auch ein gutes Spiel!



**STÄRKE. MUT. ENTSCLOSSENHEIT.**

# DYNASTY WARRIORS 4



## *Taktikorientierte Action, die ihresgleichen sucht!*

- ♣ Spielen Sie über 50 Levels auf 17 einzigartigen Karten
- ♣ Riesige Belagerungsgeräte: Rambahöcke, Katapulte, Brückenleger, Flammen werfende Moloche u.v.m.
- ♣ Neu: Gnadenlose Zweikämpfe  
Erstellen Sie eigene Offiziere und Leibgarden mit dem Charakter-Editor
- ♣ Neue, figurespezifische Spezialangriffe
- ♣ Brandneues Waffen-Erfahrungssystem
- ♣ Neue Königreich-Option: Wählen Sie einen anderen General für jeden Level des Musou-Modus
- ♣ 3 völlig neue Offiziere für über 40 spielbare Figuren



# CHARTS

## LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	WERTUNG	MONAT	
1 1	Final Fantasy X	PS2	89%	12
2 5	Tom Clancy's Splinter Cell	PS2	91%	4
3 2	Metal Gear Solid 2	PS2	91%	16
4 3	GTA Vice City (dt.)	PS2	91%	5
5 NEU	Silent Hill 3	PS2	90%	1
6 NEU	SOCOM U.S. Navy Seals	PS2	85%	1
7 4	Midnight Club II	PS2	88%	2
8 10	Medal of Honor: Frontline	PS2	89%	13
9 20	FIFA Football 2003	PS2	84%	8
10 WE	TimeSplitters 2	PS2	90%	6
11 7	Devil May Cry 2	PS2	77%	2
12 14	MotoGP 3	PS2	81%	2
13 NEU	EyeToy	PS2	-	1
14 6	Primal	PS2	80%	3
15 NEU	Hulk	PS2	70%	1

Sonys *EyeToy* verkauft sich prächtig, scheint bei Lesern aber nicht ganz so beliebt wie Dauerbrenner *Final Fantasy* und *Metal Gear Solid 2*. Auch sonst verändert sich kaum etwas in den oberen Rängen. Ein paar Plätze wurden getauscht, aber die Hits der letzten Monate befinden sich noch immer ganz oben. Besonders die Geheimagenten Sam Fisher und Solid Snake wollen sich einfach nicht von den oberen Plätzen verschleichen.

## VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ/VORMONAT	WERTUNG	MONAT	
1 NEU	Tomb Raider: The Angel of Darkness	80%	1
2 NEU	EyeToy & Kamera	-	1
3 NEU	SOCOM & Headset Bundle	85%	1
4 NEU	Evil Dead: A Fistful of Boomstick	67%	1
5 7	GTA Vice City (dt.)	91%	2
6 3	Midnight Club II	88%	3
7 1	Enter the Matrix	71%	2
8 4	Final Fantasy X (Platinum)	89%	3
9 NEU	DTM Race Driver (Platinum)	86%	1
10 9	Gran Turismo 3: A-spec (Platinum)	93%	15
11 NEU	Silent Hill 3	90%	2
12 2	MotoGP 3	81%	2
13 NEU	F1 Career Challenge	73%	1
14 15	GTA III (Platinum)	91%	2
15 NEU	Def Jam Vendetta	83%	1

Sonys ausgefallenes *EyeToy* schafft auf Anhieb den Sprung ganz nach oben. Nur Laras Holz vor der Hütt'n interessiert die Spieler mehr. Aber auch die Spiele zum Online-Start der PS2 verkaufen sich prächtig, wie die oberen Ränge von Taktik-Shooter *SOCOM U.S. Navy Seals* und Rennspektakel *Midnight Club II* beweisen. Überraschend mischt dafür Bruce Campbell mit seinem *Boomstick* weit oben mit. Der niedrige Preis von 20,- € kommt bei den Käufern richtig gut an.



## Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

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

Und so können Sie gewinnen:

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre derzeitigen Lieblingsspiele oder Ihren am sehnlichsten erwarteten Titel. Für die **Leser-Charts**: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZT Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZT 04“, wenn *Enter the Matrix* Ihr absoluter Lieblingstitel ist). Für die **Most-Wanted-Charts**: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „PZW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „PZW 15“ und wählen Sie somit *SSX 3* zu Ihrem Most-Wanted-Titel Nummer 1).

D: 81114 € 0,49\*/SMS  
\*Vodafone-Kunden, davon Leistungsanteil Vodafone 0,12 €, Zusatzentgelt Magazin 0,37 €;  
CH: 72444 Sfr 0,70/SMS

Oder rufen Sie uns einfach an:

D: 0190 658 659 € 0,41/Min.  
CH: 0901 210 512 Sfr 0,50/Min.

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

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

Leser aus Österreich können derzeit nur per Postkarte teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und Computec AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeabschluss ist der 13. August.

## LESER-CHARTS

- 01 Dancing Stage Megamix
- 02 Def Jam Vendetta
- 03 Devil May Cry 2
- 04 Enter the Matrix
- 05 Evil Dead: A Fistful of Boomstick
- 06 EyeToy
- 07 FIFA Football 2003
- 08 Final Fantasy X
- 09 Gran Turismo 3
- 10 GTA Vice City (dt.)
- 11 Hulk
- 12 Indiana Jones 6
- 13 Medal of Honor: Frontline
- 14 Metal Gear Solid 2
- 15 Midnight Club II
- 16 MotoGP 3
- 17 NBA Street Vol. 2
- 18 Pro Evolution Soccer 2
- 19 Resident Evil: Dead Aim
- 20 Rygar: The Legendary Adventure
- 21 Silent Hill 3
- 22 SOCOM: U.S. Navy Seals
- 23 Summer Heat Beach Volleyball
- 24 The Getaway
- 25 TimeSplitters 2
- 26 Tom Clancy's Splinter Cell
- 27 Tomb Raider: Angel of Darkness
- 28 Twisted Metal Black Online
- 29 Virtua Fighter 4 Evolution
- 30 Wakeboarding Unleashed

## MOST WANTED

- 01 Beyond Good & Evil
- 02 D. Herr d. Ring: D. Rückkehr d. Königs
- 03 Everquest Online Adventures
- 04 Final Fantasy X-2
- 05 Freedom
- 06 Gran Turismo 4
- 07 Legacy of Kain: Defiance
- 08 Mafia
- 09 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 10 Need for Speed Underground
- 11 Onimusha 3
- 12 Prince of Persia
- 13 Pro Evolution Soccer 3
- 14 Resident Evil: Outbreak
- 15 SSX 3
- 16 Syphon Filter: Omega Strain
- 17 The X-Files: Resist or Serve
- 18 True Crime: Streets of L.A.
- 19 WWE SmackDown!
- 20 XIII

## MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	HERSTELLER	MONAT	
1 3	Onimusha 3	PS2	Capcom	3
2 2	True Crime: Streets of L.A.	PS2	Activision	3
3 NEU	Mafia	PS2	Take 2	1
4 1	Final Fantasy X-2	PS2	Square	6
5 WE	Medal of Honor: Rising Sun	PS2	EA	2
6 NEU	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	PS2	Konami	1
7 5	Resident Evil: Outbreak	PS2	Capcom	2
8 4	Syphon Filter: The Omega Strain	PS2	Sony	2
9 6	Need for Speed Underground	PS2	Electronic Arts	2
10 WE	Driver 3	PS2	Atari	5

Rollenspielflaute bei deutschen Zockern? Das seit fünf Monaten heiß erwartete *Final Fantasy X-2* wurde überraschend abgelöst: von Capcoms Action-Hammer *Onimusha 3*! Aber selbst auf dem zweiten Platz findet Squares RPG keinen Halt mehr. *True Crime: Streets of L.A.* und die PC-Umsetzung von *Mafia* machen es sich auf dem zweiten und dritten Platz bequem, während *Final Fantasy X-2* ganz aus den Top 3 vertrieben wird.

# DIE REDAKTION

# ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

**HANS IPPISCH**  
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Kam frisch und munter aus dem Toskana-Urlaub zurück und sehnte sich bei der quälenden Hitze sofort wieder nach Meer, Swimmingpool und Vino rosso de la casa.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Tomb Raider: The Angel of Darkness**

Aktuelle Lieblings-CD  
**Das Magische Dreieck – Kids Zone**

Aktueller Lieblingsfilm  
**Bruce Allmächtig**

**MICHAEL PRUCHNICKI**  
25, Leitender Redakteur

Jetsetete fürs neue *SmackDown* nach London und direkt im Anschluss nach Montpellier, um sich *Beyond Good & Evil* anzuschauen. Mehr dazu nächsten Monat!

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Beyond Good & Evil**

Aktuelle Lieblings-CD  
**John Arch – A Twist Of Fate**

Aktueller Lieblingsfilm  
**Equilibrium**

**WOLFGANG FISCHER**  
31, Leitender Redakteur

Lieferte sich mit dem XBOX-ZONE-Kollege Uwe furiose Autorennen auf dem Firmenparkplatz und musste feststellen, dass 120 PS bei weitem nicht ausreichen.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Pro Evolution Soccer 3**

Aktuelle Lieblings-DVD  
**Iron Maiden – Visions of the Beast**

Aktuelles Lieblingsbuch  
**Matthew Reilly – Contest**

**MAIK BÜTEFÜR**  
26, Volontär

Hat Schlaf angesichts heftiger Online-Schlächten, viel Arbeit und der Vorabversion von *Prince of Persia* zum optionalen Bonus erklärt.

Aktuelle Spieleöffnung  
**Prince of Persia: The Sands of Time**

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Twisted Metal: Black Online**

Aktuelle Lieblings-DVD  
**Spock's Beard – Feel Euphoria**

**CHRISTIAN SCHÖNLEIN**  
21, Volontär

Ist überglücklich in seiner neuen Funktion als PLAYZONE-Müllhalde und sammelt daheim stapelweise Altpapier in Form von alten japanischen Zeitschriften.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Arc the Lad**

Aktuelle Lieblingsserie  
**Elliott – Song in the Air**

Aktuelle Lieblings-Lektüre  
**Irgendwas Japanisches**

**HEINRICH LENHARDT**  
38, Nordamerika-Korrespondent

Fragt sich, welche Firma wohl das PS4-Spiel zur Olympiade 2010 machen wird, denn die findet in seiner Wahlheimat Vancouver statt. Sind ja nur noch 6 ½ Jahre.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**GTA Vice City (dt.)**

Aktuelle Lieblings-CD  
**Stereophonics – You gotta go ...**

Aktuelles Lieblingsbuch  
**Harry Potter and the Order of the Phoenix**

**ROBERT HELLER**  
23, DVD-Redakteur

Denkt wegen des putzigen Gameplays von *Ferkels großes Abenteuer* darüber nach, mit Christian einen Ferkel-Fanclub zu gründen – alles unter Wolfgangs Vorsitz.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Ferkels großes Abenteuer**

Aktuelle Lieblings-CD  
**Air – Moon Safari**

Aktueller Lieblingsfilm  
**Signs – Zeichen**

**STEFANIE SCHEFFER**  
25, DVD-Redakteurin

Dackelt zurzeit fast täglich zur Tankstelle um die Ecke, um ihre Sucht nach Mövenpicks La-Crema-Eis (Sorte: Panna Cotta-Orange) zu stillen. Sommer ist schön. :)

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Sphinx: The Shadow of Set**

Aktuelle Lieblings-CD  
**L. McKennitt: The Book of Secrets**

Aktuelle Lieblings-DVD  
**Equilibrium**

**BERND HOLTSMANN**  
24, Hardware-Redakteur

Wurde vom Kollegen Bütefür mit dem Virus *Twisted Metal: Black Online* infiziert. Da trifft es sich gut, dass er zu Hause eine DSL-Standleitung hat.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Twisted Metal: Black Online**

Aktuelle Lieblings-CD  
**Atb – Addicted to music**

Aktueller Lieblingsfilm  
**Definitiv nicht Hulk**

**MATTHIAS SCHÖFFEL**  
37, Designer

Hat sich leider seine längeren Haare abgeschnitten und wird nun nicht mehr von weiblichen John-Cusack-Fans, die zuviel *High Fidelity* gesehen haben, angesprochen.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Mafia (noch auf PC)**

Aktuelle Lieblings-CD  
**Who's next Deluxe Edition**

Aktuelles Lieblings-Buch  
**W. Goldman: Die Brautprinzessin**

**STEFANIE SÄMANN**  
24, Junior Designer

Versucht mithilfe ihrer WG den Biervorrat des 70-jährigen lungenkranken Nachbarn stark zu dezimieren, um diesen vor einer Leberzirrhose zu schützen.

Aktuelles Lieblingsspiel  
**Ring of Red**

Aktuelle Lieblings-CD  
**Die drei ???: Master of Chess**

Aktuelles Lieblingsbuch  
**Paul Auster: Mr. Vertigo**

**FABIAN HÜBNER**  
18, Auszubildender Mediendesigner

Sehnt sich nach dem Ende seines ersten Lehrjahres. Denn ab September heißt es: mehr Geld, mehr Frauen, mehr Spaß und dann wohl auch mehr Arbeit. :-)

Aktuelles Lieblingsbild  
**Spiegelbild**

Aktuelle Lieblings-CD  
**The White Stripes – Elephant**

Aktuelle Lieblings-DVD  
**Clerks (US-Import)**

**RENNSPIELE**  
Formel Eins 2003 .....74

**ROLLENSPIELE**  
Arc The Lad (IMPORT).....94

**ACTION-ADVENTURES**  
Ferkels großes Abenteuer .....90  
Indiana Jones u. d. L. der Kaisergruft ..70  
RTX Red Rock .....78  
Run Like Hell .....86

**ACTION-SPIELE**  
Futurama .....82  
Mace Griffin: Bounty Hunter .....84  
Twisted Metal: Black Online .....88  
Virtual-On Marz (IMPORT).....96

**SPORTSPIELE**  
World Championship Snooker 2003 ....90

**BEAT 'EM UP**  
Keine Testversionen in diesem Monat

**GESCHICKLICHKEIT**  
Armored Core 3 .....90  
Inspector Gadget: MAD R. Invasion..90

**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 geraten wir überraschende Handlungswendungen.

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

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

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



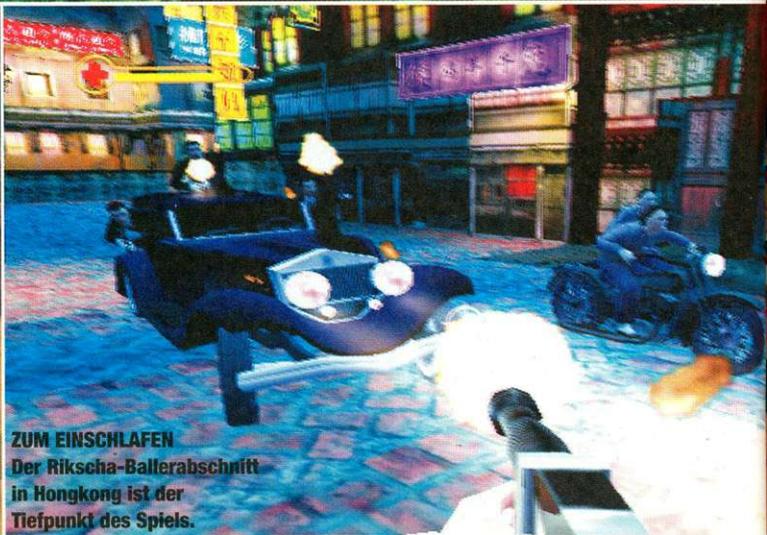
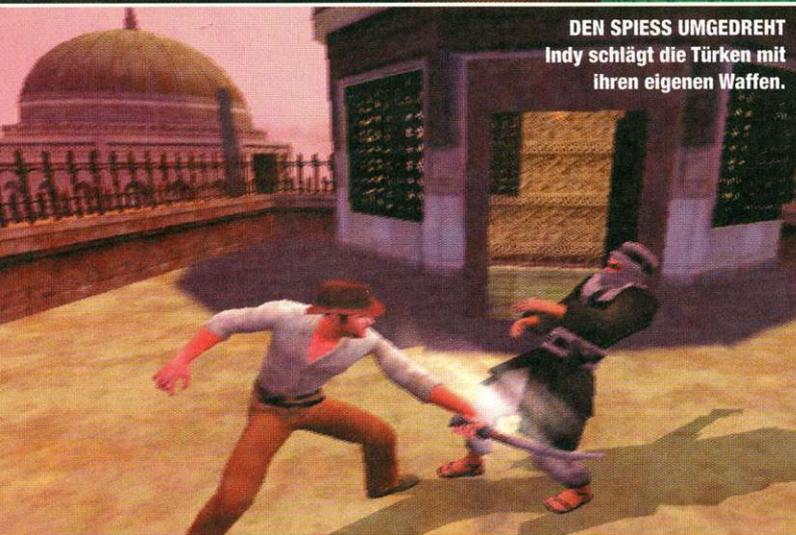
TEAMWORK Mei Ying beschäftigt den Zombie, während Indy die Feldflasche auffüllt.

So langsam sollte der alternde Archäologe vielleicht **seinen Hut nehmen ...**

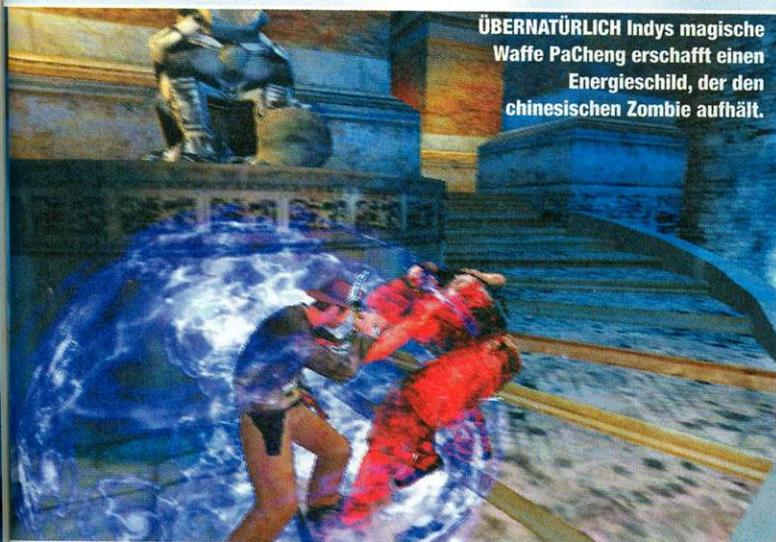
# Indiana Jones

## und die Legende der Kaisergruft

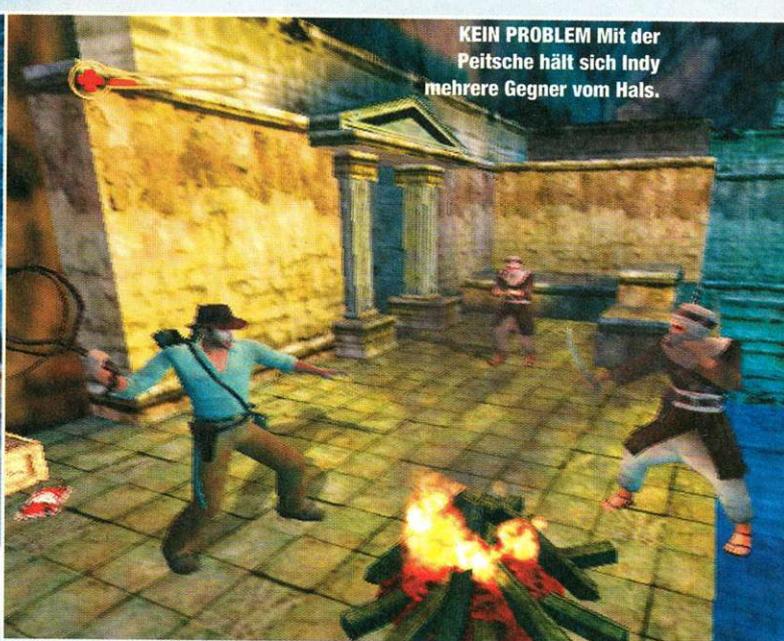
DEN SPIESS UMGEDREHT  
Indy schlägt die Türken mit ihren eigenen Waffen.



ZUM EINSCHLAFEN  
Der Rikschas-Ballerabschnitt in Hongkong ist der Tiefpunkt des Spiels.



**ÜBERNATÜRLICH** Indys magische Waffe PaCheng erschafft einen Energieschild, der den chinesischen Zombie aufhält.

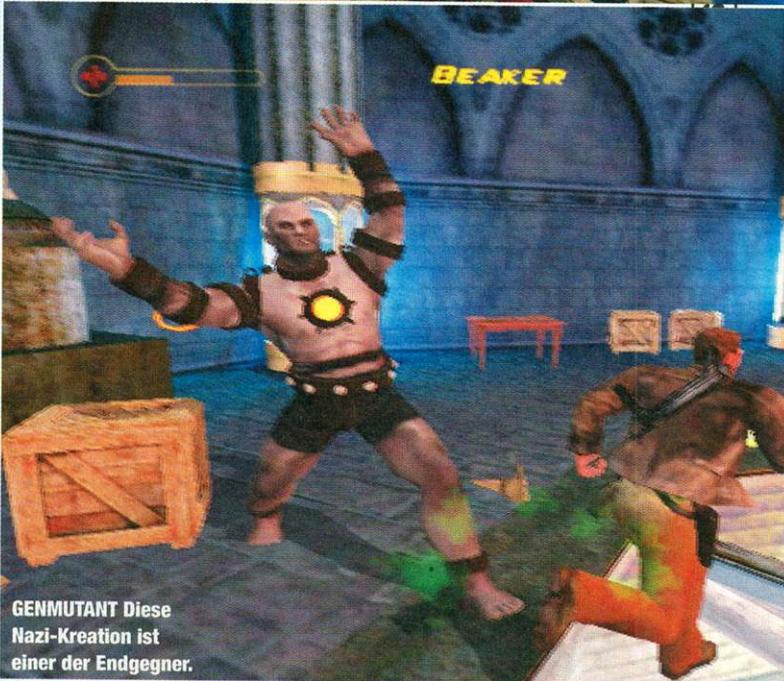


**KEIN PROBLEM** Mit der Peitsche hält sich Indy mehrere Gegner vom Hals.

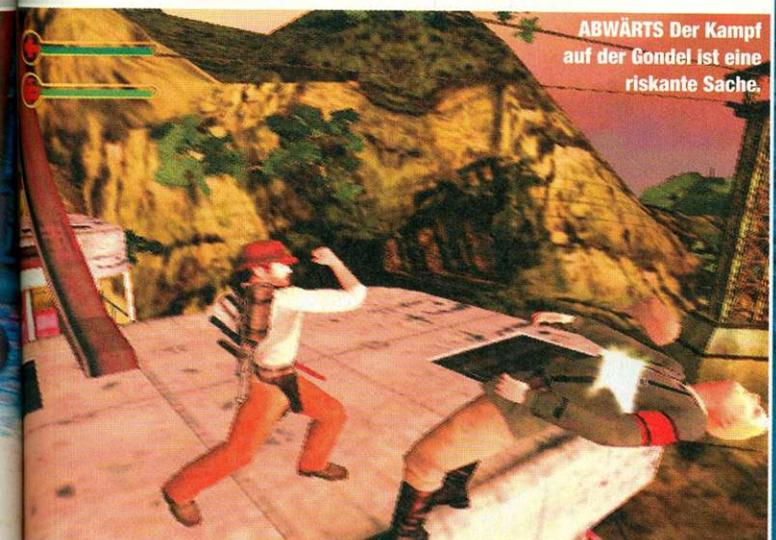
**E**s gab Zeiten, da eilte den Spielen von LucasArts ein Ruf wie ein Peitschen-schlag voraus – ob mit oder ohne Indiana Jones. Nicht nur gehörten Umsetzungen der Filmklassiker wie *Star Wars* und *Indiana Jones* zu den positiven Ausnahmen auf einem Markt, der voll von mittel-prächtigen Spiel-zum-Film-Schnellschüssen war – sie setzten sogar immer wieder Maßstäbe. Das Adventure *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* wurde ebenso zur Spielele-gende wie Eigenentwicklungen vom Schläge eines *Monkey Island* und eine Zeit lang konnte man Titel mit dem LucasArts-Logo auf dem Cover praktisch blind kaufen. Doch das von uns mit Spannung erwartete neue Abenteuer von Indy ist leider kein neuer Meilenstein, sondern nur ein weiteres Anzeichen dafür, dass diese Zeiten längst vorbei sind.

**KLISCHEES UNTER SICH**

Von einem Indiana-Jones-Spiel darf man nicht viel differenzierte Figuren als von einem x-beliebigen James-Bond-Streifen erwarten – und so geht's auch diesmal wieder gegen böse Nazis, die die Weltherrschaft mithilfe magischer Artefakte noch etwas schneller an sich reißen wollen. Indy wird anfangs vonseiten Chinas gebeten, sich auf die Suche nach Teilen des Spiegels der Träume zu begeben, der als Schlüssel zur titelgebenden Kaisergruft dient, die wiederum das Herz des Drachen enthält – einen legendären Edelstein mit angeblich magischen Kräften. Natürlich sind die Nazis im Spiel – allen voran Obernazi von Beck, böse und machtbesessen – und wollen den Klunker in ihre Gewalt bringen. Und schon bald bekommt es der Mann mit dem Hut auch mit gefährlichen Kriminellen aus China und deren vergleichbar großwahn sinni-



**GENMUTANT** Diese Nazi-Kreation ist einer der Endgegner.



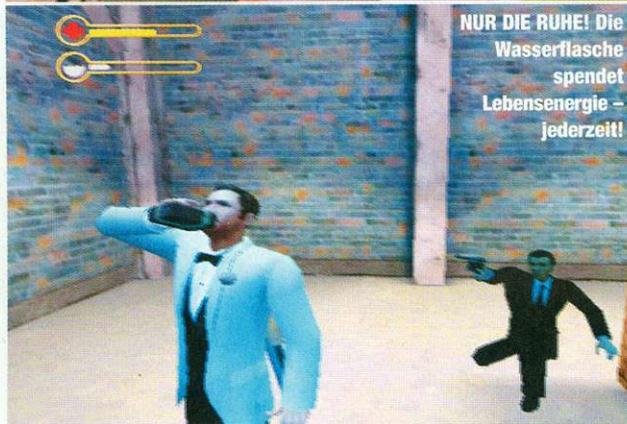
**ABWÄRTS** Der Kampf auf der Gondel ist eine riskante Sache.



**RÄUBER DER TIEFE** Zum Glück hat Indy die Harpune griffbereit.



DER PS2-INDY Nicht ganz Harrison Ford, aber doch klar als Dr. Jones zu erkennen.



NUR DIE RUHE! Die Wasserflasche spendet Lebensenergie – jederzeit!



DER HUT MUSS MIT Nach jedem Tauchgang wird die Kopfbedeckung wieder rausgekrammt.

INFO DAS NERVT!

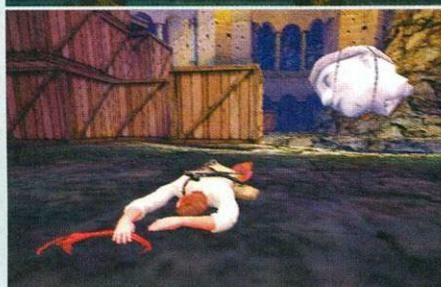
## Archäologen-Frust

Abgesehen von den heftigen Ruckelanfällen leidet der Spielspaß hier vor allem an folgenden Punkten:

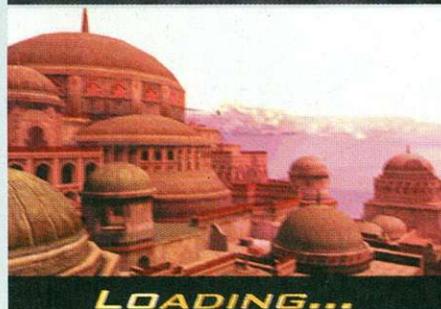
**UNSCHARF**  
Selbst die Schrift im Hauptmenü wird nicht ganz sauber dargestellt.



**NOCH MAL VON VORNE!** Jeder Sturz kann hier tödlich sein. Speicherpunkte gibt es keine, und dazu kommen noch ...



**... DIE LADEZEITEN** Nach jedem Tod wird der Level neu geladen – in der Zeit können Sie sich einen Kaffee machen.



gen Zielen zu tun. Zudem darf natürlich eine starke Frau an Indys Seite nicht fehlen. Bei so viel Einfallslosigkeit verwundert es dann auch nicht weiter, dass die Story „Wendungen“ absolut vorhersehbar sind und wenig dazu beitragen, den Spieler bei der Stange zu halten.

### ETWAS ZU VIELE SCHÖNHEITSFEHLER

Schon der erste Eindruck vom Spiel ist abschreckend und sorgt dafür, dass viele wohl erst einmal ihr PS2-Anschlusskabel überprüfen werden. Die aus unverständlichen Gründen generell unscharfe, unruhige Optik zieht die ohnehin nicht allzu hübsche Grafik der Levels nochmals runter, selbst manche Schrift ist nur schwer zu entziffern. Hinzu kommt noch die stark schwankende Framerate – manchmal läuft das Spiel superflüssig, die meiste Zeit aber nicht; und dann leiden die ohnehin nur mittelpträchtigen Animationen aller Figuren noch weiter. Die Levels sind in der Regel ziemlich klein – gerade im Vergleich mit *Tomb*

*Raider* – und die Texturen nicht sehr hübsch, und doch sind die Ladezeiten gewaltig. Das ist umso ärgerlicher, weil nach jedem Tod der Level komplett neu geladen wird. Und der Tod kommt für Indy oft schnell, neben den Kämpfen (mit regelbarem Schwierigkeitsgrad) sind's vor allem tiefe Stürze ins Nichts, die zum Game Over führen. Trotz allem ist das Spiel mit seinen 10 bis 15 Stunden Umfang nicht allzu schwer. Uns lag zum Test die englische PAL-Version vor, die deutsche wird wie schon die Xbox- und PC-Versionen komplett deutsch synchronisiert, wobei natürlich Indys Originalsprecher mit von der Partie ist. Andererseits bietet nur die englische Fassung das (zweifelhafte) Vergnügen, die Nazis grammatikalisch perfektes Englisch mit einem deutschen Akzent und wahllos eingestreuten deutschen Wörtern sprechen zu hören. Der bekannte Soundtrack wertet das Spiel in beiden Fällen enorm auf und ist letztendlich das Beste am Spiel.

MICHAEL PRUCHNICKI



MARKANTE VISAGE Der Herr hier ist – Überraschung! – der Nazi-Fiesling von Beck.

# Vielfalt ist Trumpf

Hier ein Überblick über den vielseitigen Spielablauf des neuen Indy-Abenteuers:

## NAHKAMPF



**FAUSTKAMPF** Hier wird sofort deutlich, dass *Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft* auf dem *Buffy*-Spiel für die Xbox basiert. Ein flottes Kampfsystem mit schwungvollen Combos, Blocks und simplen Griffen sorgt für Laune. Schade nur, dass dabei die Kollisionsabfrage immer wieder für Kopfschütteln sorgt.



**SCHLAGWAFFEN** Natürlich fliegen hier nicht nur die Fäuste, sondern es kommen auch zahlreiche Waffen zum Einsatz – seien es nun Schwerter und Speere, die Indy seinen Widersachern abgenommen hat, herumliegende Flaschen oder Stühle, die sich nach einem harten Schlag sogleich in ihre Einzelteile auflösen.



**DIE PEITSCH** Eine Waffe, die Indy immer mit sich führt, ist die Peitsche. Zwar richten Sie damit vergleichsweise wenig Schaden an, können aber Ihre Gegner relativ leicht auf Distanz halten, diese für einen Schlag zu sich heranholen oder ihnen mit der Peitsche die Waffen aus den Händen reißen.

## SCHUSSWAFFEN

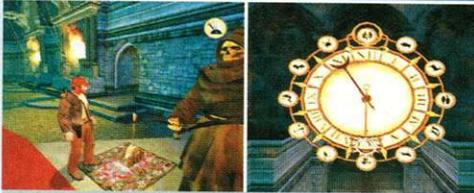


**HANDFEUERWAFFEN** In manchen Fällen empfiehlt es sich, durch den Einsatz von Schusswaffen kurzen Prozess mit einem Gegner zu machen. Die Munition für die Pistolen und das Maschinengewehr ist aber recht knapp und Nachschub finden Sie vor allem in den Waffen Ihrer besiegten Gegner.



**GESCHÜTZE** An einigen Stellen finden Sie stationäre Geschütze, die scheinbar über einen unbegrenzten Munitionsvorrat verfügen. Zum Ausgleich müssen Sie dort mit erhöhtem Feindaufkommen rechnen oder in FLAK-Manier zahlreiche Flugzeuge vom Himmel holen. Die Rikscha-Fahrt durch Hongkong funktioniert ähnlich, Sie können das Fahrzeug nicht selbst steuern und müssen sich nur aufs Zielen und Feuern konzentrieren.

## RÄTSEL



**KEINE KOPFNÜSSE** Kleinere Rätsel sorgen dafür, dass der Titel nicht zum reinen Prügel- und Ballerspiel verkommt, doch ein abgeschlossenes Archäologiestudium brauchen Sie dafür nicht gerade: Abgesehen von zwei Kombinationsrätseln ist dabei eigentlich nie Grips gefragt, Sie müssen lediglich die entsprechenden Gegenstände bereits gefunden haben und einsetzen oder offensichtliche Schalter umlegen. Das Bedienen von drei Kränen gehört da schon zu den anspruchsvolleren Aufgaben.

## FORTBEWEGUNG



**FESTHALTEN UND HANGELN** Natürlich dürfen *Tomb Raider*-artige Kletter- und Hangeleinlagen nicht fehlen. Allerdings steuert sich Indy viel direkter als Lara Croft. Das ist einerseits eine gute Sache, andererseits ist hier für weite Sprünge deutlich genaueres Timing vonnöten.



**MILLIMETERARBEIT** Genau wie Jen in *Primal* lehnt sich Indy per Knopfdruck an die Wand und kann so auch an engen Vorsprüngen entlang- und um Ecken herumlaufen.



**PEITSCHENSCHWINGEN** An vielen Stellen im Spiel finden sich Möglichkeiten, sich mithilfe von Indys Peitsche über weite Abgründe zu schwingen. Teilweise sind sogar mehrere solcher Schwing-Einlagen direkt nacheinander gefordert. Allerdings zeigt Ihnen das Spiel immer mit einem entsprechenden Icon an, wann Sie die Peitsche einsetzen müssen.



**SCHWIMMEN** Unter Wasser müssen Sie stets Indys Luftvorrat im Auge behalten, und auch Haie und feindliche Taucher machen die Schwimmausflüge nicht eben einfacher. Zum Glück gibt's im Spiel eine Harpune, um sich solche Widersacher vom Hals zu halten!



**SPRENGSTOFF** Mit Dynamit können Sie an entsprechenden Stellen Löcher in Wände jagen und so in neue Bereiche der Levels vordringen. Wie bei der Peitsche zeigt auch hier das dazugehörige Icon am Bildrand an, wann Sie den Sprengstoff einsetzen können – an anderen Stellen haben Sie erst gar nicht die Möglichkeit.

## MEIN FAZIT GEHT SO



**Michael Pruchnicki** hängt die Peitsche an den Nagel.

Nach *Enter the Matrix* ist *Indiana Jones* das nächste Spiel, das trotz starker Lizenz und viel Abwechslung nur mäßig unterhaltsam geworden ist. In erster Linie liegt das an der schwachen technischen Umsetzung – Indys neues Abenteuer sieht mitelprächtigt aus, ruckelt teils heftig und hat mit einer hakeligen Steuerung zu kämpfen. Dazu kommt noch die miserable Bildqualität des Spiels, die ich in der Form noch nicht erlebt habe: Alles ist unscharf und das Bild wirkt stets unruhig – da hilft selbst das beste Kabel am High-End-Fernseher nichts. Schade eigentlich, denn einige Levels sind wirklich gelungen und lassen das alte *Tomb Raider*-Feeling aufkommen.

## IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**Legacy of Kain: Soul Reaver 2** 90%

Eidos  
Die Mischung aus Action und einfachen Rätseln ist bei *Soul Reaver 2* ähnlich ausgewogen wie bei *Indy*, die Technik um Klassen besser.

**Tomb Raider: The Angel of ...** 80%

Eidos  
Das neue *Tomb Raider* entfernt sich ein wenig vom Archäologen-Setting der Vorgänger, bleibt aber spielerisch immer noch recht ähnlich.

**INDIANA JONES** 68%

Lucas Arts  
Nachdem Core Design sich das Setting von *Indy* für *Tomb Raider* „ausgeliehen“ hat, ähnelt das Spiel zum Original natürlich Laras Abenteuern.

## TEST INDIANA JONES

Hersteller:	LucasArts
Entwickler:	The Collective
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	55 Levels an 10 Orten

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

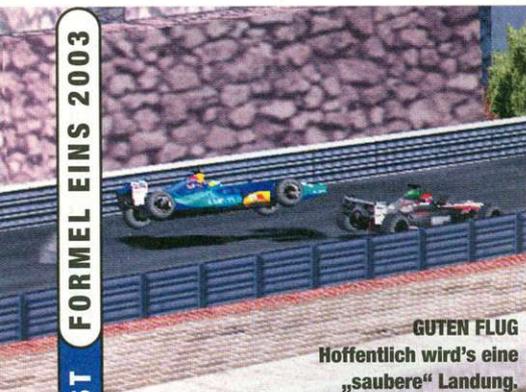
Spieler 1	Termin
	29. August
USK-Freigabe	Preis
Ab 12 Jahren	Ca. € 65,-

- Viel Abwechslung
- Soundtrack mit Wiedererkennungswert
- Ruckelig und hakelig
- Meist nur kleine Levels

## EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	68%
59%	81%	–	

„Indys neues Abenteuer bietet viel Abwechslung, doch nur der Sound kann letztendlich wirklich überzeugen.“



**GUTEN FLUG**  
Hoffentlich wird's eine „saubere“ Landung.

FAHRER **FORMEL EINS 2003**

MILCHBUBI Sogar Ralf Schumachers Pausbäckchen dürfen bestaunt werden.

Polepositionen: 1

WAHLEN ZURÜCK



**KEIN ERBARMEN** Wer bei Regen aufs Gras kommt, dreht sich – auch mit Traktionskontrolle.

# Formel Eins 2003



Schumi, gib Gummi! Sony deklassiert die Konkurrenz **mit Bravour.**



**NERVÖSES HECK**  
Mit deaktivierter Traktionskontrolle braucht es einen zarten Gasfuß.



**GEISTERFAHRER**  
Im Time Trial darf gegen die eigene Bestzeit gefahren werden.



WIEDERHOLUNG  
STAU  
In Monaco  
stößt die KI  
nach einem  
Crash an ihre  
Grenzen.

10 HEIDFELD 03:49.77



DEFTIGER CRASH  
Unfälle sehen meist  
sehr spektakulär aus.

BALANCE

UMFANGREICH In der Garage darf geschraubt werden. Vermutlich auch am

Boxenluder.

Vordere Bremsbalance:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(65)
Zentrale Bremsbalance:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(55)
Hintere Bremsbalance:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(35)
Standard-Bremsbalance:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(Zen)
Standard-Traktionskontrolle:	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	(W)

**N**ormalerweise sollte man ja gewarnt sein, wenn ein Spiel in den Handel kommt, bevor es von der Fachpresse unter die Lupe genommen werden kann. Doch Ausnahmen bestätigen die Regel. So auch im Falle des neuen Formel-1-Spiels von Sony. Die letztjährige Fassung konnte uns nicht vollends überzeugen. Zu empfindlich war die Steuerung, zu durchwachsen die Qualität der Grafik. Im Jahr 2003 hat sich nun nicht nur die echte Formel-1-Serie gegenüber den Vorjahren stark verändert, auch die Versoftung vom Studio Liverpool hat uns positiv überrascht. *Formel Eins 2003* setzt sich sofort an die Spitze der Genrekonzurrenz.

**FÜR JEDEN WAS DABEI**  
Schon der Einstieg gestaltet sich angenehm einfach: Übersichtliche Menüs offerieren unzählige Einstellungsmöglichkeiten, ohne undurchschaubar oder zu kompliziert zu werden. Jeder Spieler kann den Titel seinen Bedürfnissen und Fähigkeiten schnell und einfach anpassen. Wer gerne stilecht mit einem Lenkrad auf den Kurs will, kann sich über die breite Peripherie-

Unterstützung freuen. Aber auch mit dem Pad gibt's fast keinen Grund zur Klage. Zwar würde man sich eine freie Belegung der Tasten wünschen, allerdings sind die voreingestellten Tastenbelegungen sinnvoll und logisch. Auch die wählbaren Spielmodi bieten für jeden Fahrertyp genügend Auswahl. Sowohl im Arcade- als auch im Simulationsmodus dürfen Einzelrennen, aber auch ganze Meisterschaften bestritten werden. Im Time Trial üben Sie die Kurse und verbessern Ihre Rundenzeiten. Dank der aktuellen Saisondaten dürfen Sie das natürlich auch mit den derzeit in der Formel 1 vertretenen Fahrern tun. Ein kleiner Wermutstropfen sind die Einstellungsmöglichkeiten der Rennstrecke. Im Meisterschaftsmodus muss mindestens ein Drittel der Distanz gefahren werden. Nur im benutzerdefinierten Rennen dürfen Sie eine Rundenzahl zwischen drei und neun Runden wählen.

**ALLES DRIN, ALLES DRAN**  
Heiko Waßer und Christian Danner schwallen Sie optional in der Rennwiederholung mit wenig glaubwürdigen Textbausteinen zu, per deutschsprachi-

gem Boxenfunk werden Sie über die wichtigsten Ereignisse auf dem Laufenden gehalten. Fünf Kameraperspektiven sorgen für die nötige Übersicht, wenn auch die Außenkameras allesamt etwas zu flach gehalten sind. Richtig innovativ und eine Klasse Idee ist die dynamische Kamera in der Cockpit-Perspektive. Diese Kamera folgt dem Kurvenverlauf und erleichtert das Einlenken. Besonders Positionskämpfe gestalten sich dadurch übersichtlicher. Wie im kürzlich erschienenen *IndyCar Series* können Sie während der Fahrt die Bremsbalance variieren, zudem darf auch die Traktionskontrolle in drei Stufen der Fahrersituation angepasst werden. Freizeit-Mechaniker toben sich vor Rennbeginn in der Garage dann so richtig aus. Die Vielfalt der Einstellungsmöglichkeiten ist vorbildlich. Zwar müssen Sie sich nicht zwangsläufig mit dem technischen Kauderwelsch beschäftigen, sollten Sie es dennoch tun, wirken sich Veränderungen aber auch spürbar auf das Fahrgefühl aus. Technisch wurde noch einmal kräftig aufgebohrt. Die Grafik läuft stets flüssig und ist ausreichend detailliert. Zwar stört ein leichtes Kantenflimmern, dennoch kann die Optik – nicht nur im Vergleich zur Konkurrenz – überzeugen. Selbst beim Start von der letzten Position bei starkem Regen gibt's keine Ruckler. Lediglich in den Replays stören die teilweise etwas ruckartigen Wechsel der Detailstufen der Fahrzeuge. Auch der Sound ist gegenüber den Mitstreitern eine Klasse besser. Die Motoren klingen echt, dank Surround-Sound erschallt die Kulisse sehr räumlich. Das wäre aber alles letztlich überhaupt nichts wert, wenn das Fahrgefühl nicht stimmte. Doch auch hier haben sich die Entwickler bemüht, ein ordentliches Ergebnis auf die

INFO INNOVATION

# Das dynamische Cockpit

Wer öfter mal Formel-1-Spiele in die Konsole wirft und die Cockpit-Perspektive bevorzugt, der wird das Problem kennen: In Kurven fehlt gelegentlich die Übersicht und gegnerische Fahrzeuge können oft nicht ausgemacht werden. *Formel Eins 2003* bietet eine dynamische Kamera, die selbstständig in Kurven einlenkt.



**KURVENANFANG** Die Kamera zeigt die Fahrtrichtung an.



**FAST GESCHAFFT** Die Ansicht schwenkt automatisch um.



**GERADEAUS** Auf Geraden bleibt die Ansicht mittig.



SCHLECHTE SICHT  
Bei starkem Regen fährt man auch schon mal blind.

Beine zu stellen. Zwar bedarf die Steuerung per Pad einer ruhigen Hand und ist empfindlich, bleibt aber immer nachvollziehbar und ist mit etwas Übung auch gut beherrschbar. Der volle Fahrspaß eröffnet sich dem Spieler aber erst, wenn ein

Lenkrad angeschlossen ist. Nicht so recht überzeugen kann dagegen die künstliche Intelligenz. In Extremsituationen sind die computergesteuerten Fahrer schnell überfordert, im normalen Rennverlauf werden Sie zu oft von den aggressiven

und ungestümen Gegnern ins Aus gedrängt. Das hat leider auch zur Folge, dass man als Spieler harte Positionskämpfe möglichst vermeidet. Dieses Problem wiegt nicht mehr ganz so stark, stürzt man sich zu zweit ins Rennen. Hier müs-

sen Sie nicht auf Computergegner verzichten, optional ist dies aber natürlich möglich. Die Grafik bleibt auch in diesem Modus flüssig, dafür stehen nur noch zwei Perspektiven zur Auswahl.

MAIK BÜTEFÜR

DETAIL-CHECK FORMEL EINS 2003

# Führungswechsel

Formel-1-Spiele gibt es viele. Wie schlägt sich Sonys diesjähriger Kandidat im direkten Vergleich zu EAs *F1 Career Challenge* und Ataris *Grand Prix Challenge*?



**FORMEL EINS 2003**

**UMFANG** ★★★★★  
 Saison: 2003  
 Strecken: 16  
 Fahrer: 20  
 Spielmodi: Arcade, Arcade-Saison, Rennwochenende, Meisterschaft, Benutzerdefiniertes Rennen, Time Trial, Multiplayer (1-2 Spieler)

**FEATURES** ★★★★★

**Schwierigkeitsgrade:** 3  
**Einstellbare Distanzen:** 1/3, 2/3 oder volle Distanz  
**Traktionskontrolle:** Ja, 3 Stufen während der Fahrt verstellbar  
**Bremsbalance:** Ja, 3 Stufen während der Fahrt verstellbar  
**Wagen-Setup:** Umfangreich, sehr übersichtlich  
**Kommentatoren:** Ja  
**Boxenfunk:** Ja  
**Kameraperspektiven:** 5  
 Dynamische Innenkamera: Ja

**TECHNIK** ★★★★★

**Grafik:** Realistisch, detailliert und flüssig  
**Sound:** Authentisch, Dolby Surround  
**Steuerung:** Empfindlich, aber nachvollziehbar  
**KI:** Sehr aggressiv, nicht immer nachvollziehbar, in Extremsituationen überfordert  
**Unterstützte Peripherie:** Speedster 2, GT Force, Driving Force  
**Menüführung:** Vorbildlich, aufgeräumt, übersichtlich  
**Präsentation:** Edel und seriös, leider etwas trocken  
 60-Hz-Modus: Nein



**GESAMTWERTUNG**  
 ★★★★★

**F1 CAREER CHALLENGE**

**UMFANG** ★★★★☆  
 Saison: 1999 bis 2003  
 Strecken: 17 (je nach Saison)  
 Fahrer: 22 (je nach Saison)  
 Spielmodi: Quick Race, Karrieremodus, Multiplayer (1-4 Spieler)

**FEATURES** ★★★★☆

**Schwierigkeitsgrade:** 3  
**Einstellbare Distanzen:** 4, 8 oder 16 Runden, halbe oder volle Distanz  
**Traktionskontrolle:** Nicht einstellbar  
**Bremsbalance:** Nicht einstellbar  
**Wagen-Setup:** Sehr wenige Optionen, übersichtlich  
**Kommentatoren:** Ja  
**Boxenfunk:** Ja  
**Kameraperspektiven:** 5  
 Dynamische Innenkamera: Nein

**TECHNIK** ★★★☆☆

**Grafik:** Relativ realistisch, viele Effekte, recht unsauber und rucklig  
**Sound:** Der Motorsound passt nicht zum eigentlichen Geschehen, stereo  
**Steuerung:** Träge, unpräzise, aber nachvollziehbar  
**KI:** Aggressiv, weitgehend nachvollziehbar, in allen Situationen fair  
**Unterstützte Peripherie:** GT Force  
**Menüführung:** Originell im Aufbau, dennoch übersichtlich  
**Präsentation:** EA-untypisch, stellenweise recht billig und amateurhaft  
 60-Hz-Modus: Nein



**GESAMTWERTUNG**  
 ★★★☆☆

**GRAND PRIX CHALLENGE**

**UMFANG** ★★★★☆  
 Saison: 2002  
 Strecken: 17  
 Fahrer: 22  
 Spielmodi: Quick Race, Grand Prix, Meisterschaft, Grand Prix Challenge, Time Trial, Multiplayer (1-2 Spieler)

**FEATURES** ★★★★☆

**Schwierigkeitsgrade:** 3 für KI, 3 für das Handling  
**Einstellbare Distanzen:** 3, 5, 7, 10 oder 20 Runden, halbe oder volle Distanz  
**Traktionskontrolle:** Ja, 2 Stufen während der Fahrt verstellbar  
**Bremsbalance:** Ja, nur im Setup vor dem Rennen verstellbar  
**Wagen-Setup:** Wenige Optionen, übersichtlich  
**Kommentatoren:** Nein  
**Boxenfunk:** Nein  
**Kameraperspektiven:** 4  
 Dynamische Innenkamera: Nein

**TECHNIK** ★★★★★

**Grafik:** Sehr bunt, recht flüssig und sauber  
**Sound:** Wenig realistisch, aber passend, stereo  
**Steuerung:** Zäh und weich, nach kurzer Eingewöhnung gut beherrschbar  
**KI:** Defensiv, weitgehend nachvollziehbar, fair, aber in Extremsituationen überfordert  
**Unterstützte Peripherie:** Keine explizit  
**Menüführung:** Übersichtlich, aber etwas unpassend im Spielhallen-Design  
**Präsentation:** Wie in der Spielhalle, für eine F1-Sim etwas unpassend  
 60-Hz-Modus: Nein



**GESAMTWERTUNG**  
 ★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



**Maik Bütefür**  
 ist Weltmeister.

So haben wir das gerne. Sony hat sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen und überall kräftig nachgebessert. Die Grafik ist flüssig und aufpoliert, der Sound eine Klasse besser, die Steuerung etwas gutmütiger als noch im Vorgänger. Dass es dennoch nicht zum Hit reicht, liegt in erster Linie an der künstlichen Intelligenz, die echte Rennen fast unmöglich macht. Zu aggressiv und ungestüm kämpfen sich die CPU-Fahrer durchs Feld und ignorieren den Spieler gerne mal. Hier hat EA immer noch die Nase vorn. Auch die Steuerung der Boliden ist immer noch nicht optimal. Nur mit einem Lenkrad genießt man die volle Kontrolle über sein Fahrzeug. Dafür stimmt der Umfang und dank mannigfaltiger Optionen ist der Titel für jeden Spielertyp eine Überlegung wert.

TEST FORMEL EINS 2003

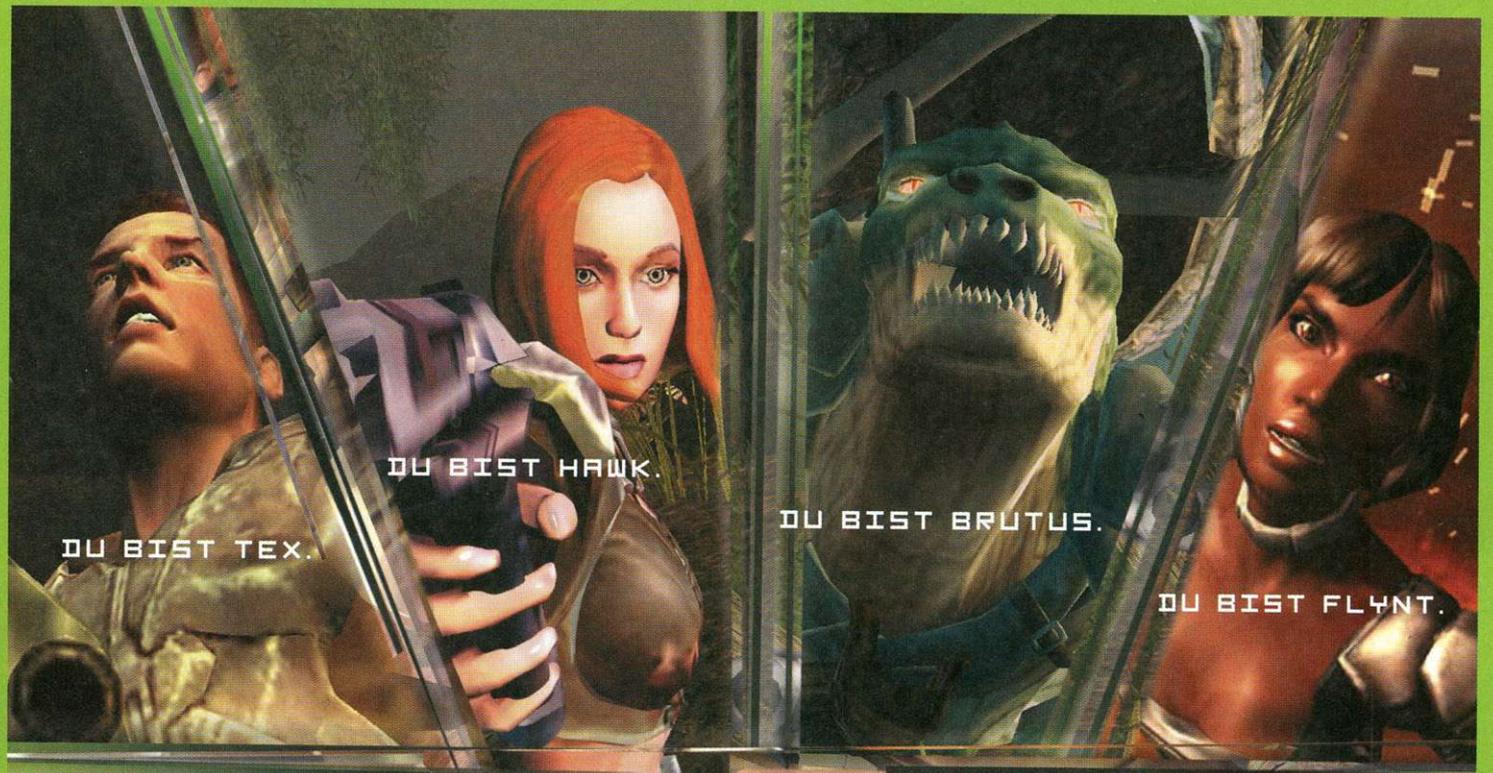
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Studio Liverpool
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Stereo, Dolby Surround
Umfang:	Siehe Detail-Check

Internet: <a href="http://www.playstation.de">www.playstation.de</a>	
Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- Saubere und flüssige Grafik
- Sehr umfangreich
- Gutes Fahrmodell
- Mäßige Gegnerintelligenz



„Sehr gute F1-Simulation mit mittelprächtiger Gegnerintelligenz und etwas empfindlicher Pad-Steuerung.“



DU BIST HAWK.

DU BIST BRUTUS.

DU BIST TEX.

DU BIST FLYNT.



DU BIST DIE BRUTE FORCE.

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

Jetzt ist die Brute Force deine Familie. Sie besteht aus vier hartgesottenen Elite-Söldnern – einer davon bist du. Egal, ob dein Auftrag Tarnung, Taktik oder Zerstörung erfordert – das Team ist stets bereit und wartet nur auf deine Befehle. Und diese Talente setzt ihr schonungslos ein. Behalte also immer einen Finger am Abzug. Das hält die Brute Force bei Laune. 20+ Missionen in sechs verschiedenen Welten und radikale Deathmatches können allein oder zu viert bestritten werden.



**BRUTE  
FORCE**  
DANGEROUS ALONE DEADLY TOGETHER

ONLY ON  
XBOX

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



TEST RTX RED ROCK

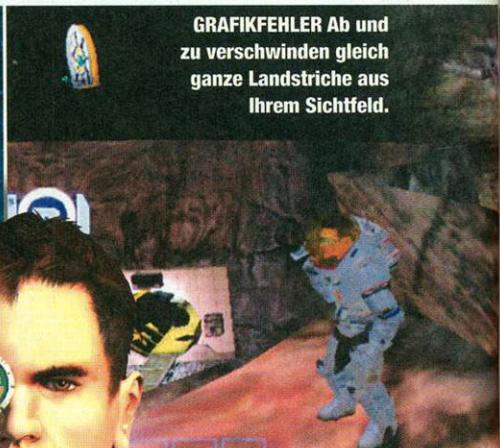
**PRAKTISCH** Wheeler hat einen ganzen Werkzeugkasten im Handschuh.



**BOSSKAMPF** Um die Endgegner zu besiegen, müssen Sie strategisch vorgehen.



**GRAFIKFEHLER** Ab und zu verschwinden gleich ganze Landstriche aus Ihrem Sichtfeld.



# RTX Red Rock

Ein aufregender Ausflug auf den Mars – leider verbunden mit einer **öden Alienjagd.**

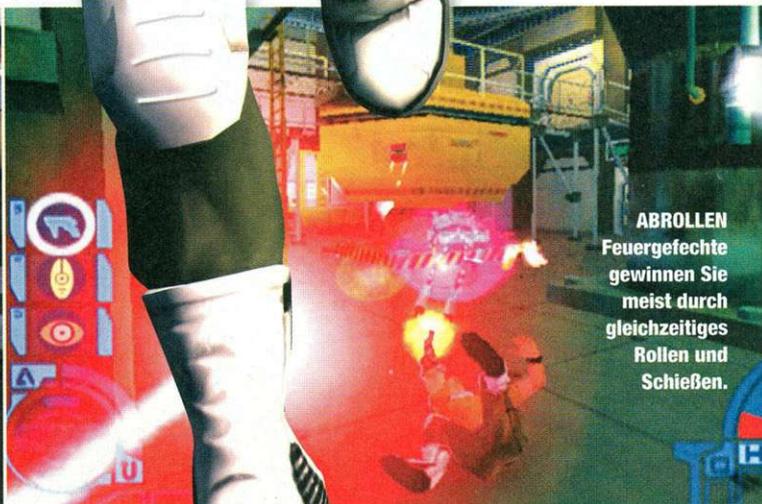


**A**ußerirdische Invasoren haben Kurs auf den Mars genommen. Die Angreifer wollen den tristen und kargen Planeten aber nicht erobern. Vielmehr geht es ihnen um mysteriöse Artefakte, die Sie in der Rolle von RTX (kurz für: Radical Tactics Expert) Wheeler

**MINI-ROBOTER** Wenn EZ Wheeler mal nicht vorankommt, hilft Iris weiter.



**ABROLLEN** Feuergefechte gewinnen Sie meist durch gleichzeitiges Rollen und Schießen.





beschützen sollen. Dabei stehen Ihnen einige interessante Gimmicks zur Verfügung. Zum einen wäre da ein hilfreiches Augenimplantat, das Ihre Umwelt in verschiedenen Sichtmodi darstellen kann. So können Sie biologische Lebensformen, versteckte technische Vorrichtungen oder einfach nur Ihr nächstes Missionsziel orten. Des Weiteren verfügt Ihr Held auch über eine künstliche Hand. Diese können Sie im Spielverlauf aufrüsten und so zu verschiedenen Zwecken einsetzen. Worum Spieler den Helden Wheeler aber wohl am meisten beneiden dürften, ist Iris, eine künstliche Intelligenz, die ihren Programmierer und Besitzer über alles liebt. An verschiedenen Terminals können Sie das Modul, das die herzallerliebste KI beinhaltet, zum Einsatz bringen, um verschlossene Türen zu öffnen, Dämme zu fluten oder die Steuerung über Hilfs-Roboter oder ganze Waffenanlagen zu übernehmen. Wem selbst das noch nicht aufregend genug ist, der darf in manchen Levels sogar das Steuer eines Kampffliegers oder eines geländewagenähnlichen Vehikels übernehmen und über die Marsoberfläche düsen.

#### LANGWEILIGE DIA-SHOW

Das klingt zwar sehr interessant, beim Zusammenspiel all dieser Elemente hapert's aber gewaltig. So abwechslungsreich zum Beispiel die einzelnen Spielinhalte klingen mögen, die Fahr- und Flugeinlagen lockern das Spielgeschehen nur kurz auf und die Rätsel, die Sie mithilfe von Iris

lösen, sind bei näherer Betrachtung kaum der Rede wert. Optisch hat der Mars außer roten Felsen leider auch nicht viel zu bieten. Die Innenbereiche der Kolonien (in denen der Großteil des Spiels stattfindet) sind zwar etwas abwechslungsreicher, ein Paradebeispiel für interessantes Leveldesign sind diese aber auch nicht. Die einzelnen Abschnitte sind viel zu linear aufgebaut. Deshalb können Sie sich auch die verschiedenen Sichtmodi schenken. Ab und an werden Sie so zwar versteckte Türen orten müssen, die sind aber meist schnell entlarvt, wodurch große Suchaktionen in den verschiedenen Sichtmodi entfallen.

#### UNFERTIG

Neben dem unspektakulären Spielverlauf ziehen die vielen Bugs den Spielspaß noch weiter in die Tiefe. Ein einfacher Maschendrahtzaun dient zum Beispiel als bombensichere Barriere für Lasersalven und der Protagonist stürzt gerne mal in den Tod, ohne dass der Spieler erfährt wieso. Die in der uns vorliegenden Version heftigen Ruckler geben dem Begriff „Slowdown“ zudem eine neue Dimension. Ab und zu friert das Bild sogar für etwa zwei Sekunden ein, bevor das Spiel weiterläuft! Ach ja, wer nicht mit einem RGB-Kabel ausgestattet ist, darf auch gleich einen Termin beim Augenarzt vereinbaren. Ohne dieses Zubehör ist das Bild extrem unscharf und lässt Schriften beinahe unlesbar werden. Mit dem günstigen RGB-Kabel ist das Bild jedoch akzeptabel. Flüssiger wird das Spiel dadurch leider trotzdem nicht.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

## DETAIL-CHECK RTX RED ROCK

### Wo hapert es bei RTX Red Rock?



#### Gameplay

**TOP** RTX Red Rock verknüpft viele verschiedene Spiel-Elemente. Im Hauptteil des Spiels übernehmen Sie natürlich die Rolle der Hauptfigur EZ Wheeler. Mit ihm löschen Sie die feindlichen Roboter innerhalb der Kolonien, aber auch auf der Marsoberfläche aus. Dazu schlüpfen Sie in einen Astronautenanzug, dessen Luftvorrat begrenzt ist. Wer nicht aufpasst, erstickt, bevor die Feinde ihn erschießen können.

**FLOP** Weniger ist oft mehr. Lucas Arts spendiert dem Spieler viele Rücksetzpunkte und unendlich Continues. An manchen Stellen des Spiels sterben Sie sich aber förmlich vorwärts. So lösen Sie zum Beispiel eine Falle aus, sterben dabei, erfahren eine wundersame Wiederbelebung an selbiger Stelle und kommen nun ungehindert an dieser Stelle vorbei.



#### Implantate & Upgrades

**TOP** Die Implantate Ihres Helden müssen Sie intelligent einsetzen, um in den Levels voranzukommen. Ihre künstliche Hand lässt sich zum Beispiel als Schraubenzieher oder Enterhaken einsetzen. Ihre Augenimplantate hingegen zeigen Ihnen Ihre aktuellen Einsatzziele, versteckte Türen oder Gegneraktivität auf.

**FLOP** Die Upgrades für Ihre Hand kriegen Sie immer dann, wenn ebendieses Upgrade eingesetzt werden muss – danach werden Sie diese Fähigkeit aber nur noch selten einsetzen müssen. Auch Ihre Augenimplantate dürfen Sie die meiste Zeit gekonnt ignorieren. Ein paar Mal müssen Sie versteckte Türen damit aufspüren, Gegneraktivität oder elektronische Gerätschaften zu orten erweist sich aber als sinnlos. Praktisch sind jedoch die Karten, die samt Missionszielen in Ihrem Implantat verzeichnet sind.



#### Ihre Helferin Iris

**TOP** Ab und zu kommt auch Ihre virtuelle Freundin Iris zum Zuge. Diese KI speisen Sie in verschiedene Roboter oder andere technische Einrichtungen ein, deren Steuerung Sie dann übernehmen dürfen. So lösen Sie Rätsel oder besiegen sogar die knackigen Endbosse.

**FLOP** Hier gibt's nur wenig zu meckern. Die Gespräche mit Iris sind unterhaltsam und schnell gewinnen Sie die virtuelle Maid lieber als Ihre echten Mitmenschen. Bei den meisten technischen Vorrichtungen, die Sie übernehmen, ist die Bewegungsfreiheit allerdings arg eingeschränkt.

#### MEIN FAZIT SEHR GUT



**Christian Schönlein**  
bleibt auf der Erde.

RTX Red Rock hat alles, was ein gutes Action-Adventure braucht: sympathische Charaktere, coole Gimmicks, abwechslungsreiches Gameplay und eine hervorragende Synchro, die dem Spiel Filmcharakter verleiht. Was auf dem Papier wie ein Hit aussieht, ist in der Praxis aber leider nicht so gut geraten. Mit Grauen erinnere ich mich an eine Stelle, an der ich ganze zwei Stunden saß, bevor ich sie endlich geschafft hatte. Und das lag nicht an meiner Unfähig- oder Dummheit, sondern am Spieldesign. Ich hoffe einfach mal auf eine Fortsetzung, in der alle groben Mängel ausgebügelt werden. Das Potenzial hätte der Titel.

#### IM VERRAICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

<b>MDK – Armageddon</b>	<b>88%</b>
Interplay	
Abgefahrene Charaktere, brachiale Action und tolle Grafik machen MDK 2 zum Pflichtkauf für Action-Fans.	
<b>Tomb Raider: Angel of Darkness</b>	<b>80%</b>
Eidos	
Gelungenes Comeback der vollbusigen Archäologin, das ungewohnt düster und erwachsen daherkommt.	
<b>RTX RED ROCK</b>	<b>66%</b>
Electronic Arts	
Die vielen verschiedenen Spiel-Elemente verleihen dem Titel großes Potenzial. Ausgeschöpft wurde dies aber leider nicht.	

#### TEST RTX REDROCK

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Lucas Arts
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	10 Levels

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

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

- Tolle Sprecher
- Viele Spiel-Elemente ...
- ... die arg unausgegrenzt sind
- Heftiges Ruckeln

#### EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	<b>66%</b>
69%	73%	—	

„RTX Red Rock birgt zwar viele tolle Ideen, kann diese aber leider **nicht gut miteinander vereinen.**“

# GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

# auch in Ihrer Nähe!

oder im Versand \*

**Informationstechnik Volker Schumann**

**1** Breisacher Strasse 3  
81667 München  
089-44452317

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

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

**Netgames**  
**4** Nicolaiberg 2  
07545 Gera  
0365-2900840

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

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

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

**Games Store**  
**8** Doberaner Strasse 110  
18057 Rostock  
0381-2003330

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

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

**Game World**  
**11** Ulzburger Strasse 289A  
22850 Norderstedt  
04191-956240

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

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

**Mega Company**  
**14** Am Hornberg 2  
29614 Soltau  
05191-967581

**Spieleparadies Dreier**  
**15** Poststrasse 15a  
29614 Soltau  
05191-71101

**Xpert Games**  
**16** Lindenstrasse 13 a  
31224 Peine  
05171-581418

**MC Game**  
**17** Detmolder Strasse 68  
33604 Bielefeld  
0521-64234

**Funtronixx**  
**18** Die Freiheit 14  
34117 Kassel  
0561-7393801

**Toystore**  
**19** Hauptstrasse 55  
37412 Herzberg  
05521-1780

**Otto Carl GmbH**  
**20** Lange Strasse 14  
27749 Delmenhorst  
04221-91240

**Phoenix**  
**21** Altendorfer Strasse 6  
37574 Einbeck  
05561-3332

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

**Gameland**  
**23** Kaiserswerther Strasse 14  
40878 Ratingen  
02102-470473

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

**Top-Games**  
**25** Stockumerstrasse 226  
44225 Dortmund-Barop  
0231-779700

**Gamestore**  
**26** Rüttenscheider Str. 181  
45131 Essen  
0201-777225

**High Score**  
**27** Goethe Strasse 44  
45964 Gladbeck  
02043-928831

**SK Gamenatix**  
**28** Paulinistrasse 36  
54292 Trier  
0651-27211

**Joystix**  
**29** Oxfordstraße 10  
53111 Bonn  
0228-650095

**Computer Park Magdeburg**  
**30** Halberstädter Strasse 21  
39112 Magdeburg  
0391-6247422

**MultimediaSoft Gansokow**  
**31** Neuer Wall 2-4  
47441 Moers  
02841-21704

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

**Joypoint**  
**33** Am Wehrhahn 24  
47441 Düsseldorf  
0211-364445

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

**A.S. Superplay**  
**35** Buerstrasse 122  
59077 Hagen  
02331-983524

**Werne's Gamestore**  
**36** Konrad-Adenauer-Str.17  
42109 Wuppertal  
02389-951666

**Soundcheck**  
**37** Kaiserstrasse 31  
63065 Offenbach/Main  
069-884299

**Game und Fun**  
**38** Am Flughafen 1342  
25980 Westerland/Sylt  
04651-22503

**Spielwaren + Elektronik Freier**  
**39** Freiberger Strasse 16  
09496 Marienberg  
03735-22810

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

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

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

**monte video**  
**43** Frankfurter Ring 83  
80807 München  
089-35652170

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

**Media Store**  
**45** Fuggerstrasse 4  
86150 Augsburg  
0821-313134

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

**CSE Schauties GmbH**  
**47** Marktstrasse 19  
88212 Ravensburg  
0751-26138

**Your Level**  
**48** Kronenstrasse 21-23  
78054 VS-Schwenningen  
07720-36402

**Magic Media**  
**49** Blumenstrasse 17  
87527 Sonthofen  
08321-65665

**Sascha's Fun Store**  
**50** Meinardstr. 19 / City Center  
26655 Westerstede  
04488-860822

**Players inc.**  
**51** Luisenstrasse 47  
65185 Wiesbaden  
0611-304386

**Funmedia**  
**52** Rothenburgerstrasse 5  
90443 Nürnberg  
0911-2877083

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

**Magic Toys**  
**54** Marktplatz 38  
73614 Schorndorf  
07181-63549

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

**ZAPP Games**  
**56** Kartäuserstrasse 13  
55116 Mainz  
06131-230492

**House of Game**  
**57** Neumarkt 3  
04758 Oschatz  
03435-621198

**PC Store**  
**58** Kirchheimer Strasse 15  
73760 Ostfildern  
0711-4799822

**Powerhardwareshop**  
**59** Allersberger Strasse 88  
90461 Nürnberg  
0911-7871206

**GameX**  
**60** Hohenzollernring 58  
95444 Bayreuth  
0921-62585

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

**Computerwelt PentraPro Sahling**  
**62** Erbische Strasse 4  
09599 Freiberg  
03731-213351

**Computer Oase**  
**63** Stuttgarter Strasse 137  
73312 Geislingen  
07331-66044

**WES GmbH**  
**64** Nürnbergerstrasse 22  
91126 Schwabach  
09122-936510

**Future Ware Systems**  
**65** Darmstädterstrasse 4  
64625 Bensheim  
06251-680988

**Konsolica**  
**66** www.konsolica.de  
02351-674581

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

**Game-Shop 2000**  
**68** Miesebacher-Strasse 18  
66877 Ramstein  
06371-598535

**Importfun**  
**69** www.importfun.de

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

**Computertreff**  
**71** Holbeinstrasse 2-4  
24539 Neumünster  
04321-22737

**Family Video Center**  
**72** Georg-Schäfer-Strasse 5-7  
87421 Schweinfurt  
09721-16298

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

**Family Video Center**  
**74** Nürnbergerstrasse 86  
97076 Würzburg  
0931-2994585

**Schnäppchen Shop**  
**75** Mittelstrasse 34  
32657 Lemgo  
05261-188522

**Complay**  
**76** Hohenzollernring 29  
50672 Köln  
0221-9252166

**n@tcity**  
**77** Sanderstrasse 27  
97070 Würzburg  
0931-30419494

**Bender Elektro**  
**78** Mündelheimer Strasse 45  
47259 Duisburg  
0203-998703

**Gameland**  
**79** Stummstrasse 6  
66763 Dillingen  
06831-705612

**Mac Fun**  
**80** Nusslocher Strasse 12  
69181 Leimen  
06224-951885

**Schreibwaren Horst**  
**81** Niederwernerstrasse 48  
97421 Schweinfurt  
09721-81930

**Magic Games Videospiele**  
**82** Halkettstrasse 11  
30165 Hannover  
0511-3503537

**Ammersee Computer**  
**83** Luitpoldstrasse 2  
82211 Herrsching  
08152-998888

**Allkauf Foto Mellendorf**  
**84** Wedemarsstrasse 51  
30900 Westmark  
05130-1660

**PC Spezialist**  
**85** Charlottenstrasse 55  
88045 Friedrichshafen  
07541-72290

**Players inc.**  
**86** Steingasse 19  
55116 Mainz  
06131-6293845

**Toystore**  
**87** Uffeplatz 18  
37441 Bad Sachsa  
05523-303992

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

**INTO Computer**  
**89** Hauptstrasse 6  
25899 Niebüll  
04661-942580

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

**World of Games**  
**91** Czernyng 18  
69115 Heidelberg  
06221-184134

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

**Foto Bongartz**  
**93** Staatsstrasse 33  
42369 Wuppertal  
0202-2461585

**GamesProfi**  
**94** Demnachst vielleicht in Ihrer Nähe

\* **GamesProfi** Versand: **SpieleGrotte**  
☎ 02131 / 40 29 858 [www.Spielegrotte.de](http://www.Spielegrotte.de)

**GamesProfi des Monats**

**INTERNETCAFE**

**n@tcity** **77**

SANDERSTRASSE 27 WÜRZBURG  
0931/30419494 [n@tcity.de](http://n@tcity.de)

**SCHNELLER**  
**DOWNLOAD**  
**HIGHSPEED**  
**INTERNET**  
**CHATTEN**  
**NETZWERK**  
**LAN-SPIELE**

# GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole



€229,<sup>95</sup>

Die hier abgedruckten  
Preise sind  
unverbindliche  
Empfehlungen:  
Erfragen Sie die  
aktuellen Preise bei  
Ihrem  
**GamesProfi**

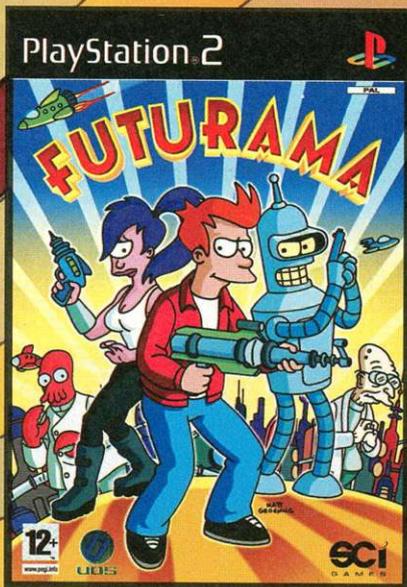
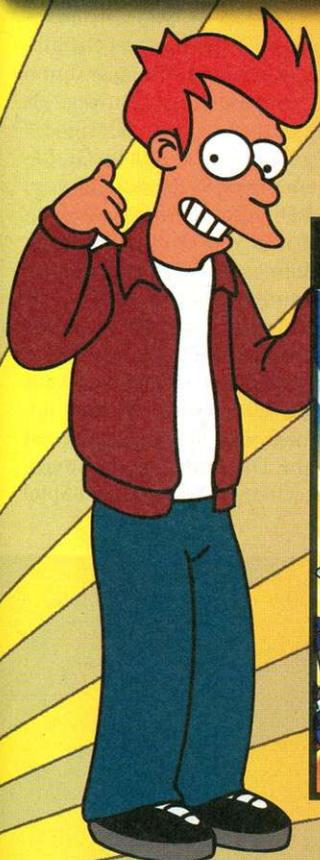
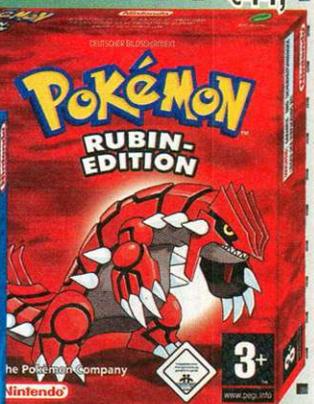
# POKÉMON

Massenhaft neue Pokémon

€44,<sup>99</sup>



€44,<sup>99</sup>



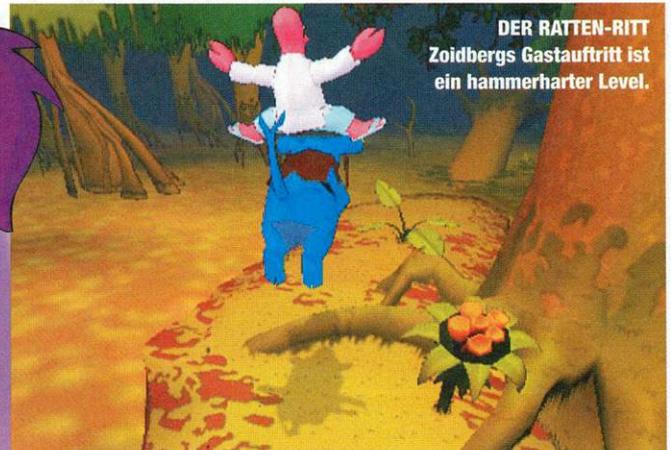
Xbox €59,<sup>95</sup> PlayStation2 €59,<sup>95</sup>



Gameboy Advance SP je €129,<sup>99</sup>

# Futurama

Das Spiel zur TV-Serie fängt deren Humor perfekt ein!



**DER RATTEN-RITT**  
Zoidbergs Gastauftritt ist ein hammerharter Level.

## PERFEKT EINGEFANGEN

Solche abstrusen Storys werden wohl nur bei *Futurama* mit absoluter Selbstverständlichkeit erzählt, der Nachfolge-Serie der *Simpsons*. Und so ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass das „Drehbuch“ für das Spiel von *Futurama*-Veteran J. Stewart Burns stammt und Serien-Schöpfer Matt Groening das Spiel durch die Entwicklung hinweg als „Executive Game Designer“ begleitet hat. Sämtliche Grafikelemente wurden zudem vom Art Director der Serie abgesegnet und die Originalsprecher leihen den Figuren ihre bekannten Stimmen – die deutsche Fassung erreicht dabei das gewohnte TV-Niveau und erfreulicherweise steht für Fans des Originals auch die grandiose englische Sprachausgabe zur Wahl. Das Endergebnis ist entsprechend: Das *Futurama*-Spiel

**E**ine gute Nachricht, Freunde! Ich hab' Planet Express an Mom verkauft!", verkündet der Professor fröhlich am Anfang des *Futurama*-Spiels und ahnt noch nicht, was seine Entscheidung für Folgen haben wird. Denn die nach

außen hin liebenswürdige, eigentlich aber böse Geschäftsfrau Mom besitzt nach diesem Kauf über 50 % des Planeten! Als erste Amtshandlung wird Mutter Erde in Mom Erde umbenannt, doch noch während die vor den Fernseher gebannte Menschheit beruhigt

aufatmet, folgt die zweite: „Ihr seid ab sofort meine Sklaven!“ Und das ist nur der Anfang, denn die Weltherrschaft reicht Mom natürlich nicht. Die Erde wird in ein riesiges Raumschiff verwandelt und dient fortan als Werkzeug, das gesamte Universum zu unterjochen.



Drücken Sie **○** und anschließend **×** in der Luft, um einen Sprungtritt auszuführen.

**INSOLVENZ ANGEMELDET**  
Regenmäntel liefern in der Sonnenstadt nicht gut.



**FEUER FRY!** Die ersten Levels sind recht ballerlastig.

wird der Vorlage in Sachen Optik, Dialoge, Musik und Handlung absolut gerecht. Lediglich ...

**BEIM GAMEPLAY HAPERT'S**

Während die zahlreichen Zwischensequenzen (insgesamt 28 Minuten länger als eine normale Serienfolge!) zu begeistern wissen, fällt das Spiel selbst eher unter „ferner liefen“. Sie steuern die meiste Zeit Fry, Bender und Leela, deren unterschiedliche Fähigkeiten stets andere Herangehensweisen erfordern, durch uninspirierte Baller-, Prügel- und Hüpf-Einlagen, ab und zu gibt es noch einfache Kombinationsrätsel oder Senso-ähnliche Einlagen. Dazu kommen noch drei weitgehend selbst ablaufende Levels, bei denen Fry in einem Huhn-Roboter durch eine Stadt stapft, Bender vor einem rollenden Felsen flüchtet oder Dr. Zoidberg in einem einmaligen Gastauftritt auf einer Sumpfratte einen knallharten Hindernisparcours durchreitet. Auch wenn er erst davon überzeugt ist, dass er auf einem Pferd sitzt. Die Steuerung ist dabei recht gelungen, und so liegt es meist an der bockigen Kamera, wenn man mal draufgeht. Dazu kommen noch Ruckeleinlagen, die in manchen Momenten ebenfalls gefährlich sein können, insgesamt aber nicht weiter stören. Nach jedem Level gibt's eine genaue Abrechnung, wie viele Gegner man ausgeschaltet und wie viele Gegenstände man gefunden hat – wer sich gut schlägt, schaltet Videos, Bilder oder Musikstücke frei. Leider ist es nach dem Durchspielen des Ganzen nicht möglich, die Levels einzeln anzuwählen, was das Freischalten sämtlicher Extras zu einer aufwendigeren Angelegenheit macht, als nötig wäre.

MICHAEL PRUCHNICKI

**DETAIL-CHECK FUTURAMA**

**Ein Trio rettet die Welt!**

Mit jeder der drei Spielfiguren ist der Spielablauf ein wenig anders.



**FRY**

Der chronisch erfolglose Pizzalieferant Fry ist in unserer Gegenwart durch seine Tollpatschigkeit in eine Kälteschlaf-Kammer gestolpert und 1.000 Jahre später wieder aufgewacht. Im ersten Drittel des Spiels steuern Sie nur ihn – ob die Karriere mit Ihrer Hilfe in Schwung kommt?

**SPIELABLAUF**

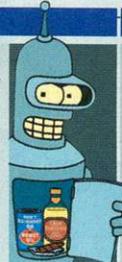
Abgesehen vom ersten Level, wo Sie lediglich Gegenstände sammeln, steuern Sie Fry durch ein Jump & Shoot. Mit einem Hammer und immer stärker werdenden Schusswaffen (Pistole, Schrotflinte ...) bewaffnet verarbeiten Sie die Gegner und diverse Kisten, die vielleicht Extras enthalten könnten, zu Kleinholz.

**LEVELS**

Die Sammelaktion steigt im Planet-Express-Hauptquartier, ansonsten laufen Sie durch Straßen, Häuser und Hinterhöfe. Selbst ein Besuch im alten New York steht auf der Tagesordnung! Während Fry anfangs von Aliens angegriffen wird, müssen Sie sich später gegen Wachroboter verteidigen.

**BENDER**

Im Mittelteil des Futurama-Spiels übernehmen Sie die Steuerung von Bender. Der kleptomatische Roboter bereichert sich an allem, was nicht niet- und nagelfest ist, und die Serie durch witzige Ansichten zum Verhalten der Menschen.



**SPIELABLAUF**

Bender verfügt über enorme Kraft. Mit Drehschlägen, Rammattacken und Sprungangriffen, bei denen sein berühmter „Shiny Metal Ass“ zum Einsatz kommt, setzt er sich im Nahkampf auch gegen deutlich größere Gegner durch. Allerdings empfiehlt es sich meistens, die Hit-and-Run-Taktik anzuwenden.

**LEVELS**

Bender verschlägt es im Laufe des Spiels auf einen abgelegenen Planeten, der scheinbar nur aus Canyons und Höhlen besteht. Seltsame wolfsähnliche Wesen, riesige Steingolems und später auch feindliche Roboter lassen ihm keine Zeit zum Verschnaufen. Manche Bereiche müssen Sie erst freisprengen.

**LEELA**

Die taffe Leela arbeitet bei Planet Express als Raumschiff-Kapitän und fällt vor allem durch ihr lila Haar auf. Falls Ihnen noch etwas anderes an ihr auffällt, sprechen Sie sie lieber nicht darauf an! Leela wird erst spielbar, wenn Sie die Bender- und Fry-Levels geschafft haben.



**SPIELABLAUF**

Leelas Kung-Fu-Künste machen möglich, sich auf direkte Prügeleien mit Gegnern einzulassen. Erwarten Sie aber kein allzu ausgefeiltes Combo-System! Zudem kann sie Ausweichschritte und Rollen ausführen, um Gefahren zu entgehen. Auch kommen verstärkt einfache Kombinationsrätsel ins Spiel.

**LEVELS**

Die Stadt eines Sonnengott-Kults will erforscht werden. Dieser hetzt seinen Widersachern schwer bewaffnete Skelettkrieger auf den Hals – die Kamikaze-Läufer mit Dynamit in der Hand sind besonders nervig. Zudem kommen einige trickreiche Sprungpassagen in Verbindung mit Rätseln vor.

**MEIN FAZIT GUT**



**Michael Pruchnicki** reitet die Ratte.

**INVERTEBIL**  
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**Jak and Daxter** 90%  
Sony

Jak and Daxter ist neben Ratchet & Clank immer noch Jump&Run-Referenz begeistert mit brillanter Technik, sympathischen Figuren und jeder Menge Humor.

**Ratchet & Clank** 90%  
Sony

Ratchet & Clank baut technisch auf Jak and Daxter auf, bietet jedoch einen eher actionorientierten Spielablauf. Hier muss man eher von einem Jump & Shoot sprechen.

**FUTURAMA** 74%  
SCI

Die Umsetzung von Matt Groenings Kultserie fängt deren Flair perfekt ein, bietet spielerisch aber nur Durchschnittskost. Fans sollten trotzdem unbedingt einen Blick riskieren!

Diese Umsetzung fängt den Charme und Humor der Vorlage perfekt ein, frustriert aber teilweise mit zu langen und schwierigen Levels. Die tolen Videos reißen aber vieles wieder raus und der Schlussgag entschädigt eigentlich für alles. Richtig witzig sind die Selbstironie und die vielen Anspielungen darauf, dass es ein Spiel ist. („Du bist jetzt auch spielbar, Bender!“ – „Das ist der schönste Tag meines Lebens! \*schief\*“). Als reines Spiel ist Futurama zwar extrem durchschnittlich, als Gesamtwerk aber irgendwie cool. Nur: Ist der Preis von € 60,- für eine 28-Minuten-Folge mit einem „Geht-so“-Spiel gerechtfertigt, wenn man die komplette erste Staffel der Serie auf DVD neu schon für € 39,- kriegt? Ich weiß ja nicht.

**TEST FUTURAMA**

Hersteller:	SCI
Entwickler:	UDS
Genre:	Jump & Run/Action
Sprache:	Deutsch (opt. Englisch)
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	22 Levels

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

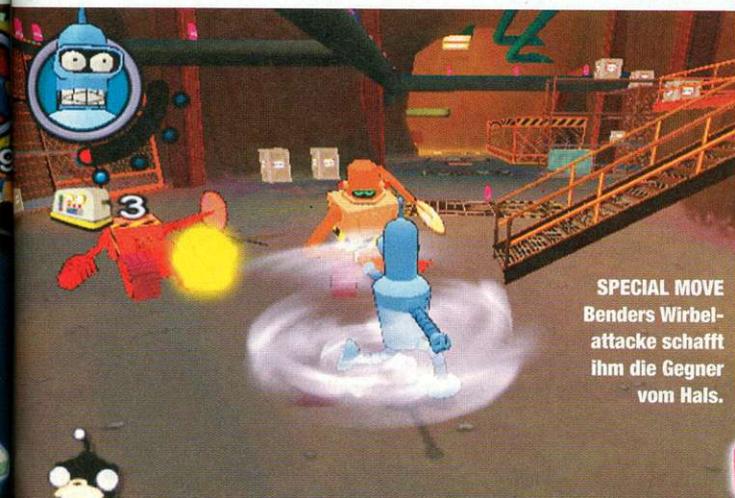
Spieler 1	Termin
22. August	
USK-Freigabe	Preis
Nicht bekannt	Ca. € 60,-

- ✔ Sehr gute Umsetzung der Serie
- ✔ Sehr witzig
- ✔ Uninspirierter Spielablauf
- Relativ schwer

**EINZELSPIELER**  
GRAFIK | SOUND | MULTI  
73% | 82% | -% **74%**

„Für Fans ein Pflichtkauf, alle anderen sollten sich erst mal eine der Serienstaffeln auf DVD gönnen!“

FUTURAMA



**SPECIAL MOVE**  
Benders Wirbel-  
attacke schafft  
ihm die Gegner  
vom Hals.



**FLUGROLLE** Leela ist  
akrobatischer als ihre zwei Kollegen.

# Mace Griffin Bounty Hunter

Eine Prise Turok, ein Löffelchen Halo und eine abgegriffene Story: Vivendis Ego-Shooter **klaut schamlos bei der Konkurrenz!**

**K**omm zu den Rangers! Da erlebst du was und kannst obendrein viel Gutes tun!“ Gleich zwei gute Gründe für den idealistischen, jungen Mace Griffin, sich der geachteten Einsatztruppe anzuschließen. Ein folgenschwerer Fehler, wie sich schon bald zeigen soll. Als sein komplettes Team bei einem angeblichen Routineinsatz getötet wird und nur er überlebt, wird Mace zum alleinigen Sündenbock gemacht und zu zehn Jahren Gefängnis verurteilt. Nach dieser Haftstrafe ist er ein anderer Mensch, für den nur eines zählt: Er will Rache an denen nehmen, die ihm das alles eingebrockt haben!

**LINEARE LANGEWEILE**  
Eine wahrhaft zeitlose Geschichte, die uns Vivendi Universal hier auftischt. In diesem speziellen Fall spielt sie im 25. Jahrhundert. Die Menschheit hat den Weltraum erobert, außerirdische Völker kennen gelernt und ein weit verbreitetes Imperium gegründet, das auf Korruption und Machtmissbrauch aufgebaut ist. Titelheld Mace Griffin, den Sie während des gesamten Spiels steuern, verdingt sich in dieser Welt als gnadenloser Kopfgeldjäger, um Geld und Informationen für seinen Rachefeldzug zu beschaffen. Bevor sich der Spieler jedoch ins harte Bounty-Hunter-Geschäft stürzen darf, muss er erst einmal oben

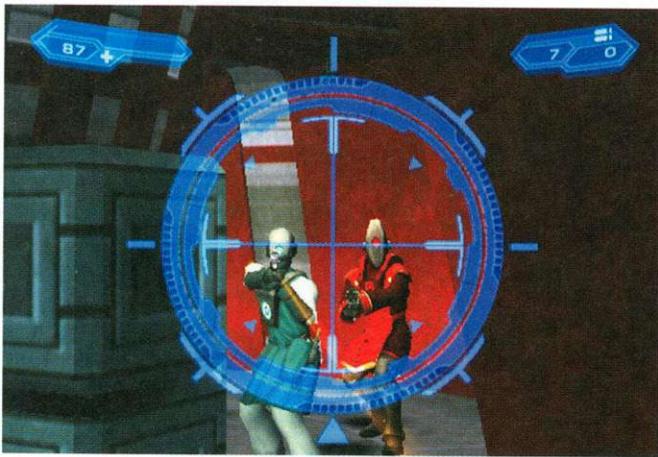
beschriebene Hintergrundgeschichte quasi als Tutorial durchleben. Fans des Genres wird dabei ziemlich schnell die von *Halo* (Xbox) abgekupferte „Schild“-Idee auffallen. Wer getroffen wird, verliert nicht sofort Lebensenergie. Dies passiert erst, wenn der Schild auf null fällt. Wie beim Xbox-Vorbild regeneriert sich der Schild jedoch nach ein paar Sekunden wieder. Dadurch ist es möglich, etwas taktischer als bei anderen Spielen dieses Genres vor-



**EINFACH** Beim Andocken müssen Sie sich an den Leitstrahl halten.



**AUSFALLSCHRITT** Die Gegner sind sehr beweglich.



**SNIPER RIFLE** Natürlich beherrscht Mace auch diese Waffe blind.

zugehen. Davon abgesehen bietet das Game ordentliches Ego-Shooter-Gameplay mit allen genretypischen Merkmalen ohne großartige Überraschungen. Dies gilt auch für das Waffenarsenal, über das der Held im Verlauf des Spiels verfügen darf. Obwohl man erledigten Gegnern Waffenbeziehungsweise Magazine abnehmen darf, sollte man nicht zu verschwenderisch mit Munition umgehen. Um den Schwierigkeitsgrad im Rahmen zu halten, gibt es in jedem Level Kontrollpunkte, an denen man im Falle des Ablebens das Spiel fortsetzen darf. Relativ großzügig verteilte Medikits sorgen dafür, dass die Lebensenergieleiste zu meist gut gefüllt ist.

### VON EINER SCHLACHT ZUR NÄCHSTEN

Medikits gibt es in den zahlreichen Gefechten, die praktisch vor jedem Ego-Shooter-Abschnitt zu absolvieren sind, natürlich nicht. Dafür verfügen alle Raumschiffe über dieselbe Schildtechnologie wie der Anzug des Protagonisten. Das ist auch dringend notwendig, denn sonst wären Kämpfe mit bis zu 15 Gegnern nicht zu überstehen. Leider gilt für Flugpassagen dasselbe wie für Ego-Shooter-Abschnitte: Die Framerate lässt zu wünschen übrig. Vor allem große Gegneransammlungen und Grafikspielereien sorgen dafür, dass das Geschehen ins Ruckeln kommt. Ebenso unbeständig wie die Bildwiederholungsrate ist die Texturqualität in den einzelnen Abschnitten. Die Levels sind zwar teilweise umfangreich, zumeist aber recht unspektakulär. An Sound, Sprachausgabe und Lokalisierung gibt es hingegen fast nichts auszusetzen, höchstens dass der gute Soundtrack etwas zu kurz ausgefallen ist und sich daher recht schnell wiederholt.

WOLFGANG FISCHER



**NIMM DAS!** Zu Beginn verfügen Sie nur über einen Schockstab.

## DETAIL-CHECK MACE GRIFFIN

# Gutes Plagiat oder lauer Aufguss?



### MEIN FAZIT GEHT SO

**Wolfgang Fischer**  
wartet auf das nächste MoH.

#### Held ohne Profil

Die langweilige Hintergrundgeschichte und die leblose Darstellung des Protagonisten machen es schwer, sich mit Mace zu identifizieren.  
**Fazit:** Jango oder Boba Fett wären eine viel bessere Besetzung gewesen.

#### Der einsame Schütze

Leider hat man sich entschieden, komplett auf Multiplayer-Modi zu verzichten. Deathmatch, Capture the Flag und Co. fallen also flach.  
**Fazit:** Schade, ein Mehrspielermodus hätte dem Spiel gut getan.



#### Die Sache mit dem Schild

Mace und ein Teil der Gegner verfügen über einen Schild, der eine bestimmte Anzahl Treffer egalisiert und sich zudem nach kurzer Zeit selbstständig wieder auflädt. Dies ermöglicht dem Spieler eine taktischere Vorgehensweise.  
**Fazit:** Gut von Halo geklaut.

#### Schwierigkeitsgrad zu hoch?

Wer gegen die oft in Massen auftretenden Gegner kein Land sieht, sollte seine Taktik überdenken. Vorsichtiges Vorgehen und eine geschickte Nutzung von Schild und Fernwaffen im Ego-Shooter-Part wirken oftmals Wunder.  
**Fazit:** Anspruchsvoll, aber durchaus machbar.



#### Nur Fliegen ist schöner!?

Wer diesen Satz geprägt hat, der hatte dabei bestimmt nicht die sich ständig inhaltlich wiederholenden Flugsequenzen von Mace Griffin im Sinn. Man darf zwar ins Cockpit verschiedener Schiffe steigen, aufs Gameplay wirkt sich das aber nicht großartig aus. Durch die aufladbaren Schilde sind die unintelligent agierenden Gegner zumeist keine echte Bedrohung.  
**Fazit:** Anfangs witzig, später allerdings langweilige Pflicht.

#### Blutleere Ballerei

Die deutsche Version des Spiels ist gegenüber der amerikanischen Fassung deutlich entschärft worden. Im Klartext heißt das: kein Blut und keine umherfliegenden Körperteile.  
**Fazit:** Das Gameplay ändert sich durch die Entschärfung nicht.

Irgendwie wird man das nagende Gefühl nicht los, dass Mace Griffin mit viel mehr Gameplay-Freiheiten geplant war, letztendlich aber aus Zeitmangel mit dem Holzhammer in ein absolut lineares Shooter-Korsett hineingeprügelt wurde. Auch die Story wirkt seltsam aufgesetzt und motiviert nicht unbedingt zum Weiterspielen. Selbst die grafische Umsetzung ist nicht wirklich berauschend. Das Game sieht zwar ganz okay aus, leidet aber unter störenden Ruckelanfällen. **Fazit:** ein durchschnittlicher Shooter ohne großen Wiedererkennungswert.

### IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

<b>Medal of Honor: Frontline</b> Electronic Arts	<b>90%</b>
So muss ein Ego-Shooter sein: geniale Präsentation, spannende Story und gute Grafik. Leider ohne Mehrspielermodus.	
<b>Turok Evolution</b> Acclaim	<b>80%</b>
Guter Ego-Shooter mit Saurierflugpassagen, die jedoch aufgrund der nicht ganz perfekten Steuerung ziemlich schwer sind.	
<b>MACE GRIFFIN</b> Vivendi Universal	<b>66%</b>
Mischung aus 3D- und Space-Shooter mit einigen nicht ganz unwichtigen Mängeln, die dafür sorgen, dass der Titel nur Mittelmaß ist.	

### TEST MACE GRIFFIN

Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Warthog
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	10+ Levels

Internet: [www.vup-interactive.de](http://www.vup-interactive.de)

Spieler 1	Termin 15. August
USK-Freigabe Ab 16 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- 🟢 **Nette Ideen**
- 🔴 ... leider lieblos umgesetzt
- 🔴 **Ruckelorgien**
- 🔴 **Langweilige Flugpassagen**

### EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	<b>66%</b>
60%	75%	-	

„Ordentlicher Ego-Shooter mit Raumgefechten, der aufgrund diverser Mängel im Mittelmaß dümpelt“

# Run Like Hell

Im Weltraum hört dich keiner schreien – Vivendi schickt Sie als Kammerjäger ins All.



**ORGANISCH** Die Aliens haben sich ungefragt heimisch eingerichtet.



**TEAM** Manche Aliens sind Ihnen freundlich gesinnt und unterstützen Sie im Kampf.

**S**hakespeare sagte einmal, es gebe kein Gut und Böse, nur wie man über eine Sache denke, lasse sie so oder so erscheinen. Mit solchen philosophischen Betrachtungen bombardiert Hauptfigur Nick Conner den Spieler gleich zu Beginn von *Run Like Hell*. Ganz so tief sinnig wie die vielen Shakespeare-Zitate am Anfang jedes Levels ist das Spiel dann aber doch nicht. Im Endeffekt geht es schlicht und ergreifend ums nackte Überleben. Aber das ist ja auch schon mal eine existenzielle Angelegenheit.

Wieso der Spieler diesmal um sein Leben bangen muss? Außerirdische Monster sind überraschend in die kleine Weltraumbasis eingedrungen, die Commander Nick Conner sein Zuhause nennt. Nachdem dieser von einem Routineflug zurückkehrt, findet er fast all seine Mitbewohner abgeschlachtet und in mundgerechte Einzelteile zerlegt wieder. Jetzt raten Sie mal, was Ihre Rolle im Spiel ist.

#### EINTÖNIG

Um zu überleben und die furchteinflößenden Invasoren zu vernichten, steht Ihnen nicht nur ein durchschlagskräftiges Waffenarsenal zur Verfügung. Manchmal müssen

Sie auch unter Zeitdruck Mini-games lösen, um mit dem Leben davonzukommen. Da bringen Sie mit dem richtigen Timing Markierungen zum Stehen oder rennen um Ihr Leben und weichen per Tastendruck einigen Hindernissen aus. Solche kleinen Wettlauf-Einlagen lockern das Spielgeschehen aber nur selten auf. Grundsätzlich laufen Sie durch die große Basis, ballern auftauchende Aliens nieder, finden Gegenstand A und kombinieren ihn mit Gegenstand B, um in den nächsten Bereich vorzudringen. Das ist leider etwas arg geradlinig geraten und da Sie nur von wenigen verschiedenen Monsterarten attackiert werden,



UNGEZIEFER Solche großen Brocken sind ganz schön hartnäckig.



NUMMER 5 LEBT Das Gameplay wird durch Minigames oder solche Helfer aufgelockert.



MUTTERLIEBE Nur eine Mutter könnte so ein Kind lieben.

lässt auch der Schock-Faktor recht schnell nach. Dennoch kann man *Run Like Hell* nicht vorwerfen, es würde nicht fesseln. Besonders Spieler, die einfach mal ein spannendes Action-Spiel wollen, das über wilde Ballerorgien hinausgeht, werden mit dem Titel einige vergnügliche Spielstunden verbringen.

**FILMREIF**

Besonders die Atmosphäre sorgt dafür, dass man nur schwer von *Run Like Hell* loskommt. Tatsächlich würde der Titel einen ziemlich coolen Science-Fiction-Streifen abgeben, denn die Präsentation ist hervorragend gelungen. Die englischen Sprecher leisten

exzellente Arbeit. Zusammen mit dem Soundtrack, der sich je nach Situation ändert, könnte *Run Like Hell* fast als Hollywood-Film durchgehen! Allerdings müsste die Story für einen Auftritt auf der Kinoleinwand etwas gekürzt werden. Etwa 15 Stunden werden Sie nämlich investieren müssen, um den intergalaktischen Frieden (mal wieder) herzustellen. Und während dieser Zeit ist *Run Like Hell* besonders für Survival-Horror- und Science-Fiction-Fans eine willkommene, wenn auch abgespeckte Abwechslung zum altbekannten Zombie-Metzelkurs in *Silent Hill* oder *Raccoon City*.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

**DETAIL-CHECK RUN LIKE HELL**  
**Grusel-Trip mit einigen Mängeln**



**Gruselfaktor**

Anfangs sorgen die furchteinflößenden Kreaturen für Gänsehaut. Nachdem man aber ein Dutzend der immer gleichen Bies-ter über den Jordan geschickt hat, ist man bereits abgebrüht und zuckt selbst beim Kampf gegen mehrere Gegner gleichzeitig nicht mal mehr mit der Wimper.



**Präsentation**

Filmreif! Hier trumpft *Run Like Hell* auf. Die Sprecher leisten ganze Arbeit und der Soundtrack untermauert das Geschehen immer passend. Die düsteren Umgebungen werden Fans von Filmen wie *Alien* oder *Event Horizon* ein klaustrophobisches Spielerlebnis bereiten.



**Gameplay**

Der große Schwachpunkt von *Run Like Hell*. Das Gameplay ist recht geradlinig und unspektakulär. Einige Spiel-Elemente, wie zum Beispiel Minigames und Geschicklichkeits- tests, lockern das aber ab und zu etwas auf. Die aufrüstbaren Waffen sind ebenfalls eine nette Idee und die Möglichkeit, jederzeit zu speichern, erleichtert die Monster-Hatz.



**Steuerung**

Einfach und zugänglich. Wer mit Spielen wie *Resident Evil* oder *Silent Hill* vertraut ist, wird sich auch hier schnell zurechtfinden. Mit R1 wird gezielt, mit X geschossen oder diverse andere Aktionen durchgeführt (z. B. Sprechen oder Türen öffnen). Leider haben wir eine Strafung-Funktion vermisst.

**MEIN FAZIT GUT**



**Christian Schönlein**  
 Lläuft und läuft und läuft ...

Es ist schon fast ein kleines Wunder, dass *Run Like Hell* nun doch bei uns erscheint. Zuerst die lange Entwicklungszeit und dann die Entscheidung, das Spiel (vorerst) nicht auf den deutschen Markt zu bringen. Hat sich die Wartezeit im Nachhinein gelohnt? Jein. Die lange Entwicklung sieht man dem Spiel keinesfalls an. *Run Like Hell* ist arg geradlinig und wirkt etwas unfertig. Von den Monstern gibt es leider auch nur sehr wenige verschiedene Abarten, wodurch der Grusel- und Überraschungsfaktor schnell nachlässt. Dennoch ist *Run Like Hell* dank der Präsentation ein solider Survival-Horror-Trip.

**IM VERGLEICH**

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

<b>Silent Hill 3</b> Konami	<b>90%</b>
Grusel vom Feinsten! Die bizarre Story und grotesken Monster jagen jedem Spieler sofort eine Gänsehaut über den Rücken.	
<b>Onimusha 2 – Samurai's Destiny</b> Capcom	<b>89%</b>
Wenn <i>Run Like Hell</i> im alten Japan spielen würde, sähe es wohl so aus. Allerdings ist <i>Onimusha</i> komplexer und schöner anzusehen.	
<b>RUN LIKE HELL</b> Vivendi Universal	<b>73%</b>
Besonders die gelungene Präsentation macht <i>Run Like Hell</i> aus. Das Spiel selbst ist nicht schlecht, wirkt aber unfertig.	

**TEST RUN LIKE HELL**

<b>Hersteller:</b>	Vivendi Universal
<b>Entwickler:</b>	Digital Mayhem
<b>Genre:</b>	Action-Adventure
<b>Sprache:</b>	Englisch
<b>Video:</b>	4:3
<b>Audio:</b>	Dolby Pro Logic II
<b>Umfang:</b>	Ca. 15 Stunden

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

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

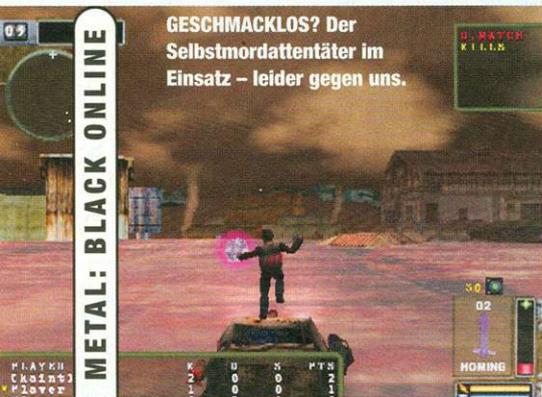
- Tolle Präsentation
- ➖ Wenig gruselig
- ➖ Zu geradliniges Gameplay
- ➖ Wirkt etwas unfertig

GRAFIK | SOUND | MULTI

<b>73%</b>	<b>82%</b>	<b>—%</b>	<b>73%</b>
------------	------------	-----------	------------

„Tolle Präsentation, aber zu geradliniges Gameplay. Dennoch kann *Run Like Hell* einige Zeit fesseln.“

**GESCHMACKLOS?** Der Selbstmordattentäter im Einsatz – leider gegen uns.



**UND RAUS BIST DU** Gleich wechselt die Führung des Matches.



**TODESSTOSS** Kommt ein Laster von rechts, ist dein letztes Wort „Ächz“!

# Twisted Metal: Black Online

Die deutschen Server sind endlich offen – also **lasset die Spiele beginnen!**



**FEUERWERK** Die knalligen Effekte erfreuen das Auge.

**VOLLE BREITSEITE** Sweettooths Spezialattacke ist wirkungsvoll.

In der letzten Ausgabe hatten wir uns zu einem Test der Import-Version von *TMBO* entschlossen, da auf den europäischen Servern noch nicht genug Kundschaft zugegen war, um das Spiel auf Herz und Nieren zu testen. Jetzt ist das Spiel im Handel und wir hatten genug Gelegenheit, sowohl online als auch im lokalen Netzwerk für ordentliche Blechschäden zu sorgen.

## NICHTS NEUES

Gegenüber der US-Version wurde fast nichts geändert. Noch immer wählt man eines von 15 martialisch aussehenden Fahrzeugen und stürzt sich ins Gefecht. 20 Arenen unterschiedlicher Größe stehen zur Auswahl. Mit zielsuchenden Raketen, explosiven Fässern und noch ausgefallenerem Arsenal geht's den Gegnern an den Kragen. Die Spielgeschwindigkeit ist hoch, was Anfänger frustrieren kann. Wer sich größere Peinlichkeiten im Match gegen menschliche Mitspieler ersparen will, der übt vorher im LAN-

Modus mit computergesteuerten Gegnern oder spielt die Offline-Version des Spiels. Noch immer ist der Titel im Grunde nur eine Online-Variante des Ursprungstitels *Twisted Metal: Black*. Weder neue Fahrzeuge noch weitere Arenen kamen hinzu. Neue Spielmodi bieten zumindest den Hauch von Veränderung, am grundlegenden Gameplay ändert das natürlich nichts. Leider wurde die ohnehin nur zweckmäßige Chat-Lobby nicht in die europäische Fassung übernommen. So laufen die Matches recht anonym ab. Während man sich beim Online-Shooter *SOCOM* sogar in Echtzeit gegenseitig per Headset anfeuern kann, besteht beim Autokampf nicht einmal die Möglichkeit, sich zu verabschieden. Leider sind die hier abgebildeten Screenshots aus technischen Gründen pixeliger als das Spiel in Bewegung.

MAIK BÜTEFÜR

## MEIN FAZIT SEHR GUT



**Maik Bütefür** grüßt die Community.

Auch die PAL-Version von *Twisted Metal: Black Online* ist ein zweiseitiges Schwert. Die hektischen Deathmatches machen zwar viel Spaß, dennoch wünscht man sich neue Spielinhalte oder eine anständige Lobby. Hier hätte – insbesondere aufgrund der langen Entwicklungszeit – mehr drin sein müssen. Trotzdem freue ich mich auf weitere spannende Gefechte gegen unsere Community und andere Fans des Spiels, denn das perfekte Gameplay wurde erhalten.

## TEST TWISTED METAL: B. ONLINE

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Incog. Inc.
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	20 Arenen

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

Spieler 1-8	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 40,-

- ✔ Lläuft stets superflüssig
- ✔ Hervorragende Spielbarkeit
- ⊖ Veraltete Grafik
- ⊖ Weder Lobby noch Chat

### MULTIPLAYER

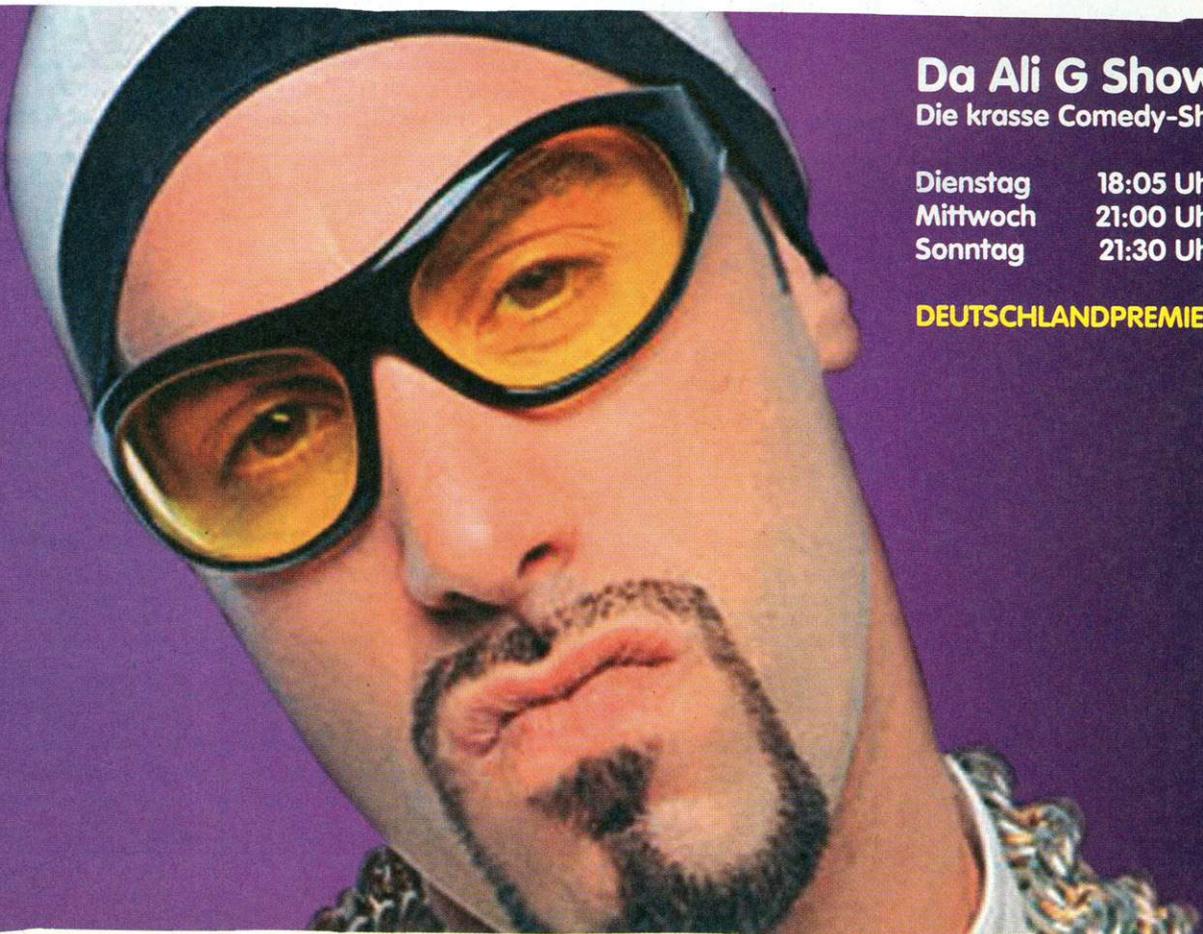
GRAFIK	SOUND	80%	EINZEL
75%	82%		—%

„Zwar wirkt die **morbide Ballerei** mittlerweile etwas angestaubt, die Spielbarkeit überzeugt aber noch immer!“



BOOYA

KARISHA



**Da Ali G Show**  
Die krasse Comedy-Show

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

**DEUTSCHLANDPREMIERE**

## Armored Core 3

Die **Roboterschlacht** geht unverändert in die dritte Runde.



**A**usrüsten, anmalen, abballern - das Prinzip von *Armored Core*, ist seit Teil 1 unverändert. Sie steuern einen Kampfroboter, den Sie mit diversen Ersatzteilen ausrüsten dürfen. Um sich diese leisten zu können, müssen Sie in verschiedenen Missionen erst einmal genug Bares scheffeln. Die einzig wirkliche Neuerung sind die bis zu zwei Flügelmannen, die Sie in den Kampf begleiten. Besonders Fans bietet *Armored Core 3* solide Mech-Action.

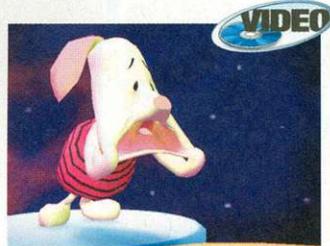
CHRISTIAN SCHÖNLEIN



**FLÜGELMANN** Jetzt stehen Ihnen weitere hilfreiche Mechs zur Seite.

## Ferkels großes Abenteuer-Spiel

Take2s **versautes Adventure** für Kinder und Junggebliebene.



**I**n der Rolle von Ferkel besuchen Sie die Träume Ihrer Freunde und helfen ihnen darin aus der Patsche. Die Rätsel sind dabei simpel, jeder verwendbare Gegenstand ist markiert. In den Kämpfen gegen Heffalumps und Wusels schneiden Sie durch Eingabe eines Codes Grimassen. Für ganz junge Spieler ist der Titel genau richtig. Und von der erstklassigen Lokalisierung dürften sich andere Spiele-Hersteller ruhig eine Scheibe abschneiden.

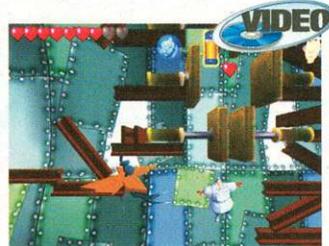
CHRISTIAN SCHÖNLEIN



**SCHACHSPIEL** Die Denksportaufgaben sind denkbar einfach.

## Inspector Gadget: MAD Robots Invasion

**Erinnerungen an die Kindheit** mit dem Go-Go-Gadgeto-Videospiel.



**M**it Sprungbeinen, Fallschirm, Hammer und weiteren Werkzeugen, die der Inspektor aus allen Körperteilen zaubert, springen Sie durch zweidimensionale Levels. Ab und zu heben Sie auch ab und fliegen schon mal durch die Levels - die bereits erwähnten Hilfsmittel des Inspektors machen's möglich. Schade ist nur, dass das alles völlig langweilig und anspruchslos ist, genauso wie die nervigen Soundeffekte und die magere Grafik.

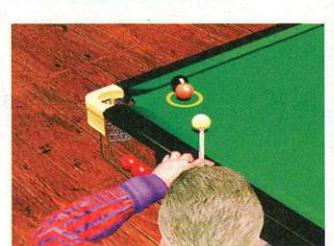
CHRISTIAN SCHÖNLEIN



**WILDES ENGLAND** In London lauern die Bösewichte an jeder Ecke.

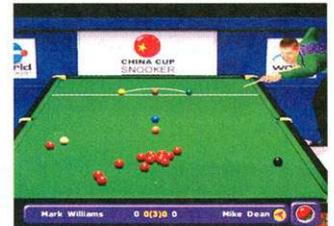
## World Championship Snooker 2003

Gute Simulation des in England **so beliebten Kneipensports**.



**W**er glaubt, Billard müsste in verrauchten Kneipen auf versifften Tischen gespielt werden, den belehrt Codemasters mit *WC Snooker 2003* eines Besseren. Die Simulation, bei der man außer Snooker auch 8er- und 9er-Pool spielen kann, präsentiert sich spielerisch solide mit Gameplay-Tiefgang und guter Physik-Engine. Herzstück des Games ist der Karrieremodus, bei dem Sie sich auf Turnieren mit den Weltstars der Szene messen dürfen.

WOLFGANG FISCHER



**KURZ NACH DEM BREAK** Noch stehen alle Möglichkeiten offen.

### TEST ARMORED CORE 3

Hersteller:	Bigben
Entwickler:	Metro3D
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Pro Logic II
Umfang:	50+ Missionen

Internet: [www.bigben-interactive.de](http://www.bigben-interactive.de)

Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 12	Preis Ca. € 50,-

- Ausbaubarer Mech
- Guter Pro-Logic-II-Sound
- Recht träger Spielfluss
- Keine Neuerungen

GRAFIK	SOUND	MULTI	70%
69%	77%	—%	

„Für Mech-Fans **durchaus brauchbare Materialschlacht**, die sich gegenüber den Vorgängern kaum verändert hat.“

### TEST FERKELS ABENTEUER-SPIEL

Hersteller:	Take 2
Entwickler:	Doki Denki Studio
Genre:	Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	6 Levels

Internet: [www.take2.de](http://www.take2.de)

Spieler 1	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 50,-

- Tolle Lokalisierung
- Putzige Levels
- Für erfahrene Spieler zu simpel
- Nervige Ladezeiten

GRAFIK	SOUND	MULTI	62%
75%	80%	—%	

„Für Adventure-Fans **unspektakulär**, für ganz junge Spieler ein **witziges Cartoon-Fest** mit Ferkel, Tigger & Co.“

### TEST INSPECTOR GADGET

Hersteller:	Bigben
Entwickler:	LSP
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	5 levels

Internet: [www.bigben-interactive.de](http://www.bigben-interactive.de)

Spieler 1	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 30,-

- Der Inspektor ist Kult
- Verschiedene Levelarten
- Nerviger Sound
- Unspektakulärer Spielverlauf

GRAFIK	SOUND	MULTI	47%
53%	42%	—%	

„**Go-Go-Gadgeto-Reinfall**. Auf der Mattscheibe macht der Inspektor mehr Spaß als in diesem öden Spiel.“

### TEST WC SNOOKER 2003

Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Genre:	Sportspiel
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	5 Spielmodi

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

Spieler 1-16	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- Gute Physik-Engine
- Viele Spielmodi
- Gute Simulation des Sports
- Komplett englisch

GRAFIK	SOUND	MULTI	78%
35%	40%	73%	

„Ein Fest für **Billard-Fans**, alle übrigen PS2-Besitzer können ruhig mal ein Probespielchen wagen.“

ANIME

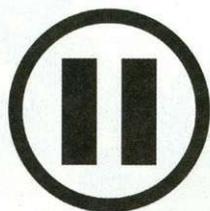
左



# HE-MAN

MASTERS OF THE UNIVERSE

MO. - FR. 13<sup>40</sup>



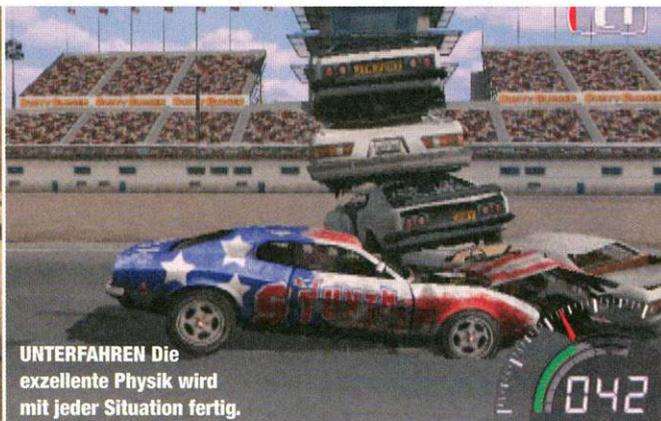
RTL

# BUDGET



**INDY LÄSST GRÜSSEN**  
Nicht immer sind Sie mit Autos unterwegs!

08:60  
00:11:40



**UNTERFAHREN** Die exzellente Physik wird mit jeder Situation fertig.



## Stuntman

**RENNSPIEL** Spannende Dreharbeiten von den *Driver*-Machern.

**D**as seit seinem Erscheinen umstrittene *Stuntman* ist seit 10. Juli als günstige Platinum-Fassung erhältlich, so dass sich nun auch Skeptiker selbst ein Bild von dem einzigartigen Reflections-Werk machen können. Sie schlüpfen dabei in die Rolle eines Stuntfahrers bei diversen Filmproduktionen, die allesamt an bekannte Kinofilme wie *Indiana Jones* oder die *James-Bond*-Serie angelehnt sind. Bei

spannend inszenierten Verfolgungsjagden und sekundengenaugetimmten Crashes müssen Sie den Anweisungen des Regisseurs möglichst genau Folge leisten. Für jeden Fahrfehler gibt es Punktabzug und wer am Ende zu wenig richtig gemacht oder ein Zeitlimit nicht eingehalten hat, der darf den Stunt gleich noch mal fahren. Das kann einerseits frustrierend sein, da man die Levels erst durch Fehlversuche gut genug kennen

lernt, um die Aufgaben wirklich perfekt meistern zu können. Andererseits ist es unheimlich befriedigend, eine meisterlich gefahrene Mission später im rasant geschnittenen Replay zu bestaunen und gerade bei schwierigen Missionen bleiben Adrenalinstöße nicht aus. Der Schwierigkeitsgrad steigert sich dabei bis zu den letzten Missionen am James-Bond-Set von schaffbar bis hin zu enorm herausfordernd. Während die akustische Seite mit gelungenen Anleihen an bekannte Film-Soundtracks gefällt, fällt die Grafik mit niedriger Auflösung, mäßigen Texturen und Ruckeleinlagen leider ab. Das Fahrverhalten und das Schadensmodell des Spiels sind fantastisch, die Autos überschlagen sich physikalisch korrekt und verlieren jede Menge Karosserie-

teile bis hin zu sämtlichen Rädern, wobei sich größere Schäden natürlich auf das Fahrverhalten auswirken. Ein zusätzlicher Arena-Modus mit selbst zusammenstellbaren Stuntparcours ermöglicht es Ihnen, auf ganz eigene Art für möglichst spektakuläre Blechschäden zu sorgen. *Stuntman* ist zwar kein perfektes Spiel, aber ein einzigartiges Erlebnis.

MICHAEL PRUCHNICKI

**GESCHAFFT!** Die toll geschnittenen Replays entschädigen für alle Mühen.



**DA GEHT'S LANG!** Die Regie-Anweisungen müssen Sie möglichst genau befolgen.

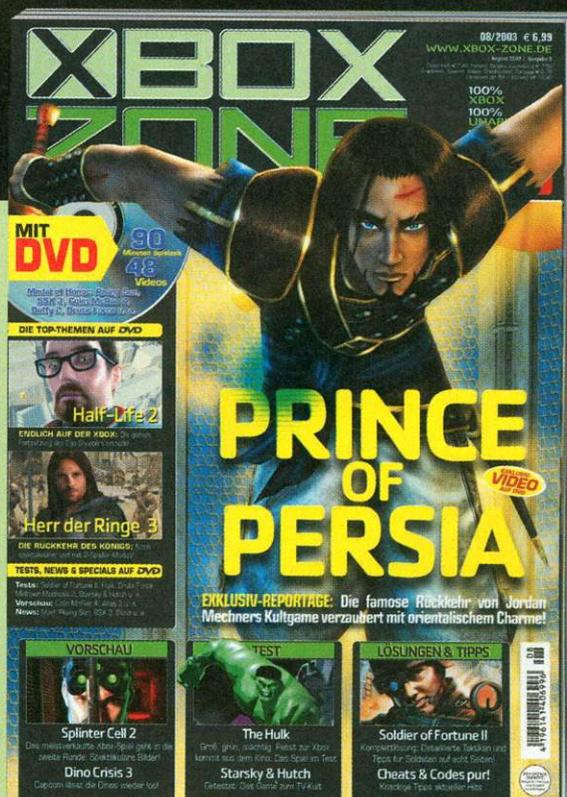
TEST STUNTMAN	
Hersteller:	Atari
Genre:	Rennspiel
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Test:	08/2002
<b>INZELSPIELER</b>	
GRAFIK	SOUND
73%	80%
MULTI	86%

# LEXIKON

Jetzt im Handel: XBOX-ZONE.

Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.

Alles in einem Heft. Mit brandneuen Infos, Bildern und einem exklusiven Videos auf DVD zu Sudeki, der neuen Rollenspielhoffnung von Microsoft. Außerdem alles zum Oriental-Knaller Prince of Persia: The Sands of Time und Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Im Testteil warten unter anderem Soldier of Fortune II: Double Helix, Mace Griffin: Bounty Hunter und Midnight Club II.



# Arc the Lad



Irgendwie kompliziert: zwei Brüder, die unterschiedlichen Rassen angehören, ein Krieg zwischen diesen Rassen – und Sie mittendrin!

**I**mport, ja oder nein? In der Vergangenheit haben sich wohl viele Rollenspieler in Deutschland diese Frage gestellt, da Konamis *Suikoden III* leider nie bei uns erschien. Sollten Sie sich noch nicht entschieden haben, ob sich der Import wirklich lohnt, haben wir hier einen weiteren Grund für Sie: Sie können sich *Arc the Lad* gleich mitbestellen. *Cattle Calls* Rollenspiel wird deutschen Abenteurern nämlich ebenfalls vorenthalten. Auf den ersten Blick scheint das nur ein kleiner Verlust zu sein, ist die Story doch eher banal. Mal wieder versucht eine böse Organisation einige Artefakte einzusammeln, um damit an unbegrenzte Macht zu gelangen. Tatsächlich steckt aber mehr dahinter. Neben den verfeindeten Menschen und deren politischen Streitereien gibt es nämlich eine dritte Partei – die Deimos, intelligente Dämonen und Monster, die bislang getrennt von den Menschen ihr eigenes Leben leb-

ten. Jetzt stoßen diese drei Gruppen aufeinander und werden in einen komplexen Konflikt verwickelt. Anstatt die Seiten aber in Gut und Böse zu unterteilen, erfahren Sie die Geschichte aus der Sicht der Menschen und der Deimos. Abwechselnd schlüpfen Sie in die Rolle von Kharg, einem temperamentvollen Kommandanten, und dessen Zwillingbruder Darc – einem Halb-Deimos. Die beiden wissen allerdings nichts voneinander und bis sich die Wege der Helden kreuzen, liegt ein langer Weg voller Abenteuer vor dem Spieler.

## AUF IN DIE SCHLACHT

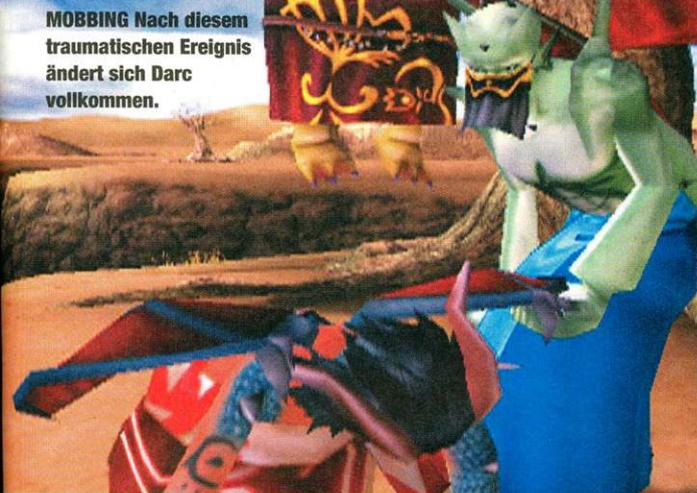
Auch wenn die Story viel Platz für überraschende Wendungen bietet, ist es besonders das Kampfsystem, das *Arc the Lad* ausmacht. Zunächst einmal wählen Sie aus, wer an einem Kampf teilnehmen darf. Nun denken Sie sicher, es wäre wohl am einfachsten, mit allen Helden in die Schlacht zu ziehen. Dann werden aber die Erfahrungspunkte unter

den Teilnehmern aufgeteilt und das Aufleveln dauert eine halbe Ewigkeit. Außerdem ist es sinnvoll, bereits angeschlagene Charaktere eine Runde aussetzen zu lassen, wenn Sie weder Heilkräuter noch genügend Spirit Stones zur Verfügung haben, um Heilzauber zu sprechen. Die Spirit Stones sind sozusagen eine Währung, mit der Sie sich neue Zaubersprüche kaufen und im Kampf einsetzen können. Doch zurück zum Kampfsystem. In den rundenbasierten Schlachten steuern Sie Ihre Recken

selbst über das Feld und können innerhalb Ihres Bewegungsradius angreifen oder zaubern, von wo Sie wollen. Wer dabei mit der richtigen Strategie vorgeht, kann gleich mehrere Gegner auf einmal angreifen. Durch dieses sehr eingängige und doch komplexe Kampfsystem macht das Aufleveln der Charaktere ungleich mehr Spaß als bei so manch anderem Rollenspiel. Wer bei RPG bislang nur an *Final Fantasy* dachte, wird vielleicht hier einen besseren Einstieg ins Genre finden.

**ALARMSTUFE ROT**  
Das Kampfsystem ist so genial wie einfach.





**EINSTEIGERFREUNDLICH** Sowohl Rollenspiel-Einsteiger als auch alteingesessene Abenteuerer werden mit dem Kampfsystem und zwei spielbaren Helden viel Spaß haben. Der Preis, den man dafür zahlen muss, ist zum einen eisernes Durchhaltevermögen und zum anderen keine Lesescheu. Denn erst nach etwa zehn Spielstunden beginnt der Titel richtig interessant zu werden. Und die Konversationen, die Sie führen, sind zwar relativ kurz gehalten, dafür umso

zahlreicher. Die Oberlandkarte, auf der Sie sich nur von Punkt zu Punkt fortbewegen können, verhindert, dass Sie (wie zum Beispiel beim Genrekollegen *Final Fantasy*) frei umherwandern können. Wo die Story weitergeht, ist somit meist eindeutig. Aber auch das macht *Arc the Lad* eher einsteigerfreundlich, als dass es unflexibel wirken würde. Rollenspiel-Fans sollten sich also ernsthaft über einen Import Gedanken machen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



**DETAIL-CHECK ARC THE LAD**

# Lohnt sich der Import?

**Kommen Rollenspieler auf ihre Kosten oder können Sie sich den teuren Import sparen?**



**Story**

Man kann darüber streiten, ob die Story nun recht simpel ist oder das nur so zu sein scheint. Grundsätzlich geht es um einen Konflikt zweier verfeindeter Rassen, Zwillingbrüder, die den beiden Rassen angehören, aber nichts voneinander wissen, und einige mysteriöse Steine, die den Untergang der Menschheit bedeuten könnten. In der Story spielen aber auch Themen wie Freundschaft, Liebe, Eifersucht, Krieg und Rassismus eine große Rolle, was der Geschichte von *Arc the Lad* auch Tiefgang verleiht.



**Charaktere**

Der Spieler darf abwechselnd die Rolle beider Hauptcharaktere übernehmen und führt die Schicksale der Zwillingbrüder langsam auseinander. Beide Figuren haben Motive für ihr Denken und Handeln und werden dem Spieler – bis auf einige Marotten – schnell sympathisch. Auch die Nebencharaktere, die Sie während Ihrer Reise treffen, sind abwechslungsreich gestaltet. Allerdings ist das Chara-Design für ein japanisches Rollenspiel recht westlich geraten.



**Kampfsystem**

Das Kampfsystem ist die überragende Stärke von *Arc the Lad*. Sie haben einen bestimmten Bewegungsradius zur Verfügung, in dem Sie agieren können. Durch die Bewegungsfreiheit bei den Kämpfen kommt so auch die Strategie nicht zu kurz. Mit den Spirit Stones können Sie sich neue Zauber kaufen und diese während des Kampfes einsetzen. Die Rassen selbst unterscheiden sich in der Kampfhandhabung allerdings nicht.



**Umfang**

Mit etwa 50 Stunden eignet sich *Arc the Lad* besonders für Rollenspiel-Einsteiger, denen 200-Stunden-Epen einfach zu langwierig sind. Allerdings sollten Sie gerade zu Beginn viel Geduld mitbringen. Erst nach etwa zehn Stunden kommt die Story so richtig ins Rollen, dann fesselt der Spannungsbogen aber bis zum Schluss.

**MEIN FAZIT SEHR GUT**



**Christian Schönlein**  
will mal Held werden.

Zu Beginn des Spiels war ich ehrlich gesagt etwas gelangweilt. Der Story fehlte es einfach an Pep und die beiden Handlungsstränge schienen nur lose in der Luft zu hängen. Doch nach etwa zehn Spielstunden, in denen man sich gut in das Spiel und das hervorragende Kampfsystem einfindet, tut sich was. Auf einmal treten viele neue Charaktere auf und die Handlung kommt durch den Konflikt innerhalb des Menschenreichs so richtig in Fahrt. Auch wenn die Story nie die epischen Ausmaße eines *Final Fantasy* annimmt, sitzt man von diesem Zeitpunkt an wie gefesselt vor der Konsole. Gut, man kann darüber streiten, ob die Geschichte nun tiefgründiger ist, als sie zunächst scheint. Hat Cattle Call versucht, ein Statement gegen Krieg und Rassismus und für Liebe und Freundschaft zu schaffen? Mag sein, aber für mich persönlich war *Arc the Lad* einfach nur ein tolles Rollenspiel mit einem grandiosen Kampfsystem und einem so schönen Soundtrack, dass er sogar Nobuo Uematsus Kompositionen (aus *Final Fantasy*) vergessen lässt.

<b>IMPORT-TEST</b>		<b>USA</b>
<b>ARC THE LAD</b>		
Genre:	Rollenspiel	
Hersteller:	Sony	
Entwickler:	Cattle Call	
Sprache:	Englisch	
Video:	4:3	
Audio:	Stereo	
Umfang:	Ca. 50 Stunden	
Internet: <a href="http://www.us.playstation.com">www.us.playstation.com</a>		
Spieler 1	Europa-Termin Kein Europa-Release geplant	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Geniales Kampfsystem</li> <li>➤ Zwei Handlungsstränge</li> <li>➤ Toller Soundtrack</li> <li>➤ Relativ wenig Bewegungsfreiheit</li> </ul>		
<b>EINZELSPIELER</b>		
GRAFIK	SOUND	MULTI
<b>77%</b>	<b>85%</b>	<b>—%</b>
<b>86%</b>		
„Geniales Kampfsystem, schöne Musik, tolle Story und Charaktere: einfach alles, was ein gutes RPG braucht.“		



ROSAROT Mit den drei Robo-Mädels ist nicht zu spaßen.



# Virtual-On Marz

**Möchten Sie mal richtig Rambazamba machen?**

Hinterm Steuer von knallbunten Kampfrobotern ist das kein Problem mehr.



Für Anime-Fans sind Filmtitel wie *Neon Genesis Evangelion* oder *Gundam* bestimmt keine unbekanntenen Begriffe. Große Kampfroboter, die sich gegenseitig den Blechtorso verbeulen, sind eine beliebte Thematik japanischer Trickfilme. Da scheint es nur wenig verwunderlich, dass sich in Japan Spiele, in denen Sie sich selbst hinter das Steuer eines Mechs setzen dürfen, verkaufen wie warme Semmeln. Besonders die *Virtual-On*-Spiele

von Sega erfreuen sich in Japan nach wie vor größter Beliebtheit. Mit *Marz* ist kürzlich ein weiterer Teil der Serie erschienen, bei dem Sie wieder virtuelle Sachschäden in nicht zu beziffernder Höhe fabrizieren dürfen.

### STEREO-STEUERUNG

Die unterschiedlichen Kolosse, mit denen Sie wahlweise alleine oder im Zweispielermodus in die Schlacht ziehen, sehen ziemlich cool aus. Was man von den verschiedenen Arenen leider nicht behaupten kann. Die

sind teilweise etwas trist und recht klein geraten. Andererseits ist der geringe Umfang der Bereiche oft von Vorteil. So müssen Sie nämlich nie lange in der Gegend herumirren und es geht gleich zur Sache. Auch die Sprachbarriere stellt Importwillige vor kein großes Problem. Die Story ist relativ unwichtig und die Steuerung schnell verstanden. Mit der Kreuz-Taste aktivieren Sie kurzzeitig einen Turbo, die Viereck- und Dreieck-Tasten dienen zu Distanz- und, sofern Sie nahe genug am Geg-

ner stehen, automatisch auch Nahkampfgriffen. Wahlweise dürfen Sie auch die „klassische“ *Virtual-On*-Steuerung wählen, bei der Sie Ihre Mechs mit beiden Analogsticks steuern. Je nachdem wie Sie diese parallel zueinander bewegen, rennen Sie, drehen Sie sich um oder weichen aus. Angegriffen wird dann mit den Schultertasten. Bis Sie das intuitiv beherrschen, ist aber viel Übung vonnöten, Anfängern sei also die einfachere Steuerung ans Herz gelegt. Obwohl Sie Ihre Gegner einzeln



VON OBEN Mit Schmackes zerdellen wir diesem Brocken den Metallkopf.



VERSUS-MODUS Im Splitscreen geht die Übersicht voll und ganz flöten.

anvisieren können, werden Sie aber so oder so oft Probleme bei der Orientierung haben. Das liegt hauptsächlich an der unbewegten Kamera. Zwar können Sie auch die manuell steuern, das gestaltet sich allerdings so träge, dass Sie reif für den Schrottplatz sind, bevor Sie Ihre Gegner orten können. Abhilfe verschafft da ein Sprung in die Luft per Kreis-Taste, denn nur dann zentriert sich die Kamera automatisch auf den anvisierten Gegner. Wie die hitzigen Gefechte aussehen, können Sie sich selbst ausmalen – es wird konstant gesprungen und in der Luft gefeuert, bis man nah genug am Gegner steht.

### BEAT 'EM UP ODER ACTION?

Im Zweispielermodus wird das sogar noch chaotischer. Beim Splitscreen geht die Übersicht völlig flöten. Dennoch machen die hitzigen Duelle mit oder gegen einen Freund großen Spaß. Jedes Team besteht aus einem Primär- und einem Sekundärroboter. Wird der Primärroboter zerstört, endet die Runde und ein Punkt geht ans Gewinnerteam. Sempel, aber spaßig. Abwechslung sucht man bei den Kämpfen aber vergebens. Ab und zu müssen Sie im Story-Modus, anstatt alle Gegner zu vernichten, auch mal einen Konvoi eskortieren oder ein Gebäude bewachen. Das war dann aber auch schon alles, was der Titel an unterschiedlichem Missionsdesign zu bieten hat. Selbst die freispielbaren Mechs, von denen Sie sich einen vor Beginn jeder Mission aussuchen, bieten da nur wenig Abwechslung. Dennoch dürfte der Titel besonders Mech-Fans Spaß machen. Die Klasse eines *Zone of the Enders* erreicht *Virtual-On* aber bei weitem nicht.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

## DETAIL-CHECK VIRTUAL-ON MARZ

# Virtuaroid gegen Orbital Frame

Welcher Mech hat die Blechnase vorn?



### Virtual-On Marz

#### Die Roboter

Viele verschiedene Blechkisten mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen. Leider ist keiner so cool wie Jehuty.

#### Der Sound

Nervige Melodien, die an Arcade-Spiele der frühen 90er erinnern, dudeln vor sich hin und sind zudem oft unpassend.

#### Die Steuerung

Grundsätzlich einfach, in der klassischen Steuerung ist einiges an Übung nötig. Die Kamera, die sich kein Stück bewegt, erschwert allerdings die Navigation.

#### Das Spiel

Der Titel kann mit seinen kurzweiligen Kämpfen auch über das einmalige Durchspielen hinaus fesseln. Haben Sie im Story-Modus alles zu Sperrmüll verarbeitet, liefern Sie sich im Versus-Modus schnelle Kämpfe gegen Computergegner oder Mitspieler.

### Zone of the Enders

Nur ein Mech, der ist aber verdammt cool, so dass Sie ihn schnell ins Kampfpiloten-Herz schließen werden.

Treibende Techno-Beats untermalen das Kampfgeschehen dezent und passend. Sie sind dabei aber nicht nervig.

Einfach und intuitiv. Die Kamera bleibt hinter dem Kampfbotter und gibt eine gute Übersicht. Selbst bei heftigen Feuergefechten bleibt alles unter Kontrolle.

Leider viel zu kurz. Nach wenigen Stunden sehen Sie den Abspann, der zudem etwas deplatziert wirkt. Der freispielbare Zweispielermodus ist da leider nur eine billige Alternative. Dafür erwartet deutsche Spieler in Kürze der zweite Teil.

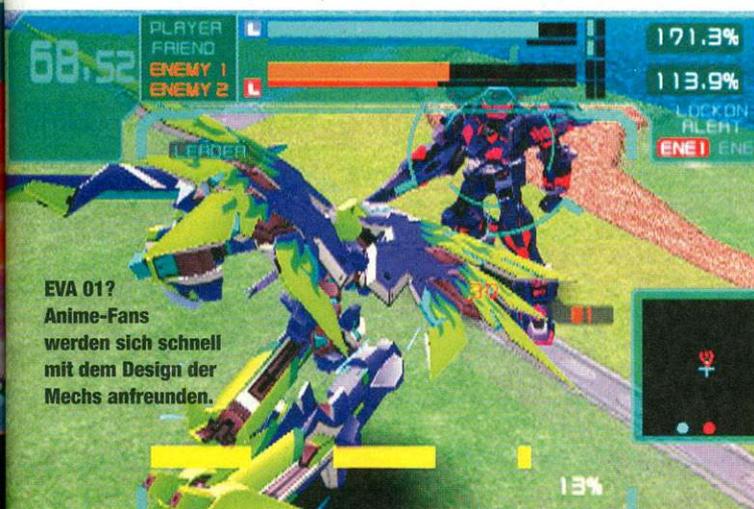
### MEIN FAZIT GUT



**Christian Schönlein**  
fliegt's Blech weg.

Irgendwie macht's ja schon Spaß, sich mit den Kampfkolossen gegenseitig den Lack zu verkratzen. Wenn doch nur die Kamera das Vergnügen nicht so drücken würde. Ich könnte ja sogar mit der Eintönigkeit von *Virtual On* leben, aber dass man die miese automatische Kameraführung vieler Action-Adventures noch unterbieten kann, hat mich doch sehr verärgert. Gerade im Zweispielermodus sieht man nach kürzester Zeit gar nichts mehr. Schade, gerade gegen einen Freund machen die Schlachten Spaß, wegen der fehlenden Übersicht ist eine höhere Multiplayer-Wertung aber leider nicht drin. Trotzdem werde ich in Zukunft noch Spiele im Versus-Modus wagen. Layouter Hübi schuldet mir nämlich noch eine Revanche ...

IMPORT-TEST		JAPAN	
VIRTUAL-ON MARZ			
Genre:	Action		
Hersteller:	Sega		
Entwickler:	Hitmaker		
Sprache:	Komplett Japanisch		
Video:	4:3		
Audio:	Stereo		
Umfang:	20+ Levels		
Internet: <a href="http://www.sega.co.jp">www.sega.co.jp</a>			
Spieler 1-2	Europa-Termin Kein Europa-Release		
<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: green;">●</span> Viele verschiedene Mechs</li> <li><span style="color: green;">●</span> Kurzweiliger Versus-Modus</li> <li><span style="color: red;">●</span> Stocksteife Kamera</li> <li><span style="color: red;">●</span> Wenig abwechslungsreich</li> </ul>			
<b>MULTIPLAYER</b>			
GRAFIK	SOUND	<b>72%</b>	EINZEL
74%	58%		71%
„Optisch und akustisch ein Feuerwerk. Spielerisch aber nicht so ausgefeilt wie die harte Konkurrenz.“			

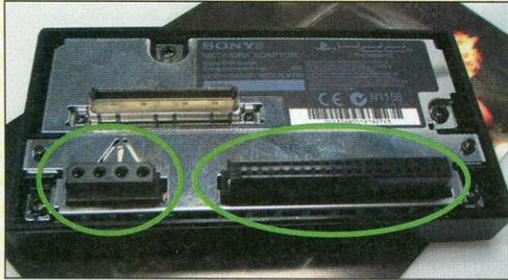


**EVA 01?**  
Anime-Fans werden sich schnell mit dem Design der Mechs anfreunden.



**NAHKAMPF**  
Mit grellen Effekten wird nicht gegeizt.

# HARDWARE



**INTERESSANT** Auf der Innenseite des Adapters befinden sich Anschlüsse für eine Festplatte.



## Network Adapter & Twisted Metal: Black Online

**GUTES PAKET** Der Network Adapter wird auch mit einem Spiel angeboten.

**ZUBEHÖR** Das Onlinepaket mit (fast) allem, was man braucht.

**K**ennen Sie Sonys neuen „Network Adapter“? Der Begriff führt Interessenten eigentlich in die Irre, denn um zwei PlayStation-2-Konsolen zu vernetzen, braucht es nur ein FireWire-Kabel. Erst für Multiplayer-Partien mit mehr als zwei Teilnehmern oder aber Online-Spiele per DSL-Verbindung ist der „Network Adap-

ter“ wirklich sinnvoll. Wir haben den Netzwerk-Adapter getestet – und zwar als Paket mit dem Online-Rennspektakel *Twisted Metal: Black Online*. So weit, so gut.

### DIE QUAL DER WAHL

Der Adapter ist schnell über zwei große Schrauben mit der PS2 verbunden, aber was dann? Möglichkeit 1: der Anschluss an ein DSL-Modem. Da aber die meis-

ten DSL-Anwender vermutlich ihren PC mit dem Modem betreiben, müssten Sie hier stets das Kabel wechseln. Für weitere 15 Euro erhalten Sie aber eine PCI-Netzwerkkarte, die Sie in jeden innerhalb der letzten vier Jahre produzierten PC problemlos verbauen können. Anschließend verbinden Sie die PS2 mit der neuen Netzwerkkarte, richten das Netzwerk ein und können dann die Internet-Verbindung für beide Geräte nutzen. Möglichkeit 2: Wenn Sie keinen PC besitzen, lohnt sich die Anschaffung eines günstigen Routers. Der übernimmt dann die Funktion des PCs und leitet die Internet-Daten an einen oder mehrere Netzwerk-Stecker weiter. Einen Haken hat die Sache allerdings: Einen Router müssen Sie einmal von einem PC aus einrichten. Im Test haben wir beide Varianten ausprobiert und waren von der leichten Installation überrascht.

### KLINGT DOCH EINFACH

Nachdem Sie die Online-CD eingelegt haben, müssen Sie nun Schritt für Schritt Informationen über Ihre Netzwerk- und DSL-Konfiguration eingeben. Je nach Angaben benötigen Sie auch den Login-Namen und Ihr Passwort

für Ihre DSL-Verbindung. Mit der automatischen Konfiguration lief die PS2 im Test tadellos. Mehr zum beigelegten Spiel *Twisted Metal: Black Online* finden Sie übrigens im Test auf Seite 88. Beim Praxistest zeigten sich uns zwar nur drei bis sechs Spiele-Server mit teilweise sehr schlechter Online-Verbindung. Letzteres lag allerdings daran, dass die einzigen bisherigen Spieler aus Übersee kommen. Je mehr deutsche Spieler sich online tummeln, umso besser wird auch das Spielerlebnis. Für DSL-Anwender ist der Network Adapter eine sehr gute Erweiterung für die PS2! (bh)

**INFO** WAS GIBT'S DENN NOCH?

## Das sind alles Online-Games

Die wichtigsten aktuellen und zukünftigen Online-Spiele für die PlayStation2.

Titel	Termin
SOCOM: U.S. Navy SEALs	Erhältlich
Everquest: Online Adventures	Erhältlich
Twisted Metal: Black online	Erhältlich
Hardware: Online Arena	August
Destruction Derby Arenas	3. Quartal 03
Everquest: Online Adventures	Noch nicht bekannt
Tony Hawk's Pro Skater 4	Erhältlich
ATV Offroad Fury 2	Noch nicht bekannt
Amplitude	Ab September
Tribes Aerial Assault	Erhältlich

Auf unserer DVD finden Sie das **PLAYZONE-Special: "Online mit der PS2!"**

### TEST NETWORK ADAPTER & TMBO

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Sony
Info-Telefon:	0180-5766977
Internet:	<a href="http://de.playstation.com">http://de.playstation.com</a>

Preis	Preis-Leistung
Ca. € 60,-	Gut

- + Einfach zu installieren
- + Keine zusätzlichen Onlinekosten
- Speicherkarte wird benötigt

AUSSTATTUNG	EIGENSCHAFTEN	LEISTUNG	GESAMTWERTUNG
75%	70%	85%	<b>83%</b>

# AirStyle Controller

**CONTROLLER** Kabellos ist in, aber lohnt es sich auch?

Etwas überraschend trudelte kurz vor Redaktionsschluss ein Paket in der Redaktion ein. Der österreichische Versender Gameware hat uns ein kabelloses Gamepad zum Test geschickt. Das Gerät selbst hat eine sehr griffige und teilgummierte Oberfläche und verfügt neben der mittlerweile auch bei Funk-Controllern üblichen Rumble-Funktion über einen eigenen Stromspar-Modus. Ist dieser aktiv, so verzögert sich die Übertragung minimal. Für reaktionslastige Prügelspiele ist das natürlich nicht empfehlenswert. Im Praxistest schlägt sich der Österreich-Import vergleichsweise gut: Die Funk-

übertragung ist frei von Verzögerungen und auch die Reichweite ist mit mehr als fünf Metern ausreichend. Je nachdem, ob Sie den Stromsparmodus nutzen, bieten Ihnen die zwei beigelegten AA-Batterien zwischen 10 und 30 Stunden effektive Spielzeit. Durch den Einsatz der Rumble-Motoren sinkt dieser Wert natürlich. Ein besonderer Clou: Hinter



**EDLES DESIGN**  
Die Vibrationen des handlichen Airstyle lassen sich per Knopfdruck abstellen.

den Tasten befinden sich kleine LEDs, die Ihnen auch den aktuellen Betriebsmodus anzeigen. Fazit: Der Airstyle ist ein durchdachter, gut designter Funk-Controller. (bh)

## TEST AIRSTYLE CONTROLLER

Typ:	Controller
Hersteller:	Fountech/Gameware
Info-Telefon:	0043-512392626
Internet:	www.gameware.at
Preis Ca. € 50,-	Preis-Leistung Befriedigend
<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Cooles Design</li> <li>➢ Rumble-Motoren ausschaltbar</li> <li>➢ Glatte Oberfläche</li> <li>➢ Keine Status-Lampen</li> </ul>	
<b>GESAMTWERTUNG</b>	
AUSSTATTUNG	EIGENSCHAFTEN
LEISTUNG	<b>81%</b>
<b>80%</b>	<b>84%</b>

# Wireless Erazor Pad

**CONTROLLER** Der Funk-Zwilling im gleichen Gewand

Zufall oder nicht? Wenn Sie die PLAYZONE 08/03 aufblättern, entdecken Sie auf Seite 98 einen Funk-Controller, der diesem hier bis aufs Firmenlogo gleicht. Das Wireless Erazor Pad von Speed Link ist nämlich komplett baugleich mit dem PS2 Freebird von Logic 3. Der Preis liegt mit 50 Euro ebenfalls im selben Bereich. Zwei beigelegte AA-Batterien versorgen das Gerät mit Strom. Die schwachen Wackel-Motoren können Sie per Knopfdruck deaktivieren. Der Speed-Link-Controller hat aber auch ein paar Macken. Da wären zum Beispiel das besonders wackelige Steuerkreuz oder der ungünstig angebrachte Funk-Kanal-Schalter – dieser ist hinter der Funk-Antenne angebracht, wo man ihn nur schlecht erreichen kann. Auch für das Wireless Erazor Pad gilt: Etwas mehr Liebe zum Detail, etwas mehr Überlegung – und schon hätte das Gerät einen Hit verdient. Was bleibt, ist ein Mittelklasse-Controller mit kleinen Macken. (bh)



**HANDLICH** Der eineiige Zwilling des Logic-3-Controllers besitzt ebenfalls den ungünstig angebrachten Frequenz-Schalter.

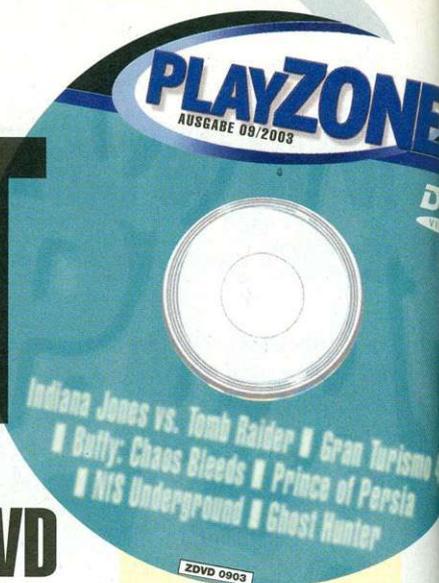
## TEST WIRELESS ERAZOR PAD

Typ:	Controller
Hersteller:	Speed Link
Info-Telefon:	01805-125133
Internet:	www.interact-europe.de
Preis Ca. € 50,-	Preis-Leistung Gut
<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Reicht bis zu 18 Metern</li> <li>➢ Frequenz-Umschalter</li> <li>➢ Wackeliges Steuerkreuz</li> </ul>	
<b>GESAMTWERTUNG</b>	
AUSSTATTUNG	EIGENSCHAFTEN
LEISTUNG	<b>78%</b>
<b>78%</b>	<b>76%</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	Logic 3	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 Lieblingsspiel nicht weiter? Sie wollen alle Extras freischalten? Zeit für ein X-Port V2 und unsere neue DVD.

Das X-Port V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir Ihnen an dieser Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten möglich macht, die begehrten Save Games auf Ihre

Memory Card zu übertragen. Natürlich können Sie auch Ihre eigenen Spielstände auf Ihren Rechner sichern.

### DIE INSTALLATION

Als Erstes müssen Sie alles richtig anschließen: Die beiden USB-Kabel werden jeweils auf einer Seite des Mittelstücks eingesteckt, anschließend muss eines der Enden in einen freien Port der

PS2 gesteckt werden, das andere Ende bringen Sie am USB-Port des PCs an. Die Software für den Computer ist schnell installiert. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Installationsprogramms. Die PS2 wird mit der dafür vorgesehenen CD gefüttert und schon kann's losgehen. Dabei muss Ihre PS2 übrigens nicht zwangsläufig an einen Fernseher oder einen Monitor angeschlossen sein.

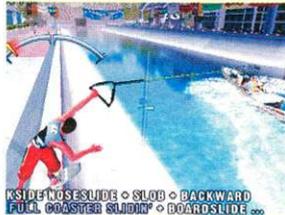
### AUF DER PLAYZONE-DVD

Diesen Monat gibt's folgende Spielstände:

**Silent Hill 3:** Neben sämtlichen Extra-Kostümen bietet Ihnen unser Spielstand den extraharten Schwierigkeitsgrad für die Profis.



**Wakeboarding Unleashed:** Der bockschwere Wasserspaß kann schnell frustrieren. Unser Spielstand schaltet alle Strecken frei.



**ICO:** Als ob das eigentliche Spiel nicht schon surreal genug wäre, ziehen Sie mit unserem Spielstand auch noch mit surrendem Lichtschwert durch die Gemäuer!



### Weitere Spielstände und Extras:

Spiel	Effekt
Formel Eins 2002	Massig Boni freigespielt
Frequency	Alle Songs frei anwählbar
Primal	Alle Boni freigespielt
Project Zero	Extra-Kostüme
Rez	Alle Levels freigespielt
Stuntman	Alle Filme freigespielt
Test Drive Overdrive	Alle Fahrzeugze freigespielt

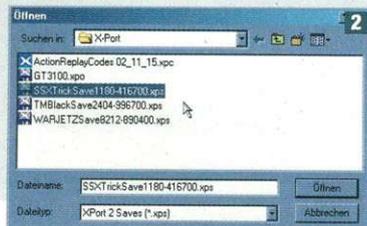
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollten Sie eine Sicherung der eigenen Spielstände anfertigen.



**1** Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spielstände importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



**3** Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



**2** In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



**4** Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



**1** Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



**2** Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.



**3** Wenn nichts dazwischen gekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.

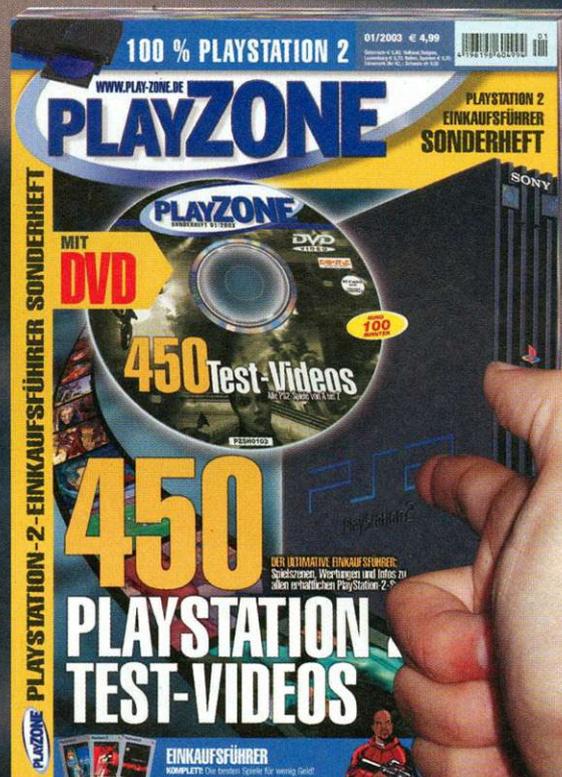
# Abräumen und sparen

**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 Geltenpoth

PZ MI 02

## DVD

Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten **DVD-Filme!**



## Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

**Der zweite Teil** Peter Jacksons meisterlicher Tolkien-Verfilmung erobert die Heimkinos.

**ORIGINALTITEL**  
The Lord of the Rings – The Two Towers

**LAUFZEIT**  
172 Minuten

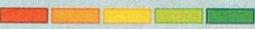
**TERMIN**  
26. August

**FSK**  
Ab 12 Jahren

**DARSTELLER**  
Elijah Wood, Sean Astin, Viggo Mortensen, Orlando Bloom, Ian McKellen

**FAZIT:** „Nicht so genial wie *Die Gefährten*, aber dennoch ein Meilenstein des Fantasy-Kinos, der auf DVD nichts von seiner Faszination verliert“

**AUSSTATTUNG**  
Deutsch (DD 5.1EX)/Englisch (DD 5.1EX), 2 DVDs, 16:9-Format, Dokumentationen u. v. m.



Eine dunkle Zeit ist für Mittelerde angebrochen, eingeleitet durch Boromirs Tod, Gandalfs Verschwinden und die Trennung der Ring-Gefährten. Begünstigt durch die Allianz zwischen Isengard und Mordor, pflügen unbarmherzige Ork-Horden ungebremst durch die Lande und hinterlassen eine Spur von Tod und Schrecken. Keine leichten Voraussetzungen für Frodo (Elijah Wood) und Sam (Sean Astin), die sich abseits normaler Routen ihren Weg gen Mordor bahnen. Unerwartete Hilfe erfahren sie vom Geschöpf Gollum (Andy Serkis), das Ihnen folgt, um sich den Einen Ring unter den Nagel zu reißen. Gollum verspricht, die beiden Weggefährten sicher und

unbemerkt zu ihrem Ziel zu bringen. Ein fast unmögliches Unterfangen. Nicht viel besser geht es Legolas (Orlando Bloom), Aragorn (Viggo Mortensen) und Gimli (John Rhys-Davies). Die drei verfolgen eine Horde Orks, die sich die Hobbits Merry und Pippin geschnappt haben. Bei der Suche treffen sie auf den tot geglaubten Gandalf (Ian McKellen), der aus dem Kampf mit dem Balrog siegreich hervorgegangen ist. Die vier reiten weiter nach Rohan, um die Menschen dort vor der Vernichtung zu bewahren. Die Menschen ziehen sich schließlich nach Helms Klamm zurück, um sich dort der 10.000 Krieger starken Armee des Bösen zu stellen. Indes versuchen Merry und Pippin, die Ents, intelligente Baum-

wesen, davon zu überzeugen, sich am Krieg gegen Sauron und Saruman zu beteiligen.

*Die zwei Türme* setzt inhaltlich genau da an, wo *Die Gefährten* aufhört, und ist aufgrund der Thematik deutlich düsterer und bedrückender als der erste Teil der Ring-Saga. Alles andere als deprimierend sind die zahlreichen Special Features, mit denen die Doppel-DVD aufwartet. Für Fans besonders interessant: die vielen Dokumentationen zum *Herr der Ringe*-Dreiteiler und natürlich Sean Astins Kurzfilm *The Long and the Short of it*, bei dem Darsteller und Drehteam die Rollen tauschten. Unter der Regie des Samweiss-Gamgee-Darstellers übernahm sogar Peter Jackson eine kleine Gastrolle. (wf)

## Reine Nervensache 2



**ORIGINALTITEL**  
Analyze That

**LAUFZEIT**  
92 Minuten

**TERMIN**  
24. Juli

**FSK**  
Ab 12 Jahren

**DARSTELLER**  
Robert De Niro, Billy Crystal,  
Lisa Kudrow



Der Wahnsinn geht weiter  
Mafia-Boss Paul Vitti will nach seinem Aufenthalt in Sing-Sing endlich ein normales Leben führen. Er wird sogar frühzeitig in die Obhut seines ehemaligen Psychiaters Ben Sobel entlassen, der gar nicht begeistert davon ist, eine Zeit lang mit seinem exzentrischen Patienten zusammenwohnen zu müssen.

**FAZIT:** „Crystal und De Niro machen die Komödie zu einer guten Fortsetzung. Leider ist das Bonusmaterial dürrig.“

### AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Making-of, Audiokommentar

## My Big Fat Greek Wedding



**ORIGINALTITEL**  
My Big Fat Greek Wedding

**LAUFZEIT**  
91 Minuten

**TERMIN**  
18. Juli

**FSK**  
Ab 12 Jahren

**DARSTELLER**  
John Corbett, Nia Vardalos,  
Michael Constantine



Die unscheinbare Griechin Toula Portokarlos führt ein ereignisloses Leben, bis sie den charmanten Ian kennen und lieben lernt. Aus dem ehemaligen Mauerblümchen wird eine attraktive, selbstbewusste Frau, die sich für ihre Liebe bald gegen ihre eigenwillige Familie behaupten muss.

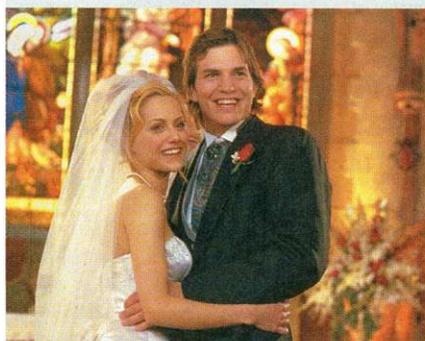
**FAZIT:** „Klischeebehaftete US-Komödie, die dank guter Schauspieler trotzdem sehenswert ist“

### AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Audiokommentar, Interviews, Biografien u. v. m.

PLAYZONE DVD

## Voll Verheiratet



**ORIGINALTITEL**  
Just Married

**LAUFZEIT**  
Ca. 90 Minuten

**TERMIN**  
16. August

**FSK**  
Ab 6 Jahren

**DARSTELLER**  
Ashton Kutcher, Brittany Murphy,  
David Rasche



Als das ungleiche, aber unsterblich verliebte Paar Tom und Sarah seine Hochzeitsreise ins gute, alte Europa antritt, ist Ärger vorprogrammiert. Eine nicht enden wollende Serie unglücklicher Zufälle und hausgemachter Fauxpas strapaziert das junge Glück doch ziemlich. Bleiben die beiden dennoch zusammen?

**FAZIT:** „Totaler Krampf oder einfach genial – *Voll Verheiratet* ist beides und daher unbeschwerter Comedy-Kost.“

### AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Geschnittene Szenen, Making-of, Audiokommentar, Featurettes u. v. m.

## I Spy



**ORIGINALTITEL**  
I Spy

**LAUFZEIT**  
Ca. 93 Minuten

**TERMIN**  
12. August

**FSK**  
Ab 12 Jahren

**DARSTELLER**  
Eddie Murphy, Owen Wilson,  
Famke Janssen



Der trottelige Spezialagent Alex Scott steht vor seinem bisher schwersten Auftrag. Gemeinsam mit seiner bildhübschen Kollegin Rachel und dem großmäuligen Box-Champion Kelly Robinson soll er in Budapest einem ruchlosen Waffenhändler einen gestohlenen Flugzeug-Prototypen abhuchen.

**FAZIT:** „Wilson und Murphy sorgen für witzige Unterhaltung, bei der auch Action-Fans auf ihre Kosten kommen.“

### AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Audiokommentare, Trailer, Dokumentationen u. v. m.

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

## DVD-CHARTS Powered by WIDESCREEN

**Platz 1:**

Matrix



**1**  
**STUDIO:**  
Warner

**Platz 2:**

Roter Drache



**2**  
**STUDIO:**  
Universal

**Platz 3:**

8 Mile



**3**  
**STUDIO:**  
Universal

**Platz 4:**

H. Potter u. d. Kammer d. Schreckens



**4**  
**STUDIO:**  
Warner

**Platz 5:**

Animatrix



**5**  
**STUDIO:**  
Warner

# LESERBRIEFE

**Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns!**

**Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten!**

**Schreiben Sie an folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA AG  
Redaktion PLAYZONE  
Dr.-Mack-Straße 77  
90762 Fürth  
E-Mail: pszone@computec.de

## INFO MEINUNG PER SMS

### Auf die Schnelle!

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.



Senden Sie eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

D: 81114; € 0,49\*/SMS,  
\*Vodafone-Kunden,  
davon Leistungsanteil  
Vodafone € 0,12,  
Zusatzentgelt  
Magazin € 0,37;  
CH: 72444; Sfr 0,70/SMS

## KAUFBERATUNG

Hallo PLAYZONE-Team, Ich bin seit kurzem Besitzer einer PS2 und hatte vorher noch keine Konsole. Deshalb sind einige Fragen offen:

1. Was ist der Unterschied zwischen PAL und NTSC?

**PLAYZONE:** PAL und NTSC sind Fernsehnormen. In Europa kommt hauptsächlich PAL zum Einsatz, in den USA und Japan NTSC. Diese Normen regeln die Anzahl der Zeilen, die auf dem Bildschirm dargestellt werden und deren Häufigkeit.

2. Welche älteren Konsolen lohnt es sich zuzulegen, wo es eine große Auswahl an Spielen gibt?

P. W. AUS KASSEL

**PLAYZONE:** Eigentlich hatte bisher jede erschienene Konsole ihre Existenzberechtigung. SEGAs Dreamcast hatte viele Automatenumsetzungen zu bieten, Mario ist exklusiv an N64 und GameCube gebunden, auf dem SEGA Saturn waren ebenfalls einige Klassiker exklusiv beheimatet. Allerdings solltest du alleine schon mit dem Softwareangebot von PSone und PS2 auf lange Sicht genug zu tun haben.

## MEHR INPUT

Hallo erst mal. Ich finde euer Mag wirklich gut und stimme meistens mit euch überein. Aber ich finde, dass eure Tests teilweise viel zu kurz sind und keinen richtigen Überblick über das Spiel geben. Ihr solltet nicht ganz so viel von der Story erzählen, sondern mehr über Sound und Grafik und so weiter. Ich weiß, ich als Einziger kann nicht viel bewirken, aber ich bin sehr auf eure Rechtfertigung gespannt. Falls ihr nur sagt, ihr habt keinen Platz für mehr Infos, würde ich sagen, dass ihr die teilweise viel zu langen Komplettlösungen sein lasst, ich erinnere euch daran, dass ihr in der vorhergehenden Ausgabe eine zehnteilige Komplettlösung geschrieben habt. Das ist definitiv zu viel für ein

Spiel, das 65 % bekommen hat. Nehmt diesen Brief bitte nicht persönlich und antwortet mir.

THOTIAN PER E-MAIL

**PLAYZONE:** Wir sind der Ansicht, dass ein Spiel mehr ausmacht als die Qualität der Optik oder des Sounds. Würden wir verstärkt auf die technischen Aspekte eingehen, dürften die Tests zudem eine reichlich dröge Angelegenheit werden. Ab dieser Ausgabe haben wir dennoch eine Neuerung. Im „Detail-Check“ getauften Kasten findest du alle Informationen zum Spiel kompakt zusammengefasst, im Fließtext wird auch weiterhin die Story kurz angeschnitten. Vielleicht ist dies ja eine Lösung, die auch für dich akzeptabel ist.

## VF 4 ZU LAHM?

Ich bin wirklich angetan von dem *Virtua Fighter 4 Evolution*-Bericht von Michael. Er hat mich voll überzeugt, und da ich *VF 4* noch nicht habe, war ich schon fest entschlossen, mir das Spiel zuzulegen. Dann wollte ich mir den Bericht des Spiels auf eurer DVD angucken und wurde von dem gezeigten Material total abgeschreckt! Das Spieltempo ist ja halb so schnell wie bei allen anderen Beat 'em Ups! Ich meine nicht, dass die Kämpfe langsamer ablaufen aufgrund der Realität, dessen bin ich mir bewusst. Es sind vielmehr die endlos langsam erscheinenden Schläge und Tritte etc. Es sticht besonders ins Auge, wenn ein Kämpfer zu Boden fällt. Das ist doch nicht normal! Woran liegt es?

MARCO  
PER E-MAIL

**PLAYZONE:** Ganz einfach: Das Spiel wurde im langsameren 50-Hz-Modus aufgezeichnet, da ein PAL-Signal mit 60 Hz (in der Originalgeschwindigkeit des Spiels) zwar auf Fernsehern wiedergegeben, aber nicht auf Band festgehalten werden kann. Sprich, wenn du das Spiel auf 60 Hz stellst, läuft es merklich schneller als auf unserem Video. Vielleicht hast du noch irgendwo eine ältere PLAYZONE-DVD, auf der wir die japanische Fassung vorstellen, diese Aufnahmen waren im richtigen Tempo. Also, keine Angst, *VF 4 Evo* ist keine lahme Krücke, auch als PAL nicht :)



**WALDSCHRAT?**  
Nur auf alten Fernsehgeräten und auf unserer DVD, denn da geht's nur im 50-Hz-Modus.

## IM JUNI

Es war ein regnerischer Juni-Abend, als ich mich auf den Weg in die dunkelsten Gassen einer Kleinstadt im Norden Deutschlands machte, um eine passende Lektüre für meine PS2-Passion in verruchten Buchhandlungen zu erwerben. Ich hatte schon jeden Kiosk, jede kleine Heftkammer und jeden Zeitschriftenladen durchsucht, bis auf ein kleines Boulevardblattkabuff. Dort wurde ich dann endlich fündig. Die PLAYZONE-Ausgabe 08/03 lachte mich in der Ecke zwischen einer verrosteten Kasse und einem überfüllten Aschenbecher an. Ich kämpfte mich an dem riesigen Aschehaufen vorbei, ergriff das letzte Exemplar seiner Art und legte es auf den Tresen zum Bezahlen. Ich steckte die PLAYZONE ein und machte mich auf den Weg nach Hause. Dort angekommen, setzte ich mich auf mein Sofa und durchlas die PLAYZONE sogleich. Bei meiner Beschäftigung fing ich an, mir einige Fragen zu stellen, die ich nun euch stelle:

1. Wenn die Konsolengeneration um die PS2 herum „Next-Generation-Konsolen“ genannt werden, wie wird die nächste Generation benannt?

**PLAYZONE:** Das ist in der Tat eine lustige Feststellung. Zuzeiten der PlayStation hat es sich irgendwann einmal eingebürgert, diese und den Saturn von SEGA als „Next-Generation-Konsolen“ zu bezeichnen. Als dann das N64 auf den Markt kam, gehörte es noch dazu. Erst die PlayStation 2 wurde dann zur neuen nächsten Generation. Im Endeffekt ist es einfach nur eine etwas irreführende Wortschöpfung. Aber es klingt doch cool, oder?

2. Wird man das EyeToy in einem Paket mit einem Spiel erstehen können, bei dem man das EyeToy-Prinzip anwenden kann, wie z. B. *Tony Hawk's Underground*?

**PLAYZONE:** Darüber kann zum jetzigen Zeitpunkt nur spekuliert werden.

3. Wird man bei der PSX oder bei der PS3 Musik-Dateien auf die Festplatte kopieren können, um sie dann während der Spiele zu genießen?

**PLAYZONE:** Das ist ebenso unsicher wie fraglich. Diese Funktionalität wäre dann ja schließlich nur der PSX vorbehalten, PS2-Spieler könnten sie nicht nutzen. Wie viele Spiele-Hersteller werden sich nun wirklich auch daran setzen, eine Funktion zu implementieren, die nur einem Bruchteil der Spieler überhaupt zugute kommt?

4. Wird man bei der PS3 auch die PS2-Controller anschließen können? [Ich stelle die Frage deshalb, weil ich meine, dass man einen perfekten Controller wie den PS2-Controller nicht mehr verbessern kann.]

SÖNKE PER E-MAIL

**PLAYZONE:** Natürlich wissen wir das noch nicht sicher, aber die Abwärtskompatibilität hat sich bei der PS2 ja schon bewährt. Zwar sind wir durchaus der Ansicht, dass man den Controller der PS2 noch verbessern könnte, würden aber ebenfalls nur ungern die 272 DualShock-2-Controller, die hier überall herumfliegen, wegschmeißen.

## FEHLINFORMATIONEN

Ich habe gehört, dass man jeden Monat € 10 bezahlen muss, um mit der PS2 online zu spielen. Doch später habe ich gehört, dass es auf die Spielstunden ankommt. Je länger man spielt, desto mehr muss man bezahlen. Was stimmt jetzt eigentlich? Muss man auch was bezahlen, wenn man einen Monat nicht online gespielt hat?

NIKOLAY RIEGER

**PLAYZONE:** Wir wissen wirklich nicht, wer da andauernd diese völlig aus der Luft gegriffenen Gerüchte verbreitet. Fakt ist, dass Sony keine Extra-Gebühren verlangt. Wer den Netzwerkadapter und ein Onlinespiel kauft und über einen DSL-Zugang verfügt, hat keine Extrakosten. Zwar sollen im Laufe der Zeit auch Spiele erscheinen, für die eine monatliche Gebühr zu entrichten sein wird, derzeit und in naher Zukunft ist Onlinespielen mit der PS2 vonseiten Sonys aber kostenlos.

## DESIGNVORSCHLÄGE

Sehr geehrte Damen und Herren, seit einiger Zeit bin ich Leserin der PLAYZONE. In der Ausgabe 06/03 habe ich erfahren, dass es eine Fortsetzung zu *Baldur's Gate: Dark Alliance* geben soll. Dazu habe ich einen Vorschlag, wie der zweite Teil anfangen soll: Im ersten Teil endete der Kampf des Helden im Elfenbeinturm. [...] Der Weg führte ihn ins Moor, dann endete das Abenteuer. Es wäre schön, wenn der zweite Teil so anfangen könnte. Für die Tastenbelegung hätte ich auch noch eine Idee. [...]

PETRA BISCHOF, ARNSTADT

**PLAYZONE:** Nur um Missverständnissen vorzubeugen: Wir testen die Spiele nur, wir entwickeln sie nicht. Ihre Vorschläge waren zwar gut, aber wir sind definitiv die falsche Adresse dafür. Die Chancen auf

## INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

**ACHTUNG! NEUE INTERNETADRESSE:**  
[www.play-zone.de](http://www.play-zone.de)

**PLAYZONE IM INTERNET!**  
Auf unserer Homepage [www.playzone.de](http://www.playzone.de) finden Sie aktuelle Spiele-Tests und Apparat-Reviews sowie eine umfangreiche Spiele-Datenbank und eine fantastische Online-Version unserer Leserverzeichnisse. Sie erfahren nicht nur, was Sie im Voraus den Inhalt der kommenden Ausgaben, sondern können auch die beliebtesten 200 Cover zum Herunterladen erhalten. Und so der Forum von PLAYZONE. Sind Sie nicht nur Designpassion, sondern auch oft schnelle Antworten auf wichtige Fragen - schauen Sie doch einfach mal vorbei!

Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren:

### Braucht man's wirklich?

Meiner Meinung nach ist Online-Gaming reine Abzocke. Ihr zahlt nicht nur den Zugang, das Modem und das Spiel, sondern auch pro Spiel einen monatlichen Beitrag, egal ob ihr dieses Spiel überhaupt gespielt habt. Für LAN-Partys ist Online-Gaming sicher eine gute Idee, sicher aber nicht für Otto Normalverbraucher notwendig.

Playzocker

An ein oder zwei Spielen mit Gebühr die Zukunft des ganzen Genres aufzuhängen ist doch sehr weit hergeholt. Es zwingt dich ja keiner, solche Spiele zu spielen. *Socrom* ist kostenlos, *TMBO* ist kostenlos, *Tony Hawk's* ist kostenlos. Die meisten PC Spiele kannst du ohne Gebühr spielen, warum sollte das bei Konsolen anders sein. Das Spielgefühl ist jedenfalls genial, zurzeit spiele ich nicht anders als online. Und wenn erst mal *Destruction Derby Arenas* raus ist, gibt es Party pur!

S\_Markt

Wo ist das denn Abzocke? Wenn du dir 'nen PC kaufst, musst du dir auch bloß, wenn du ins Internet willst, den Zugang beschaffen, das heißt, du musst dir 'ne Netzwerkkarte kaufen, deinen Anbieter bezahlen usw. Und außerdem kosten nicht alle Spiele extra. Übrigens: Genauso wie beim PC gibt es gesonderte Titel, wo man extra was zahlen muss, bei der PS2 nennen die sich dann „Premium-Titel“.

LightningStorm

### EyeToy Pro und Contra

Ich wollte von euch wissen, was ihr an EyeToy gut und schlecht findet. Ich finde es eine saugute Idee, es wird auf jeden Fall ein Partykracher. Meine Mom findet das sogar 'ne gute Idee und wenn Eltern so was sagen, die gegen das Spielen an Konsolen sind, dann muss das doch ein Knaller werden. Würde mich über Antworten freuen.

Untouchables

### Pro

- Super Mehrspieler- und Partyspaß
- Sehr viele verschiedene Spiele

### Kontra

- Alleine/nüchtern wahrscheinlich langweilig wie sau
- Schlechte Grafik, bis auf die Person in der Mitte

spookyghostface

Ich denke, in nicht allzu ferner Zukunft sollten damit auch schon einige komplexere Games möglich sein, die uns ungeahnte Seiten des Games zeigen werden. Nee, im Ernst: Ich denke, aus der Idee lässt sich für die Zukunft sehr viel gewinnen.

Funfan

### Welcher Final Fantasy-Teil ist oder war der beste?

Hi Leute, ich wollte mal wissen, welcher Teil eurer Meinung am besten war? Ich fand von der Story den 7. am besten! Von Geheimnissen und Spiel 8. Von der Grafik her Teil 10, wenn ich ehrlich bin.

Sparda2

FF 7 ist und bleibt der beste Teil der Serie. Sephiroth ist einfach der coolste Bösewicht überhaupt. Storymäßig fand ich aber auch FF 6 hervorragend. FF 8 war von der Story her schlichtweg ein Witz. FF X hab ich über 200 Std. gezoct, da ich meine Charaktere gerne bis fast ins Unendliche hochleveln konnte. Die Story und die Charaktere waren, bis auf Auron und Lulu, eher langweilig. Was haben einige Leute gegen FF 9? Okay, betriffts Gameplay und Story war er nicht der beste Teil, aber sicherlich einer der unterhaltsamsten! FF X-2?? Yuna, Paine und vor allem Rikku sehen wirklich nett aus, aber ein FF-Spiel im Popsternchen-Stil zu spielen find ich einfach nur blöd.

stern3

# LESERBRIEFE

eine Umsetzung Ihrer Ideen sind jedenfalls größer, wenn Sie diese direkt an den Hersteller Vivendi Universal oder den Entwickler Black Isle Studios schicken.

## ICH WILL BLUT!

Hallo Redaktion!

Ich will heute mal unbedingt meine Meinung loswerden! Jugendschutz hin oder her, mich ärgert es, dass die volljährigen Spieler voll be-

nachteiligt werden. Ich finde, die von der Selbstkontrolle oder Jugendschutz – wie auch immer – übertreiben maßlos. Nur weil man ein bisschen Blut oder Körper(-teile) sieht, die ja auch nach ein paar Sekunden verschwinden. Ich bin über 18 Jahre und möchte auch in Zukunft Spiele spielen, die nah an der Realität sein sollten (Auch mit Blut und so). Als ob die Kids noch nie Blut gesehen haben oder sich mal verletzt hätten und Blut gese-

hen haben. Aber wenn es jetzt schon anfängt, dass Spiele wie *GTA Vice City* nur noch zensiert oder geschnitten werden, da sehe ich aber für die Volljährigen in Zukunft schwarz. Was ist an *GTA 3* oder *Vice City* so schlimm? In den Nachrichten auf der Welt passiert noch viel Schlimmeres und es wird in den Medien gezeigt! Ich habe zum Glück noch die unzensierte Version von *Vice City*. Wie wird die Zukunft dieser Spiele (ab 18) werden? Was wird aus dem Spiel *True Crime: The Streets of L.A.*? Oder den Spielen *Hitman 3*, *Mafia*, *Metal Gear Solid 3*, *GTA 4* und *Medal of Honor: Rising Sun*? Bitte sagt mir nicht, dass alles zensiert wird. Warum werden nicht einfach von jedem Spielen in dieser Art zwei Versionen herausgebracht (16 J + 18 J)? Da kommt bestimmt die Antwort: kein Geld, zu teuer usw. Was man ja immer hört. Ich kann es schon nicht mehr hören!

PETER PER E-MAIL

**PLAYZONE:** Ziemlich starker Tobak. Natürlich können auch wir jedwede Zensierung von Spielen nicht gutheißen, dennoch sollte man differenzieren. Es ist schon ein Unterschied, ob im Fernsehen Bilder von Kriegsopfern gezeigt werden oder man in Videospielen als erbarmungsloser Einzelkämpfer selbst welche fabriziert. Es bleibt fraglich, ob Spiele wie *GTA* oder *Hitman* wirklich einen negativen Einfluss auf die moralische Entwicklung jüngerer Spieler haben, ohne Zweifel ist die Art und Weise, wie älteren Spielern der Kauf dieser Titel erschwert wird, nicht in Ordnung. Übrigens: Die *Medal-of-Honor*-Serie verzichtet seit jeher auf größere Gemetzler, auch in der amerikanischen Version.

## ANOMALIE

Ich habe eine Frage zur anormalen Bild Verschiebung der PS2 auf meinem Fernsehgerät: Das Bild ist ca. zwei Zentimeter nach links verschoben und da nicht jedes Spiel eine Bild-Anpassung unterstützt, werden mir bei Spielen wie *Final Fantasy X*, *Twisted Metal Black Online* immer zwei Zentimeter des Bildes weggeschnitten! Auch beim Browser ist das der Fall. Ich wollte fragen, ob euch das auch aufgefallen ist, denn auf der DVD der Ausgabe 08/2003 ist bei Tipps und Tricks dem Spiel *Enter the Matrix* die gleiche Verschiebung anzusehen. Das zeigt also, dass euch das auch passiert. Oder liegt das an meinem Fernseher?

**PLAYZONE:** Das ist leider völlig normal und von Fernseher zu Fernseher unterschiedlich. Die einzige Möglichkeit, diese Verschiebung zu verhindern, ist die von dir angesprochene Bild-Anpassung. Alternativ gibt es auch Bildlage-Shifter, mit denen man meist nicht nur die horizontale, sondern auch die vertikale Verschiebung regeln kann. Die sind aber meistens nicht ganz billig und es gilt abzuwägen, wie oft man auf dieses Problem trifft, um den Kauf zu rechtfertigen.

## IM UNTERGRUND

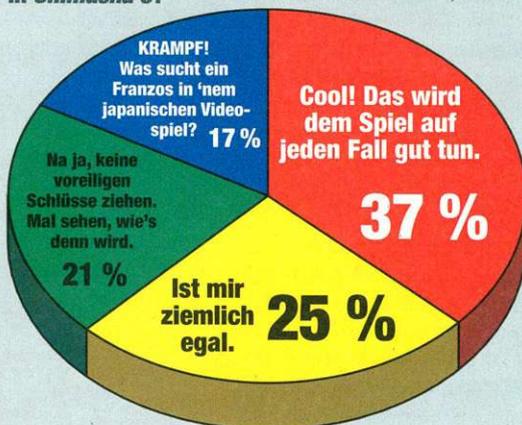
Hallo liebe PLAYZONE-Redaktion, mich wurmt das ganze Theater um Spiele wie *Midnight Club II*, *Need for Speed Underground*, *SRS* usw. Was ist mit *Tokyo Xtreme Racer*? Das ist für mich der beste Underground-Racer. Das Spiel ist einfach

### 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:

Was halten Sie von Jean Renos Gastauftritt in *Onimusha 3*?



### INFO DVD-COVER

## DVD-Cover ganz einfach zum Download!

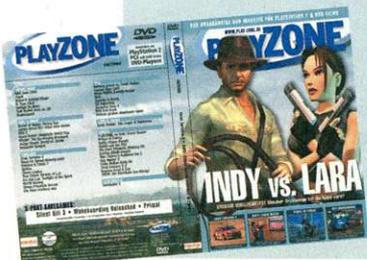
Bauen Sie sich Ihre PLAYZONE-DVD-Box doch ganz einfach selbst zusammen!

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.



**ZU UNRECHT EIN HIT?** Stimmt schon, *Midnight Club II* ist nicht das erste Spiel mit Lichthupe. Dafür hat *Tokyo Xtreme Racer* aber keine Motorräder!



**REDAKTEURE IM EINKLANG**  
Noch ist die Welt in Ordnung.



**UNGLEICHER KAMPF** Soviel zum Thema „Freundschaftsspiel“.

nur geil! Ich habe viele Rennspiele, aber keins hält mich so bei Laune wie *Tokyo Xtreme Racer*.

RENATO GRÜNER AUS STUTTGART

**PLAYZONE:** Sicher hat die *Tokyo Xtreme-Racer*-Serie schon eher eine Lichthupe als Feature geboten und illegale Nachtrennen simuliert. Allerdings bieten Spiele wie *Midnight Club II* dafür frei befahrbare Städte und natürlich Motorräder. Im Falle vom neuen *Need for Speed Underground* gibt's vermutlich sogar noch erstklassige Grafik zu bestaunen. Vielleicht erscheint ja irgendwann auch noch mal ein Teil des *Tokyo-Renners*, der mehr als Autobahnrennen bietet und grafisch nicht ganz so trist ausfällt wie die Vorgänger.

## MACH DICH NACKIG

In der **PLAYZONE 06/02** fragte jemand nach einem Nackt-Cheat für *Dead or Alive 2* und ihr habt mit „Ja, in der nächsten Aprilausgabe

der **PLAYZONE**“ geantwortet. Ich wollte nun endlich mal fragen, wo der eigentlich bleibt.

CHRISTIAN UHLENHOF AUS UCKERLAND

**PLAYZONE:** Na schön. Wir kommen wohl nicht drumherum, den Cheat abzu-drucken. Dieser ist leider etwas kompliziert auszuführen. Zur Vorbereitung muss man sein eigenes Körpergewicht durch die Körpergröße teilen. Dabei darf natürlich nicht geschummelt werden, sonst klappt der Cheat nicht. Die dabei herauskommende Zahl ist wichtig. Diese legt nämlich fest, wie oft man die Tasten R1, R2, L1, L2, Viereck, Kreis, Select und Start gleichzeitig drücken muss, um den Cheat auszuführen. Leider ist die Zeit, die man für diese Aktion hat, recht knapp bemessen. Profis schaffen das mit Übung aber in den vorgegebenen vier Sekunden. Alternativ kann man sich übrigens auch seine PS2 über den Kopf halten und ums Haus rennen. Dabei muss man die ganze Zeit „Ich glaube alles, was in Zeitschriften steht!“ rufen und sich nach jeder Runde eines Kleidungsstücks entledigen, bis man nichts mehr an hat (Unsportliche Zocker ziehen am besten schon zum Start nur noch Socken an ...).

## IHR WEICHEIER!

Hallo, erst mal ein riesiges Lob an das gesamte **PLAYZONE**-Team, ich habe

## SCHICKE SCHNITTE

Aber der Bikini bleibt an.

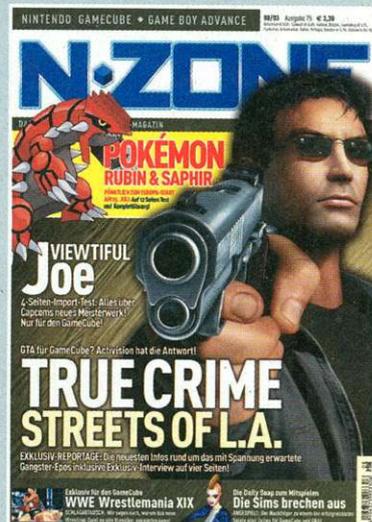


weder Verbesserungsvorschläge noch Kritik, euer Magazin gefällt mir so, wie es ist. Na ja etwas mehr Gewaltpotenzial wäre nicht schlecht, aber ansonsten meine Hochachtung. Na gut, ich will nicht weiter um den heißen Brei reden. Habe 'ne Frage: Ihr kennt doch bestimmt das neu erschienene PC-Game: *Republic – The Revolution*. Wird es davon auch eine PS2-Version geben oder ist darüber noch nichts Näheres bekannt?

CHRISTIAN ROGGE PER E-MAIL

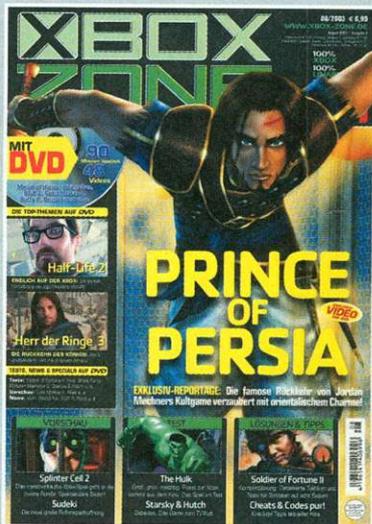
**PLAYZONE:** Die **PLAYZONE** hat nicht genügend Gewaltpotenzial? Da kennst Du die Redaktion aber schlecht. Was hier tagtäglich abgeht, würde „Amnesty International“ zur Verzweiflung treiben. Volontäre werden wie Tiere gehalten und müssen menschenwürdige Aufgaben erledigen (Kaffee holen, Felgen putzen, Häkeln), Layouter werden zu jeder sich bietenden Gelegenheit von Redakteuren beleidigt und herabgesetzt, das Reinigungspersonal traut sich schon gar nicht mehr in den Verlag. Das hat leider auch zur Folge, dass es hier so langsam ein wenig muffig aussieht. Trotz vehementen Widerstands konnten wir dennoch ein paar Schnappschüsse machen. Der Fotograf kann Ende des Jahres auch schon wieder aus der Reha-Klinik entlassen werden.

# Lesefutter für Konsolenfans!



## N-ZONE – Das meistverkaufte Nintendo-Magazin

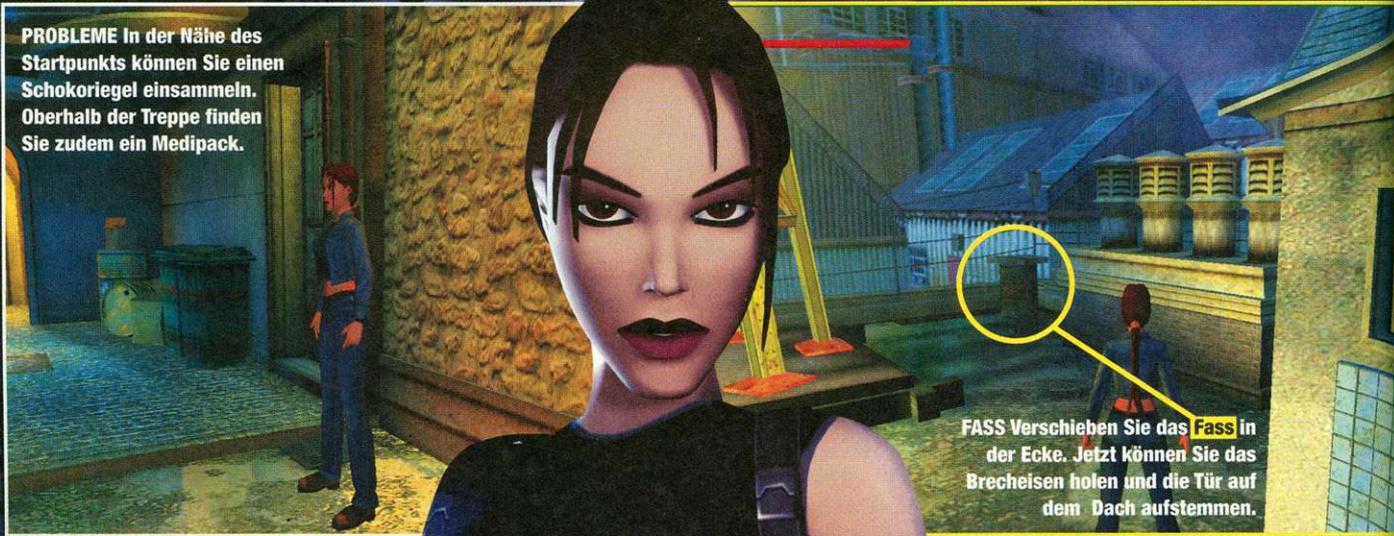
In der aktuellen Ausgabe finden Sie die neuesten Infos zur GC-Version von Activisions *GTA-Killer True Crime – Streets of L.A.* Außerdem: Previews zu Hits wie *Tony Hawk's Underground*, *XIII* oder dem originellen GBA-Spiel von Hideo Kojima: *Boktai*. Tests von *Hitman 2*, *Sonic Adventure DX*, *F1 Career Challenge* bieten kompetente Kaufberatung. Import-Fans freuen sich auf ein erstes Review von *Viewtiful Joe*! Die Komplettlösung zu *Enter the Matrix* führt Sie sicher durch den Kaninchenbau. Jetzt im Handel!



## XBOX-ZONE – Das unabhängige Xbox-Magazin!

Diesen Monat als eines der großen Themen im Heft: Ubi Softs Überraschungshit *Prince of Persia: The Sands of Time*. Außerdem ein brandheißes Preview zum *Splinter Cell*-Nachfolger. Interessante Informationen zu *Sudeki*, der neuen Rollenspielhoffnung, sind ebenfalls im Heft. In der Test-Strecke warten Highlights wie *Soldier of Fortune II*, *Mace Griffin: Bounty Hunter*, *Midnight Club 2* und *The Hulk* auf. Hilfestellung bietet die Komplettlösung zu *Soldier of Fortune II* und *Wakeboarding Unleashed*. Jetzt im Handel!

**PROBLEME** In der Nähe des Startpunkts können Sie einen Schokoriegel einsammeln. Oberhalb der Treppe finden Sie zudem ein Medipack.



**FASS** Verschieben Sie das Fass in der Ecke. Jetzt können Sie das Brechisen holen und die Tür auf dem Dach aufstemmen.

# Tomb Raider: The Angel of Darkness

Wir begleiten Sie von Pariser Hinterhöfen bis in die Festung des Bösen in Prag.

**BRECHEISEN** Nachdem Sie das schwere Fass in der Ecke verschoben haben, kommen Sie an das **Brecheisen**.



**SCHRANK** Ziehen Sie den großen Schrank aus dem Weg.

Der neueste Teil der Tomb Raider Serie ist sehr umfangreich, deshalb haben wir auf allgemeine Tipps verzichtet und beginnen sofort mit der Lösung:

## Pariser Hinterhöfe

### Ich komme nur mit Gewalt weiter

Folgen Sie ganz einfach den Anweisungen, bis Sie im Zimmer mit dem roten Schrank sind. Klettern Sie die Leiter hinauf. Hier geht es weiter. Nach diversen Sprung- und Hangelübungen kommen Sie auf ein Dach mit einer weiteren verschlossenen Tür. Nachdem Sie das schwere Fass in der Ecke verschoben haben, kommen Sie an das Brecheisen. Öffnen Sie jetzt die verschlossene Tür auf dem Dach. Dann sind Sie auch stark genug, um sich bis zum Gang zu hangeln! Wenn Sie wollen, können Sie sich auch auf den Rückweg zum roten Schrank machen.

### Der Schlüssel

Spiele Sie nicht die Superheldin: Schleichen, Schlüssel nehmen, abhau-

en – das reicht vollkommen aus. Wenn die Wache Sie erspät, haben Sie ein durchaus lebensbedrohliches Problem. Gehen Sie zurück, durch die Tür und klettern Sie an der Leiter nach unten.

## Verfallenes Wohnhaus

### Das Treppenhaus

Verbarrikadieren Sie zunächst die Tür mit dem Schrank. Sie müssen sich ziemlich beeilen, um nicht dem Gas zum Opfer zu fallen. Verfallen Sie aber nicht in Hektik, sondern führen Sie die Schritte zügig, aber präzise aus – dann ist der Weg nach oben ein Kinderspiel.

1. Springen Sie über die erste Lücke.
2. Über das große Loch kommen Sie nur mit Anlauf und indem Sie sich an der anderen Seite hochziehen.
3. Ziehen Sie den großen Schrank aus dem Weg.
4. Brechen Sie die grüne Tür im nächsten Flur auf – Sie gewinnen an Kraft.
5. Mit Ihren frisch gestählten Muckis ziehen Sie die Stahlkiste zu sich.

Schieben Sie jetzt von der anderen Seite und schon können Sie von der Kiste mit einem gezielten Sprung ans Geländer gelangen und sich hochziehen.

6. Gehen Sie rechts durch die Tür in den Aufzug-Raum.

7. Schalten Sie den Fahrstuhl an.

Hier finden Sie neben dem Schlüssel zum Dach auch einen Wohnungsschlüssel an der Wand. Appartement 21 ist im zweiten Stock hinter dem großen Loch im Boden – sparen Sie sich den Weg über die Treppen und nehmen Sie lieber gleich den Fahrstuhl. Wenn Sie alles haben, verlassen Sie den Level durch die Tür im Aufzug-Raum.

## Die Dächer von Paris

### Hangelpartie am Kabel

Über das Kabel geht es auf das gegenüberliegende Dach – achten Sie darauf, vor dem Zaun die Beine zu heben. Hinter der Kiste geht es links die Dachschräge hinunter. Wenn Sie am Ende springen, können Sie sich



**KABEL** Über das Kabel geht es auf das gegenüberliegende Dach. Dort können Sie nach unten rutschen und in die Lagerhalle vordringen

## INFO PLAYZONE-FAXABRUF

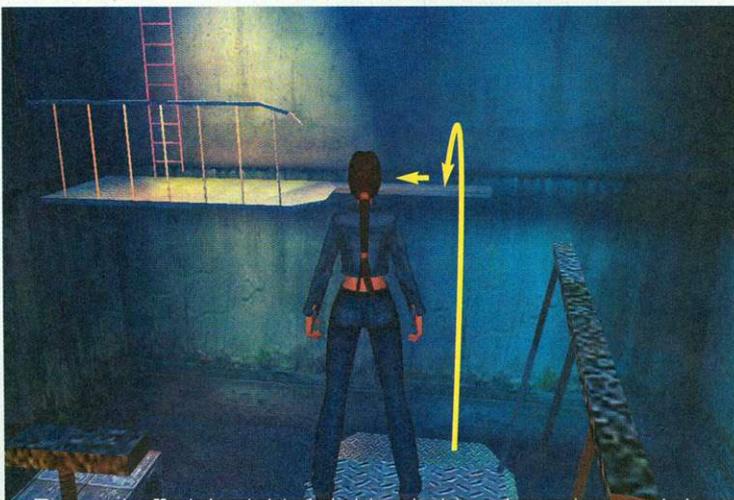
Unter folgenden Nummern können Sie per Fax die Komplettlösungen vergangener PLAYZONE-Ausgaben abrufen\*:

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

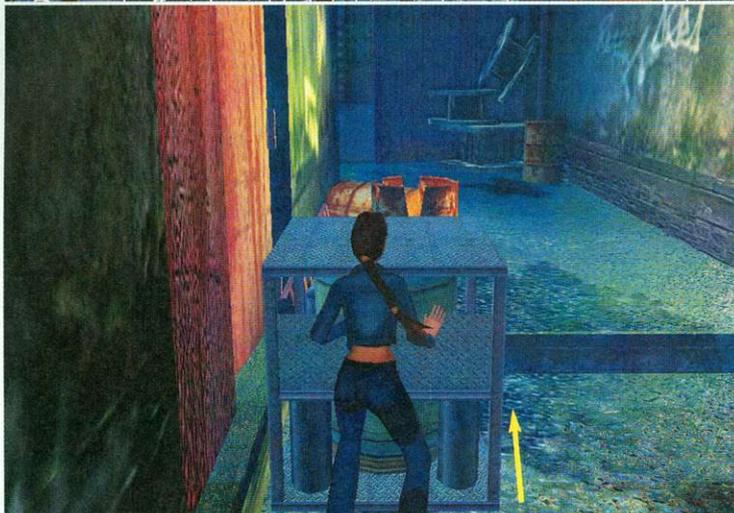
**SCHWIERIGER SPRUNG**

Erst wenn Sie genügend Kraft haben, können Sie hier den Sprung quer durch die Halle wagen. Über den Block erreichen Sie diesen Metallsteg.



**GROSSE KISTE**

Ziehen Sie die große Kiste unter die Leiter. Das Training geht in die Beine und macht Lara stärker. Jetzt können Sie sich an den Sprung in der Halle wagen.



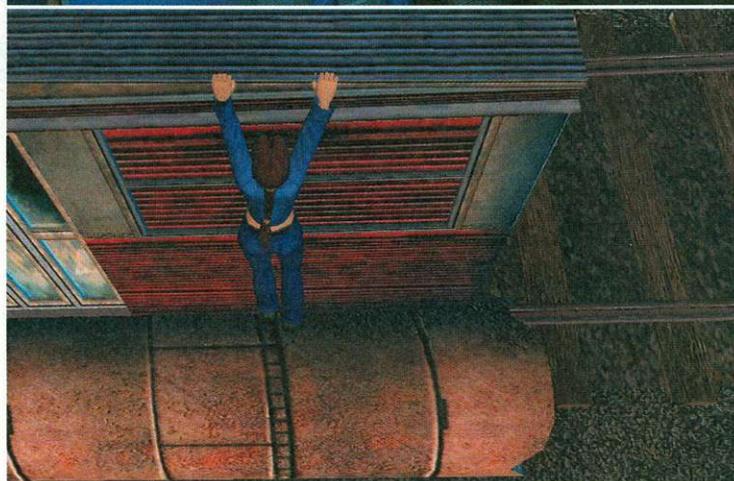
**DURCHSUCHUNG**

In der Wohnung des Mordopfers können Sie jede Menge kostbare Dinge abstauben. Nicht nur der edle Cognac, sondern auch der Schmuck bringt Geld.



**AB NACH OBEN**

Nach einer Unterhaltung mit dem Obdachlosen klettern Sie über den Waggon nach oben. Dort treffen Sie den Fremdenführer, der einige Infos parat hat.



am Dach des nächsten Hauses hochziehen und noch ein Goodie einsammeln. Sollten Sie diesen Sprung nicht schaffen, suchen Sie Halt an der Leiter. So können Sie bis zur Dachkante klettern und Ihren Sprung präzise ausführen. Lassen Sie sich danach einfach auf den Steg herunter und gehen Sie durch die Tür.

**Variante 1: Durch die Lagerhalle**

Durch die nächsten beiden Türen kommen Sie in eine schwer demolierte Lagerhalle. Den Sprung auf die andere Seite schaffen Sie erst, wenn Sie Ihre Beine noch ein wenig trainiert haben. Verlassen Sie die Halle durch den Spalt unten. Um die Ecke finden Sie eine große Kiste – ziehen Sie diese unter die Leiter. Schon haben Sie einen einfachen Weg nach oben und mehr Kraft in den Beinen. Jetzt schaffen Sie den Sprung (siehe Screenshot). Folgen Sie dem Weg weiter – Sie kommen über eine Leiter in eine Hütte auf dem Dach. Gehen Sie durch die Tür und nach links. An der Dachkante endet der Level.

**Variante 2: Über die Dächer**

Statt durch die Tür klettern Sie daneben die Leiter empor. Eine weitere Leiter hoch, dann das Dach hinunterschlutschen, wieder eine Leiter hoch und mit einem Sprung aufs Nebengebäude – schon sind Sie am Levelende. Gehen Sie einfach zum Loch im Zaun auf der gegenüberliegenden Seite.

**Margot Caviers' Wohnung**

**Gespräch mit Margot Caviers**

Sie können hier einiges über die Geschichte erfahren. Bleiben Sie freundlich. Um das Notizbuch zu bekommen, müssen Sie am Ende lediglich „Ich brauche das Notizbuch wirklich dringend“ wählen. Wenn Sie sofort die Herausgabe verlangen („Dann geben Sie es mir jetzt“), müssen Sie sich das Buch bei der anschließenden Hausdurchsuchung eben selber holen.

**Hausdurchsuchung**

Wenn Sie das Notizbuch nicht bekommen haben, finden Sie es rechts in der Küche. Nehmen Sie auch die restlichen Gegenstände mit (Küche: eine Flasche Cognac, Wohnzimmer: Diamantring und Heilpillen), bevor Sie die Wohnung über den Korridor wieder verlassen.

**Pariser Getto**

**U-Bahn-Waggon**

Nach einer Unterhaltung mit dem Obdachlosen klettern Sie über den Waggon nach oben. Wenn es in Ihrem Naturrell liegt, für Schokolade Ihr Leben zu riskieren, können Sie auf den nächsten Steg und dann auf den schmalen Sims springen, um einen Schokoriegel zu

bekommen. Sprechen Sie dann mit dem „Reiseführer“.

#### Auf den Straßen

Sie können in diesem Bereich viele Dinge entdecken und eine Menge Gegenstände finden, die beim Pfandleiher bare Münze bringen. Für die eigentliche Geschichte brauchen Sie maximal 160 Euro.

#### Informanten

Durchkämmen Sie die Straßen – Sie treffen auf die Prostituierte Janice und auf einen Kräutlerhändler in seinem Laden. Hören Sie den beiden gut zu. Nachdem Sie bei Janice waren, können Sie entweder zu Pierre ins Café oder zu Bernard in den Park gehen. Die beiden Wege unterscheiden sich nur minimal. Beide verlangen von Ihnen, dass Sie in den Club Serpent Rouge eindringen und ein Paket besorgen.

## Das Serpent Rouge

#### Pierres Weg

Die erste Wache können Sie anlocken, indem Sie im Gang den Schalter betätigen. Der Bösewicht nimmt den Gang – derweil können Sie durch den kleinen Raum an ihm vorbei und ins Büro huschen. Dort finden Sie unter anderem die Schlüssel zur Bühne. Folgen Sie dem Gang bis zum Bühneneingang. Zücken Sie schon mal eine Waffe – hier warten zwei Gegner auf Sie.

#### Bernards Weg

Durchsuchen Sie die Garage – hier gibt es jede Menge wertvollen Kram. Benutzen Sie die Hebebühne und dann den Schalter neben dem Tor – die Luke im Boden öffnet sich. Dank Ihrer neu gewonnenen Kraft können Sie noch eben das Büro aufbrechen und ausräumen, bevor Sie durch die Luke huschen. Im übernächsten Raum – unter der Tanzfläche – müssen Sie den Schalter betätigen. Nach kurzer Zeit erscheint ein Wachmann, den Sie alsbald über den Jordan schicken. Jetzt können Sie nach oben und den anderen Kerl beseitigen.

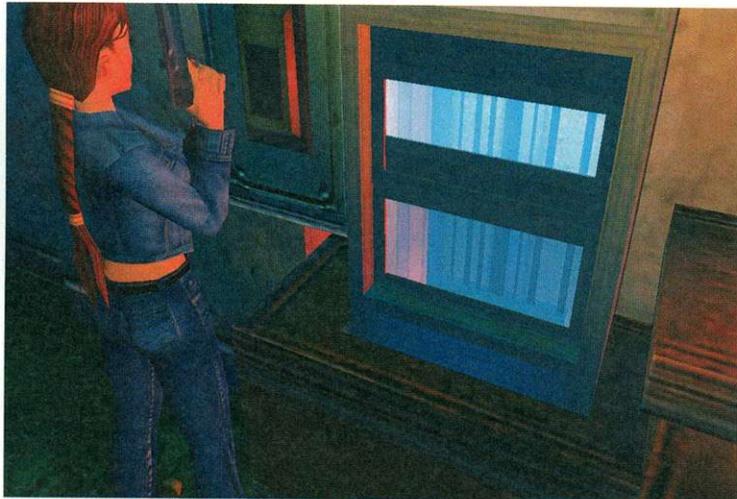
## Die Diskothek

#### Auf der Tanzfläche

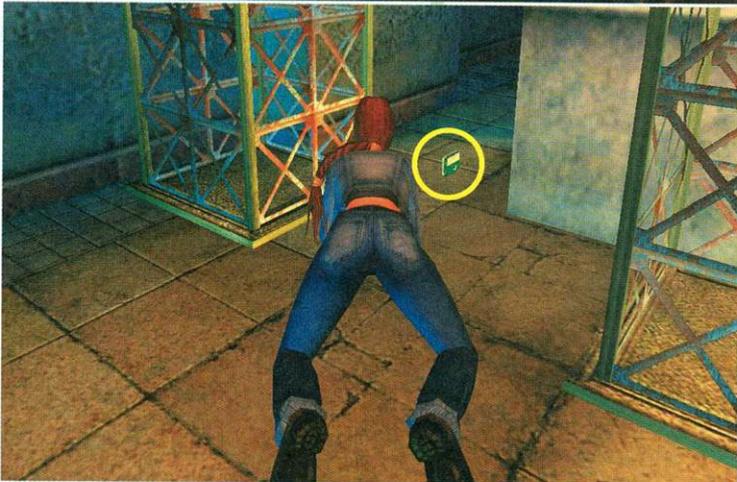
Schauen Sie zunächst hinter die Bar und benutzen Sie den kleinen Aufzug – Munition kann man schließlich immer gebrauchen. Gehen Sie dann zur Bühne. Unter der Bühne finden Sie Heilpillen. Oben greifen Sie sich die gute alte Vinyl-Platte und schalten dann die Anlage an, woraufhin zwei weitere Gegner erscheinen und dank Ihrer Schießkünste auch gleich wieder Ruhe geben.

#### Nach oben

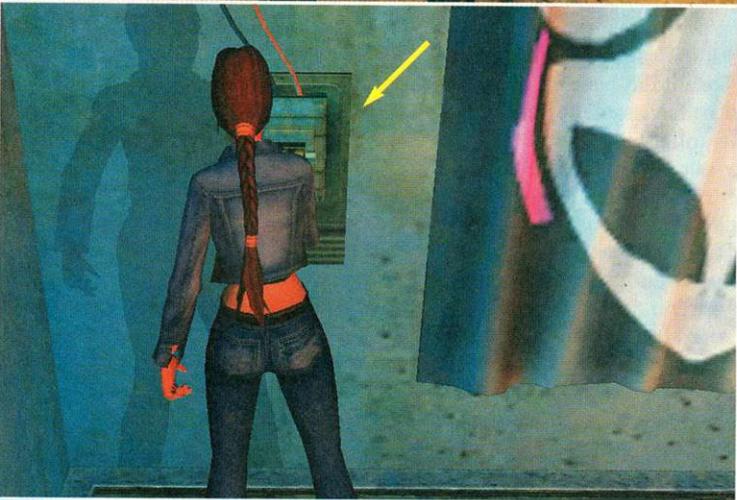
In den ersten Stock können Sie noch gehen. Vorsicht: Auch hier erscheint



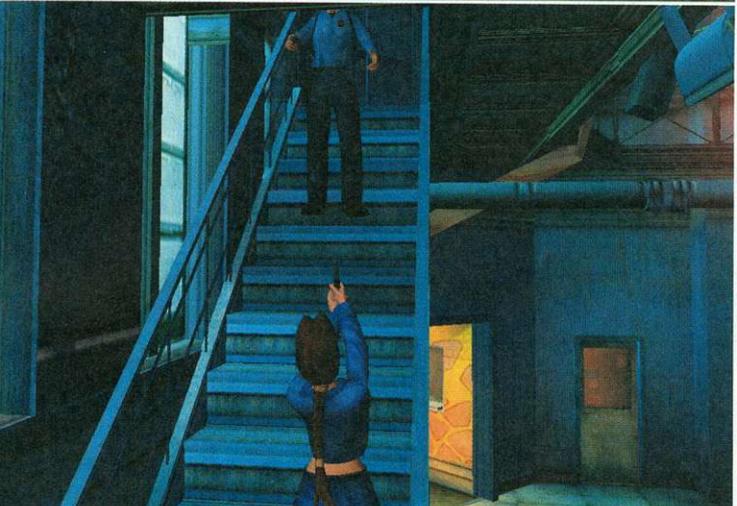
**DER KLEINE AUFZUG**  
Benutzen Sie den Aufzug, um an Munition zu gelangen. Lassen Sie sich die zusätzlichen Patronen nicht entgehen, da viele Wachleute unterwegs sind.



**UNTER DER BÜHNE**  
In den Nischen und Ecken der Levels sind viele Gegenstände versteckt. Diese Heilpillen werden im Verlauf des Spiels sehr nützlich sein.



**AUF DER BÜHNE**  
Schalten Sie die Anlage an. Anschließend ertönt Musik und Sie werden von mehreren Wachleuten angegriffen. Arbeiten Sie sich nach oben vor.



**GEGNER IM ERSTEN STOCK**  
Vorsicht! Auf dem Weg zum ersten Stock begegnen Sie einer Wache. Machen Sie kurzen Prozess mit dem Kerl und gehen Sie weiter.



**BOX** Bewegen Sie die Box so in die Ausbuchtung, dass sie direkt unter dem Gitter steht.



**SPRUNG** Springen Sie auf das bewegliche Scheinwerfergerüst. Ein zweiter Sprung bringt Sie dann auf die andere Seite.

eine Wache. Sie müssen nun die Box so in die Ausbuchtung bewegen, dass sie direkt unter dem Gitter steht. Jetzt können Sie von der Kiste aus das Gitter greifen und sich hochziehen. Sie müssen nun geradeaus laufen und auf den Steg springen. Doch Vorsicht: Das Gitter bricht weg – springen Sie also rechtzeitig ab. Sicher gelandet, machen Sie erneut zwei Gegner kalt. Zu allem Überfluss erscheint auf beiden Ebenen unter Ihnen je ein weiterer Feind. Die Gefahr lässt sich aber prima von hier oben bannen.

**Zu den Scheinwerfern**

Springen Sie auf das bewegliche Scheinwerfergerüst. Ein zweiter Sprung bringt Sie auf die andere Seite. Von hier können Sie an der Ecksäule nach oben klettern, quer zur anderen Ecke springen und auf den Steg an der Wand hüpfen. Nach der Leiter müssen Sie die Schräge hinunterrutschen und am Ende springen. Ein weiterer Sprung bringt Sie auf die nächste Plattform. Von hier hüpfen Sie todesmutig zur Gitterstrebe, halten

sich fest und hangeln sich nach links, um sich auf die nächste Ebene hochziehen zu können. Sie können sich auch am Ende der Schräge festhalten, sich um die Ecke hangeln und so an ein Magazin gelangen. Von hier müssen Sie aber wieder nach unten und den ganzen Weg erneut auf sich nehmen – ganz schön viel Aufwand für ein paar Kugeln.

**Der Kontrollraum**

Springen Sie von hier oben auf die Brücke unter sich. Für die Tür ist Lara noch zu schwach – also verpassen Sie dem hochgezogenen Teil des Stegs erst mal einen anständigen Tritt. Jetzt klappt's auch mit der Tür. Heben Sie den Kassenhäuschen-Schlüssel vom Boden auf. Betätigen Sie den linken Schalter am Pult zweimal, den rechten einmal – jetzt kommen Sie an den defekten Scheinwerfer ran.

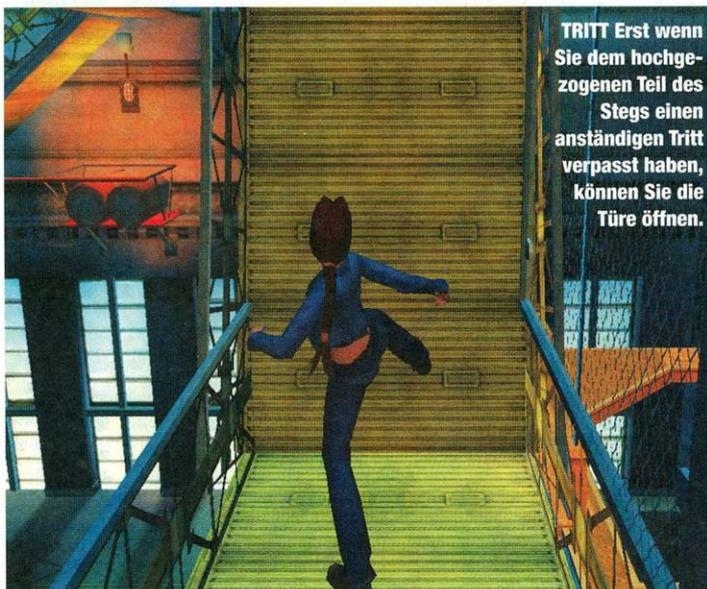
**Der Ausweg**

Erst mal beseitigen Sie den Schuft, der die Brücke wieder hochgezogen hat. Sie müssen jetzt auf gleichem Weg wieder

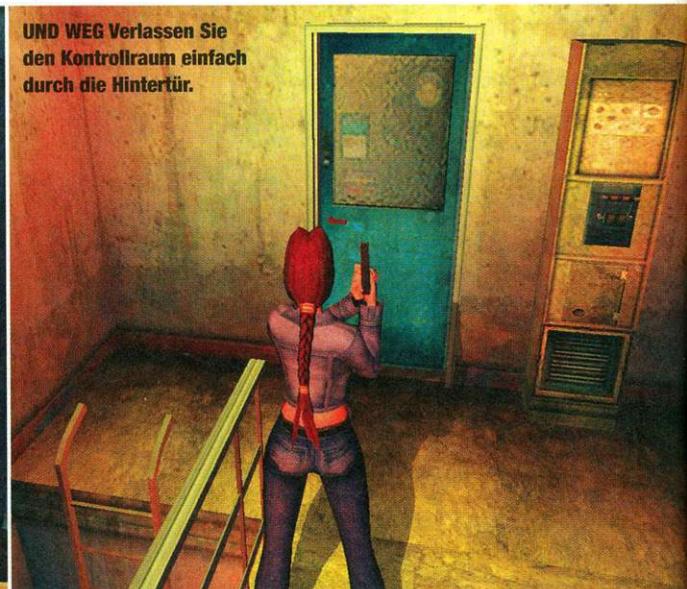
zum Kontrollraum. Nur leider verlieren Sie diesmal auf dem Weg dorthin Ihre Waffe. Sie haben nun die Möglichkeit, noch mal den ganzen Weg nach unten auf sich zu nehmen, um die Waffe einzusammeln und das Kassenhäuschen auszuräumen. Wer den ganzen Hüpfzirkus nicht noch einmal absolvieren will, verlässt den Kontrollraum einfach durch die Hintertür.

**Rückkehr zu Pierre**

Drohen Sie Pierre im Gespräch damit, dass er bald nur noch mit seinen Armstümpfen die Bar putzen kann. Diese Vorstellung macht den guten Mann kooperativ. Er gibt Ihnen einen Code und eine Adresse. Gehen Sie zurück in Richtung Kirche. Ungefähr auf halbem Weg ist eine Tür mit Codeschloss. Nach dem Gespräch mit Francine gehen Sie auf den Balkon. Hüpfen Sie zum nächsten Balkon und klettern Sie die Regenrinne nach oben. Vorsicht – der Sims ist brüchig. Wenn Sie einfach bis zum Ende laufen (nicht gehen!), kommen Sie unbeschadet ans Ende. Hangeln Sie nun



**TRITT** Erst wenn Sie dem hochgezogenen Teil des Stegs einen anständigen Tritt verpasst haben, können Sie die Türe öffnen.



**UND WEG** Verlassen Sie den Kontrollraum einfach durch die Hintertür.

zum nächsten Balkon und dann am Seil entlang auf die andere Seite. Von hier können Sie sich dann gefahrlos auf das Grab unter Ihnen fallen lassen.

#### Rückkehr zu Bernard

Nach einer kurzen Unterhaltung gibt Bernard Ihnen das Codewort für den Türsteher. Sie finden den unfreundlichen Zeitgenossen links neben dem Kircheneingang. Begeben Sie sich bei dieser Variante möglichst schnell auf eines der Gräber, um vor den Hunden sicher zu sein.

### St. Aichard Friedhof

#### Der Eingang zum Versteck

Sie müssen über die großen Gräber bis zum eingezäunten Bereich springen. Dort angekommen, stählen Sie zunächst Ihre Muskeln, indem Sie die Tür zur Gruft aufbrechen. Jetzt können Sie die Statue umwerfen und durch die neu entstandene Lücke in die Katakomben vorstoßen.

### Bouchards Versteck

#### Der Weg zu Bouchard

Hier müssen Sie noch einmal all Ihre akrobatischen Künste anwenden:

1. Wenn Sie beim ersten Teilstück einbrechen, klettern Sie an den Pflanzen auf der anderen Seite wieder nach oben.
2. Die zweite Schlucht passieren Sie, indem Sie sich rechts am Rohr entlanghangeln. Wer abstürzt, muss durch die kleine Öffnung in das erste Loch zurückkrabbeln und darf es gleich noch mal versuchen.
3. Springen Sie über die nächste kleine Lücke.
4. Jetzt müssen Sie wohl oder übel ins kühle Nass – nach kurzem Tauchgang können Sie am Bewuchs nach oben klettern und sich an der Spalte entlang wieder auf den Weg hangeln.

5. Am Ende des Gangs müssen Sie das große Betonstück wegzerren.

6. Treten Sie die Luke ein und gehen Sie durch die Türen – Sie sind jetzt am Anfang des Levels. Doch jetzt ist der Weg nach links frei.

7. Schwimmen Sie durch das Wasser.

8. Folgen Sie dem Weg – Sie kommen zu Bouchard.

#### Wo ist der Ausgang aus Bouchards Versteck?

Nach der Unterhaltung mit Bouchard müssen Sie den Hebel im gleichen Raum finden und betätigen. Gehen Sie durch die soeben geöffnete Tür. Dank der verschiebbaren Kiste kommen Sie auch an den zweiten Hebel – jetzt ist der Ausgang frei.

#### Botengang zum Pfandleiher

Der Pfandleiher ist leider nicht mehr am Leben. Durchsuchen Sie die Leiche, um einen Zettel mit einem Code zu bekommen. Dieser öffnet die Stahltür. Vorsicht: Sobald Sie den letzten Gegenstand hier an sich genommen haben, müssen Sie schnell sein. Drücken Sie den Knopf an der Wand und gehen Sie raus zur Bodenluke. Flüchten Sie durch den Kanal – wenn Sie schnell genug waren, finden Sie sich unter dem Louvre wieder.

### Louvre Lüftungsschacht

#### Mehr Kraft!

Klettern Sie am Abflussrohr bei dem Wasserfall nach oben. Hier finden Sie einen grünen Schalter, der einen Ventilator abstellt. Jetzt können Sie den Ventilator so drehen, dass Sie durch die Lücke kriechen können. Außerdem haben Sie jetzt genug Power in den Armen, um die Räder zu drehen.

#### Rädchen, dreh dich!

Sie müssen mit insgesamt drei Rädern dafür sorgen, dass noch mehr Wasser

den Kanal hinabstürzt. Das erste Rad finden Sie direkt hinter dem Ventilator. Für das zweite Rad müssen Sie im Kanal hinter dem Wasserfall durch die Tür. Gehen Sie dann zum Wasserfall zurück, klettern Sie nach oben und balancieren Sie quer über die Mitte zum letzten Rad. Der Wasserpegel ist so weit gestiegen, dass Sie tauchen können – tauchen Sie in dem Wasserfall ab und in den nächsten Abschnitt.

#### Nach dem Tauchgang

Klettern Sie den Steg empor und hangeln Sie sich bis zur Mitte – Sie kommen zu Rad #4. Greifen Sie erneut zur Stange und hangeln Sie sich zu dem kleinen Stückchen Steg. Hier können Sie nach oben klettern. An der Schräge gilt es, die Beine anzuziehen, damit Ihr Schützling weiterklettert. Einen kurzen Sprung weiter finden Sie Rad #5. Gehen Sie nun den Steg zurück. Ein Sprung bringt Sie an die Kante des Steges an der roten Tür. Nach einer weiteren Hangelpartie kommen Sie endlich zum letzten Rad. Klettern Sie nun durch das soeben trockengelegte Rohr in den nächsten Raum.

#### Hier riecht's nach Öl

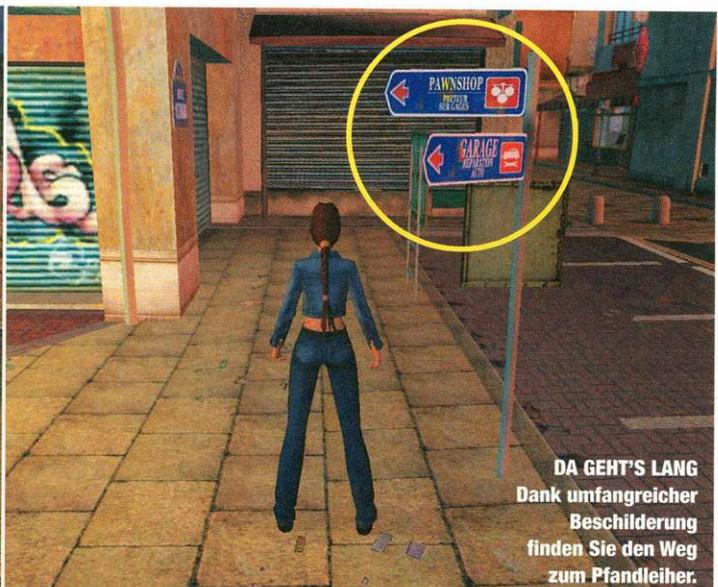
Gehen Sie bis zu dem Fass und bringen Sie den Sprengstoff an. Springen Sie dann sofort ins Wasser und stecken Sie bloß nicht den Kopf raus – die ganze Wasseroberfläche brennt. Tauchen Sie in das hintere Rohr und am Ende links. Hier können Sie wieder durchatmen. Folgen Sie dem Rohr nach oben. Lassen Sie sich von der Kante baumeln und nach unten fallen. Sie müssen jetzt zu der eben gesprengten Öffnung.

#### Durch die Flammen

Sie müssen an der rechten Seite durch den Raum. Das erste Feuer direkt unterhalb der Leiter überqueren Sie am besten, indem Sie von der Leiter eine elegante Rückwärtsrolle hinlegen. Alter-

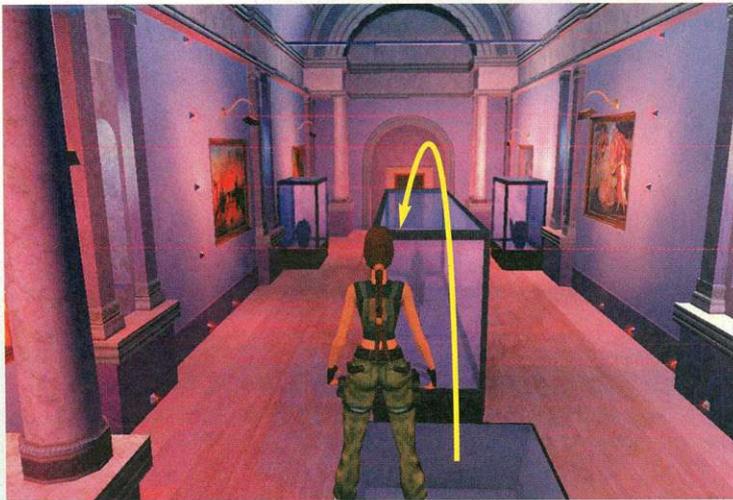


AM FRIEDHOF  
Springen Sie über die großen Gräber bis zum eingezäunten Bereich.

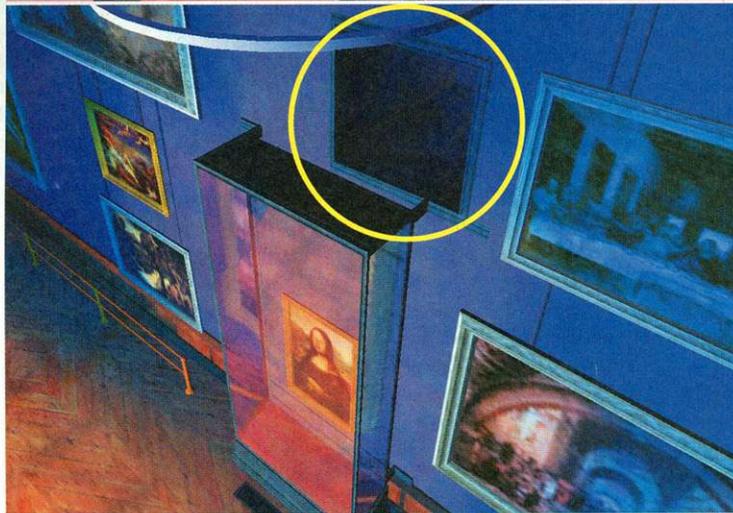


DA GEHT'S LANG  
Dank umfangreicher  
Beschilderung  
finden Sie den Weg  
zum Pfandleiher.

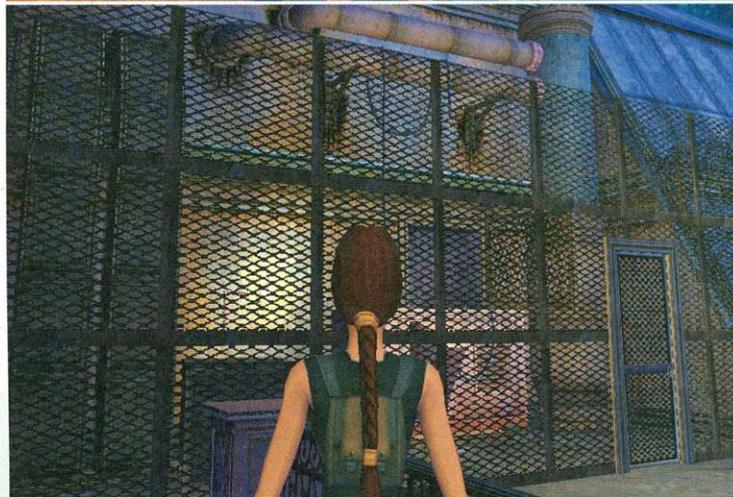
**LASER-PARCOURS**  
Halten Sie sich genau an unsere Anweisungen im Text und der Laserparcours wird zum Kinderspiel. Achten Sie auf das richtige Timing bei den Sprüngen.



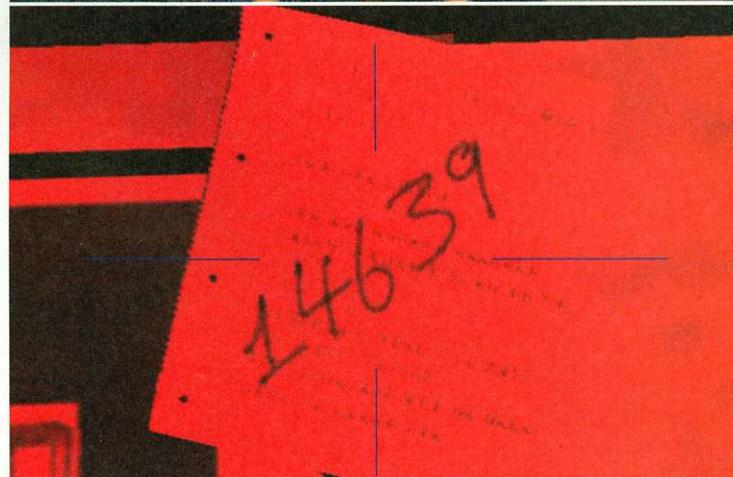
**DA REIN**  
Sie müssen in den Lüftungsschacht. Rücken Sie den Schaukasten so nah wie möglich an das Bild heran, damit der Sprung klappt.



**GENERATOR**  
Auf dem Dach gelangen Sie über den eingezäunten Generator wieder ins Innere. Nehmen Sie sich vor dem Wachpersonal in Acht.



**DER CODE**  
Schauen Sie sich die Kameras im Überwachungsraum genau an. Benutzen Sie den Zoom der Kamera, um die Zahl lesen zu können.



nativ können Sie auch von oben über die Flammen hüpfen. Mit Anlauf und einem großen Satz lassen Sie das zweite Feuer ebenfalls hinter sich – noch ein paar Meter und Sie sind in den Louvre-Galerien.

## Die Louvre-Galerien

### Durch den Laserparcours

1. Springen Sie an das Ausstellungsstück links. Von hier geht's mit Anlauf über die erste Sperre auf die Glasvitrine.
2. Wechseln Sie zur mittleren Vitrine. Auch hier brauchen Sie Anlauf. Es kommt aufs Timing an: Beim Absprung müssen die Laserstrahlen ganz unten sein.
3. Jetzt reicht ein normaler Sprung auf die nächste Vitrine – natürlich nur, wenn die Strahlen ausgeschaltet sind.
4. Gehen Sie bis direkt vor den Strahl und lassen Sie sich auf der rechten Seite von der Vitrine baumeln. Hangeln Sie sich an der Sperre vorbei.
5. Über die Vitrinen kommen Sie an den kleinen Vorsprung. Hangeln Sie sich am letzten Hindernis vorbei.

### Die Ausstellungshalle

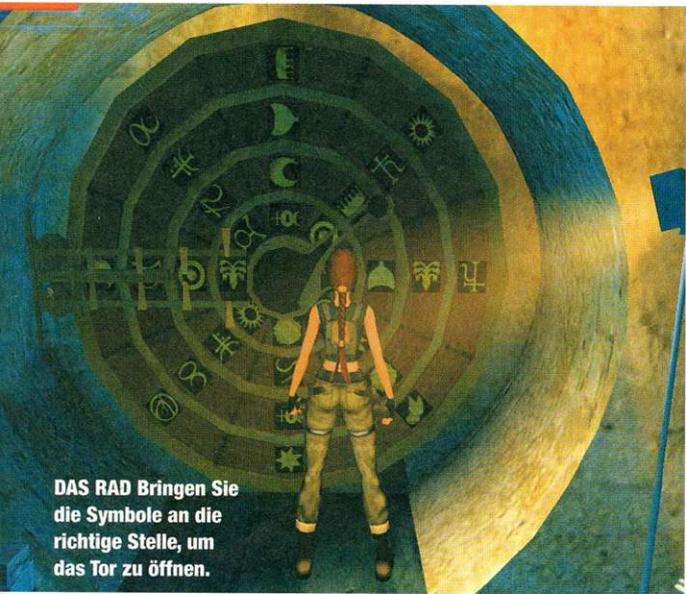
1. Kriechen Sie unter den gekreuzten Strahlen hindurch.
2. Sie müssen auf die Wache achten. Sobald diese sich abwendet, können Sie sich im Schleichen-Modus an die rechte Wand pressen und so am Laser vorbeikommen.
3. Schalten Sie den Wachmann aus, um seinen Sicherheitsausweis zu bekommen.
4. Gehen Sie in den Raum mit der Mona Lisa – erledigen Sie das Wachpersonal.
5. Ziehen Sie die kleine, leere Vitrine weg, damit Sie an den Schalter kommen.
6. Die große, leere Vitrine in der Raummitte müssen Sie so nah wie möglich an die Mona Lisa schieben.
7. Benutzen Sie den Schalter.
8. Laufen Sie zur großen Vitrine und klettern Sie rauf.
9. Mit Anlauf springen Sie jetzt an die Kante der Mona-Lisa-Vitrine und kommen so in den Lüftungsschacht.

### Auf dem Dach

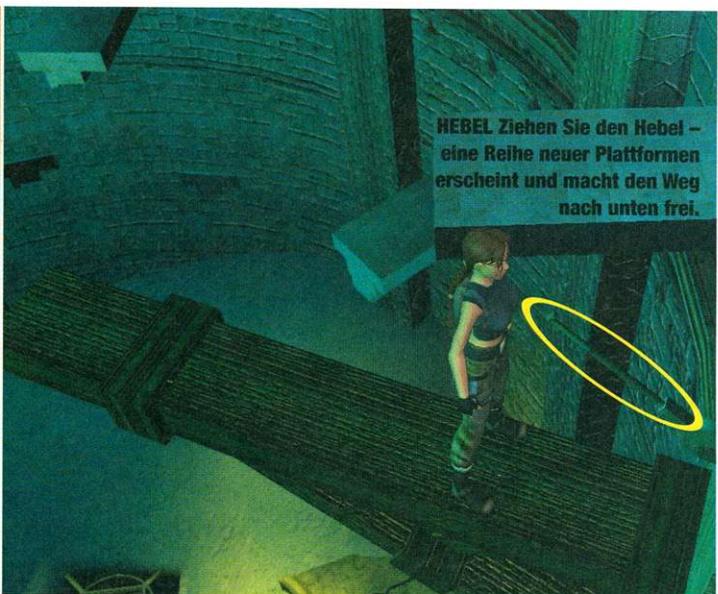
Über den weißen Sicherungskasten, die Abluftrohre und die Klimaanlage gelangen Sie auf den Sims. Die Sperren im Sims umgehen Sie, indem Sie sich daran vorbeihangeln. Am Seil kommen Sie weiter. Sie gelangen nun zu dem eingezäunten Generator und wieder ins Innere.

### Mir fehlt der Türcode!

Gehen Sie in den Überwachungsraum und schauen Sie sich die Kameras genau an. Im Büro am Monitor hängt ein Zettel mit der richtigen Kombination – benutzen Sie den Zoom der Kamera, um die Zahl lesen zu können. Durchsuchen



**DAS RAD** Bringen Sie die Symbole an die richtige Stelle, um das Tor zu öffnen.



**HEBEL** Ziehen Sie den Hebel – eine Reihe neuer Plattformen erscheint und macht den Weg nach unten frei.

Sie nun das Büro. Neben interessanten Infos finden Sie auch die gesuchte Magnetkarte. Benutzen Sie die Karte am Ende des Ganges. Wenn Sie dem Weg folgen, kommen Sie zurück in die Ausstellungshalle und von dort zur Ausgrabungsstätte.

## Die Ausgrabungsstätte

### An der Oberfläche

Durchsuchen Sie beide Hütten. Im rechten Container müssen Sie den Strom einschalten. Links finden Sie einen Ausdrucker. Gehen Sie nun zwischen den Hütten durch die große Tür. Die Maschine vor Ihnen durchleuchtet die Sandfläche. Sie müssen hier das zweite Symbol finden. Tipp: Schauen Sie gleich oben links.

### Wie komme ich über die Ausgrabungsschlucht?

Gehen Sie zunächst ganz nach unten. Vergessen Sie nicht, einen Blick auf die Tafel neben den Computern zu werfen. Prägen Sie sich die beiden Symbole und deren Position auf dem Rad gut ein. Jetzt müssen Sie an der rauen Seitenwand der Ausgrabung ganz nach oben klettern, bis Sie direkt unter der Brücke stehen. Auch wenn man es nicht sehen kann: An der Unterseite der Brücke können Sie entlanghängeln. Speichern Sie lieber, bevor Sie diesen Kraftakt angehen – die Zeit ist sehr knapp bemessen. Auf der anderen Seite kommen Sie spielend leicht auf die Brücke. Schalten Sie dort den Fahrstuhl an. Jetzt können Sie eine Etage tiefer bis zu dem großen, goldenen Rad springen.

### Das Symbol-Rätsel

Wenn Sie an dem großen Rad drehen, bewegen sich alle vier Scheiben. Dank der Zeichnung in der Schlucht kennen Sie das erste und das vierte Symbol (jeweils von außen nach innen). Die beiden übrigen Symbole haben Sie als Ausdruck. Die Reihenfolge ergibt sich

aus den Scheiben – die ausgedruckten Symbole sind nur jeweils auf einer Scheibe vorhanden. Wenn Sie um die Ecke schauen, sehen Sie vier Hebel. Von links nach rechts arretieren die Hebel die erste bis vierte Scheibe. So lösen Sie das Rätsel:

1. Drehen Sie so lange, bis das linke Symbol stimmt.
2. Ziehen Sie nun den linken der vier Hebel.
3. Drehen Sie erneut am Rad – die äußere Scheibe dreht sich nicht mehr mit. Wenn das zweite Symbol stimmt, ziehen Sie den zweiten Hebel. Wiederholen Sie die Prozedur, bis alle vier Symbole an der richtigen Stelle stehen. Jetzt kommen Sie durch die neue Öffnung in die Grabstätte der Urahnen.

## Grabstätte der Urahnen

### Wie komme ich nach unten?

Nach einigen harmlosen Hüpfen stehen Sie vor einem riesigen Abgrund. So kommen Sie unbeschadet nach unten:

1. Von der Startposition aus klettern Sie direkt nach unten.
2. Sie müssen auf die Strebe springen, die aus der Wand ragt.
3. Vom Steg kommen Sie in die Höhle und so bis runter zur Brücke.
4. Springen Sie über die Lücke in der Brücke.
5. Mit Anlauf springen Sie auf das einzige leere Podest.
6. Springen Sie zum benachbarten Podest (wenn Sie zur Wand schauen: links).
7. Lassen Sie sich auf die Erdplattform unter Ihnen herab.
8. In der Mitte dieser Plattform können Sie nach unten klettern.
9. Mit Anlauf und Präzision springen Sie zum Holzsteg.
10. Ziehen Sie den Hebel – neue Plattformen erscheinen und ebnen den Weg nach unten.

### Unten angekommen

Hier unten müssen Sie sich mit dem Knochenmann auseinander setzen und dann in die Nische kriechen. Ziehen Sie auch diesen Hebel und machen Sie sich wieder auf den Weg nach oben. Dort angekommen, ziehen Sie erneut einen Hebel, hüpfen über die Plattformen wieder nach unten und springen durch die Luke. Geradeaus treten Sie die Tür ein und nehmen die Schrotflinte an sich.

### Wie komme ich durch die Fallen?

Direkt neben der Eingangstür zu dieser Fallen-Halle ist ein Hebel. Dieser öffnet die Tür auf der anderen Seite für ein paar Sekunden. Sie müssen also sofort lossprinten und über die seitlich aus der Wand stoßenden Dornen springen. Wenn Sie zu langsam sind, stehen Sie am Ende vor einer verschlossenen Tür.

## Halle der Jahreszeiten

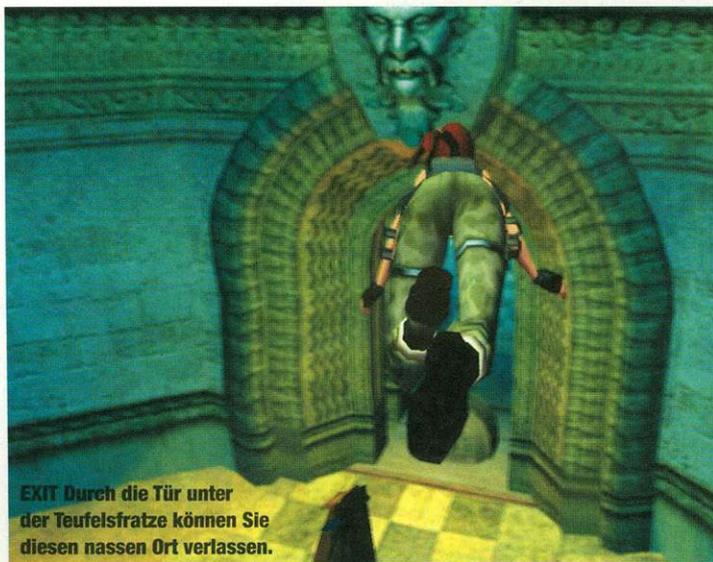
### Welche Türen muss ich nehmen?

In der Mitte des Raumes befinden sich vier Symbole. Wenn Sie eines dieser Symbole betreten, gehen drei Türen auf. Über den Türen hängen auch Symbole – beachten Sie diese gar nicht. Schauen Sie vielmehr auf die Symbole über den Hebeln. Ziehen Sie den Hebel mit dem Symbol, mit dem Sie auch die Türen geöffnet haben. Wenn Sie einen anderen Hebel ziehen, öffnet sich die Falltür unter Ihnen. Ein Fahrstuhl bringt Sie jedoch wieder nach oben. Beispiel: Sie treten auf das Symbol mit den drei Schlangenlinien. Von den drei geöffneten Türen ist die linke richtig, weil auch dort im Inneren das gleiche Symbol hängt.

## Odem des Hades

### Wie öffne ich die Tür?

Bevor Sie sich jetzt an die haarsträubende Hüpferei machen, müssen Sie zunächst rechts vom Eingang die Mauer



**EXIT** Durch die Tür unter der Teufelsratze können Sie diesen nassen Ort verlassen.



**ZUFLUCHT DES FEUERS** Die Sprünge sind nicht allzu schwer. Sie müssen jedoch auf jeden Schritt achten.

eindrücken. Der Hebel dahinter öffnet die Tür auf der anderen Seite der Feuer-schlucht.

#### Über die Schlucht

Hier hilft nur Geduld und Präzision. Sie müssen mit drei exakten Sprüngen über die Schlucht kommen. Werden Sie im Sprung von einem Luftschwall getroffen, so werden Sie obendrein abgelenkt. Sobald Sie den Luftkristall haben, machen Sie sich auf den Rückweg.

### Zuflucht des Feuers

#### Wie komme ich über das Flammenmeer?

Die Sprünge zur anderen Seite sind nicht allzu schwer. Sie müssen jedoch auf jeden Schritt achten. Wenn der Stein unter Ihren Füßen wackelt, müssen Sie schnell da runter. Nach kurzer Zeit fliegt dieser Stein nämlich auf einer Feuersäule nach oben. Vorsicht: Die letzte Insel vor der Treppe zum Feuerkristall müssen Sie schnell überqueren – die Steine sinken in die Lava. Beim Rückweg bedienen Sie sich der kleinen Steinplattformen, die vor Ihnen auftauchen.

### Zorn der Bestie

#### Wie komme ich an den Kristall?

Fast jeder Weg bricht Ihnen unter den Füßen weg. Gehen Sie zuerst nach links und springen Sie über die Lücke. Hier sind Sie in Sicherheit. Jetzt geht's quer durch die Mitte auf die andere Seite des Raums. Vorsicht – auch hier bricht der Weg ein. Gehen Sie an der Wand entlang. Der nächste Sprung geht zur Mitte auf die Säule, dann weiter auf die andere Seite. Klettern und springen Sie nun zügig weiter, bis Sie zur Tür gelangen. Greifen Sie sich den Erdkristall.

#### Wie kann ich die Feuer-Ritter besiegen?

Prinzipiell, indem Sie die Jungs durch Beschuss in das Loch in der Mitte des Raums drängen. Viel einfacher ist es jedoch, die beiden Schalter links und

rechts im Raum zu ziehen und die Ritter zu ignorieren. Natürlich sollten Sie ein wenig Abstand zwischen sich und den Klappergestellen schaffen.

### Halle des Neptuns

#### Tauchgang #1

Lassen Sie sich in das Becken fallen. Sie müssen nach unten tauchen, den Schalter in der Nische betätigen und mit dem Luftvorrat wieder zurückkommen. Jetzt können Sie sich in das Loch in der Mitte des Raums fallen lassen.

#### Tauchgang #2

Das Prinzip bleibt gleich: Durch die Nische im Becken tauchen und den Schalter betätigen. Der Wasserspiegel steigt so weit, dass Sie am Rand das Wasser verlassen können. Suchen Sie nun die Tür, hinter der sich ein weiterer Tauch-Schacht verbirgt.

#### Tauchgang #3

Hier wird's mit der Luft wirklich eng. Tauchen Sie nach unten und folgen Sie dem Gang. Am Ende geht's eine Etage tiefer in den nächsten Tunnel. Tauchen Sie hier möglichst nah am Boden, um den Stacheln auszuweichen. Nach dem zweiten Gitter müssen Sie scharf links abbiegen. In der Mitte liegt der Wasserkristall. Sobald Sie den Stein genommen haben, öffnet sich über Ihnen das Gitter und Sie können wieder an die Luft.

#### Tauchgang #4

An der Seite des Podests, auf dem der Kristall lag, ist ein Schalter. Durch die nun geöffnete Tür unter der Teufelsratze können Sie diesen nassen Ort verlassen und in die Halle der Jahreszeiten zurückkehren.

### Zurück in der Halle

#### Kristalle einsetzen

Setzen Sie die vier Kristalle im Eingangsbereich der Halle ein. Es öffnet sich eine

Tür unter der Halle. Betätigen Sie hinter einer beliebigen Tür einen Hebel, um durch die Falltür nach unten zu gelangen.

#### Fallen, Fallen, Fallen

Sie müssen an diversen Fallen vorbei, die aber allesamt durch einfache Beobachtung auszutricksen sind. Gehen Sie so weit, bis Sie an der Innenseite des Gangs an eine Holztür kommen. Gehen Sie hindurch – Sie kommen zu einem großen Raum mit einer riesigen Maschine.

#### Die Maschine

Sie müssen für jedes Element ein Ventil öffnen. Dieses befindet sich jeweils an dem entsprechenden Rohr und ist – wie gewohnt – durch das entsprechende Schild gekennzeichnet.

1. Links vom Eingang befindet sich das Ventil für das Element Luft.
  2. Steigen Sie ganz nach unten und dann die Leiter in der Mitte wieder nach oben. Hier finden Sie eine Kette, an der Sie sich Richtung Erd-Röhre hangeln können.
  3. Oben an der ersten Leiter müssen Sie eine elegante Rolle rückwärts machen.
  4. Eine Leiter weiter oben wartet das Ventil auf Sie.
  5. Gehen Sie wieder eine Ebene nach unten und springen Sie auf die runde Plattform in der Mitte.
  6. Hangeln Sie sich an der Kette entlang. Sie kommen zum Wasser-Ventil.
  7. Sie müssen auf die untere Plattform im Zentrum zurück. Hier können Sie das Feuer-Ventil öffnen.
- Sobald die Maschine läuft, müssen Sie wieder ganz zurück in die Hall of Seasons und sich dabei an den alten und ein paar neuen Fallen vorbeikämpfen.

#### Der Weg nach oben

Über die vier stampfenden Säulen geht's nach oben. Von der höchsten Säule können Sie sich am runden Stück des Gebälks nach oben ziehen. Über den

einigen flachen Steg kommen Sie zum Rundgang. Gehen Sie rechts herum bis zur Treppe. Oben geht's links einmal ganz im Kreis herum, bis Sie an der eingebrochenen Stelle sind. Hier können Sie nach oben und zur Seite klettern. Der Hebel auf der Stufe öffnet die Tür bei der Treppe – Sie müssen also noch mal zurück. Hinter der Tür können Sie die rechte Wand wegschieben. Das gibt Kraft, die Sie für den Aufstieg zum Zentrum der Kuppel benötigen.

#### Aufstieg in die Kuppel

Beim Hebel müssen Sie nach oben, die Schräge hinauf und dann nach links auf den einzigen Absatz. Von hier kommen Sie mit dem letzten Fünkchen Kraft nach oben.

### Der Geisterkampf

#### Wie kann ich diesen Geist besiegen?

Gar nicht! Sie können ihn nur kurzzeitig außer Gefecht setzen. In dieser sehr kurzen Pause müssen Sie das leuchtende Bild von einer der fünf Statuen nehmen. Ist der Geist aktiv, so wechselt das Gemälde stets seine Position, wenn Sie zu nahe herankommen. Um zu entkommen, müssen Sie in der anschließenden Passage nach oben tauchen – Sie kommen unter den Louvre zurück. Klettern Sie an der Ausgrabungsstätte mithilfe der Kiste über den Zaun und gehen Sie direkt nach rechts zurück in den Louvre.

### Belagerte Galerien

Die Luft ist hier nicht wirklich gut – außerdem wimmelt es nur so von Spezialeinheiten. Gehen Sie in der Halle links durch die Tür. Folgen Sie dem Weg, bis Sie zur Eisentreppe kommen. Laufen Sie nach oben. Im ersten Raum rechts finden Sie die Gasmasken. Legen Sie die Maske an. Für eine gewisse Zeit können Sie nun frei atmen. Machen Sie sich auf den Rückweg durch die jetzt offene Tür. Nach der großen Treppe kommen Sie in einen Ausstellungsraum – hier machen Sie Bekanntschaft mit Kurtis.

### Von Croys Apartment

#### Der Problemlöser #1

Lösen Sie dieses Problem – und zwar mit Waffengewalt. Nach einigen Treffern hat der Killer genug und verlässt die Wohnung. Schauen Sie sich gut in Croys Apartment um. Vergessen Sie nicht, die Waffe (Rigg 09) einzustecken. Wenn Sie die Tür hinter der Treppe eintreten, gewinnen Sie die nötige Kraft, um auch die rote Tür im Flur zu öffnen.

#### Der Problemlöser #2

Gehen Sie zurück und in die leere Wohnung schräg gegenüber von Croys Apartment. Sobald Sie das Magazin am

**AUFSTIEG (1)** Beim Hebel müssen Sie nach oben, die Schräge hinauf.



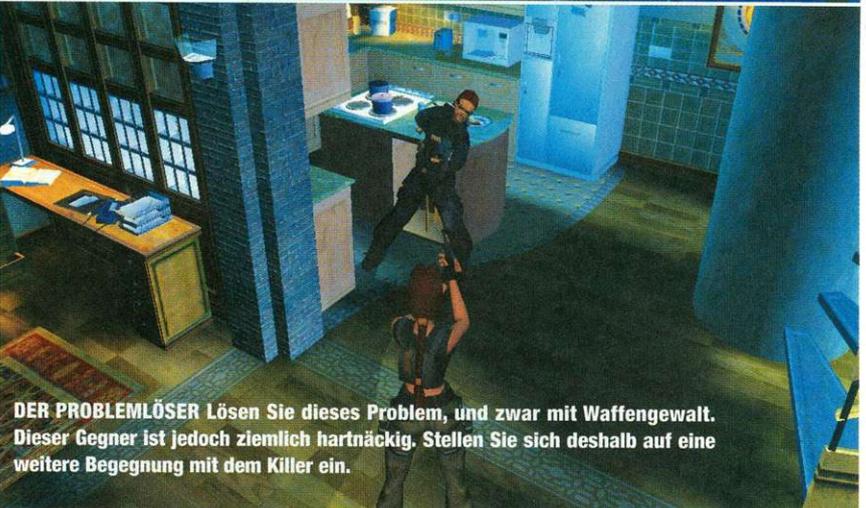
**AUFSTIEG (2)** Von diesem Absatz geht's weiter nach oben zur Kuppel.

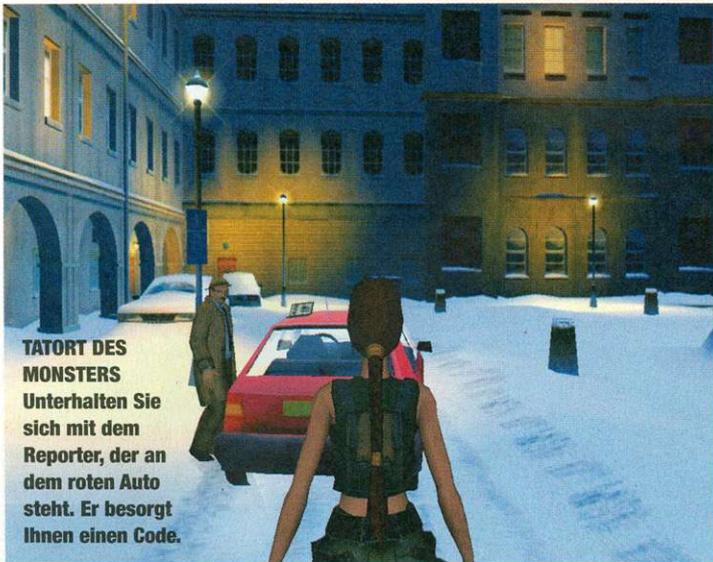


**BELAGERTE GALERIEN** Im ersten Raum rechts finden Sie die Gasmasken. Legen Sie diese sofort an.



**DER PROBLEMLÖSER** Lösen Sie dieses Problem, und zwar mit Waffengewalt. Dieser Gegner ist jedoch ziemlich hartnäckig. Stellen Sie sich deshalb auf eine weitere Begegnung mit dem Killer ein.





**TATORT DES MONSTERS**  
Unterhalten Sie sich mit dem Reporter, der an dem roten Auto steht. Er besorgt Ihnen einen Code.



**HANDWERKERIN** Der Hammer wird zum Öffnen der Luke benötigt.

Boden aufheben, bricht der Killer durch die Wand – verscheuchen Sie ihn wieder mit bleihaltigen Argumenten. Nachdem er erneut geflüchtet ist, schnappen Sie sich seine Waffe. Gehen Sie auf den verminten Flur.

**Der sichere Ausweg**

TIPP: Vorwärtssprünge sind für Laserbarrieren ungeeignet, da Sie zwar weit, aber flach springen. Besser sind Rück- und Seitwärtssprünge.

1. Die erste Sperre im Flur ist leicht. Stellen Sie sich neben den Wäschekorb und machen Sie einen seitlichen Sprung. Sie landen hinter der zweiten Sperre – ein weiterer Sprung und Sie sind auch am dritten Laser vorbei.
2. Im zerstörten Treppenhaus können Sie sich im Erdgeschoss Goodies holen, müssen aber in den Flur weiter durch die Lasersperren.
3. Den einzelnen Laser können Sie gefahrlos überspringen.
4. Jetzt wird's knifflig. Diese riesige Sperre muss sehr präzise genommen werden. Wenn Sie genau mittig vor der Kommode stehen, bringt Sie ein seit-

5. Nehmen Sie den letzten Laser dieser Sperre mit einem Rückwärtssprung.
6. Die letzten beiden Laser überspringen Sie erneut seitlich. Erledigen Sie den Killer im Treppenhaus endgültig – auf Wiedersehen in Prag!

**Tatort des Monsters**

**Der Eingang**

Unterhalten Sie sich mit dem Reporter, der an dem roten Auto steht. Er besorgt Ihnen einen Code. In der Zwischenzeit müssen Sie zum Tatort gelangen. Sie kommen durch die Luke hinter dem abgesperrten Haus hinein. Gehen Sie in der Kanalisation durch die aufgebrochene Wand und die Treppe rauf – dort gibt es ein umwerfendes Wiedersehen mit Bouchard.

**In der Bibliothek**

Ziehen Sie die Kommode in der oberen Etage, um mehr Kraft zu bekommen. Klettern Sie dann bis zum Fenster hoch. Über die beiden Ketten können

Sie das Fenster kippen. Richten Sie den Lichtstrahl auf den Kreis im Boden. Auf dem Ring des Kreises erkennen Sie, dass es drei Uhr ist. Stellen Sie diese Zeit an der Standuhr ein.

**Wie lautet der Code?**

Geben Sie am Gemälde den Code ein, der auf dem Fax steht (31597). Das Papier finden Sie direkt vor dem Schreibtisch. Hinter dem Gemälde finden Sie den letzten Stich der Finsternis – fast zu leicht. Bouchard ist weg – aber nicht weit. Schauen Sie auf dem Weg nach draußen im Gang hinter die Tür. Mit dem Kellerschlüssel gelingt die Flucht durch die rote Tür im Keller. Hinter dem Gebäude wartet auch schon Ihr Informant.

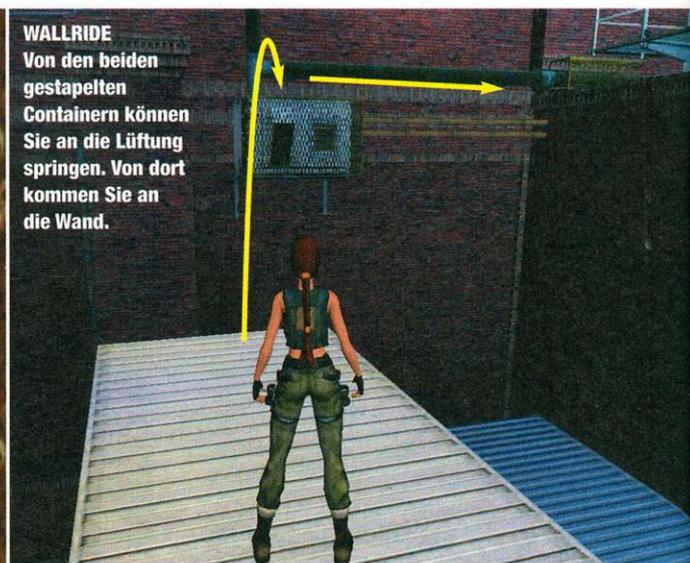
**Die Festung Strahov**

**Bei den Containern**

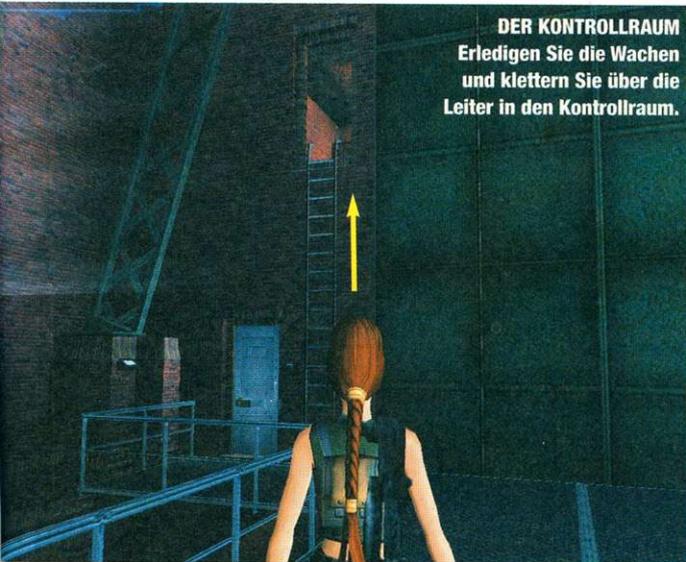
Von den beiden gestapelten Containern können Sie an die Lüftung springen. Von dort kommen Sie an die Wand und auf den Metallsteg. Laufen Sie zur linken Tür auf der anderen Seite



**UHR**  
Auf dem Ring des Kreises erkennen Sie, dass es drei Uhr ist. Stellen Sie diese Zeit an der Standuhr ein.



**WALLRIDE**  
Von den beiden gestapelten Containern können Sie an die Lüftung springen. Von dort kommen Sie an die Wand.



**DER KONTROLLRAUM**  
Erledigen Sie die Wachen und klettern Sie über die Leiter in den Kontrollraum.



**ZAUN** Sie müssen über den Zaun – nur der Dampf macht den Sprung vom Kistenstapel zum tödlichen Manöver.

der Halle – dank Ihres Ausweises kommen Sie durch die Sicherheitstür. Erledigen Sie die Wachen und klettern Sie über die Leiter in den Kontrollraum. Nachdem Sie auch hier den Soldaten umgepustet haben, betätigen Sie den Hebel. Jetzt geht's über die lange Leiter zum Kran und anschließend ganz nach unten und durch die Tür in den nächsten Raum.

**Wie komme ich hier raus?**

Sie müssen über den Zaun – nur macht der heiße Dampf den Sprung vom Kistenstapel zum tödlichen Manöver. Verfolgen Sie das Rohr – es endet an einem weißen Kasten und dort ist auch ein Ventil. Sie müssen jetzt eine der herumstehenden Kisten bis unter den Kasten bugsieren, ans Gitter springen, sich hochziehen und dann das Ventil schließen. Kein Dampf, kein Problem. Vom Kistenstapel können Sie jetzt über den Zaun springen.

**Die Säge**

Klettern Sie die Leiter hoch und setzen Sie die Maschine in Gang. Jetzt klettern

Sie auf den Träger über sich und springen auf den Lüftungsschacht. Kriechen Sie den Gang entlang, bis Sie Ihren Informanten in einer misslichen Lage sehen.

**Nach dem Lüftungsschacht**

Lassen Sie sich nach unten fallen. Wenn Sie die Wachen erledigt haben, finden Sie einen Hochsicherheits-Pass, der die nächste Tür öffnet. Hier schalten Sie den Strom ab und verlassen dann den Raum wieder.

**Versperrter Gang**

So kommen Sie an den Lasern und Minen vorbei:

1. Springen Sie mit einer Rückwärtsrolle auf die Kabeltrommeln.
2. Mit einem normalen Sprung geht's über die Regale – Sie stehen auf den Holzpaletten.
3. Gehen Sie auf den Paletten so dicht wie möglich ans Regal. Ein Sprung rückwärts bringt Sie über die Strahlen.
4. Unter der letzten Hürde können Sie entlangrobben (in der Hocke die Schleichen-Taste drücken).

**Das Genforschungslabor**

**Wie komme ich hier raus?**

Nach der Unterhaltung mit dem offensichtlich bescheuerten Professor müssen Sie sich den Brunnen genauer anschauen. Ziehen Sie an der Figur, aus der kein Wasser kommt. Hinter dem neuen Durchgang finden Sie den Schalter, der die Tür entriegelt.

**Die Zucht-Halle**

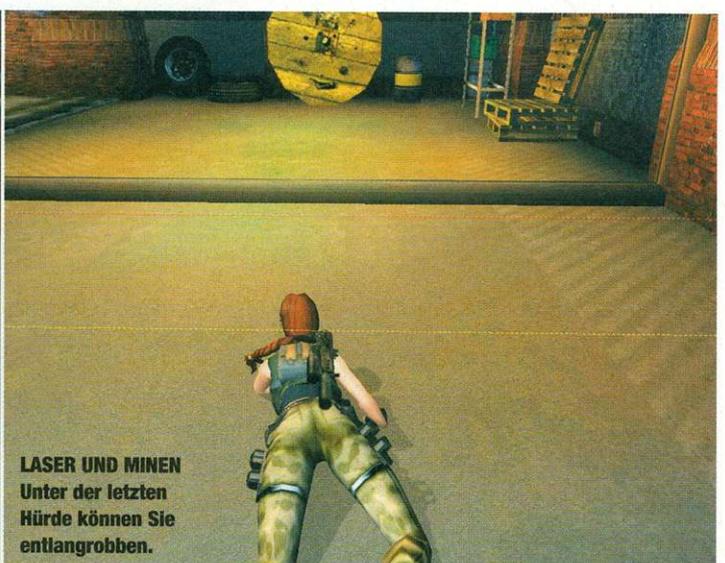
Erwehren Sie sich zunächst der Monster. Auf der linken Seite müssen Sie die Treppe hoch. An einer Strebe läuft eine blaue Leitung nach oben – hier können Sie sich hochhangeln. Betätigen Sie beide Ventile und verlassen Sie den Raum durch die neue Öffnung. Ganz ohne Schaden kommen Sie übrigens nur wieder runter, wenn Sie zurückhangeln.

**Am Wasserfall**

Wenn Sie keinen gesteigerten Wert auf ein Treffen mit einem sehr hungrigen und sehr großen Tintenfisch haben, sollten Sie an die Leiter springen und das Wasser meiden. Folgen Sie im



**NACH INNEN**  
Springen Sie auf den Lüftungsschacht und kriechen Sie hinein.



**LASER UND MINEN**  
Unter der letzten Hürde können Sie entlangrobben.

nächsten Raum der Treppe nach oben. Oberhalb der Leiter können Sie an der rankenden Pflanze emporspringen, sich festhalten und sich bis zu der kleinen Gondel hangeln. Von hier kommen Sie an der kaputten Leitung vorbei zum Steg. Betätigen Sie den Schalter.

**Wie komme ich auf die andere Seite?**

Gehen Sie die Treppe nach unten und springen Sie aufs Rohr. Hier drehen Sie das Ventil zu. Jetzt pressen Sie sich bei dem schmalen Sims an die Wand und kommen so zu dem Rohr, aus dem nun kein Dampf mehr austritt. Hier klettern Sie hoch und gelangen so zur nächsten Plattform. In gewohnter Manier geht's an den Pflanzen zur Gondel und so auf den Steg.

**Das Baumrätzel**

Zeigen Sie dem Baum mal so richtig, wer hier der Boss ist. Wenn Sie den Tisch zur Seite schieben, können Sie die Diagramme an der Tafel erkennen. Schauen Sie auf das Blatt, wo der Baum durchgestrichen ist. Drehen Sie von links nach rechts die Ventile 1, 2 und 4 auf und betätigen Sie dann den Hebel.

**Die große Halle**

Um hier weiterzukommen, brauchen Sie drei Schlüssel-Karten. Hier treiben sich zwei lebendige und eine tote Wache rum – die haben jeweils einen Schlüssel.

1. Erledigen Sie die Wache am Boden und sacken Sie die erste Karte ein.
2. Über die Leiter in der Mitte geht's nach oben. Springen Sie über die Plattformen auf dem Dach rüber zum nächsten Steg.
3. Der Steg mit der Wache bricht ein – der Sprung ist für Sie noch zu weit.
4. Auf dieser Ebene ist eine weitere Bruchstelle. Springen Sie hier rüber und schon haben Sie genug Kraft.
5. Springen Sie über die Bruchstelle, an der die Wache eingebrochen ist.

6. Folgen Sie dem Weg und klettern Sie am Ende an den Pflanzen ganz nach oben. Hier finden Sie die Leiche samt Karte und sehen obendrein noch eine Zwischensequenz.

7. Gehen Sie zur Bruchstelle zurück. Dieses Mal springen Sie nicht, sondern klettern an den Pflanzen eine Etage tiefer. Auf dieser Ebene finden Sie die dritte Keycard.

8. Mit allen drei Karten im Tornister können Sie die Tür auf der unteren Ebene öffnen.

Wenn Sie scharf auf ein Medikit sind, gehen Sie im folgenden Raum nach unten und gehen dann tauchen. Ansonsten begeben Sie sich gleich nach oben und in die Schleuse – es folgt ein Wiedersehen mit Kurtis.

**Das Sanatorium**

**Wie komme ich nach unten?**

1. Lassen Sie sich am Startpunkt rechts vom Steg eine Ebene nach unten fallen.
2. Springen Sie zur Leiter und steigen Sie nach unten.
3. Springen Sie über die Lücke und lassen Sie sich zwei weitere Ebenen nach unten fallen.
4. Hüpfen Sie in den Schacht und öffnen Sie die Luke.
5. Steigen Sie die Leitern nach unten.
6. Springen Sie an den Steg gegenüber.
7. Gehen Sie durch die Tür.

**Der Zellentrakt**

Folgen Sie dem einzig möglichen Weg. In der Zelle vor dem Code-Schloss treffen Sie einen Überlebenden. Dank Vorsehung erfahren Sie den Code und können weiter durch den Zellenblock marschieren. Sie kommen an einer verwüsteten Kantine vorbei. Im nächsten Raum finden Sie eine Keycard. Diese öffnet die Tür neben der Theke in der Kantine. Über die Treppe gelangen Sie an eine Konsole – der Code lautet 38471.

Die hochgeheime Kombination steht auf einem Schild direkt neben der Tür.

**Auf der Spur des Monsters**

Gehen Sie nach links – am Ende des Gangs geht's durch den Lüftungsschacht in das Labor. Hier gibt's nichts, also gleich weiter in den nächsten Schacht.

**Der Ventilator blockiert den Weg**

Sportskanone Kurtis kann leider nicht auf den Steg, solange die kaputte Leiter da noch hängt. Schießen Sie auf die drei gelben Gasflaschen, um diese Behälter zum Explodieren zu bringen. Diese Explosion erzeugt so viel Druck, dass die Leiter zur Seite geschleudert wird. Jetzt steht Ihnen nichts mehr im Wege und Sie können nach oben zu dem Schalter klettern. Anschließend kriechen Sie durch den Ventilator und machen sich auf den Weg zum Hochsicherheitstrakt.

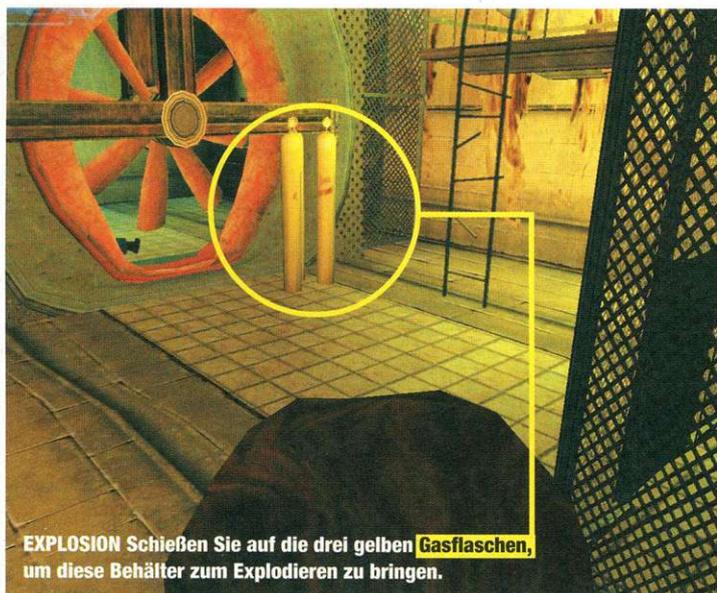
**Hochsicherheitstrakt**

**Code & Keycard**

Schauen Sie sich um – vor einer Zelle erwischt Kurtis mal wieder die Vorsehung. Geben Sie den Code im Kontrollraum ein und holen Sie dann aus der Zelle die Keycard. Öffnen Sie damit das Tor und gehen Sie rechts den Gang runter durch die Tür.

**Obduktionsraum**

Nachdem Sie die Gegner niedergestreckt haben, gehen Sie in den Obduktionsraum. Das Monster scheint Sie zu meiden – es verschwindet nämlich durch einen Gang. Folgen Sie dem Biest. Die Halle ist aus einer der Zwischensequenzen gut bekannt. Vom Dach der Kabine im Zentrum können Sie an den eingebrochenen Steg springen. Durch schier endlose Schächte kommen Sie wieder in den Gang beim Obduktionsraum heraus – um einen Schokoriegel und eine Key-



**EXPLOSION** Schießen Sie auf die drei gelben Gasflaschen, um diese Behälter zum Explodieren zu bringen.

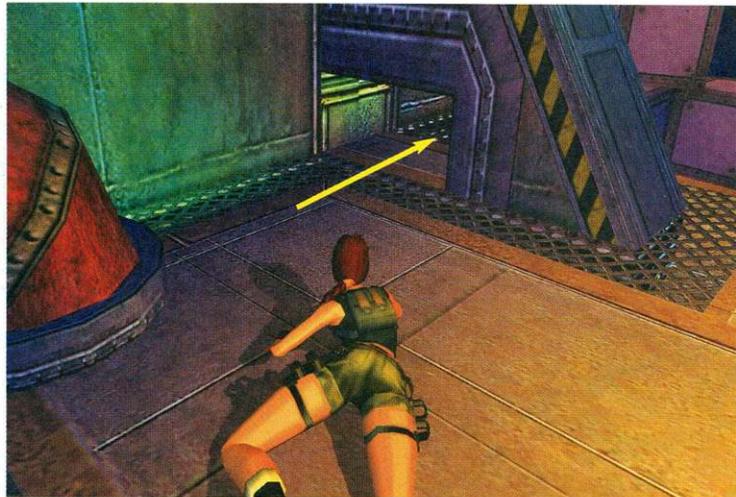


**KEYCARD** Holen Sie die Keycard aus der Zelle und öffnen Sie damit die verriegelte Tür.

card reicher, versteht sich. Folgen Sie dem Gang nach links und öffnen Sie das Tor.

#### Der Kampf gegen das Monster

Schenken Sie dem Vieh ordentlich ein. Es verschwindet nach einigen Treffern, klettert umher und kommt dann für einen Nachschlag zurück. Nachdem Sie das Monster einige Male niedergestreckt haben, führen Sie automatisch den Todesstoß mit dem Amulettsplitter aus. Den relativ ungefährlichen Angriffen des Monsters können Sie mit einigen Sprüngen leicht entkommen. Nach dem Kampf ziehen Sie den Hebel an der großen Maschine.



**LÜCKE**  
Legen Sie sich flach auf den Boden und robben Sie durch die Lücke in der Strebe links. So bleiben Sie vor den Selbstschussanlagen in Sicherheit.

### Abteilung für Meeresbiologie

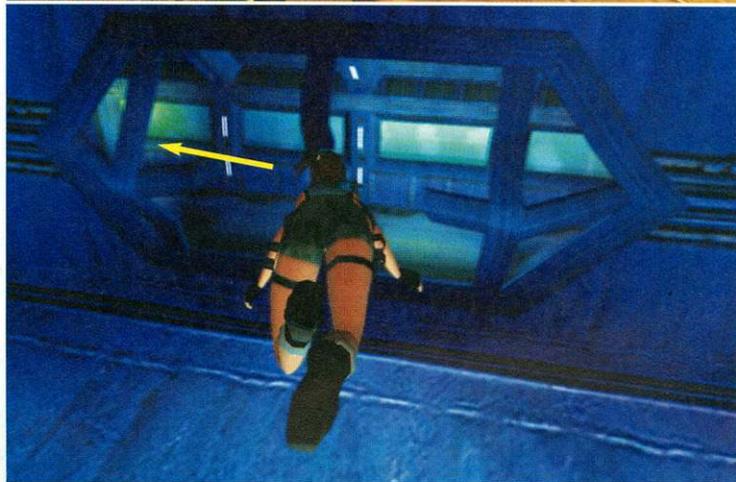
#### Selbstschussanlagen

Um hier nicht als Schweizer Käse zu enden, müssen Sie wie folgt vorgehen:

1. Lassen Sie sich links von der Plattform auf den Boden fallen.
2. Legen Sie sich flach auf den Boden und robben Sie durch die Lücke in der Strebe links.
3. Öffnen Sie das Ventil – die Zieloptik der Kanonen ist jetzt gestört.
4. Klettern Sie an der Rückseite des Raums das Rohr hinauf und hangeln Sie sich zur Plattform.
5. Drücken Sie am Fuße der Treppe den Schalter – durch die Kamera sehen Sie, dass die nächste Kanone auf heißem Pflaster steht.
6. Sie können relativ nah an die Schussanlage heran – schießen Sie auf den Kasten mit der Lampe rechts. Die Explosion zerstört die Kanone.
7. Gehen Sie vorsichtig links im Gang, um dem Dampf fernzubleiben. Über die Leiter kommen Sie in die große Halle.

#### Die große Halle

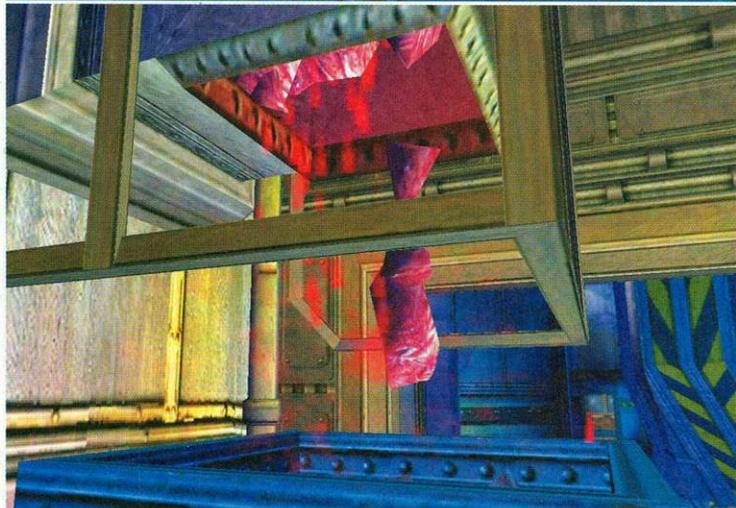
1. Gehen Sie vom Eingang nach rechts und springen Sie bei der Tür ins Wasser.
2. Tauchen Sie sofort in den offensichtlich zerstörten Raum.
3. Links betätigen Sie den Schalter.
4. Tauchen Sie durch die Öffnung gegenüber dem Schalter wieder nach oben.
5. Jetzt ist die gegenüberliegende Tür offen. Sie kommen in einen identischen Komplex, nur ohne Wasser. Betätigen Sie auch hier den Schalter und kehren Sie dann nach oben zurück.
6. Jetzt geht die Luke unter dem Kontrollraum auf. Sie sind für die kommende Passage aber noch zu schwach. Gehen Sie ganz nach oben zu dem Behältnis.
7. Ziehen Sie den Behälter von der Gondel. Per Knopfdruck fahren Sie das Ding ein Stückchen weiter.
8. Von hier schieben Sie den Behälter unter den Schacht, aus dem Blut tropft.
9. Ziehen Sie am Hebel – der Behälter



**IM BECKEN**  
Tauchen Sie sofort in den offensichtlich zerstörten Raum und biegen Sie nach links ab, wo Sie den Hebel umlegen.

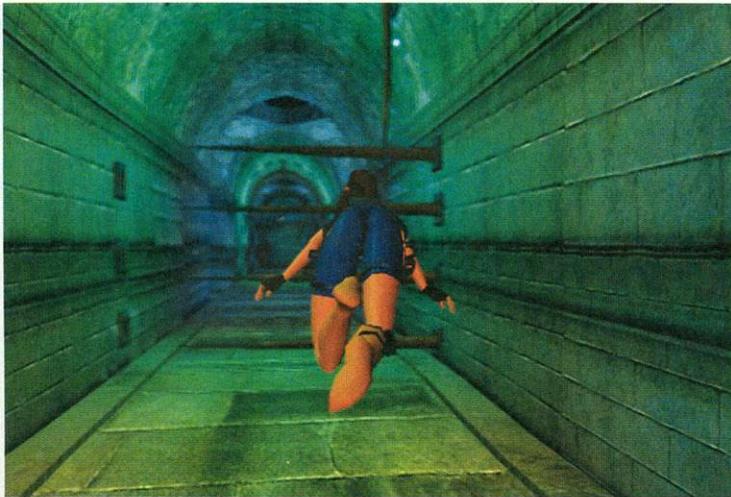


**BEHÄLTER**  
Ziehen Sie den großen Behälter von der Gondel und schaffen Sie das sperrige Teil unter die Öffnung, aus der Blut tropft.



**FISCH-FUTTER**  
Ziehen Sie am Hebel – der Behälter füllt sich mit lecker Fischfutter. Mit dieser riesigen Menge an Futter lenken Sie das Monster ab.

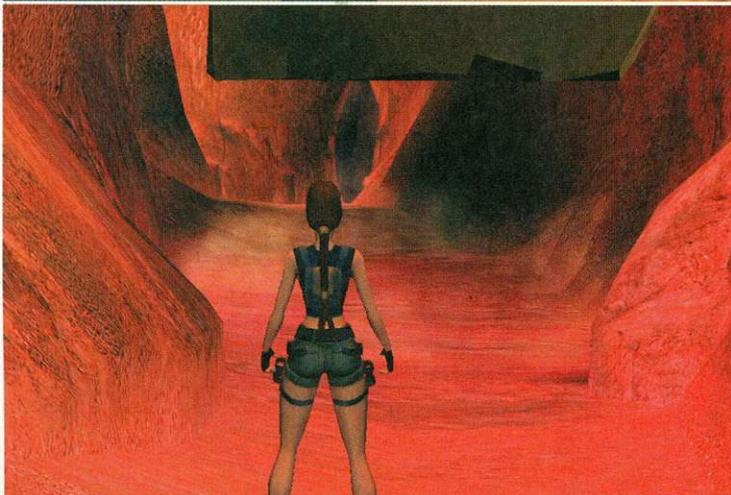
**TAUCHGANG**  
Tauchen Sie geradeaus, durch die beiden Speerfallen hindurch und dann in das Luftloch über der Kreuzung.



**RÄTSEL**  
Ziehen Sie an den Ketten hinter den beiden Statuen von „Limoux“ und „Vasiley“. Jetzt können Sie das Unterwasserlabyrinth verlassen.



**WEITER**  
Folgen Sie dem langen Gang und weichen Sie dabei der tödlichen Steinfall aus. Hier ist äußerste Vorsicht geboten!



**IM KAMINZIMMER**  
Hangeln Sie sich an den Balken unterhalb der Decke entlang quer durch den Raum, bis Sie die kleine Plattform erreichen.



- füllt sich mit leckerem Fischfutter.
- 10. Bringen Sie den Behälter zurück auf die Kran-Gondel. Sie sind jetzt stärker.
- 11. Durch die Luke unter dem Kontrollraum kommen Sie zu dem abgebrochenen Stück vom Steg. Hier können Sie über die Rohre und am Sims entlang auf die nächste Plattform klettern – trotz neuer Kraft eine knapp bemessene Kletterpartie.
- 12. Setzen Sie mit der Gondel über.
- 13. Hier können Sie das Futter ins Wasser lassen. Hinter der anderen Tür warten ein Gegner und ein wenig Munition.
- 14. Tauchgang! Das possierliche Fischlein frisst und Sie können ungestört Schalter #1 unter Wasser betätigen.
- 15. Tauchen Sie nun in den Gang gegenüber dem Schalter.
- 16. Lara zieht sich um und flutet den Raum. Sie müssen den Schalter betätigen und dann durch das Loch im Becken tauchen.

## Das Gewölbe der Trophäen

### Tauchgang

1. Tauchen Sie geradeaus, durch die beiden Speerfallen hindurch und dann in das Luftloch über der Kreuzung.
2. Links ist die Wand aufgebrochen und der Weg führt steil nach unten – tauchen Sie hier entlang.
3. Unten angekommen, tauchen Sie rechts, dann links und an der T-Kreuzung wieder rechts. Hier holen Sie erst mal ordentlich Luft.
4. Tauchen Sie wieder runter und geradeaus. Sie kommen an eine Wand, die Sie stilvoll zerbrechen.
5. Schauen Sie sich in der Halle um – genau gegenüber vom Eingang finden Sie im oberen Bereich eine Wand, die Sie ebenfalls zerbrechen können. Hier ist Ihr Luftloch.

### Die Statuen

An jeder Statue steht ein Name – in der Nische hinter den Figuren ist je eine Kette. Ein Blick auf das große Steinbuch ist des Rätsels Lösung: LV steht für Limoux und Vasiley. Ziehen Sie die Ketten hinter diesen beiden Statuen und verlassen Sie die Halle durch die Öffnung in der Kuppel.

### Die Schlucht

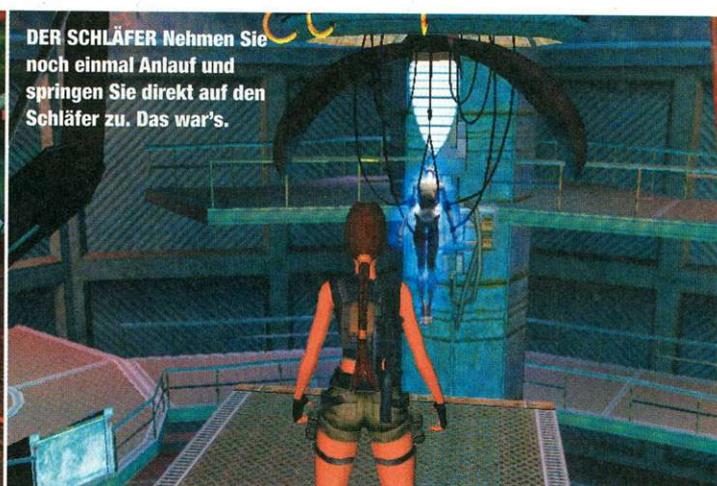
Folgen Sie dem Gang und weichen Sie dabei der Steinfall aus. Am Ende ziehen Sie den Hebel. Über die Plattformen gelangen Sie auf die andere Seite.

### Das Kaminzimmer

Der Hebel neben dem Kamin legt nur Verbandszeug frei. Mit der Kette neben dem Wandbild ziehen Sie selbiges nach oben. Jetzt können Sie an der schroffen Wand nach oben und auf die Plattform klettern. Springen Sie dann zum Steg und hangeln Sie sich bis zu der kleinen Platt-



**BOAZ** Schießen Sie alle vier Schleimklappen auf dem Rücken des Monsters ab, um das Untier loszuwerden.



**DER SCHLÄFER** Nehmen Sie noch einmal Anlauf und springen Sie direkt auf den Schläfer zu. Das war's.

form. Unten rutscht ein Regal zur Seite und gibt das Gemälde frei – sobald Sie das gute Stück greifen, erlischt das Feuer im Kamin. Kriechen Sie durch das nun feuerfreie Loch. Hinter der nächsten Tür dürfen Sie mal wieder baden gehen.

### Rückkehr von Boaz

#### Wie erledige ich die Boaz?

Jetzt müssen Sie sich als Kurtis um die Monster kümmern. Zielen Sie zuerst auf den Kopf, der sich auf der Brust des Monsters befindet. Das Untier öffnet nun kurz vier Klappen auf seinem Rücken und beschießt Sie mit Schleim. Schießen Sie die beiden vorderen Klappen weg. Um die hinteren Klappen loszuwerden, müssen Sie diese mit der „Rollen“-Taste anvisieren. Für die zweite Erscheinung gibt es keine Taktik. Simples Ballern führt Sie ans Ziel.

### Das verlorene Reich

#### Wie komme ich durch die Tür?

Sie sollten erst die Sprungfolge über die Lava absolvieren, um mehr Muckis in den Beinen zu bekommen. Erst dann können Sie im großen Raum Ihre Geschwindigkeit unter Beweis stellen. Sie

müssen den Hebel ziehen und in wenigen Sekunden durch die offene Tür gegenüber kommen. Der Weg durch die Mitte ist als einziger schnell genug – setzen Sie den Sprint ein. Wenn Sie sich mehr als einmal hochziehen müssen, geht die Tür vor Ihrer Nase zu.

#### Über die Flammenhöhle

1. Springen Sie links auf das Podest mit der Leiter.
2. Steigen Sie die Leitern hoch.
3. Mit einem Sprung geht's über das Loch in der Brücke.
4. Springen Sie früh von der Schräge ab, um auf das kleine Podest zu kommen.
5. Ziehen Sie den Hebel. Jetzt können Sie zum Ausgang, ohne zu Geschnetzeltem verarbeitet zu werden.
6. Lassen Sie sich eine Ebene nach unten fallen.
7. Springen Sie zur Treppe und verlassen Sie den Raum.

### Eckhardts Labor

#### Über die Lava-Schlucht

Springen Sie von der Schräge auf die Plattform, um den nervigen Dornen auszuweichen. Springen Sie jetzt so hinter die Stachel, dass diese wie eine Schranke

wirken. Sie stehen dabei mit dem Rücken zum Abgrund. Wenn die tödlichen Dornen wieder in der Wand verschwinden, rutschen Sie weiter – wenn Sie rechtzeitig springen, machen Sie eine elegante Rückwärtsrolle bis zur anderen Seite der Schlucht. Sie kommen nun in das eigentliche Labor.

#### Im Labor

Sie müssen die Phiolen einsammeln und in die Halterungen setzen. Ziehen Sie zunächst den Hebel vor dem Käfig und schnappen Sie sich in der hinteren linken Ecke das Gemälde und die Phiole. In den Käfig kommen Sie von der Balustrade mit einem Salto rückwärts. Nachdem Sie den Käfig geöffnet haben, steigen Sie nach unten und heben den Gegenstand auf. Sobald Sie die zweite Phiole nehmen, senkt sich der Stahlkasten – Sie müssen also schnell nach oben klettern, um einem zu heißen Bad zu entkommen. Setzen Sie nun die beiden Phiolen in die Halterung. Eine der Flüssigkeiten fließt die Rinne entlang in das kleine Becken und kühlt so das Wasser ab. Jetzt können Sie ein letztes Mal auf Tauchfahrt gehen und den Amulettsplitter holen: Die Gittertür öffnet sich und Sie können zum Endkampf gegen Eckhardt antreten.

## Das letzte Gefecht

**Haben Sie Probleme bei dem Kampf mit Eckhardt? Wir verraten Ihnen, wie Sie seine üblen Pläne vereiteln.**

**ECKHARDT:** Jetzt ist es für Lara an der Zeit, sich dem letzten Kampf gegen Eckhardt zu stellen. Sie ist in einer Energiebarriere gefangen, während Eckhardt außerhalb dieser Barriere steht und Energiestrahlen auf sie abfeuert. Weichen Sie diesen Strahlen aus, indem Sie sich auf den Boden legen. Warten Sie nun ab, bis Eckhardt einige Illusionen von sich selbst erschafft. Diese Illusionen rennen nun zu Ihnen in die Barriere und vereinen sich. Gehen Sie den drei Klonen aus dem Weg und warten Sie, bis die glühenden Kugeln erloschen sind. Jetzt laufen Sie auf Ihren Gegner zu und verpassen ihm einen Schlag oder einen Tritt. Haben Sie diese Aufgabe rechtzeitig erledigt, startet eine Zwischensequenz und Lara rammt dem Kerl einen der Dolche in die Brust. Wenn Sie Eckhardt nicht rechtzeitig erreichen, rächt sich der Kerl mit einem mächtigen Angriff: Felsbrocken regnen herab, denen Sie nur ausweichen können, indem Sie auf die Schatten achten, die auf dem Boden zu sehen sind. Weichen Sie diesen bedrohlichen Schatten aus, bis der Felshagel vorüber ist. Gehen Sie wie gehabt vor und verletzen Sie Eckhardt noch zweimal mit den mächtigen Dolchen. Anschließend bekommen Sie es mit einem neuen Gegner zu tun, der in geisterhafter Gestalt durch die Halle schwebt.

**SCHLÄFER:** Versuchen Sie gar nicht erst, diesen Gegner mit Ihren Schusswaffen zu erledigen, da Ihr Widersacher gegen sämtliche Angriffe immun ist. Als wäre das nicht schon genug, schickt der neue Feind Energiestrahlen in Ihre Richtung. Schnappen Sie sich den magischen Handschuh, den Eckhardt zu seinen Lebzeiten getragen hat und legen Sie den Schalter an der Säule um. Per Leiter geht es weiter nach oben. Ihr Ziel ist es, die höchste Plattform dieses Raums zu erreichen. Während Sie sich einen Weg nach oben bahnen, setzt der lästige Feind seine Angriffe fort. Haben Sie den kleinen Steg erreicht, springen Sie direkt auf den Schläfer zu. Nach einer weiteren Zwischensequenz endet das Spiel und Sie dürfen sich den Abspann ansehen.



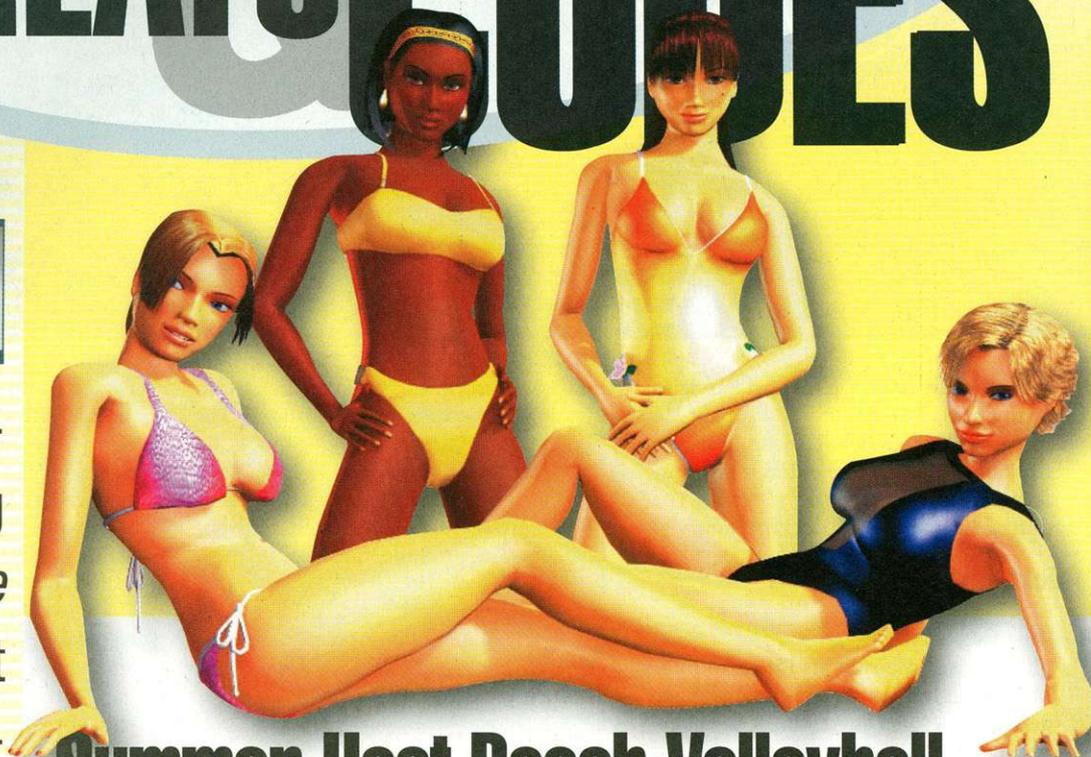
**VEREINT** Jetzt können Sie dem Endgegner einen Dolch zwischen die Rippen rammen.

# CHEATS & CODES



**CHRISTIAN  
SCHÖNLEIN**  
21, Volontär

Dank Platinum-Auszeichnung von *DTM Race Driver* herrscht wieder Rennfieber. Cheats zu diesem und **weiteren Highlights** finden Sie wie immer hier.



## Summer Heat Beach Volleyball

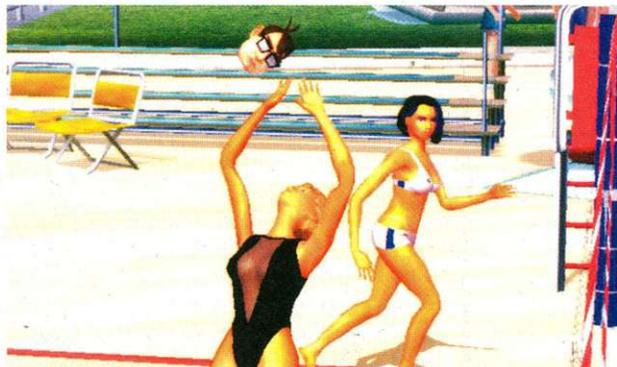
**CHEATCODE** Kein Nackt-Cheat, aber immerhin! Auch beim Beachvolleyball wird gemogelt.

Echte Zocker lassen sich selbst durch schönstes Sommerwetter nicht an die frische Luft treiben. Den sportlichen Aktivitäten kann man schließlich auch vor der Konsole nachgehen, wie Activision mit *Summer Heat Beach Volleyball* eindrucksvoll beweist. Mit Cheats hat man sich auch nicht lumpen lassen. Geben Sie die gewünschten Schummereien einfach im Cheat-Bildschirm des Optionen-Menüs ein. Ein kurzes „you got it“ bestätigt die korrekte Eingabe.

Code	Effekt
Musak	Alle Musik-Videos
Gamon	Alle Spiele-Trailer
Peeps	Alle Charaktere
80Day	Alle Spielorte
Major	Alle Mini-Games
Werit	Alle Accessoires
Greed	Alle Badeanzüge und -shorts
Mypad	Alle Extras im Strandhaus
Champ	Alle Schwierigkeitsgrade
Nails	Nägel
Whine	Keine Pfeile
Hot 1	Sonnen-Ball
Golem	Nerd-Ball
Milky	Kokosnuss-Ball
Space	Geringe Schwerkraft
Zippy	Hohe Schwerkraft
Exosz	Drehende Köpfe
Mouse	Schrille Stimmen
Horse	Tiefe Stimmen



**SCHWIMMFLÜGEL** So schalten Sie ruck, zuck alle Charaktere und Accessoires frei.



**ROLLENDE KÖPFE** Warum der Streber nicht mit einem Lächeln auf dem Gesicht starb ist uns ein Rätsel.

### 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.

# Wakeboarding Unleashed

**CHEATCODE** So wird aus Wakeboarding-Profi Shaun Murray ein Wakeboarding-Sensei.

Wakeboarding Unleashed ist – gelinde ausgedrückt – sauschwer. Damit auch Wakeboarding-Neulinge nicht untergehen, haben wir einige Cheats für Sie gesammelt. Diese geben Sie einfach im Hauptmenü ein:



**SENSEI** Mit dem aufgewerten Shaun dürften selbst Anfänger keine Probleme haben.

Effekt	Kombination
Alle Gaps	R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2
Alle Levels	■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲, ■, ●, ▲
Alle Boards	↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓
Alle Boarder	Rotieren Sie den rechten Analogstick 15 Mal im Uhrzeigersinn.
Master-Cheat	↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

## Hulk

**CHEATCODE** Das Geheimnis hinter der Stärke des Hulk.

Aufmerksame Spieler haben sicherlich schon das Cheat-Menü bei Vivendis Lizenzkracher *Hulk* entdeckt. Wir liefern Ihnen selbstverständlich die dazugehörigen Codes. Aber Achtung! Die letzten fünf Cheats müssen Sie an den Terminals eingeben, die im Spiel verteilt sind. Die übrigen funktionieren einwandfrei in der Eingabe des Cheatmenüs ... Da werden selbst Grünschnäbel zu wütenden Berserkern!

Code	Effekt
Brngitn	Trefferpunkte der Gegner werden verdoppelt
Hlthdse	Trefferpunkte des Hulk werden verdoppelt
Mmyhlp	Trefferpunkte der Gegner werden halbiert
Nmbthih	Highscore zurücksetzen
Gmmskin	Unverwundbarkeit
Trublvr	Alle Levels freischalten
Flshwnd	Regenerator
Gnrchtr	Unendlich Continues
Angmngt	Volle Wut-Leiste
Brcestn	Rätsel gelöst
Fstofry	Gemeiner Schlag
Janitor	Grauer Hulk
Fifteen	Wüstenkampf-Konzept-Zeichnungen
Nanomed	Videsequenz zum Film
Sanfran	Verwandlungs-Konzept-Kunst
Pitbull	Hulk-gegen-Hunde-Konzept-Kunst



**ALLE CHEATS** Die meisten der hilfreichen Cheats schalten Sie im Cheatmenü frei.



**ÜBERMACHT** Wenn Sie unverwundbar sind, sind selbst zwei Bosse auf einmal kein Problem.

### INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden:

Titel	Ausgabe
007 Nightfire	02/2003
Ape Escape 2	06/2003
ATV Quad Power Racing 2	06/2003
Baldur's Gate: Dark Alliance	02/2003
Battle Engine Aquila	04/2003
Black & Bruised	05/2003
Blade II	12/2002
BMX XXX	02/2003
Burnout 2: Point of Impact	01/2003
Conflict: Desert Storm	03/2003
Contra: Shattered Soldier	03/2003
Crazy Taxi	11/2002
Dakar 2	05/2003
Dead to Rights	08/2003
Def Jam Vendetta	08/2003
Devil May Cry 2	05/2003
Die Hard Vendetta	08/2003
Dr. Muto	03/2003
Drome Racers	06/2003
DTM Race Driver	11/2002, 09/2003
Dynasty Warriors 4	06/2003
Fisherman's Challenge	08/2003
Freestyle	10/2002
Gravity Games Bike	11/2002
GTA III	07/2003
Haven: Call of the King	04/2003
Herr d. Ringe: D. zwei Türme 01	04/2003
Hitman 2: Silent Assassin	02/2003
Hulk	09/2003
Jurassic Park: Op. Genesis	07, 09/2003
Kelly Slater's Pro Surfer	12/2002
Kessen 2	02/2003
Mat Hoffman's Pro BMX2	11, 12/2002
Medal of Honor: Frontline	10/2002
Men in Black II	05/2003
Midnight Club II	08/2003
Minority Report	07/2003
MLB SlugFest 20-04	07/2003
Mortal Kombat: DA	03/2003
MX Superfly	12/2002
NBA 2K3	02/2003
NBA Live 2003	12/2002
NBA Street Vol. 2	08/2003
NFS: HP2	12/2002, 01, 02/2003
Onimusha 2	08/2003
Onimusha: Warlords	12/2002
Operation Winback	08/2003
Powerpuff Girls: Relish Rampage	06/2003
Primal	07/2003
Prisoner of War	10/2002
Ratchet & Clank	03/2003
Red Faction II	01/2003
Robotech: Battlecry	03/2003
Rocky	03/2003
Run Like Hell	06/2003
Savage Skies	07/2003
Scooby-Doo!	12/2002
Sims, Die	05/2003
Space Channel 5 Part 2	04/2003
Spider-Man: The Movie	04/2003
Sponge Bob Squarepants	06/2003
SSX Tricky	05/2003
Star Wars: Bounty Hunter	03/2003
Star Wars: Starfighter	11/2002
Street Hoops	11/2002
Summer Heat Beach Volleyball	09/2003
Stuntman	11/2002, 09/2003
Super Bust-A-Move 2	12/2002
Superman: S. of Apokolips	12/2002
Super Trucks	05/2003
Tenchu: Wrath of Heaven	05/2003
The Getaway	04, 09/2003
The Mark of Kri	10/2002
The Simpsons Skateboarding	04/2003
Tiger Woods PGA Tour 2003	02/2003
Tom & Jerry - Krieg der Schnurrhaare	06/2003
Tom Clancy's Ghost Recon	05, 02/2003
T. Hawk's Pro Skater 3	10/2002
T. Hawk's Pro Skater 4	01, 03/2003
Top Gun: Combat Zone	08/2003
Turok Evolution	11/2002
Twin Caliber	06/2003
Ty the Tasmanian Tiger	01/2003
Wakeboarding Unleashed	09/2003
Whirl Tour	05/2003
Whiteout	06/2003
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

# Jurassic Park: Operation Genesis

**CHEATCODE** Cheats für die Dino-Zucht – zweiter Teil.

Vor zwei Ausgaben erhielten wir einige Leser-Cheats zu Vivendis Dino-Zucht. Jetzt tauchten noch eine Menge weiterer Codes auf, die wir nicht unterschlagen wollen. Auch diese geben Sie während des laufenden Spiels ein:

Effekt	Kombination
\$ 250.000 extra	L1, →, →, L1, R1, ↓
Budget fällt auf \$ 10	L1, R1, L1, R1, ↓, ↓
Alle Forschungen vollendet	↓, ↓, ↓, ←, →, L1, ↓, ↑
Alle Dinosaurier sterben	L1, R1, ↓, R1, L1
Besucher sind zufrieden	R1, ↓, L1, ↑, ↑, ↑
Keine Krankheiten	↑, ↑, R1, L1, ↑, ↑
100 % DANN bei allen Dinosauriern	R1, ↑, R1, →, L1, ↓
Alle Dinosaurier werden krank	↓, ↑, ↓, ←, R1, R1, R1
Todesfälle kosten nichts	R1, ←, ↓, ↓, ↓, ↓
Besucher sterben	←, →, ←, →, R1
Wertung steigt um einen Stern	→, L1, ↑ L1, L1, ↓
Alle Missionen freischalten	R1, →, →, →, →, R1

**MISSIONAR**  
Mit den Cheats schalten Sie auch schwere Missionen frei.



## 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!

KARL-HEINZ BECKER – WALTER BERTOLD – AHMET CHANGIZIAN –  
SUSANNE DEHLER – GIANNI PERRI – MARKUS WEISSFLOCH – JOCHEN ZABELT  
Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

### The Getaway

**KURZTIPP** Freie Fahrt für Ganoven.

Und noch eine Lesereinsendung zu *The Getaway*. Diesmal hat Leser Rupert Weilbach für alle, die Sonys-Gangster-epos nicht erst durchspielen wollen, um die freie Fahrt zu genießen, eine Mogelei gefunden. Während des Intros geben Sie einfach folgende Kombination ein:

▲, ▲, ▲, ▲, ←, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ←, ●

## BUDGET

# DTM Race Driver

**CHEATCODE** Die DTM im Wohnzimmer.

Die Redaktion hatte es gut: Das Norisring-Rennen fand praktisch vor der Haustür statt. Rennfans, die bei dem spektakulären Event nicht dabei sein konnten, müssen aber nicht verzagen. *DTM Race Driver* ist jetzt für günstige 30 Euro erhältlich und bringt die DTM zu Ihnen ins Wohnzimmer. Cheats dafür gibt es freilich auch. Diese geben Sie einfach bei den Optionen unter „Bonus“ ein.

Cheat	Effekt
Damage	Fahrzeugteile fliegen schneller ab
SIM	Das Handling der Boliden wird noch realistischer und schwieriger.
Credits	Die Credits werden freigeschaltet.



**DAMAGE**  
Mit diesem Cheat fliegen wortwörtlich die Fetzen.

# Stuntman

**CHEATCODE** So tun Stunts garantiert nicht weh.

Sie legen den Gang ein und drücken das Gaspedal durch. Die steile Rampe kommt unaufhaltsam näher. Ein kurzes Ruckeln der Karosserie und schon begeben Sie sich samt fahrbarem Untersatz in luftige Höhen, nur um kurz darauf wieder unsanft auf die Strecke zu knallen. So oder so ähnlich sieht der Alltag eines Stuntmans aus. Das Action-Spiel zum „Traumjob“ ist jetzt als Platinum-Version in den Verkaufsregalen zu finden. Die Cheats geben Sie einfach als Namen ein, wenn Sie eine neue Karriere starten. Achten Sie dabei unbedingt auf Groß- und Kleinschreibung.

Cheat	Effekt
Sez4Jnr	Alle Autos werden freigeschaltet.
Turnips	Alle Stunt-Requisiten werden freigeschaltet.
BonNeTT	Die Filmografie wird freigeschaltet.
BiNdErS	Master-Cheat: Alles wird freigeschaltet.



**CHEAT-EINGABE** Wenn Sie alles richtig machen, bestätigt ein kurzes „Geschummelt“ die korrekte Eingabe.

# PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? \_\_\_\_ Jahre

2. Haben Sie Zugang zum Internet?  Ja  Nein

3. Was halten Sie von einer „Ab 18“-Abovariante? (Der Heftinhalt bleibt identisch, auf der DVD gibt es allerdings sämtliche Videos ungekürzt und mit Blut.)

- Abonniere generell keine Zeitschriften
- Bin schon Abonnent, allerdings unter 18 und kann „Ab 18“-Abo nicht wahrnehmen
- Bin noch nicht Abonnent und würde „Ab 18“-Abo abschließen
- Bin schon Abonnent und würde zum „Ab 18“-Abo wechseln
- Bin schon Abonnent, mir genügt aber die normale DVD

4. Was halten Sie vom neuen Detail-Check bei größeren Tests?

- Platzverschwendung, interessiert mich nicht
- Tolle Sache, bitte bei allen Tests!
- Gute Idee, aber bitte nur bei wichtigen Tests!

5. Seit ein paar Monaten bieten wir aktuelle und kuriose Spielstände auf der DVD. Was halten Sie davon?

- Interessiert mich nicht
- Habe keinen PC, kann sie also nicht nutzen
- Tolle Sache, nutze ich immer!
- Genial! Ich sichere mir den X-Port sofort als Abo-Prämie! (siehe Seite 93)

6. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____
_____	_____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Booklet: Die PlayStation-2-Fibel	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reportage Online-Start	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Onimusha 3	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prince of Persia: The Sands of Time	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WWE SmackDown! Here Comes The Pain	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ghost Hunter	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Legacy of Kain: Defiance	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Baphomets Fluch 3	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Formel Eins 2003	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung: Tomb Raider	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- Kann sie leider nicht nutzen
- Spiele sie auf der PS2 ab
- Verwende normalen DVD-Player
- Nutze PC mit DVD-Laufwerk
- Ich sehe sie mir bei Freunden an

Name, Vorname: \_\_\_\_\_  
 Straße: \_\_\_\_\_  
 Wohnort: \_\_\_\_\_  
 Telefonnummer: \_\_\_\_\_

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:  
**Comptec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 09, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

9. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote Gesamt: \_\_\_\_\_  
 News: \_\_\_\_\_ Vorschau: \_\_\_\_\_ Tipps & Tricks: \_\_\_\_\_  
 Test: \_\_\_\_\_ Kurz & Knapp: \_\_\_\_\_ Spielstände: \_\_\_\_\_  
 Special: \_\_\_\_\_ Kino & DVD: \_\_\_\_\_

10. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	<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"/>

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text \_\_\_\_\_ Layout \_\_\_\_\_ Titelseite \_\_\_\_\_ Gesamtnote \_\_\_\_\_

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

- News  Reportagen  Vorschau  Tests
- Tipps  Zubehör  Internet  DVD

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 09/03)

Ausgabe: \_\_\_\_/\_\_\_\_

14. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE?  Ja  Nein  Bin Abonnent

15. Ich kaufe die PLAYZONE ca. \_\_\_\_ Mal pro Jahr.

16. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

\_\_\_\_\_

17. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

\_\_\_\_\_

18. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

\_\_\_\_\_

19. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

20. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	35
Activision	7, 9, 11, 132
Atari	18-19
Capcom	27
COMPUTEC MEDIA AG	39, 57, 93, 101
Electronic Arts	2
Ingram Micro Games	80-81
Leipziger Messe GmbH	59
Microsoft	77
RTL II	91
Saturn	49, 51, 53, 55
Take 2 Interactive	3
THQ	66-67, 131
Viva Media	89

## SPIELE-HOTLINES

Acclaim	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.acclaim.de			
Activision	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
www.activision.de			
Atari	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
www.atari.de			
BigBen Interactive	0700/22787678	Mo.-Fr. 12-16 Uhr	€ 0,12/Min.
www.bigben-interactive.de			
Eidos	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
www.eidos.de			
Electronic Arts	0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
www.electronicarts.de			
Konami	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
www.konami-europe.de			
Sony Powerline	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.playstation.de			
Sony (techn. Hilfe)	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
www.playstation.de			
Take 2	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.take2.de			
THQ	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.thq.de			
Ubi Soft	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.ubisoft.de			
Virgin Interactive	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
www.vid.de			

## INFO DVD defekt?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,  
Kennwort: DVD 09/2003, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



## IMPRESSUM

## Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth  
E-Mail: pszone@compu-tec.de, Internet: www.play-zone.de

## Anschrift des Abo-Service:

PLAYZONE, Compu-tec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

## Zentrale Abo-Service-Nummer:

Tel.: 0451-4906-700, Fax: 0451-4906-770  
E-Mail: compu-tec.abo@pvz.de

## Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch  
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),  
Michael Pruchnicki (V. i. S. d. P.)  
Redaktion: Maik Bütefür, Christian Schönlein

Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller

Redakteurin DVD: Stefanie Schetter

Hardware-Redakteur: Bernd Holtmann

Redaktionsassistent: Yves Nawroth

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt

Redaktion Tipps & Tricks: Thomas Eder,

Michael Meyer, Ralph Wöllner

Bildredaktion: Albert Kraus, Tobias Zellerhoff

Textchef: Michael Ploog

Stellvertretende Textchefin: Margit Koch-Weiß

Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer,

Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

Art Director: Andreas Schulz

Layout: Alexandra Böhm, Matthias Schöffel,

Stefanie Sämman, Fabian Hübner

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

## Anzeigenkontakt:

Anzeigendisposition/Datenanlieferung:  
Telefon: +49-(0)911-28 72-114, Fax: +49-(0)911-28 72-24  
E-Mail: dispo@compu-tec.de

## Anzeigenverkauf:

Wolfgang Menne  
Telefon: +49-(0)911-28 72-144  
E-Mail: wolfgang.menne@compu-tec.de

## Peter Nordhausen

Telefon: +49-(0)30-88918855  
E-Mail: peter.nordhausen@compu-tec.de

## Thorsten Szameitat

Telefon: +49-(0)911-28 72-141  
E-Mail: thorsten.szameitat@compu-tec.de

## Datenübertragung:

ISDN PC: +49-(0)911-28 72-261  
ISDN Mac: +49-(0)911-28 72-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szameitat, Anschrift siehe oben

## Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender),  
Niels Herrmann, Oliver Menne

## Verlag:

Produktionsleitung: Ralf Kutzer  
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag  
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter  
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)  
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif  
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: compu-tec@leserservice.at  
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe  
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg  
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2003 59.990 Exemplare

# Abonnent sein lohnt sich!

Jeder Abonnent nimmt ab sofort **automatisch** an einer exklusiven Verlosung teil – **jeden Monat aufs Neue!** Folgende Personen haben im Juli gewonnen:

- **Einen modernen Multimedia-PC:** Helga Goldberg aus Binningen
- **Eine Sony PlayStation 2:** Franziska Brunner aus Graz, Österreich
- **Einen Nintendo GameCube:** Stefan Mücksch aus Rüsselsheim



- **Einen Nintendo Game Boy Advance SP:** Andreas Hecka aus Willingen

**Herzlichen Glückwunsch!**

**ZU GEWINNEN**  
Ein moderner Multimedia-PC, der keine Wünsche offen lässt.

\*Abbildung ähnlich

**PLAYSTATION 2** Alles, was man braucht: Mega-Spieleauswahl, DVD-Player und Online-Gaming ab Sommer!

**NEUE GENERATION:** Mit dem lange von Fans gewünschten beleuchteten Display ist der neue GBA SP unschlagbar!

**KLEIN, SCHWARZ, STARK:** Nintendos Würfel überzeugt durch starke Games, tolle Technik und günstigen Preis!

PLAYZONE ABO INSIDE

**KÖRPERKULT** Ich hatte sogar Zeit, meine Fußnägel zu lackieren.



**SPARMENÜ**  
Ausgewogene Ernährung ist der Schlüssel zu einem langen Leben.



**DAUMENKRAMPF** Auch nach mehreren Stunden wurde True Crime nicht langweilig.



## Der Tag hat 26 Stunden!

Jedes noch so verlockende Angebot hat **irgendwo einen Haken.** Ganz sicher.

**H**ast du Bock, dir noch mal einen Tag lang *True Crime* in einer fast fertigen Fassung anzusehen? Wie würden Sie auf eine solche Frage reagieren? Würden Sie sich Gedanken darüber machen, wann wohl der

Flug gehen würde oder wie lang der Tag werden würde? Selbst wenn, ich habe in einem Anflug von Begeisterung einfach nur „JA!“ gesagt und damit wahrscheinlich mal wieder fünf Jahre meines Lebens geopfert. Um den

Abflug in Frankfurt morgens um 7.45 Uhr nicht zu verpassen, galt es, mit dem Zug um 3.30 Uhr (!) ab Nürnberg loszufahren. Richtig unangenehm wurde allerdings erst die Rückfahrt. Durch diverse Verspätungen des Fliegers konn-

te ich immerhin noch die Rücklichter der S-Bahn sehen, die mich zum Frankfurter Hauptbahnhof hätte befördern sollen. Glücklicherweise fuhr der nächste Zug nach Nürnberg aber „schon“ um 2.30 Uhr. Mit dem wertigen Kollegen Mark Liebold von der *Play* (Und es war DOCH Freddy VI!) wurde die Nacht zum Tag gemacht und gegen 5.30 Uhr entstieg ich dem Taxi vor meiner Haustür. Aber was tut man nicht alles für fünf Stunden Dauerzocken von *True Crime*. Im Update-Bereich können Sie sich davon überzeugen, dass sich die Strapazen gelohnt haben.

MAIK BÜTEFÜR

# VORSCHAU

Ausgabe 10/2003 ab **20.08.03** am Kiosk!

## Beyond Good & Evil

Wenn sich der kreative Kopf hinter den Rayman-Spielen, Michel Ancel, einem neuen Projekt widmet, dann darf man wirklich gespannt sein, was dabei heraus kommt. Wir haben den Entwicklern bei einem Vorortbesuch über die Schulter geschaut und berichten, was es an neuen Fakten über das vielversprechende Projekt zu berichten gibt.

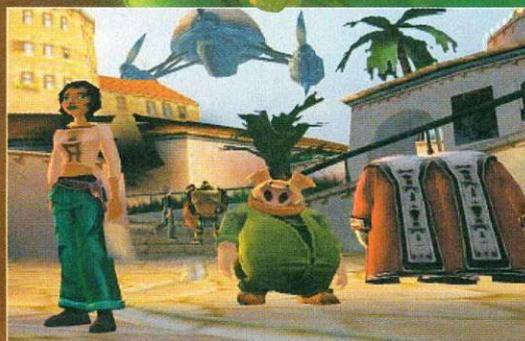
**Jetzt immer mittwochs!**

### 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
Alter Echo	September
Choplifter – Crisis Shield	Juli
Gesprengte Ketten	September
Pro Beach Soccer	August
Racing Simulation 3	September
Reel Fishing III	4. September
Savage Skies	18. Juli
The Italian Job	September
Warhammer 40000 Fire Warrior	September
World Racing	30. August
Zone of the Enders: The 2 <sup>nd</sup> Runner	September

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.



## Chaos Legion

Geniale „Intense Gothic Opera“ aus dem Hause Capcom oder langweiliges Action-Gekloppe ohne jeden Tiefgang? Unser ausführlicher Test von *Chaos Legion* wird nächsten Monat Aufschluss geben!



## Tom Clancy's Rainbow Six 3

Wir haben Ubi Soft in Montreal einen Besuch abgestattet und uns den kommenden Taktik-Shooter mit Tom-Clancy-Erfolgsgarantie angeschaut!



### WEITERE THEMEN



#### LIZENZSTRATEGIE

Fiese Außerirdische bekämpfen sich in *Aliens vs. Predator: Extinction*.



#### EXTREME RASEREI

Acclaims *XGRA* lässt die Herzen von Highspeed-Fanatikern höher schlagen.



#### RPG-HOFFNUNG

Rollenspielfan Christian fiebert Squares Unlimited SaGa entgegen.



#### HINTERHOF-ACTION

Eidos' Backyard Wrestling rüttelt am *SmackDown!*-Thron.

**WARHAMMER**  
40.000

# FIRE WARRIOR™

**"Geniale Lizenz, cooles Design und tonnenweise Action: Was kann da noch schief gehen?"**  
Einschätzung: sehr gut  
(PlayZone 05/2003)

**"Ist 'Fire Warrior' der nächste Referenz-Shooter?"**  
(OPM2 04/2003)

**"Erstklassige Umsetzung des Warhammer 40.000-Universums im Ego-Shooter-Format."**  
Einschätzung: hervorragend!  
(PlayThePlayStation 06/2003)



## ÜBERLEBEN SIE DIE ULTIMATIVE FEUERPROBE!



**Der erste Ego-Shooter aus dem Warhammer 40.000-Universum**  
**Voller Online-Support für PC und PlayStation®2**  
**Erhältlich ab September 2003**



PlayStation®2

PC  
CD-ROM



© Games Workshop Ltd 2003. Game and Software © 2003 THQ Inc. All Rights Reserved. Fire Warrior, the Fire Warrior logo, the GWI logo, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, Space Marine chapter logos, Tau, the Tau caste designations, Warhammer, Warhammer 40k Device and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Fire Warrior game and the Warhammer 40,000 universe are either ©, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2003, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. THQ and the its logo are registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. " " and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

# TRUE CRIME

## STREETS OF LA™



"In True Crime steckt genug Potential ,  
um das Genre neu zu definieren!"  
*PlayZone*

"Actionfans sollten sich True Crime:  
Streets of L.A. jetzt schon mal als  
Must-have vormerken."  
*PlayZone*



ACTIVISION