

07/2001
DM 9,99

6S 75,- sfr 9,90
lfr 235,- bfr 235,-
hfr 12,80 dkr 44,-
Lit 11,300
Pta 970,-
FF 38,-



**Nur DM
9,99!**

PLAYZONE



E3 2001: Live aus L.A.



Über **50** neue Hits
für die **PlayStation 2**

SPORT SSX Tricky, Tony Hawk's Pro Skater 3, WWF SmackDown! 3, FIFA
ACTION Thunderhawk 3, Stuntman, Run Like Hell, 007: Agent im Kreuzfeuer

RENNSPIELE Star Wars Racer II, Extreme-G3, WipEout Fusion

ACTION-ADVENTURE Drakan 2, Silent Hill 2, Jak and Daxter, Crash PS2

ROLLENSPIELE Final Fantasy X

HEISSE NEWS Die Preissenkung, mit der PS2 ins Internet, Zubehör

PlayStation 2: Im Test



**Crazy Taxi
Extermination
Unreal Tournament**

Komplettlösung

Onimusha

PS2-Zubehör

DVD-Filme

Internet

Musik

Exklusiv: Der erste Test

Onimusha

HORROR PUR! Test und Lösung

Grandios!

Gran Turismo 3

VORABTEST: Die japanische Version

Die E3-Überflieger

Metal Gear Solid 2 Final Fantasy X Baldur's Gate

EXTRAKLASSE: So gut können PS2-Spiele sein!



RED FACTION™



DIE REVOLUTION beginnt



PlayStation®2

Sept. 2001 | Juni 2001

Deutsche Version



Vertrieb: THQ Entertainment GmbH • ABC Spielspass GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax 0 21 31 / 607 - 111

©2001 THQ Inc. Red Faction, THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

EDITORIAL

von HANS IPPISCH

Eine neue Spieldimension: **Gran Turismo 3** ist grandios!

Fragen Sie Ihren Arzt und Apotheker ...

Wenn Sie mit dem Gedanken spielen, sich im Juli die deutsche Version von **Gran Turismo 3** zu kaufen, dann möchte ich Sie hiermit ausdrücklich warnen. Von diesem Zeitpunkt an werden Sie circa 95 % Ihrer verfügbaren und nicht verfügbaren Zeit vor dem Fernseher verbringen, spätestens nach 24 Stunden werden Sie erste **Schmerzen** in beiden Daumen verspüren (insbesondere im rechten), nach weiteren 24 Stunden wird sich ein **Bluterguss** zwischen Daumen und Zeigefinger der rechten Hand bilden und Sie werden Probleme bei alltäglichen Dingen wie dem Öffnen einer Flasche haben. Gleichzeitig werden Sie jedoch **das grandioseste Rennspielerlebnis** aller Zeiten haben. Unglaubliche Grafik, hervorragende Spielbarkeit und perfekte Racing-Atmosphäre werden Sie fesseln. Entscheiden Sie selbst, wir haben Sie jedoch **gewarnt** ...

E3: Ein ergiebiges Ereignis

Von 17. bis 19. Mai fand auf der **Electronic Entertainment Expo** in L.A. der große Showdown zwischen den Giganten Sony, Nintendo und Microsoft statt, den wir natürlich direkt vor Ort verfolgten. Die wichtigsten Infos zu Hits wie *Jak and Daxter*, oder *SSX Tricky* gibt's bereits im großen **Sonderteil** in dieser Ausgabe, auf der **DVD** der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen **die Hits der E3 in bewegten Bildern** vorstellen können.

Real, Irreal, Unreal?

Obgleich wir Ihnen bereits in Ausgabe 1 parallel zu unserer Vorstellung auf der damaligen DVD ein Review zur fertigen **US-Version** von **Unreal Tournament** präsentieren hätten können, verzichteten wir im Gegensatz zu allen anderen Magazinen darauf, das Spiel in einem Test hochzujubeln. Warum? Nachdem bereits die US-Version mit technischen Mängeln behaftet war, die sich erfahrungsgemäß in der PAL-Version aufgrund der bekannten Geschwindigkeitsproblematik noch stärker auswirken können, wollten wir Ihnen einen aussagekräftigen **Test der deutschen Version** liefern. Als sich das Spiel immer weiter verschob, blieben wir konsequent. Mitte April wurde uns schließlich vom Hersteller mitgeteilt, dass sich das Spiel auf **Ende Mai** verschiebt. Wir vertrauten dieser Info, strichen das Spiel schweren Herzens aus der Play Zone 6 und hakten eine Woche später nach, wann wir denn mit der lange versprochenen Test-Version rechnen können. Einmal mehr hieß es dann wieder, dass die Test-Version „in einer Woche“ rausginge! So weit, so gut. Als wir jedoch noch am **gleichen Tag** im Laden die **FERTIGE PAL-Version** ergattern konnten, waren wir mehr als überrascht. Nachdem Sie jedoch ein Recht auf einen kritischen Test der hier zu Lande erhältlichen PAL-Version haben, selbst oder gerade wenn es sich dabei um einen Titel mit einem großen Namen handelt, werden wir auch künftig nicht von unserer Linie abweichen. Schließlich ist es unsere Pflicht, Sie auf deutliche Mängel, wie sie leider eben auch bei *Unreal Tournament* vorzufinden sind, hinzuweisen.

Hans Ippisch

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

www.gameplay.de

**Wirklich gute Spiele
gibt's bei gameplay.**

24h unter: www.gameplay.de
Bestellung telefonisch: (0931) 35 45 222
Mo.-Fr. 8.30-22.30 Uhr
(Sa.-So. 9.30-18 Uhr)

 **gameplay**
THE GATEWAY TO GAMES

News

Allgemeine News	6
Japan-News	8
USA-News	10

Gewinnspiele

BDFL-Manager-2001-Gewinnspiel	130
Panzer-Front-Gewinnspiel	73
RC-Revenge-Pro-Gewinnspiel	67
Star-Wars-Starfighter-Gewinnspiel	91

Reportage

Resident Evil – Ground Zero	116
-----------------------------------	-----

Multimedia

DVD	114
Internet	120
Musik	118

Rubriken

Charts	82
Hardware & Zubehör	112
Impressum	144
Inserenten-Verzeichnis	144
Kleinanzeigen	126
Leserbriefe	122
Mittermeier's Lost Level	145
PlayStation-Lexikon	74
Schon getestet!	80
Vorschau	146
Zeugnis	143

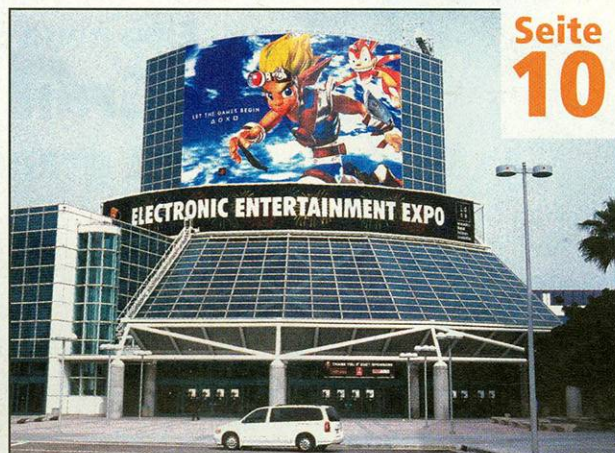
Spieleregister

007 – Agent im Kreuzfeuer	29
Alone in the Dark: The New Nightmare	106
Army Men Air Attack: Blade's Revenge	102
Asterix Maximum Gaudium	109
Baldur's Gate: Dark Alliance	52
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex	21
Crazy Taxi	88
Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix	109
Dead to Rights	31
Die 24 Stunden von Les Mans	71
Drakan 2	22
Dropship	34
ESPN National Hockey Night	101
Extermination	94
Extreme G3	66
Final Fantasy X	50
Fur Fighters: Viggos Revenge	100
Gauntlet: Dark Legacy	103
Gift	103
Gran Turismo 3	60
Herdy Gerdy	70
Jak and Daxter	20
KISS Pinball	109
Kuri Kuri Mix	102
Legacy of Kain: Blood Omen 2	23
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	17
Legion: Legend of Excalibur	54
Mat Hoffman's Pro BMX	108
Maximo	18
Metal Gear Solid 2	12
Onimusha	84
Project Eden	64
Ring of Red	92
Rubu Tribes	24
Run Like Hell	32
Silent Hill 2	19
Sky Surfer	102
Sled Storm 2	46
SSX Tricky	44
Star Trek – Shattered Universe	30
Star Wars Racer Revenge: Racer II	38
Star Wars Super Bombad Racing	99
State Of Emergency	35
Stuntman	28
The Bouncer	98
The Flintstones in Viva Rock Vegas	103
The Lost	16
Thunderhawk: Operation Phoenix	72
Tony Hawk's Pro Skater 3	42
Unreal Tournament	96
Vampire Night	33
Wipeout Fusion	39
WWF SmackDown! – Just bring it!	45

Über 50 Hits der E3

PLAYSTATION 2 PSONE Play Zone vor Ort in Los Angeles!

Vom 17. bis 19. Mai fand in Los Angeles die weltgrößte Messe für Computer- und Videospiele statt. Beim Besuch der Messe stellten wir erfreut fest, dass uns allen eine wahre Softwareflut für die PlayStation 2 bevorsteht. Wir haben für Sie alle Infos zu den kommenden Hits gesammelt und auf rund 50 Seiten zusammengestellt. Die E3-Berichterstattung beginnt ab Seite 10.

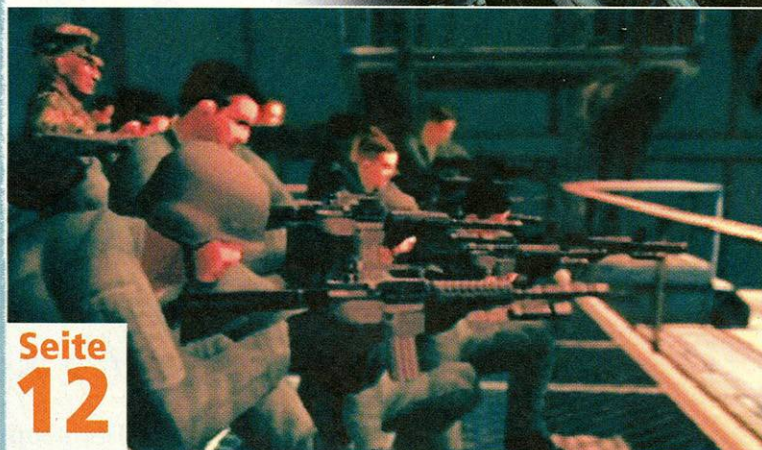
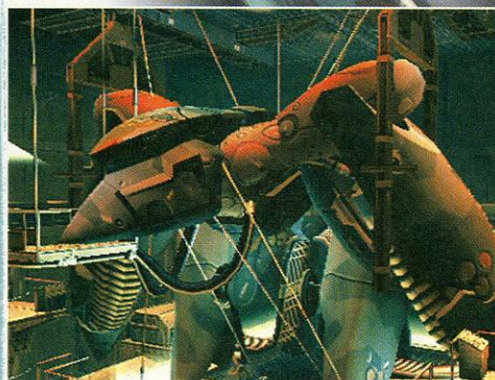


Seite
10

Metal Gear Solid 2

PLAYSTATION 2 Der letzte große Auftritt von Solid Snake!

Die gute Nachricht: *Metal Gear Solid 2* war wieder einmal der große Abräumer der E3. Ein neuer Trailer, den Mastermind Hideo Kojima persönlich präsentierte, sorgte für ähnlich offene Münder wie das erste Video zum Spiel vor ziemlich genau einem Jahr. Die schlechte Nachricht: Es war Hideo Kojimas vorerst letzter öffentlicher Auftritt, er will sich jetzt voll der Entwicklung des Spiels widmen. Es wird also bis zum Erscheinen von *MGS 2* so gut wie gar keine Informationen mehr geben. Aber Sie können sich ja erst einmal in die Eindrücke vertiefen, die wir von der E3 mitgebracht haben. Diese finden Sie ab Seite 12.

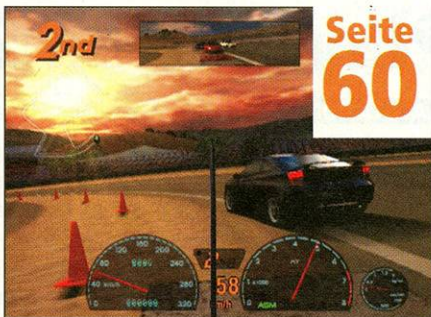


Seite
12

Gran Turismo 3

PLAYSTATION 2 DVD Der Rennspiel-Hit im Vorabtest!

19 Uhr in der Redaktion. Fünf Leute tippen hektisch, nur Wolfgang sitzt vor der Konsole und flucht. Er fährt die immer gleiche Kurve zum ca. 200. Mal. Zwölf Tausendstelsekunden fehlen noch bis zur Fahrprüfung in Gold. 20 Uhr: Ein Jubelschrei schallt durchs Büro, Wolfgang hüpfte durch die Räume. Wolfgang hat ein Problem, er ist süchtig nach *Gran Turismo 3*. Daher haben wir ihn gezwungen, sich seine Erfahrungen mit der Rennspiel-Droge aus Japan von der Seele zu schreiben. Ab Seite 60 finden Sie die gesamte Krankenakte.



Onimusha

PLAYSTATION 2 DVD Der große Test!

Mittlerweile dürfte es jedem klar sein: Capcom hat derzeit so einige potenzielle Smash-Hits für die PlayStation 2 in der Mache. Der erste Ausläufer der Hit-Flut hat nun unsere Redaktionsräume in Form einer Testversion von *Onimusha* erreicht. Stefanie hat zahllose Zombies niedergemetzelt und den finalen Endgegner gestellt.



Was sie auf ihren Streifzügen durchs alte Japan so alles erlebt hat, erzählt sie Ihnen ab Seite 84

Seite 84



Resident Evil - Ground Zero

KINO DVD Wir waren bei den Dreharbeiten!

Play Zone in Berlin: Wir durften die Dreharbeiten zum *Resident Evil*-Film besuchen, uns einen ganzen Tag lang am Set umschaun und umfangreiche Interviews mit Darstellern und Produzenten führen. Eine Reportage mit Fotos von den Dreharbeiten finden Sie im Heft ab Seite 116. Besondere Aufmerksamkeit sollten Sie aber vor allem der DVD in diesem Monat widmen. Dort finden Sie nämlich ein ausführliches Making-of zum Film und inklusive Interviews u. a. mit Bernd Eichinger und Milla Jovovich!



Seite 116

Komplettlösung

Onimusha134

Kurztipps

PS2:

Gauntlet: Dark Legacy132
Operation WinBack119
Rumble Racing128
Unreal Tournament133
Winning Eleven 5132
Zone Of The Enders133

PSone:

BDFL Manager 2001130
MediEvil 2119
Rainbow Six: Rogue Spear131
Simpsons Wrestling133
The Mummy119
Warriors of Might and Magic1312

Angespielt

PS2:

007 - Agent im Kreuzfeuer29
Baldur's Gate: Dark Alliance52
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex21
Dead to Rights31
Die 24 Stunden von Le Mans71
Drakan 222
Dropship34
Extreme G366
Final Fantasy X50
Gran Turismo 360
Herdy Gerdy70
Jak and Daxter20
Legacy of Kain: Blood Omen 223
Legacy of Kain: Soul Reaver 217
Legion: Legend of Excalibur54
Maximo18
Metal Gear Solid 212
Project Eden64
Rubu Tribes24
Run Like Hell32
Silent Hill 219
Sled Storm 246
SSX Tricky44
Star Trek - Shattered Universe30
Star Wars Racer Revenge: Racer II38
State Of Emergency35
Stuntman28
The Lost16
Thunderhawk: Operation Phoenix72
Tony Hawk's Pro Skater 342
Vampire Night33
Weitere E3-Highlights26, 36, 40, 48, 55
Wipeout Fusion39
WWF SmackDown! - Just bring it!45

PSone:

E3-Highlights56

Tests

PS2:

Army Men Air Attack: Blade's Revenge102
Crazy Taxi88
ESPN National Hockey Night101
Extermination94
Fur Fighters: Viggo's Revenge100
Gauntlet: Dark Legacy103
Gift103
Kuri Kuri Mix102
Onimusha84
Ring of Red92
Sky Surfer102
Star Wars Super Bombad Racing99
The Bouncer98
The Flintstones in Viva Rock Vegas103
Unreal Tournament96

PSone:

Alone in the Dark: The New Nightmare106
Asterix Maximum Gaudium109
Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix109
KISS Pinball109
Mat Hoffman's Pro BMX108

PLAY-
STATION

NEWS

PLAY ZONE Tops & Flops

Tops

1. PS2-PREISSENKUNG OFFIZIELL!

Ab 1. Juni für 799,- „pur“ oder 869,- mit Memory Card!

2. MAXIMO

Capcom holt einen echten Klassiker aus der Gruft!

3. JAK AND DAXTER

Naughty Dogs zeigte einen würdigen Crash-Nachfolger.

4. GRAN TURISMO 3

Die Japan-Version wird den Erwartungen gerecht!

5. BESSER SPÄT ALS NIE!

Metal Slug X und *Breath Of Fire IV* kommen nach Europa!

Flops

1. NICHT ÜBERLEBENSFÄHIG

No One Lives Forever (PS2) bisher unter aller Kanone!

2. DAVONGEKOMMEN

The Getaway glänzte auf der E3 durch Abwesenheit.

3. PS2-ONLINEPLÄNE

AOL mit der PS2? Wir bleiben vorerst skeptisch.

4. PSONE NICHT MEHR ANGESAGT

Wenige interessante 32-Bit-Neuheiten auf der E3

5. SYPHON FILTER 3 NUR FÜR PSONE?

Wo bleibt die erwartete PS2-Fassung?

INFO Kurz und Knapp

⇒ **KEINE PS2-DINOS** Auf der E3 hat Capcom angekündigt, dass *Dino Crisis 3* nur für Microsofts Xbox erscheinen wird. Der vierte Teil ist allerdings für verschiedene Systeme geplant.

⇒ **US-SPORTS VON SEGA** Noch in diesem Jahr sollen Segas erfolgreiche *NBA*- und *NFL*-Serien (aktuelle Ausgabe: *2K2*) für die PS2 erscheinen. Im nächsten Jahr sollen die *2K3*-Updates sogar das Online-Spielen auf der PS2 ermöglichen.

⇒ **SQUARE-KLASSIKER** Endlich offiziell: Im Juli veröffentlicht Square in den USA die Super-Nintendo-Klassiker *Chrono Trigger* und *Final Fantasy IV* in einem Paket als PSone-Neuaufgaben. Titel: *Final Fantasy Chronicles*.

⇒ **NAMCO-NACHSCHUB** Namco hat offiziell eine US-Version von *Tales Of Eternia* angekündigt, das Spiel soll in den Staaten *Tales Of Destiny 2* heißen.

⇒ **NEUE EURO-RELEASES** Die vor kurzem bei uns vorgestellten US-Hits *Breath Of Fire IV* und *Metal Slug X* werden demnächst auch in Deutschland erscheinen!

⇒ **PREISSENKUNG OFFIZIELL** Seit ersten Juni gibt es die PlayStation 2 auch offiziell billiger. Möglich gemacht wird dies durch einen Rabatt, durch den Händler die Memory Card gratis erhalten.

Ins Internet mit der PlayStation 2

PLAYSTATION 2 Sony gibt PS2-Online-Pläne bekannt.

Spielen, DVDs anschauen und CDs hören – das ist alles, was PlayStation-2-Besitzer heutzutage mit ihrer Konsole anfangen können. Den meisten wird das auch reichen, doch hatte Sony nicht viel mehr versprochen? Internetsurfen sollte möglich sein, eine Festplatte sollte den Speicher erweitern. Allmählich nehmen diese Pläne Gestalt an, auf der E3 in Los Angeles stellte Sony alles vor, was dafür nötig ist. Im Herbst soll es so weit sein – zumindest in Amerika. Im November wird die PlayStation 2 in den USA einem PC ähnlicher, indem sie eine 40-Gigabyte-Festplatte bekommt. Diese passt in die Erweiterungsbuchse an der Rückseite der Konsole. Ein Preis dafür ist noch nicht bekannt. Das gilt auch für den LCD-Monitor, der im Winter folgen soll und NTSC-, PAL- und XGA-kompatibel sein wird. Gleichzeitig kommen auch Maus und Tastatur im PlayStation-2-Design auf den Markt. All das wäre für die meisten aber wohl wertlos, gäbe es nicht auch einen Netzwerkadapter. Der wird ebenfalls im November in den USA in den Regalen stehen. Er wird hinten an die Festplatte gesteckt und hat sowohl 56k-Analog-Modem-Funktion als auch Ethernet-Kompatibilität für Breitband-Übertragungen. Der Preis wird bei \$ 39,95 liegen (ca. DM 95,-). Um den Internetzugang auch richtig nutzen zu können, hat Sony einige Partnerschaften geschlossen. AOL ermöglicht Chatten, E-Mailing und Instant Messages. Außerdem entwickeln die beiden Firmen gerade gemeinsam einen PlayStation-2-Browser, der auf Netscape beruht. Damit der Surfer die Websites auch multimedial erleben kann, bringt Macromedia Flash und Real Networks den Real Player und die Real Jukebox auf die PlayStation 2. Cisco Systems bastelt für Sony gerade an einer neuen Internet-Protokoll-Software. Der Konzern hofft, dass diese der Entwicklung von Breitbandhalten einen neuen Schub gibt. So können dann vielleicht neue Charaktere oder Levels für PlayStation-2-Spiele aus dem Internet geladen werden. Auch deutsche Spieler sollen noch dieses Jahr die Möglichkeit kriegen, mit einem PS2-Modem im Internet zu surfen. Die PSone wird ebenfalls noch erweitert. Zwar gibt es inzwischen schon einige Monitore für die Mini-Konsole von Drittherstellern, aber Sony will demnächst auch selbst zwei verschiedene Bildschirme auf den Markt bringen. Obwohl konkrete Ankündigungen für Deutschland noch auf sich warten lassen, gehen wir davon aus, dass Festplatte und Netzwerkadapter noch vor Weihnachten hierzulande erscheinen. Man wird sehen. (ao)

ERWEITERUNG Auf der E3 präsentierte Sony die Festplatte und den Netzwerkadapter.

Deus Ex

PLAYSTATION 2 Das PC-Spiel des Jahres bald auch auf PS2!

Die Firma Ion Storm dürfte Konsolen-Spielern eigentlich nur durch das eher mäßige *Daikatana* ein Begriff sein. Ihren größten Erfolg feierte die kalifornische Software-Schmiede allerdings mit dem futuristischen PC-Action-Rollenspiel *Deus Ex*, das auf der E3 2000 sogar zum Spiel des Jahres 2000 gekürt wurde. Grund genug, den Titel

mitsamt seiner vielschichtigen Storyline nun auch für Sonys Next-Generation-Konsole umzusetzen. Ihr virtuelles Alter Ego ist J.C. Denton, ein mit modernster Cyberware und Nanotechnologie hochgerüsteter Spezial-Agent. Als Mitglied der Anti-Terror-Organisation UNATCO sieht er sich eigentlich als einer von den Guten, doch in einer chaotischen Welt, in der die Kriminellen nicht nur die Straßen, sondern auch die Politik regieren, wird sich das bald als schwerer Irrtum herausstellen. Ziemlich schnell weiß er

nicht mehr, wem er überhaupt noch trauen kann. Die spannende und komplexe Mixtur aus Rollenspiel, Strategie und Action in Ego-Ansicht ist für Ende dieses Jahres angekündigt. (ssw)

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Eidos
Internet: www.eidos.de
Termin: Ende 2001

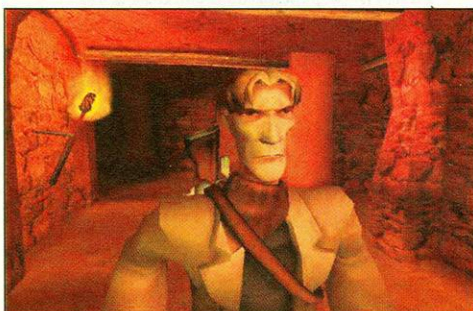
WACHSAM
Denton ist sich nicht sicher, wem er eigentlich trauen kann.



INVENTAR Die Menüs wurden für die Konsole etwas vereinfacht und übersichtlicher gestaltet.

TimeSplitters 2

PLAYSTATION 2 Erste Bilder des Ego-Shooter-Nachfolgers



GRAFISCH ÜBERARBEITET Die ersten Screenshots machen einen durchweg guten Eindruck.

lich spannenderen Einzelspieler-Modus vorgenommen, der mit speziellen Missionszielen deutlich mehr als der simple Vorgänger bieten soll. Der Multiplayermodus soll diesmal nicht nur im Splitscreen, sondern wahlweise auch über das iLink-Kabel und im Netzwerk ablaufen – nur übers Online-Spielen schweigen sich die Entwickler noch aus. Obwohl die Grafik einen Sprung nach vorne macht und die Levels merklich mehr Details bieten, soll es erneut möglich sein, mit einem Editor eigene Arenen zu entwerfen. Vielleicht langt's ja zum ersten Play-Zone-Hit in diesem Genre? (mp)

Genre: Ego-Shooter **Hersteller:** Eidos **Internet:** www.eidos.de **Termin:** Nicht bekannt

In Deutschland war *TimeSplitters* längere Zeit der einzige Ego-Shooter für die PlayStation 2, so dass das Interesse am Nachfolger recht groß sein dürfte. Free Radical Design haben sich für den zweiten Teil einen wesent-

Rayman M

PLAYSTATION 2 Rayman für Multiplayer!

Eigentlich eine gute Idee: Da *Rayman Revolution* spielerisch schwer zu toppen sein dürfte, hat Ubi Soft nun erst einmal eine neue Art von Spiel mit dem Firmenmaskottchen in Arbeit. Bei *Rayman M* geht es vor allem um Multiplayer-Spaß – bis zu vier Spieler nehmen gleichzeitig am Spiel teil: Im Race-Modus gilt es, eine Rayman-typische Umgebung möglichst schnell zu durchlaufen – das Jump&Run-Gameplay des Quasi-Vorgängers kommt dabei natürlich voll zum Tragen, so dass Sie nicht nur rennen sondern auch rutschen, klettern und fliegen können. Actionreicher gestaltet sich der Shooter-Modus, bei dem sich die Spieler gegenseitig mit Lums bewerfen – wer getroffen wird, verliert seine Munition und wer am Ende die meisten hat, gewinnt! Auf der E3 durften wir das Spiel kurz antesten und waren schon schwer angetan. (mp)

Genre: Rennspiel/Action
Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: Winter 2001

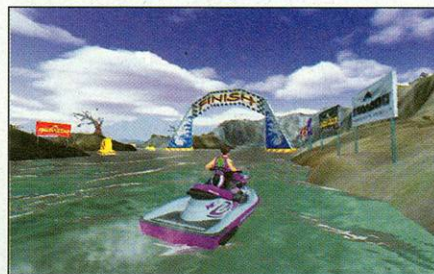


M WIE MULTIPLAYER Der Splitscreen-Modus ist das Wichtigste bei Rayman M!

Splashdown

PLAYSTATION 2 Viel versprechender Wave-Race-Clone von Infogrames

Mit *Wave Race* hatte Nintendo seinerzeit ein echtes Verkaufsargument für das Nintendo 64 in der Hand: Nie zuvor hatte man dermaßen realistisch dargestelltes Wasser auf einer Konsole bestaunen dürfen. Die auf der E3 präsentierte Neuauf-



AUCH DER REST STIMMT Nicht nur das Wasser, auch die Umgebung ist überaus ansehnlich.

lage für die neue GameCube-Konsole hatte erstmals mit harter Konkurrenz zu kämpfen. Ganz vorne mit dabei war *Splashdown*, das von den Rainbow Studios für Infogrames entwickelt wird – die hatten schon mit *ATV Off-Road Fury* gezeigt, dass sie die PS2 gut im Griff haben und beeindruckten das Messepublikum mit einer brillanten Wasserdarstellung, die sogar die Spiegelung der Umgebung auf der Oberfläche bot – erstaunlich, wie weit die Technik in einigen Jahren fortgeschritten ist. Zwar war das Spiel noch ein wenig ruckelig, doch bis zum Release ist ja noch etwas Zeit. Ein Rennspiel, auf das man gespannt sein darf! (mp)

Genre: Rennspiel **Hersteller:** Infogrames **Internet:** www.infogrames.de **Termin:** Nicht bekannt

KEINE ECHTEN JETSKI Diese eingebürgerte Bezeichnung beansprucht Kawasaki für seine Modelle!



JAPAN

NEWS



JAPAN Vor Ort

Durch Linux zum Entwicklungsland

Warren Harrod berichtet für Play Zone direkt aus Japan.

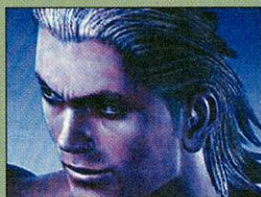
Die häufigen **Entwickler-Beschwerden** über die komplizierte Hardware der PlayStation 2 haben tausende begeisterte japanische Hobby-Programmierer nicht davon abhalten können, sich um die ersten Entwicklungskits für **Heimanwender** zu bemühen. Am 9. Mai um genau 14 Uhr startete auf Sonys Homepage die Vorbestellaktion für das PS2-Linux-Kit und nach nur acht Minuten waren **alle verkauft** – und dabei hatte Sony ursprünglich nur die Hälfte der 2.000 Systeme für den Verkauf eingeplant! Zur Wahl standen das reine Entwicklungskit und ein Bundle mit der PS2 und einer 8-MB-Memory-Card, denn viele Interessierte hatten noch gar keine PlayStation 2. Das Linux-Kit besteht aus einer 40-GB-Festplatte, einem Ethernet-Adapter, der DVD mit der Linux-Installationsversion, einem **VGA-Adapter** (XGA-Auflösung 1.024x768), einer USB-Maus und einem entsprechenden Keyboard. Mitte Juli will Sony weitere 7.000 der begehrten Linux-Kits ausliefern.

INFO Kurz und Knapp

⇒ **FINAL FANTASY X** Der neueste Teil der supererfolgreichen **Rollenspiel-Serie** wird in Japan nun doch nur in einer „normalen“ Fassung erscheinen. Die Extra-Features der ursprünglich angekündigten **Deluxe-Version** sollen zum Teil den Weg auf eine zweite DVD finden, die jedem Exemplar des Spiels beiliegen wird. Der Inhalt: ein Trailer zum *Final Fantasy*-Kinofilm, Interviews mit den Entwicklern, Illustrationen, Konzeptzeichnungen und Demovideos kommender PS2-Spiele von Square. Der Preis wird bei stolzen **8.800 Yen** (fast DM 170) liegen, satte 2.000 Yen über dem Normalniveau.

⇒ **NEUE NAMCO-PRÜGLER** Namco hat **Tekken 4** und – so die offizielle Bezeichnung – „ein neues Kapitel von **Soul Calibur**“ angekündigt. Systeme wurden noch nicht genannt, obwohl die Arcade-Version des *Soul Calibur*-Nachfolgers auf Namcos **PS2-ähnlichem** Board laufen wird. Wir gehen fest von PS2-Versionen beider Spiele aus.

Screenshots gibt es noch keine, aber immerhin zeigen die **Art-works** einen neuen *Tekken*-Kämpfer.



■ **NEU DABEI** Hier sehen Sie den ersten *Tekken-4*-Neuling.

Capcom vs. SNK 2

PLAYSTATION 2 Der Kampf der Giganten geht auf der PS2 weiter!

Nun also doch: Nachdem Sony bisher keine allzu gewöhnlichen 2D-Titel auf der PS2 geduldet hat, hat Capcom endlich die erste Umsetzung einer aktuellen Arcade-Prügelei angekündigt. Bei *Capcom vs. SNK 2* treten erneut die Prügel-Heroen der beiden Spielhallen-Veteranen gegeneinander an. Diesmal gesellen sich zu der relativ homogenen Truppe aus dem Vorgänger so seltsame Neuzugänge wie Samurai-Shodown-Held Haohmaru, insgesamt werden über 44 Kämpfer spielbar sein. Während die Figuren im Vordergrund nach wie vor niedrig aufgelöste und etwas hakelig animierte Sprites sind, erstrahlen die Hintergründe in echtem HiRes-3D, wobei der Gesamteindruck erstaunlich gut ist. Da 2D-Prügelspiele der alten Schule ansonsten kaum noch produziert werden, werden Genre-Fans an diesem Spiel kaum vorbeikommen! (mp)

Genre: 2D-Beat-'em-Up Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.com Termin: Sommer 2001

■ **HAOHMARU** Der Samurai-Shodown-Veteran mischt die Capcom-Riege auf.



■ **NICHT GANZ FAIR** Samurai Haohmaru zerlegt die unbewaffneten Straßenkämpfer mit dem Katana.



■ **STILMIX** Die Figuren sind einfache Sprites, die aufwendigen Hintergründe dagegen in 3D.

Stretch Panic

PLAYSTATION 2 Gewohnt skurrile Kost in bester Treasure-Tradition

Wenn Treasure ein neues Spiel ankündigt, dann handelt es sich dabei normalerweise nicht um den fünften Teil einer Erfolgsserie. Auch *Stretch Panic* ist mal wieder eine komplette Neuentwicklung und begeistert durch sein innovatives Gameplay: Die Hauptfigur Linda wäre beinahe von einem Dämon erfasst worden, erwischt hat's aber nur ihren Schal – und der entwickelt jetzt ein Eigenleben! Sie übernehmen mit dem linken Analogstick die Kontrolle über Linda und mit dem rechten über den Schal. Besonders skurril wird das Ganze durch die Spielwelt, die komplett elastisch ist. So können Sie mit dem Schal Gegenstände in die Länge ziehen und beispielsweise Linda wie mit einer riesigen Schleuder durch die Levels katapultieren. Trotz der japanischen Entwickler erscheint das Spiel übrigens zuerst in den USA – und später hoffentlich auch bei uns! (mp)

Genre: Action Hersteller: Treasure/Conspiracy

Internet: – Termin: Juli (USA)



■ **HOLZ VOR DER HÜTTE** Gegen solche Oberweiten verblissen selbst die Dead-Or-Alive-Mädels.

Jade Cocoon 2

PLAYSTATION 2 Genki präsentiert den Nachfolger.

Kaum hat Genki in Japan erste Bilder des kommenden *Tamamayu Saga 2* präsentiert, schon kündigt Ubi Soft das Spiel für den europäischen Markt an – der Titel *Jade Cocoon 2* dürfte Rollenspieler hier zu Lande auch eher etwas sagen. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle eines Jungen namens Kafuu, der vier magische Kugeln finden muss, um sich von einem Fluch zu befreien. Die Story klingt nicht sonderlich originell und auch spielerisch gibt es nichts sensationell Neues: Das Einfangen und Züchten von Monstern steht erneut im Mittelpunkt des Spiels, wobei die Unterstützung des Handy-Adapters in Japan das Downloaden neuer Viecher aus dem Internet ermöglicht. Grafisch macht das Spiel auf jeden Fall einen guten Eindruck und auch die umfangreiche Sprachausgabe ist lobenswert. (mp)



MIT SPRACHAUSGABE Ob die Sprecher im Studio so emotional werden wie die Manga-Figuren?



MERKLICH AUFGEBOHRT Die Grafik wirkt auf der PlayStation 2 natürlich bedeutend sauberer.

Genre: Rollenspiel Hersteller: Genki Internet: www.genki.co.jp Termin: Sommer 2001 (Japan)

Neue Rollenspiele von Contrail angekündigt!

PLAYSTATION 2 Die Nachfolger der beliebten PSone-RPGs

Die PlayStation 2 scheint nach diesbezüglich schwachem Start zu einer echten Rollenspiel-Hochburg zu werden. Nun hat Sony-Entwickler Contrail zwei PS2-Nachfolger seiner PSone-RPGs angekündigt. *Wild Arms Advance 3rd* (der zweite Teil wird wohl nicht mehr in Europa erscheinen) spielt in einer westlicher anmutenden Welt als die Vorgänger und nutzt bei der Darstellung der Figuren das neuerdings so populäre Cel-Shading, was dem Spiel einen plastischen Comic-Look verleiht. Bei den Kämpfen wird man diesmal seine Position während der Schlacht ändern können. *Legend of Legaia 2* bleibt bei den Figuren dem grafischen Stil des Vorgängers halbwegs treu, wirkt aber auf der neuen Hardware ein ganzes Stück realistischer. Das prügelspielähnliche Battle-Arts-System des ersten Teils kommt erneut zum Einsatz. Leider sind die ersten Screenshots sehr klein. (mp)



LEGEND OF LEGAIA 2 Das Battle-Arts-System kommt wieder zum Einsatz.

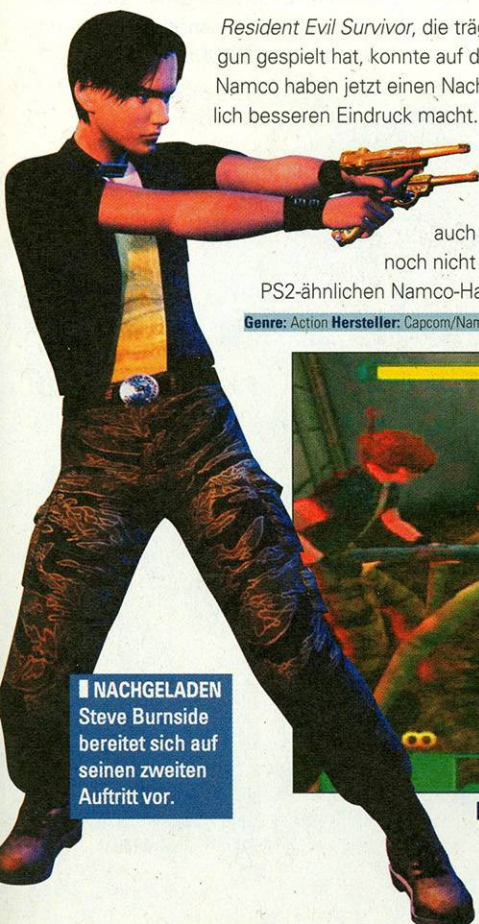


WILD ARMS ADVANCE 3RD Das neue Cel-Shading wertet die Comic-Grafik auf.

Genre: Rollenspiel Hersteller: Sony/Contrail Internet: www.scei.co.jp Termin: Nicht bekannt

Gun Survivor 2 - R. E. CODE: Veronica

PLAYSTATION 2 Vom Action-Adventure zur Spielhallen-Ballerei.



Resident Evil Survivor, die träge Lightgun-Ballerei, die man am besten ohne Lightgun gespielt hat, konnte auf der PSone nicht gerade begeistern. Capcom und Namco haben jetzt einen Nachfolger für die Spielhalle in Arbeit, der einen wesentlich besseren Eindruck macht. Erneut geht's dabei nicht nur ums reine Ballern, genau wie beim Vorgänger kann und muss man sich dazu noch direkt durch die Levels bewegen und Gegenstände aufheben – minimale Rätsel sollen auch geboten werden. Eine Heimumsetzung ist zwar noch nicht offiziell angekündigt, erscheint aber aufgrund der PS2-ähnlichen Namco-Hardware des Automaten sehr wahrscheinlich. (mp)

Genre: Action Hersteller: Capcom/Namco Internet: www.capcom.com Termin: Juni (Spielhalle)



FEUER FREI! Claire und Steve gegen die Zombie-Brut – der Automat kriegt einen Zweispielermodus!

NACHGELADEN Steve Burnside bereitet sich auf seinen zweiten Auftritt vor.

JAPAN Verkaufs-Charts

1. Gran Turismo 3 A-SpecPS2
2. World Stadium 5PSone
3. SD Gundam FIFPSone
4. Winning Eleven 5PS2
5. Super Robot Taisen Alpha GaidenPSone
6. Tokyo Bus GuidePS2
7. Oni Zero Resurrection.....PSone
8. Armored Core 2 Another Age.....PS2
9. Time Crisis Project TitanPSone
10. Sanyo Pachinko Paradise 5PSone

JAPAN Erscheint demnächst

PLAYSTATION 2

Zuletzt erschienen

- Castlevania Chronicles* ..Jump & Run.....24. Mai
Tear Ring SagaRollenspiel.....24. Mai

PLAYSTATION 2

Erscheint demnächst

- Capcom vs SNK 2*2D-Beat-'em-UpSommer
DNAAction-AdventureJuni
Devil May CryAction-Adventure23. August
Dynasty Warriors 3ActionHerbst
Evergrace IIAction-Adventure28. Juni
Final Fantasy XRollenspiel19. Juli
Kingdom HeartsRollenspielWinter
MosquitoAction21. Juni
Shadow HeartsRollenspiel28. Juni



USA NEWS



USA Vor Ort

Jak's Off!**Simon Price berichtet für Play Zone aus den USA.**

Du hast **Crash** gespielt und rennst sofort nach draußen, um zu sehen, ob es auch im richtigen Leben so viel Spaß macht, Holzkisten zu zertrümmern. Nein, nicht wirklich, stellst du fest, und als du aus dem Krankenhaus kommst – die Ärzte suchen immer noch nach einer Lösung für dein mentales Problem – ist es Zeit für *Crash 2*. Das Tollste an *Crash 2* war der **Wampenklat-scher**, mit dem du deine Feinde reihenweise flachlegen konntest. Als du dasselbe bei deiner Freundin versuchst, musst du leider feststellen, dass ihr Vater viel größer ist als du und das gar nicht so lustig findet. Zurück im Krankenhaus können dir die Ärzte immer noch nicht helfen und deine Geschichten über Dr. Cortex wollen sie auch nicht mehr hören. So spielst du also *Crash Bandicoot: Warped*, aber von Jetskiing oder einen Doppeldecker zu fliegen siehst du lieber ab, denn mit zwei gebrochenen Armen kannst du die nächsten zwei *Crash*-Titel wohl nicht spielen. Und gerade wenn du denkst, den Leuten von **Naughty Dog** fällt nichts Neues mehr ein, kommen sie mit **Jak und Daxter** um die Ecke. Hier spielst du Jak, der mit einem wieselähnlichen Tier namens Daxter durch die Gegend rennt. Letzterer ist nicht nur dumm wie Brot, er wurde auch noch unfreiwillig in dieses Nagetier verwandelt. So muss sein Kumpel Jak ein Gegenmittel finden, während es Jaks Job ist, lediglich nur dekorativ auf seiner Schulter zu sitzen. Na ja, und was dich angeht: Versuch vielleicht nochmal die Sache mit dem Wampenklat-scher bei deiner Freundin – vielleicht ist ihr Vater ja im Urlaub.

USA Erscheint demnächst**PLAYSTATION 2****Erscheint demnächst**

NCAA Football 2002	American Sports	22. Juli
Klonoa 2: Lunateas's Veil	Action-Adventure	24. Juli
Rune: Viking Warlord	Action	26. Juli

PSONE**Erscheint demnächst**

Final Fantasy Chronicles	Rollenspiel	11. Juli
Digimon Card Battle	Geschicklichkeit	11. Juli
Hoshigami: Ruining Blue Earth	Rollenspiel	1. August

USA Verkaufs-Charts

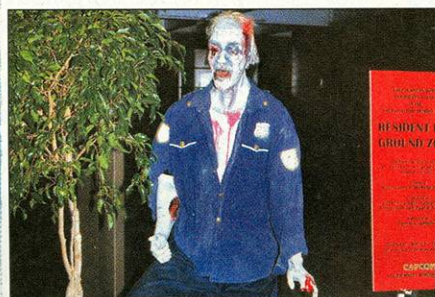
1. Onimusha Warlords	PS2
2. Zone of the Enders	PS2
3. Madden NFL 2001	PS2
4. ATV Off Road Fury	PS2
5. Tomb Raider: The Last Revelation	PSone
6. Triple Play Baseball	PS2
7. Tiger Woods PGA Tour 2001	PS2
8. Gran Turismo 2	PSone
9. SSX	PS2
10. The Bouncer	PS2

Willkommen zur E3

Die Stunde der Wahrheit: Im Zuge großer Neuankündigungen der Konkurrenten Nintendo und Microsoft musste Sony zeigen, was von der PlayStation 2 im nächsten Jahr zu erwarten ist.

Das große Thema der weltgrößten Messe für Computer- und Videospiele in diesem Jahr war sicherlich der anstehende Konsolenkrieg der

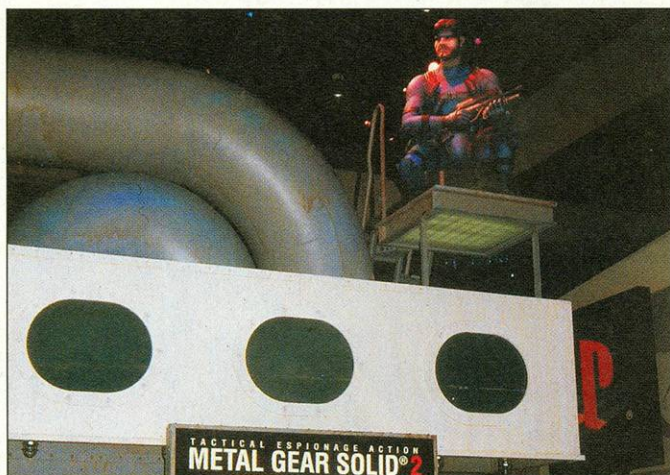
drei Giganten Sony, Microsoft und Nintendo. Schon einen Tag vor Beginn der eigentlichen Veranstaltung hatten alle drei Konzerne Pressekonferenzen angesetzt, um ihre Zukunftspläne zu enthüllen. Sonys Ankündigungen nahmen wir dabei mit gemischten Gefühlen auf. Es gab zwar Neuigkeiten zu Festplatte und Online-Plänen, diese haben uns aber nicht gerade vom Hocker gerissen. Wir hatten uns etwas mehr erwartet als eine zum Aushilfs-PC umgebaute PlayStation 2. Ob und wie Online-Gaming auf der PS2 stattfinden wird, das bleibt weiterhin recht unsicher, da gerade mal eine Hand voll Spiele auf der Messe präsentiert wurden, bei denen sich echte Online-Features finden. Nennenswert sind nämlich nur Sonys eigenes *SOCOM*, das von der



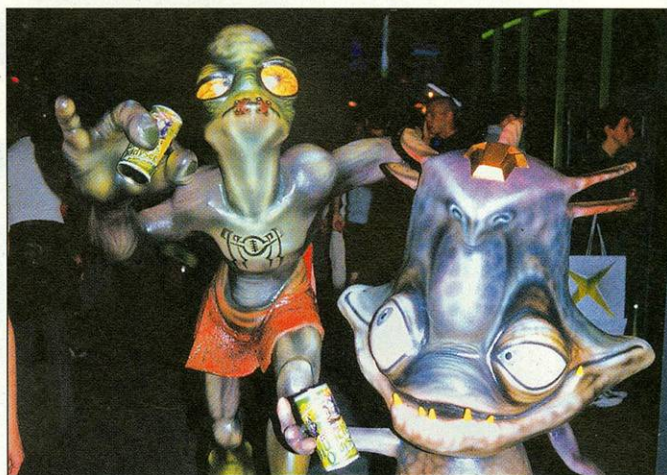
■ PURES GRAUEN Am Capcom-Stand lauerten die Zombies, alles im Zeichen von Resident Evil.



■ PILGERFAHRT NACH L.A. Auf der E3 gab es in diesem Jahr rund 100 Spiele für die PlayStation 2 zu bestaunen.



■ **KÖNIG DER E3** Solid Snake thronte am Konami-Stand über den Köpfen der Besucher, MGS 2 war mal wieder der Abräumer der Show.



■ **MASKOTTCHEN** Abe macht sich leider nur noch auf der Xbox breit, deren Line-up uns aber insgesamt nicht restlos überzeugen konnte.

Thematik an das PC-Online-Kultspiel *Counter-Strike* erinnert, *Tribes 2*, ebenfalls eine PC-Umsetzung, *Twisted Metal Black* und *Tony Hawk's Pro Skater 3*. Die bisherigen Online-Pläne machen uns eher skeptisch, aber wir lassen uns gerne überraschen. Was den Deutschlandstart von Online-Anbindung und Festplatte angeht, lassen konkrete Ankündigungen bislang auf sich warten, wir rechnen aber spätestens zum Weihnachtsgeschäft damit, dass die ersten Erweiterungen für die PS2 auch hier in den Läden stehen. Aber es war nicht alles schlecht, im Gegenteil: Sony konnte Stärke in dem Bereich beweisen, der wohl am meisten zählt, den Spielen!

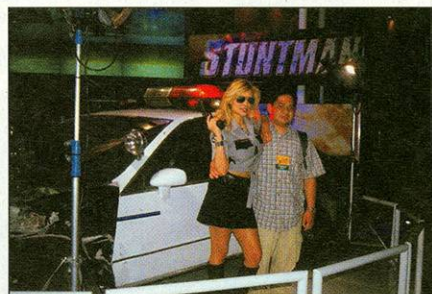
Starkes Line-up

Niemand konnte rein quantitativ auf der E3 der PlayStation 2 das Wasser reichen. Die schiere Masse an Software-Neuankündigungen war überwältigend. Glücklicherweise war es aber auch Masse mit Klasse. Klar, einige Gurken waren sicherlich dabei, insgesamt hat uns aber die Qualität der zweiten Software-Generation auf

der PlayStation 2 sehr beeindruckt. Allein die Zahl der potenziellen Blockbuster war größer als die Gesamtzahl der für Nintendos GameCube gezeigten Titel (obwohl man zugeben muss, dass die Qualität des bislang gezeigten GameCube-Line-ups ebenfalls hervorragend ist). Zudem konnte Sony frohlockend mitteilen, dass hochkarätige Titel wie *Metal Gear Solid 2*, *Final Fantasy X* und *GTA 3* zunächst exklusiv für die eigene Konsole erscheinen. Um Ihnen den bestmöglichen Eindruck von den Neuankündigungen zu geben, haben wir so viele Spiele wie möglich in dieses Heft gepackt. Daher finden Sie neben den gewohnten Angespült-Berichten auch Sonderseiten zu jedem Genre, auf denen wir Ihnen weitere Highlights der E3 vorstellen. In den kommenden Ausgaben werden wir natürlich viele der im Folgenden kurz vorgestellten Spiele noch einmal ausführlich beleuchten. Außerdem haben wir auf dieser Doppelseite schon einmal unsere ganz persönlichen Top-15 der E3 aufgelistet, damit Sie sofort wissen, auf welche Spiele sich Ihre Aufmerksamkeit ganz besonders richten sollte. Wir haben dabei auf Spiele verzichtet, die in Japan erhältlich sind und über die wir bereits ausführlich berichtet haben. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie *Gran Turismo 3*, *Resident Evil CODE: Veronica* oder *Onimusha* nicht in der Auflistung finden. Außerdem haben wir uns auf Spiele beschränkt, die in aussagekräftiger, spielbarer Form gezeigt wurden. Die Liste ist natür-



■ **PUNK-ROCK** Auf einem zum Messestand umfunktionierten Parkplatz gab es Live-Musik.



■ **HÄNDE HOCH** Bei Infogrames konnten sich Messebesucher für die Kamera „verhaften“ lassen.

lich rein subjektiv. Wir wünschen Ihnen viel Spaß auf den folgenden Seiten mit unserem kleinen Ausblick auf die hoffentlich große Spiele-Zukunft der PlayStation 2.

André Horn



■ **KAUF MICH!** Squaresoft zeigte allerlei Merchandise zu Final Fantasy, auch zum kommenden Film.

INFO Unsere persönlichen E3-Top-15

1. Metal Gear Solid 2 Konami
2. Final Fantasy X Squaresoft
3. Baldur's Gate: Dark Alliance Interplay
4. Tony Hawk's Pro Skater 3 Activision
5. Devil May Cry Capcom
6. GTA 3 Take 2
7. Stuntman Infogrames
8. SSX: Tricky EA
9. Silent Hill 2 Konami
10. Jak and Daxter Sony
11. Legacy of Kain: Soul Reaver 2 Eidos
12. 007 – Agent im Kreuzfeuer EA
13. Maximo Capcom
14. Flucht von Monkey Island LucasArts
15. World Rally Championship Sony

Metal Gear Solid 2:

■ **LANGER WEG** Solid Snake schleicht in Richtung Metal Gear Solid 2: Leider braucht er noch mehr als ein halbes Jahr, um dort anzu-kommen.

» **GENRE**
Action-Adventure
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Konami
» **INTERNET**
www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2

Höhepunkt auf der E 3 war eine

Tötungsmaschine: Erstmals gab es Bilder von Metal Gear Ray in Aktion.

Mächtige Wassermassen fluten durch alle Teile des von Terroristen gekaperten Tan- kers. Wände geben dem Druck nach, Lecks reißen auf, Solid Snake taucht durch die ein- dringenden Fluten. So sieht eine Szene aus dem auf der E3 gezeigten neuen Trailer von *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* aus. Voll- kommen gegensätzlich dazu verhalten sich



■ **UNAUFFÄLLIG** Snake versteckt sich vor einem gegnerischen Soldaten, das ist oft besser als Angriff. Vor allem, wenn die Gegner in der Überzahl sind.



■ **AUFFÄLLIGE INFILTRATION** Diese Soldaten können von Snake in puncto Schleichen noch was lernen. Aber sie haben sehr coole Uniformen.

Sons of Liberty

MOST WANTED
PLAYZONE

Angespielt Metal Gear Solid 2



■ **WENN BLICKE TÖTEN KÖNNTEN ...** Der namenlose Gegner hier wäre ein echter Massenmörder.

bislang die Informationen über das Spiel. Die Tröpfeln eher nach und nach an die Öffentlichkeit. Ein warmer Schauer an neuen Bildern prasselte jetzt auf das Messepublikum herunter. Fast acht Minuten lang sind die Spielausschnitte, die in Los Angeles zu sehen waren und eine Menge noch nie vorher gezeigter Szenen, Feinde und Schauplätze einführt. Die sind genauso beeindruckend wie das bekannte Spielgeschehen und bestätigen eindeutig: *Metal Gear Solid 2* wird der absolute Knüller!

Alte Bekannte, neue Gesichter

Bisher gab es nur Spielszenen und Zwischensequenzen aus dem ersten Level zu sehen und in einigen Ländern inzwischen sogar als Demo zu spielen. Snake dringt da in einen Tanker ein, der vor der Küste New Yorks von Terroristen geentert wurde. Im Laderaum des Schiffes befindet sich *Metal Gear Ray*, die ultimative Kampfmaschine, eine Weiterentwicklung von *Metal Gear Rex* aus dem ersten Teil. Snake arbeitet jetzt mit Otacon zusammen, einer Organisation der Vereinten Nationen, die den Weltfrieden sichern soll. Ihm gegenüber steht die Terroristenorganisation Sons of Liberty, die auch Revolver Ocelot ein neues Zuhause gegeben hat. Jetzt hat Konami erstmals Bilder gezeigt, die über diesen Abschnitt hinausgehen. Die Episode auf dem Tanker scheint aufzuhören, als *Metal Gear Ray* aktiviert wird. Die perfekte Zerstörungsmaschine



■ **PLA** ... ersacher taucht gleich doppelt auf. Er wurde wohl geklont.

läuft Amok und bringt dabei das Schiff zum Sinken. Diese Szenen sind vor allem optisch mal wieder der Hammer. Wie das Wasser durch alle Luken flutet, Snake durch einen überschwemmten Lagerraum schwimmt und Explosionen den Tanker Stück für Stück in die Luft jagen – das sieht atemberaubend aus.

Aber dass *Metal Gear Solid 2* grafisch neue Maßstäbe setzt, war ja schon bekannt. Weniger wusste man bislang über die Gegner und Endkämpfe. In der Demo ließ sich nur ein Feuergefecht gegen die junge Terroristin Olga austragen. Der Trailer zeigt jetzt einige neue Feinde in Aktion und Snake, der sie bekämpft. Neben bekannten Gesichtern gibt es auch neue Darsteller zu bewundern. Revolver Ocelot hat einen kurzen Auftritt. Ebenso eine Figur, die stark an den Ninja aus dem ersten Teil erinnert, der da am Ende ums Leben kam. Höchst lebendig ist dagegen ein Frau namens Fortune, die Snake ziemlich brutal bekämpft. Etwas mysteriöser erscheint ein namenloser Gegenspieler, der in dem Trailer kurz auftaucht. Dort ist er zu sehen, wie er Soldaten in Tarnuniform die Kehle aufschneidet. Obwohl er eindeutig an einen Vampir erinnert,

INFO Eine neue Endgegnerin

Sexbombe als Bombenlegerin

Mit weiblichen Feinden hat Snake so seine Probleme: erst Olga auf dem Schiff, jetzt Fortune mit ihrer riesigen Waffe.

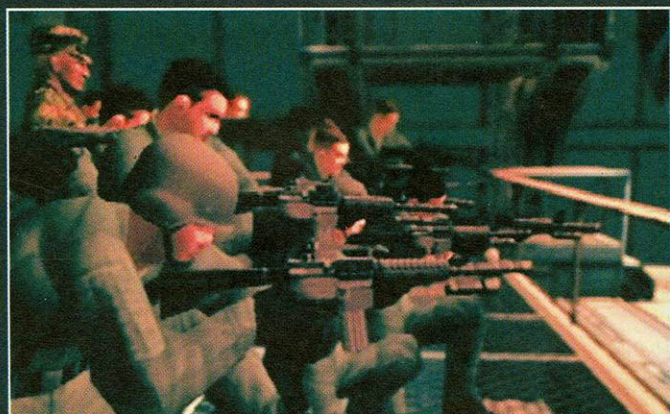
Zu spielen gab es den Endkampf zwar noch nicht, zu sehen aber doch. Und das sieht ganz schön schwierig aus. Die Kugeln aus Snakes Gewehr scheinen Fortune ziemlich wenig auszumachen. Dazu passt auch die einzige Aussage, die von ihr zu hören ist: „Ich heiße Fortune. Ich verbrachte mein Glück auf dem Schlachtfeld. Sogar der Senenmann hat bei mir aufgegeben. Bitte töte mich!“ Trotz dieser Aufforderung wehrt sie sich aber gewaltig gegen ihren Tod. Die riesige Kanone verschießt elektromagnetische Strahlen, die einen ziemlich Schaden anrichten.



■ **UMGEKEHRT PROPORTIONAL** Eheres Gesetz: Je größer die Waffe, desto kleiner der Tanga.



■ **INFERNO** Mit ihrer mächtigen Wumme legt Fortune den ganzen Raum in Schutt und Asche.



■ **HINTERHALT** Das Militär fährt all seine Macht auf, um mit *Metal Gear Ray* fertig zu werden. Den Riesenroboter stört das aber herzlich wenig.



■ **ALTER BEKANNTER?** Der Ninja aus dem ersten Teil kann das hier eigentlich nicht sein, der sollte tot sein. Trotzdem schön, dass es wieder einen gibt.

trinkt er nicht von ihrem Blut. Solid Snake persönlich steht beim letzten gezeigten Endkampf wieder mehr im Mittelpunkt. Mit einer Stinger-Kanone bewaffnet, steht er auf der George-Washington-Bridge in New York. Die massive Waffe kommt ihm auch gerade recht, hat er es doch mit einem

Kampfjet zu tun, der alles um ihn herum in Schutt und Asche legt. Da wird wieder eine Mischung aus Versteckspiel und gutem Zielen erforderlich sein. Optisch und spielerisch scheint das ganze Spiel halten zu können, was der erste Teil und das bis jetzt veröffentlichte Material des zweiten Teils versprochen

INTERVIEW Hideo Kojima im Interview

„MGS ist einfach cool!“

Auf der E3 konnten wir den Kopf hinter Metal Gear Solid 2 ausgiebig befragen! Dies war übrigens sein letzter öffentlicher Auftritt, bevor er sich nun komplett der Fertigstellung des Spiels widmet.

Play Zone: Können Sie uns zunächst kurz erzählen, was bei Ihnen so passiert ist seit der Präsentation von Metal Gear Solid 2 im letzten Jahr?

Hideo Kojima: Als wir den ersten Trailer auf der E3 im letzten Jahr zeigten, war die Resonanz enorm, viel positiver, als wir es erwartet hatten. Das setzte uns natürlich sehr unter Druck. Wir mussten aufpassen, dass wir nicht unter dem Druck zerbrechen. Außerdem mussten wir sicherstellen, dass die Entwicklung von Metal Gear Solid 2 weiterhin in die richtige Richtung geht, so dass das Spiel alle Erwartungen erfüllt, die man an eine Fortsetzung von Metal Gear Solid hat.

Play Zone: Hat sich irgendetwas Grundlegendes am Spiel geändert seit der ersten Präsentation im letzten Jahr?

Kojima-San: Wir haben eigentlich nichts geändert. Als wir den ersten Trailer zeigten und sahen, wie sehr die Leute ihn mochten, wussten wir, in welche Richtung wir mit dem Design gehen sollten. Natürlich haben wir eine Reihe marginaler Änderungen vorgenommen, z. B. an der Art, wie Snake seine Waffe hält. Solche Dinge machen wir laufend. Am generellen Design hat sich aber nichts geändert.

Play Zone: Können Sie uns ein wenig über den Endgegnerkampf erzählen, der im neuen Trailer zu sehen ist – mit der Dame und ihrer großen Wumme?

Kojima-San: Die meisten Kämpfer in Metal Gear Solid 2 haben eine Menge Erfahrung und sind gute Kämpfer. Die Frau mit der Energiekanone – sie heißt Fortune – nutzt all ihr Glück auf dem Schlachtfeld. Auf sie geworfene Granaten erweisen sich als Blindgänger, Kugeln verfehlen sie auf mysteriöse Weise usw. Da sie ihr ganzes Glück auf dem Schlachtfeld verbraucht, ist sie im echten Leben eine sehr unglückliche

Person. Abgesehen von dieser Sache hat sie keine besonderen Fähigkeiten; sie ist nicht sonderlich muskulös oder so. Sie ist nur eine einfache Frau.

Play Zone: Können Sie uns ein wenig mehr über die Handlung erzählen?

Kojima-San: Nein, können wir leider nicht. Sorry!

Play Zone: Gibt es irgendwelche Online-Pläne für Metal Gear Solid?

Kojima-San: Wir werden auf keinen Fall irgendetwas mit Online-Funktionen machen, nur weil wir plötzlich die Möglichkeit dazu haben. Es muss eine substantielle Bedeutung für das Spiel haben. Bisher gibt es in dieser Richtung keine Pläne. Wir überlegen derzeit, etwas mit der Festplatte zu machen. Vielleicht gibt es dann die Möglichkeit, eine neue Waffe herunterzuladen oder so. Aber das wäre wirklich nur ein spaßiges Zusatzfeature. Das wäre nicht wirklich ein Versuch, dem Spiel eine Online-Komponente hinzuzufügen.

Play Zone: Sony hat angekündigt, dass Metal Gear Solid 2 mindestens bis Ende 2002 ein Exklusiv-Titel für die PlayStation 2 sein wird. Können wir anschließend mit dem Spiel auf anderen Plattformen rechnen?

Kojima-San: Das ist eine Frage, die eigentlich nur das Konami-Hauptquartier beantworten kann. Zunächst einmal bleibt Metal Gear Solid 2 aber exklusiv für PlayStation 2.

Play Zone: Mittlerweile ist Metal Gear Solid ein Markenname, eine Spiele-Serie, die jeder Videospieler kennt. Bei anderen Spielserien gab es des Öfteren Ableger, mit denen andere Genres bedient wurden, z. B. mit Final Fantasy Tactics. Können Sie sich etwas Ähnliches mit Metal Gear Solid vorstellen, beispielsweise ein Rollenspiel mit den Charakteren der Serie?



■ HIDEO KOJIMA, Stardesigner, unterhielt sich mit uns über MGS.

Kojima-San: Ich persönlich würde so etwas nicht machen. Ich finde, es verwässert den Markennamen etwas. Was ich aber gerne machen würde, wäre ein Metal Gear Solid, das während des Zweiten Weltkriegs spielt.

Play Zone: Im Trailer fiel der Name Solidus. Können Sie uns dazu etwas mehr sagen? Im ersten Trailer im letzten Jahr gab es Andeutungen zur Klontechnologie, in diesem Jahr haben Sie diese fortgeführt. Erleuchten Sie uns doch bitte!

Kojima-San: Sorry, darüber kann ich nichts sagen (lacht). Nur so viel: Es gibt drei Snakes, er ist einer davon.

Play Zone: Es gibt keinen Zweifel daran, dass Metal Gear Solid 2 wieder eines der Highlights der diesjährigen E3 war. Hatten Sie eine Chance, sich die anderen Spiele anzuschauen? Haben Sie einen persönlichen Favoriten?

Kojima-San: Wir sind ein wenig rumgelaufen und waren sogar beim Nintendo-Stand. Bisher habe ich nichts wirklich Umwerfendes gesehen. Ich möchte aber gerne noch zum Sony-Stand und mir Ico anschauen. Das finde ich viel versprechend.

Play Zone: Die Leute sind jetzt schon verrückt nach Metal Gear Solid 2. Zudem haben unsere Leser Metal Gear Solid zum besten Spiel aller Zeiten auf der PSone gewählt. Können Sie uns in einem Satz sagen, was Sie persönlich so speziell an Metal Gear Solid finden.

Was macht es so gut?

Kojima-San: Cool!!! Sehen Sie, das war sogar nicht mal ein Satz, nur ein Wort (lacht).

Play Zone: Vielen Dank für das nette Gespräch!



■ BÖSER BUBE Ocelot gibt Anweisungen. Wie alle anderen ist auch er scharf auf Metal Gear Ray.



■ FEUERSPUCKER Metal Gear Ray tötet mit Strahlen, was sich ihm in den Weg stellt.

haben: realistische, spektakuläre Grafik-Effekte, großartige Kameraführung und das bewährte Spielkonzept mit Action und Infiltration. Auch zur Geschichte gibt es Neues. Das Geschehen verlagert sich aufs Festland in New York, Terroristen, US-Militär und Snakes Organisation haben es auf Metal Gear Ray abgesehen. Den richtigen Durchblick haben dabei wohl wenige. So hält das Militär Solid Snake für den Anführer der Sons of Liberty. Oder haben sie vielleicht sogar Recht mit dieser Annahme? Oder ist Snake gar nicht der echte, sondern nur ein Klon? Wer das alles wissen will, braucht noch viel Geduld: Antworten gibt es erst in gut einem halben Jahr. Bis dahin wird es angeblich keine weiteren Informationen mehr zu dem Spiel geben. Produzent Hideo Kojima will sich jetzt in sein stilles Kämmerlein zurückziehen, um Metal Gear Solid 2 in Ruhe zu Ende zu bringen.

Albrecht Ott

ANGESPIELT Metal Gear Solid 2

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Japanisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Winter

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Konami

EINSCHÄTZUNG

Super

„Noch mehr als sechs Monate: Je mehr es von dem Spiel zu sehen gibt, desto schwerer fällt das Warten.“



Die besten Spiele!



Wir haben sie alle!



-Gamestores

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele in deiner Nähe

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belgig

WIGGER'S
Große Straße 32
25938 Nordseeheilbad Wyk a. Föhr

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg

SPIELON
Bahnhofstr. 55
35390 Gießen

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld

RUG
Markt 41
36404 Vacha

ÜHLING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein

KASTEN
Rochstr. 19 c
40670 Meerbusch-Osterrath

PINOCCHIO
Bismarck-Passage 7
40721 Hilden

PINOCCHIO
Grünstr. 5
42697 Solingen-Ohligs

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf

UNLAND KIESKEMPER
Everswinkler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst

LÜNING
Hauptstr. 30
48346 Ostbevern

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm

KOCH
Bachstr. 1
59590 Geseke

GAMESTORE
Zeilgalerie 112-114
60313 Frankfurt a. M.

ALTMANN'SBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn

ENGELHARD
Wilh.-Röntgen-Str. 1, im E-Center
77656 Offenburg

PLANET MEDIA
Sonnenstr. 8
80335 München

MONTE MEDIA GMBH
Frankfurter Ring 83
80807 München

PLANET MEDIA/MONTE VIDEO
Pollinger Str. 1
82362 Weilheim

SCHLÄTTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach

KRÖMER
Bahnhofstraße 18
86529 Schrobenhausen

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfundendorf

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 16-20
90402 Nürnberg

GAMES GARDEN
Nürnberger Str. 26
90763 Fürth

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt/Aisch

GÖTTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg

LOLLYPOP
Im Donau-EKZ
93059 Regensburg

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg

FANTASY-SPIELELADEN
Roßtränke 13
94032 Passau

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen

HUTTNER
Tüchelhäuserstr. 10
97199 Ochsenfurt

HUTTNER
Herrnstr. 13
97318 Kitzingen

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl

MARTIN
Albert-Kuntz-Str. 1d
99706 Sondershausen

MARTIN
Am Markt 7
99752 Suhl

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstraße 8
B-4700 Eupen

KINDERPARADIES
Hauptstraße 93
B-4780 St. Vith

McMEDIA ist die starke Gemeinschaft unabhängiger Gamestores mit kompetenter Beratung und exzellentem Service!

Durch den gemeinsamen Großeinkauf erreichen wir attraktive Preise und höchste Aktualität für dich.

McMEDIA-Zentrale, Daimlerring 4,
31135 Hildesheim
Mail: info@mcmedia.de
Web: www.mcmedia.de

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Wegbeschreibung von deiner Wohnung zu deinem McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen. Die Route ist sogar ausdrückbar!

Gutschein

Hol ich mir!

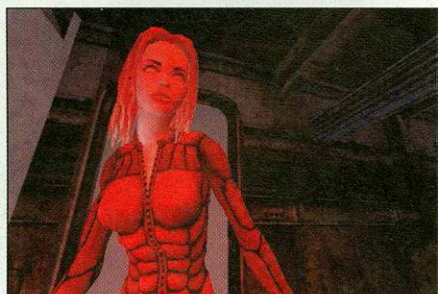
Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Vollgepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

The Lost

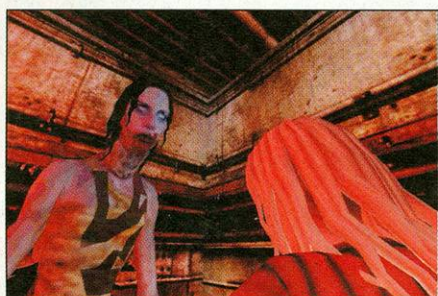
» GENRE
Action-Adventure
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Crave
» INTERNET
www.irrationalgames.com

Irrational Games' gruselige Höllen-Vision führt Sie in ein wirklich finsternes PS2-Abenteuer.

Immer mehr PC-Spiele-Entwickler scheinen die schöne, bunte Konsolen-Welt für sich zu entdecken. So auch die Software-Schmiede Irrational Games, die mit

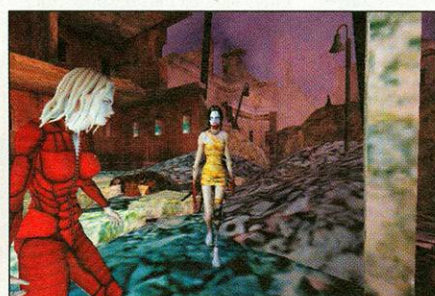


■ **EINE FRAU SIEHT ROT** Instinct verkörpert Amandas amoralische und aggressive Wesenszüge.



■ **MARYLIN MANSON?** Nicht jeder, den Sie in der Hölle antreffen, ist auch gleich Ihr Feind.

dem PC-Spiel *System Shock 2* ein spannendes und komplexes Action-Rollenspiel schufen. Auf der E3 präsentierten sie nun ihr Erstlingswerk für die PlayStation 2. *The Lost* ist ein düsteres Action-Adventure in Third-Person-Perspektive. Die Hauptrolle übernimmt die junge Mutter Amanda, die einen Pakt mit dem Teufel eingeht, um ihre Tochter aus seinem Reich zu befreien. Da sie aber allein kaum eine Chance hat, die neun Kreise der Hölle zu durchschreiten und auch noch zu überleben, lernt sie im Laufe des Spiels, sich in vier andere Gestalten zu verwandeln und deren Fähigkeiten zu nutzen. Zur Wahl stehen ihr eine starke Kämpferin, ein hinterlistiger Diebes-



■ **DÜSTER** Die Gestalt, die hier über die Trümmer stapft, macht gewiss keinen Abendspaziergang.



■ **DER DIEB** Shadow ist ein hinterhältiger Zeitgenosse, dessen besondere Fähigkeiten Schleichen und Meucheln sind. Außerdem kann er sich ohne große Probleme vor seinen Feinden unsichtbar machen.

■ **FLITTERWOCHEN**
Wenn Sie diese Braut erst mal am Haken hat, lässt sie gewiss so schnell nicht wieder los.



charakter, eine Art Magier und eine Heilerin. Hört sich ganz nach einer Gruppe in einem Rollenspiel an und ist auch so zu verstehen. Denn durch Kämpfe und das Befreien verlorener Seelen erlangen Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie die Talente Ihrer Alter Egos steigern können. Interessant ist dabei, dass Amanda sich jederzeit in jeden Charakter verwandeln kann – je nachdem, wessen Fähigkeiten zur Lösung eines Problems förderlich sind. Auch wenn das Spiel bereits im November erscheinen soll, war die Version, die wir in Los Angeles zu Gesicht bekamen, noch in einem recht frühen Stadium. Warten wir also ab, inwieweit die Entwickler noch an der etwas kargen Grafik schrauben werden.

Stefanie Schwarz

ANGESPIELT The Lost

System	PlayStation 2
Hersteller	Crave
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Ende November

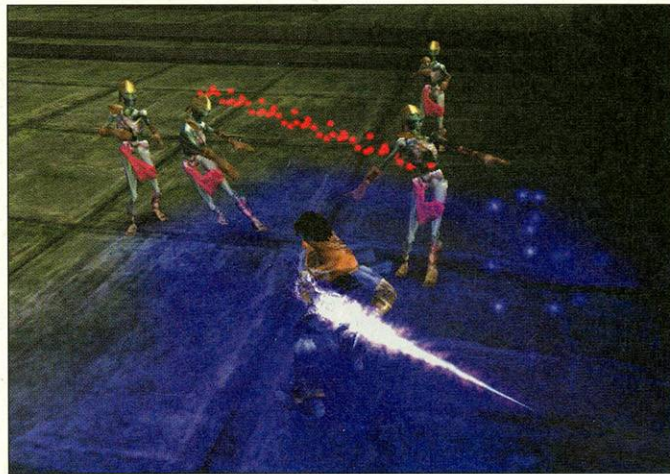
Schwierigkeitsgrad	Save Game
2 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Irrational Games

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Ein ambitionierter, komplexer Titel, der mit einigem Feintuning auch grafisch überzeugen könnte.“



■ **DÜSTERE VORAHNUNG** In anderen Welten muss sich Raziel mit vielen neuen Feinden und kniffligen Problemen auseinandersetzen.



■ **MASSENSTERBEN** Das Kampfsystem wurde runderneuert. Der Seelenfresser kann jetzt einige neue Techniken anwenden und ist dabei sehr nett animiert.

» **GENRE**
Action-Adventure
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Eidos
» **INTERNET**
www.eidos.de

Mit neuen
Angriffs-
techniken

und einem mächtigeren Soul Reaver wappnet sich Raziel für seinen **Kampf** gegen Kain.

Wer dachte, dass der erste Teil zu leicht gewesen sei, wird in *Soul Reaver 2* vor völlig neue Herausforderungen gestellt. Die Rätsel werden komplexer sein, Feinde deutlich intelligenter. Und die Geisterklinge Soul Reaver wird eine größere Rolle spielen. An diversen Schmiedefeuern kann sie mit elementaren Kräften wie Feuer, Wasser, Licht und Schatten aufgeladen werden und so zur Lösung von Rätseln oder zur Beseitigung von Gegnern beitragen. Allerdings sind einige Feinde gegen bestimmte Ele-

Legacy of Kain: Soul Reaver 2

mentar-Kräfte immun und so müssen Sie vorher für die richtige Bewaffnung sorgen. Zusätzlich wurde das Kampfsystem noch dynamischer gestaltet. Raziel beherrscht nun neben einer Vielzahl neuer Attacks und Finishing-Moves auch einige Block- und Ausweichmanöver. Dabei werden Sie die meisten Kämpfen nicht mehr so einfach umgehen können wie in Teil 1, denn häufig kommen Sie nur weiter, wenn bestimmte Feinde vernichtet wurden. Zu beachten ist dabei, dass sich der Soul Reaver bei längeren Auseinandersetzungen sozusagen „überhitzt“ und seinem Herrn bei Überanspruchung Lebensenergie entzieht. Doch nicht nur am Gameplay wurde kräftig gefeilt, auch optisch hat sich einiges getan. Auf dem Weg durch Nosgoths Vergangenheit streift Raziel durch düstere Welten mit abwechslungsreichem Design und Texturvvielfalt. Wieder wird er in Echtzeit von der realen in die spektrale

Ebene wechseln können. Doch diesmal verändert sich nicht nur die gesamte Architektur, sondern auch die Texturen. Der Seelenfresser selber

besteht nun aus 3.000 Polygonen und bewegt sich dank neuer Animationen noch realistischer über den Bildschirm.

Stefanie Schwarz



■ **GOTISCH** Das Spiel glänzt durch abwechslungsreiches Design und schöne Texturen.

ANGESPIELT Legacy of Kain: Soul Reaver 2

System	PlayStation 2
Hersteller	Eidos
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	August/September
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Crystal Dynamics

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Was lange währt, wird doch noch gut: Die E3-Version hat uns überzeugt und alle Zweifel beseitigt.“

■ **AUF IRRWEGEN** Handelt Raziel wirklich nach seinen Regeln oder ist er nur eine Figur in einem viel größeren Spiel?

■ **SEELENNÄHRUNG** Wiederum muss Raziel Seelen „einsaugen“.



■ **VOLLE LADUNG** Das Spiel bietet eine kunterbunte Spielwelt und gelungene Effekte, auch wenn das Ganze in der Praxis manchmal überladen wirkt.



■ **ALLES GUTE KOMMT VON OBEN** Maximo lernt im Laufe des Spiels neue Moves dazu, diese Sprungattacke mit dem Schwert ist nur einer von vielen.

Maximo: Ghosts to Glory

>> GENRE
Action-Adventure
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Capcom
>> INTERNET
www.capcom.com

Eine große **Überraschung** auf der E3 war Maximo, der Quasi-Nachfolger der Ghosts'N-Goblins-Serie.

Kann man als nobler Ritter heutzutage gar nicht mehr in den Krieg ziehen, ohne dass in der Heimat alles vor die Hunde geht? Als Maximo in sein Königreich zurückkehrt, ist dieses von Untoten bevölkert und sein ehemaliger Berater Achille hat nicht nur vier Magierinnen in dunkle Türme sperren lassen, sondern auch noch Maximos Freundin Sophia zur Heirat gezwungen! Mit Schwert und Schild bewaffnet zieht unser Held daher sogleich in die nächste Schlacht ... Der Hersteller selbst spricht bei *Maximo* von der „Rückkehr zum klassischen Capcom-Action-Abenteuer“: Das Spiel verbindet Jump&Run-Abschnitte mit

handfesten Actionszenen, kleineren Rätseln und Rollenspiel-Elementen. Der Held erlernt nach und nach zusätzliche Fähigkeiten, von denen er anfangs aber nur drei gleichzeitig einsetzen kann. Auch die Waffen und Rüstungen werden im Laufe des Spiels stärker, so dass Maximo statt nur mit dem Schwert zu schlagen später gleich ganze Tornados beschwören oder mit seinem Schild Blitze anziehen kann. Ähnlichkeiten mit seinem „Vorgänger“ Arthur aus *Ghosts'N Goblins* gibt es zuhauf: verliert Maximo zuviel Energie, steht er irgendwann nur noch in Shorts in der Gegend herum, und gegnerische Zauber können ihn in ein Baby oder einen alten

Mann verwandeln. Der klassische Soundtrack dürfte Fans der indirekten Vorgänger (und nicht nur die!) ebenso begeistern wie die farbenprächtige Grafik, die auf den großen Presse-Screenshots leider nicht ganz zur Geltung kommt. Hoffentlich trudelt bald die erste Vorab-Version bei uns ein!

Michael Pruchnicki



■ **WÜRDIGER ENDGEGNER** Die Endgegner sind ähnlich groß wie seinerzeit bei Ghosts'N Goblins.



■ **GLEICH GIBT'S ÄRGER** Wenn Held Maximo sein aufgemotztes Feuerschwert schwingt, haben die Untoten nichts zu lachen! Waffen und Schilde können im Laufe des Spiels auf viele Arten verbessert werden.

ANGESPIELT Maximo	
System	PlayStation 2
Hersteller	Capcom
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Ende 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	16+
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Capcom

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Die Wiederbelebung der klassischen Spiele-Serie könnte der Anfang einer neuen Erfolgsreihe werden!“



■ **NIEDERGESUNKEN** Die Dame heißt Anjera. Was sie aber im Spiel macht, wissen nur die Entwickler. Zur Handlung hüllen sich diese in Schweigen.



■ **AM BODEN** Irgendwie scheinen Leute in Horrorfilmen immer zu glauben, regungslos am Boden kauern entkomme man den Monstern besser.

Silent Hill 2

» **GENRE**
Action-Adventure
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Konami
» **INTERNET**
www.konami-europe.com

Silent Hill im Rampenlicht der E3:
Düster ist es trotzdem
in dem Ferienressort.

MOST WANTED
PLAYZONE

Mysteriös war es schon immer in Silent Hill. Den ersten Teil komplett zu verstehen, ohne ihn einige Male durchgespielt zu haben, ist fast nicht möglich. Genauso sieht es bisher mit den Trailern von der Fortsetzung aus. Da gab es nur eine Mischung aus Spielszenen und Zwischensequenzen, die optisch zwar beeindruckten, aber nicht viel zur Handlung verrieten. Etwas Licht ins Dunkel brachte auf der E3 ein neuer Demofilm. James Sunderland ist der Mittelpunkt des finsternen Geschehens. Nachdem der Witwer einen mysteriösen Brief von seiner Frau erhalten hat, fährt er sofort nach Silent Hill, wo mal wieder wild gewordene Zombies wüten. Der Trailer zeigt hauptsächlich neue Schauplätze, Nebencharaktere und Monster, wieder in einer Mischung aus Rendersequenzen und Spielsze-

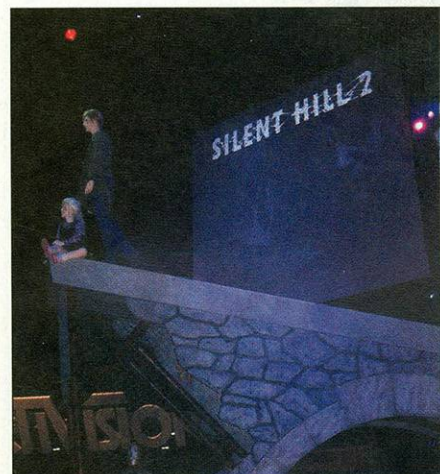
nen. Gänsehaut erzeugen dabei vor allem die Ausschnitte aus dem Spiel selbst. Nur mit einer Taschenlampe, einem Revolver und einer Eisenstange bewaffnet läuft die Hauptfigur durch die Stadt. Nebel oder Dunkelheit umhüllen dort die Schauplätze fast immer. Schon beim Zuschauen kommt Gruselgefühl auf: Wenn plötzlich bizarre Wesen im Lichtkegel der Lampe auftauchen, stehen einem die Haare zu Berge. Und wenn diese dann noch markerschütternd brüllen, erhöht das den



■ **UNIDENTIFIZIERBAR** Diese beiden sahen früher vielleicht mal ganz gut aus, jetzt aber nicht mehr.

Herzschlag beträchtlich. Vor allem, weil die Entwickler die neue S-Force Sound Library benutzten. Diese erzeugt dreidimensionale Toneffekte, auch auf herkömmlichen Fernsehern, so dass immer zu hören ist, woher die Geräusche kommen. *Silent Hill 2* hätte seinen Namen aber nicht verdient, wenn es neben der Action nicht auch komplexe Rätsel gäbe. Deren Lösungsweg wird wieder Einfluss auf das Ende haben. Auch im zweiten Teil gibt es mehrere Möglichkeiten, die Geschichte nachzuspielen, die dann zu unterschiedlichen Endsequenzen führen.

Albrecht Ott



■ **PROMINENT** Konami räumte Silent Hill 2 einen sehr großen Platz auf dem Messestand ein.



■ **SALZSÄULE** Vor dem großen Schwert erschrickt auch James, obwohl er einiges gewohnt ist.



■ **VERSTECKT** Hinter dem Tisch ist die kleine Laura nicht besonders gut vor den Monstern geschützt.

ANGESPIELT Silent Hill 2	
System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	4. Quartal
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Konami
EINSCHÄTZUNG Super	
„Silent Hill steht nach wie vor für technisch hervorragenden Horror vom Feinsten.“	

Jak and Dexter: The Precursor Legacy

» **GENRE**
Action-Adventure
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Sony
» **INTERNET**
www.naughtydog.com

Die Katze ist aus dem Sack: Das neue Spiel der Crash-Macher ist ein hitverdächtiges Action-Adventure!

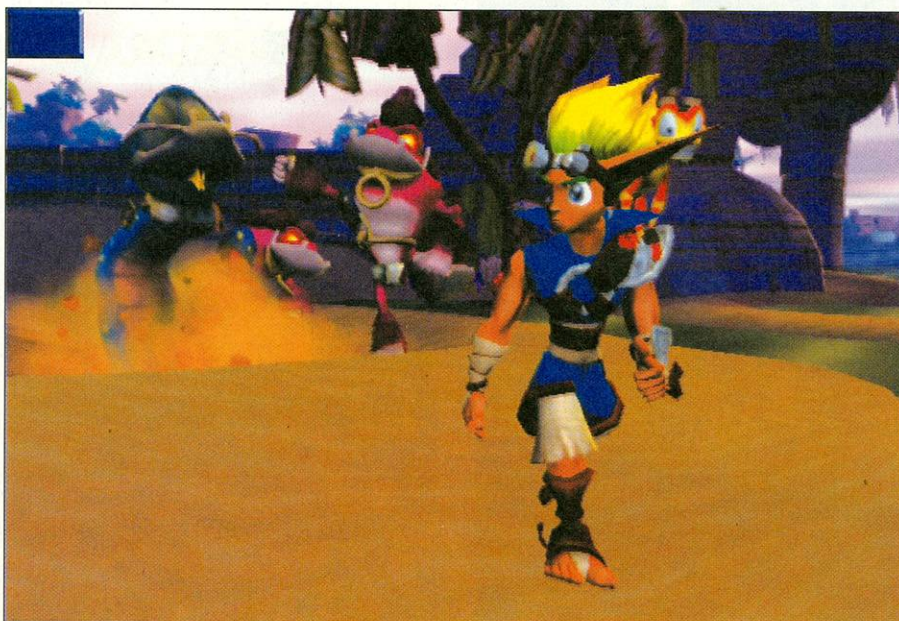
Vor der E3 lief das neue Naughty-Dog-Spiel streng geheim unter dem Arbeitstitel Project Y, auf der Messe wurde am Sony-Stand endlich eine spielbare Version gezeigt. Das titelgebende Duo Jak und Dexter hat dabei ein Problem zu lösen: Dexter wurde in eine Art Wiesel verwandelt und nur ein Mensch auf der ganzen Welt kann ihm helfen! Letztere besteht hier aus einem riesigen Küstenstreifen mit drei Dörfern und wird in bes-

ter Action-Adventure-Manier erforscht, wobei es zwischen den einzelnen Abschnitten keinerlei Ladezeiten geben soll. Spielerisch werden allerdings mehr Jump&Run-Passagen als beim ansonsten ähnlichen Nintendo-Hit *Zelda* geboten und auch Strategie- sowie Rennspiel-Einlagen sollen enthalten sein. An Abwechslung dürfte es also nicht mangeln! Grafisch macht *Jak and Dexter* einen extrem guten Eindruck, die herrlich detaillierte Umge-

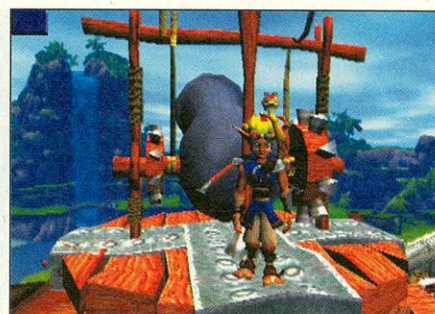
bung und eine unglaubliche Sichtweite setzen das recht japanische Design der Spielwelt perfekt in Szene. Die umfangreiche Sprachausgabe ist ebenfalls bemerkenswert. Sidekick Dexter ist zwar nicht direkt steuerbar, sorgt aber dank seiner witzigen Animationen für viel Spaß – wenn Jak an einer Klippe hängt, versucht Dexter natürlich, ihn hoch-



■ **AUFGESCHEUCHT** Diese realistisch animierten Vogelschwärme sind nur ein kleiner Teil der sehr lebendig wirkenden Fauna der Spielwelt.



■ **HELD UND ANHÄNGSEL** Crashes indirekte Nachfolger sind Auserwählte: Laut eigenen Angaben hat man bei Naughty Dog ein halbes Jahr damit verbracht, Charaktere für das Spiel zu ent- und verwerfen.



■ **LAND IN SICHT** Man kann selbst von weitem leicht Animationen im Hintergrund ausmachen.



■ **DER WILLE ZÄHLT** Dexter gibt sich trotz seiner Größe alle Mühe, seinem Freund Jak zu helfen.

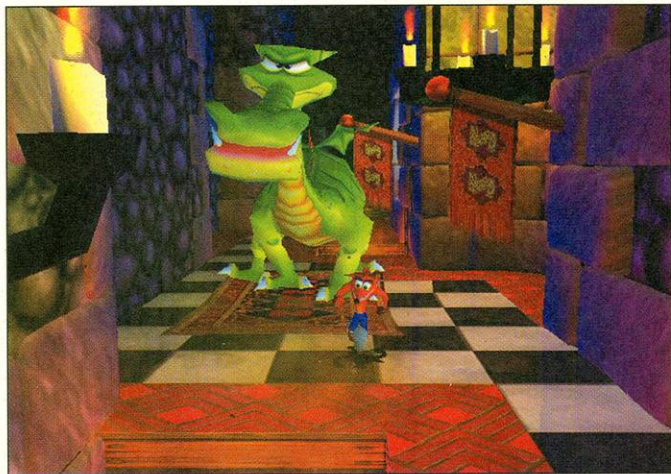


■ **TOLLE GRAFIK-ENGINE** Mit erstaunlich vielen Details setzt Naughty Dog die Spielwelt in Szene.

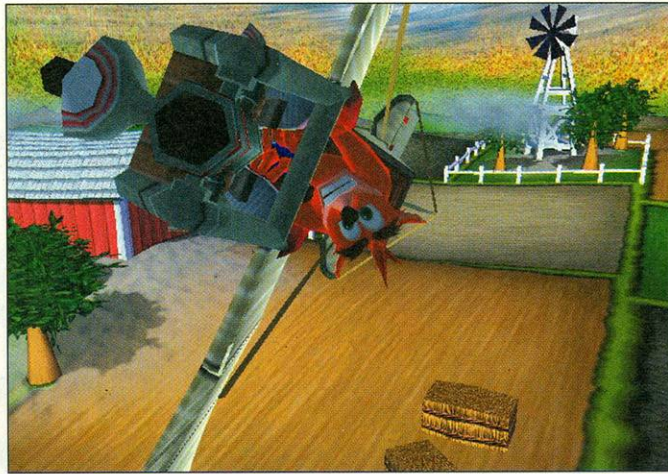
zuziehen. Bei Schwimmeylagen sonnt sich das Wiesel dagegen faul auf dem Kopf seines Freundes. Insgesamt höchst hitverdächtig!

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT Jak and Dexter	
System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	4. Quartal 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Naughty Dog
EINSCHÄTZUNG Super	
„Buntes Genre-Potpourri mit familientauglichem Design und genialer Präsentation“	



■ **VERFOLGUNGSJAGD** Auf dem spiegelglatten Boden rutscht Crash leicht aus. Der Drache aber auch. In diesem Level bewegen Sie sich freier als bisher.



■ **LOOPING** In dem Gleitflugzeug kann Crash auch einmal abheben und die Aussicht von oben genießen. Dies ist eines von vier Fahrzeugen im Spiel.

» **GENRE**
Action-Adventure
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Konami/Universal
» **INTERNET**
www.konami-europe.com

Crash Bandicoot

will dem Zorn des Dr. Neo Cortex ungeschoren entkommen.



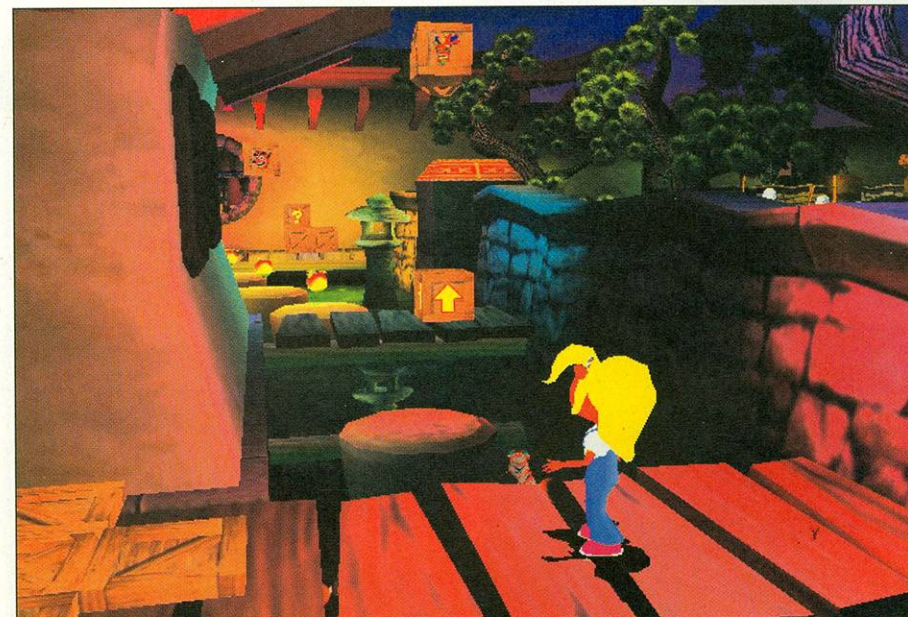
■ **BREMSSPUR** Wenn Crash Bandicoot plötzlich anhält, hinterlässt er eine wirbelnde Staubwolke.

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex

Mann, ist das ärgerlich! Da denkt man sich die tollsten Pläne aus und dann kommt dieser Crash Bandicoot und versaut einem alles. So muss sich Dr. Neo Cortex fühlen, der ewige Gegenspieler des schlaunen Fuchses Crash. Doch diesmal will er ihn endgültig beseitigen. Eine teuflische Erfindung soll dabei helfen. Die benötigt als Treibstoff aber die Elementals: vier Masken, bestehend aus Luft, Wasser, Feuer und Erde. In 25 Levels rennt und hüpfert der wahrscheinlich junge Spieler mit Crash oder seiner Schwester Coco durch die Gegend, um Cortex aufzuhalten. Das Spiel ist der erste *Crash Bandicoot*-Titel aus dem Hause Traveller's Tales, vorher lag die Verantwortung in den erfolgreichen Händen von Naughty Dog. Richtig viel hat sich aber

nicht geändert durch den Wechsel, wie jetzt auf der E3 zu sehen war. Das meiste ist konventionelles Jump & Run, einige originelle Ideen lockern das Spielgeschehen aber auf. So gibt es ein Rennen, bei dem Crash in einer Kugel sitzt, die der Spieler ein abfallendes Labyrinth hinunterlenken muss wie weiland in *Marble Madness*. Dann ist da noch der riesige Kampfböter, in dem zünftige Mech-Prügeleien ausgetragen werden. Die fünf Welten vom wilden Westen bis in den Dschungel Afrikas sind fantasievoll und bunt gestaltet, wie es sich für so einen Titel gehört. Für die Stimmen der Masken sollen übrigens bekannte Schauspieler verpflichtet werden. Genaueres konnte man uns aber bislang noch nicht sagen.

Albrecht Ott



■ **GARTENPARTY** Rechts geht's lang! Wo Früchte und Kisten sind, ist es immer richtig. Dieser Level ist einer der traditionellen in bester Crash-Bandicoot-Manier. Fans wird er sofort bekannt vorkommen.

ANGESPIELT Crash Bandicoot	
System	PlayStation 2
Hersteller	Konami/Universal
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	November (USA)
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	25
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Traveller's Tales
EINSCHÄTZUNG Gut	
„Jump & Run mit Rätseleinlagen, das eher auf den jüngeren Spieler abzielen dürfte“	



■ **GUTEN FLUG!** Besteigt die gut gebaute Rynn ihr schuppiges Reittier, so wird das fantasievolle Action-Adventure zur mittelalterlichen Flugsimulation.



■ **BAUCHFREI** In so luftigen Outfits im Schnee kommt einem eine schweißtreibende Schwertkampfabung zum Aufwärmen gerade recht.

Drakan 2

» **GENRE**
Action-Adventure
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
SCEE
» **INTERNET**
www.surreal.com

Ein Mädchen mit Schwert, ein Feuer speiender Drache – und jede Menge Action und Abenteuer!

Wir erinnern uns: Vor knapp zwei Jahren machte im aufflammenden Action-Adventure-Fieber auf dem PC eine junge Dame namens Rynn der Genre-Königin Lara Croft ernsthaft Konkurrenz. *Drakan* entführte die Spielerschaft in eine riesige Fantasy-Welt voller Magie und Fabelwesen. Im Mittelpunkt der Handlung stand die hübsche Kriegerin Rynn, die sich im Laufe des Spiels mit dem Drachen Arokh zusammentat, um ihren entführten Bruder wiederzufinden. Ende dieses Jahres darf Rynn ihre Reise auf der PlayStation 2 fortsetzen, um in schönster 3D-Grafik karge Wüsten, verschneite Berge, verträumte Inseln und nebelige Sümpfe zu durchstreifen und mithilfe eines mächtigen

Drachenvolkes das Land aus den Klauen der Wüstenlords zu befreien. Feindselige Bewohner des Reiches darf Rynn aus der *Tomb Raider*-Perspektive mit mehr als 80 Nahkampfwaffen kitzeln oder ihnen mit zwölf verschiedenen Zaubersprüchen ordentlich einheizen. Auch Arokh trägt seine Freundin nicht nur auf seinem geschuppten Rücken über weite Landstriche, sondern bestreitet dank spezieller Drachenwaffen auch glorreiche Luftkämpfe. Den Angaben der Entwickler zufolge soll das Spiel rund dreimal so um-



■ **ANGESPANNT** Angesichts sich nähernder Gestalten tut Rynn gut daran, die Klinge zu ziehen.

■ **WIE PECH UND SCHWEFEL** Rynn und ihr geschuppter Begleiter sind unzertrennlich.



■ **ZOTTELVIEH** Riesige, düstere Höhlen sind in Fantasy-Spielen äußerst selten unbewohnt.

fänglich ausfallen wie der PC-Vorgänger und bei viel höherer Polydichte mit 60 Bildern pro Sekunde über die Mattscheibe flimmern. Realistische Wettereffekte und aufwendig animierte Charaktere sollen den Spieler noch tiefer in die atmosphärische Welt von *Drakan 2* hineinziehen. Wenn der Titel auch noch spielerisch mit dem ersten Teil gleichziehen kann, dürfte Surreals Heldenduo die PS2 im Handumdrehen erobern. Die auf der E3 gezeigte Fassung konnte uns allerdings noch nicht restlos überzeugen, da muss noch einiges getan werden.

Stefanie Schetter

ANGESPIELT	Drakan 2
System	PlayStation 2
Hersteller	SCEE
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Herbst 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Surreal Software

EINSCHÄTZUNG **Gut**

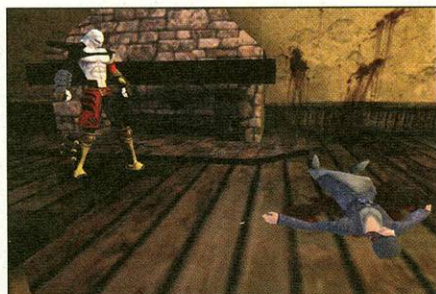
„Komplexes Gameplay, sympathische Figuren – *Drakan 2* könnte sich auch auf der Konsole behaupten!“



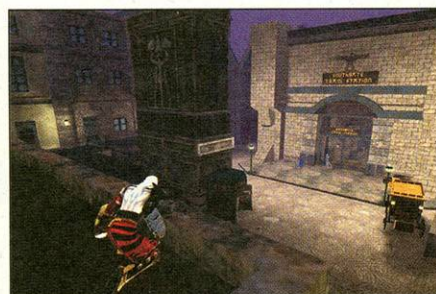
Legacy of Kain: Blood Omen 2

>> GENRE
 Action-Adventure
>> SPIELER
 1
>> HERSTELLER
 Eidos
>> INTERNET
 www.eidos.de

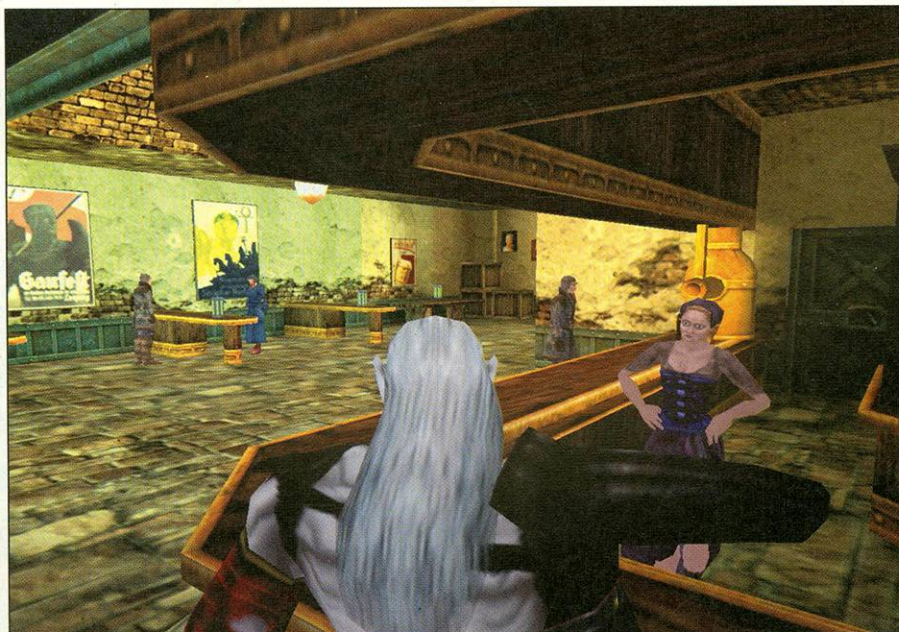
Ein weiteres Mal schickt Eidos den bitterbösen Obervampir Kain auf einen blutigen **Rachefeldzug**.



■ **MENSCHENSNACK** Seine Energie muss Kain regelmäßig mit dem Blut der Bürger auffüllen.



■ **VERGESSTLICH** Fähigkeiten wie Schleichen oder Springen muss der Vampirfürst erst erlernen.



■ **IHRE BESTELLUNG?** Das Getränk, das Kain in dieser Schenke gerne zu sich nehmen würde, gibt es wohl nicht vom Fass. Er könnte versuchen, sich ein Glas Blut zu bestellen. Oder er bedient sich einfach selbst.

Rache! Der einzige Gedanke, der Kain beherrscht, als er aus seinem 200-jährigen Schlaf erwacht. Von seinen eigenen Gefolgsleuten hintergangen und vom Anführer der Ritterschaft der Seraphim besiegt, hielt man ihn damals für tot. Doch auch wenn er jetzt wieder erwacht ist, wird er nicht so einfach Vergeltung üben können. Er wurde seiner übermenschlichen Kräfte und seines Schwertes Soul Reaver beraubt. Und so muss der Vampir sich erst einmal all seine Fähigkeiten neu aneignen, denn anfangs stellt jeder noch so schwache Gegner eine ernst zu nehmende Gefahr dar. Im Laufe des Spiels wird Kain lernen, sich im Schatten zu verbergen, übermenschlich hoch zu springen, sich zu tarnen, Menschen seinen Willen aufzuzwingen und sich so entscheidende Vorteile gegenüber seinen Widersachern zu verschaffen. Im Kampf kann er die Waffen seiner Feinde aufheben und benutzen (bis zu zwölf verschiedene sollen es insgesamt sein). Neben einer Reihe von Standard-Attacken beherrscht er auch eine Vielzahl von unparierbaren Spezial-Angriffen, Combos, Blocks und verheerenden Finishing Moves. So verlangen die Duelle ein

■ **ÜBELLAUNIG**
 Auf Menschen ist Kain nach den letzten Ereignissen gar nicht mehr gut zu sprechen.

wenig taktisches Geschick und Timing von Ihnen. Wie es sich für einen Vampir gehört, muss sich Kain, um bei Kräften zu bleiben, regelmäßig von Blut ernähren – ob nun von dem seiner Feinde oder dem unschuldiger Bürger, ist ihm dabei ziemlich egal. Leider sah man dem Spiel auf der E3 an, dass zugunsten des Gameplays die Grafik ein wenig vernachlässigt wurde. Aber bis zum Release ist ja noch viel Zeit, um noch einiges an der Optik zu verbessern.

Stefanie Schwarz



■ **IN DER FALLE** Solchen Szenen kann Kain entgehen, indem er den Geist der Gegner manipuliert.

ANGESPIELT Legacy of Kain: Blood Omen 2

System	PlayStation 2
Hersteller	Eidos
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	4. Quartal 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Crystal Dynamics

EINSCHÄTZUNG

Gut

„Wann hat man schon mal die Möglichkeit, einen blutrünstigen Bösewicht zu spielen?“

Angespielt



GROOOSSE VERANTWORTUNG Als Stammesführer obliegt Ihnen natürlich auch die Sorge um das riesige Trägartier. Wenig isst der wohl nicht.



JA, WO LAUFEN SIE DENN? In freier Wildbahn sieht sich ein zartgliedriges Rubu-Mitglied zahlreichen Gefahren gegenüber.

Rubu Tribe

» GENRE
Adventure
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Interplay
» INTERNET
www.rubutribes.com

In einer
Welt voller
Gefahren

**macht sich ein
Fantasie-Volk auf
die Suche nach sei-
nen Wurzeln. Und
Sie sind der Boss.**

Ein großes, plumpes Tier, das auf seinem Rücken eine ganze Zivilisation umherträgt? Terry-Pratchett-Fans dürfte dieses Bild vertraut vorkommen. Mit dem Unterschied, dass es

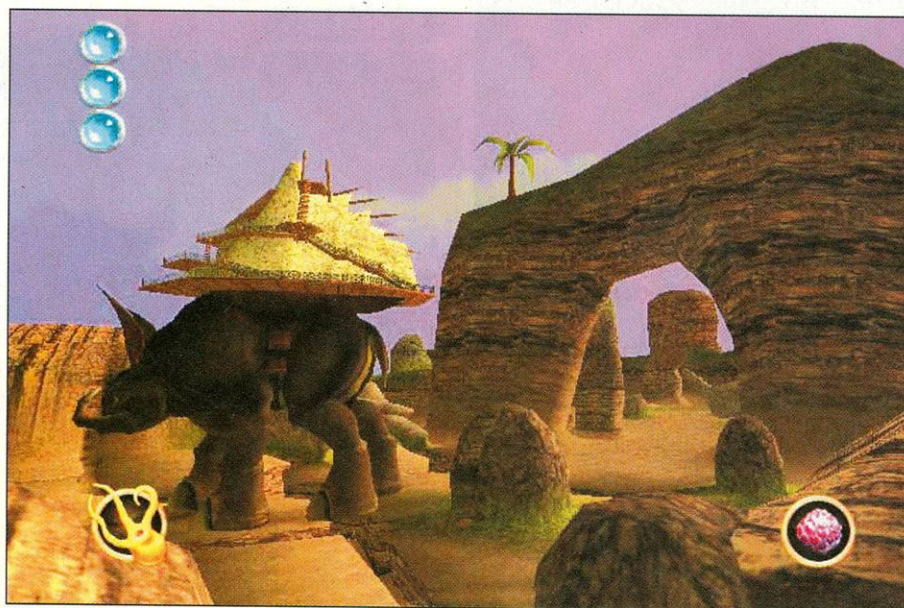
sich in unserem Fall nicht um eine Riesenschildkröte, sondern um ein mammutartiges Säugetier, genannt Uut, handelt und sich seine Last lediglich auf ein Rubu-Dörflein beschränkt, dessen frisch gewähltes Oberhaupt Sie aus der Third-Person-Perspektive dirigieren dürfen. Besagtes Kerlchen heißt Mutu, besitzt glücklicherweise kaum Ähnlichkeit mit Nintendo-Monstern ähnlichen Namens und darf sich erst einmal gründlich abrackern, um seine neue Position als Stammesführer zu festigen. Die Bewohner des Dorfes wollen bei Laune gehalten, neue Gebiete erforscht werden – und natürlich sollte man dafür Sorge tragen, dass das treue Uut in fremdem, von angriffslustigen Wesen bewohntem Terrain nicht zu Schaden kommt. Aufmüpfige Stammesmitglieder wie Mutus Rivale Korda tun ein Übriges, um dem Emporkömmling das Hauptlingsamt zu erschweren. Jeder von Mutus Artgenossen besitzt jedoch einzigartige Eigen-



GROSS UND RUNDLICH Sind die hier mit Kängurus verwandt? Oder doch eher mit Schildkröten?

schaften und Fähigkeiten: Da wären der streitlustige Tunic, der gutmütige Stammesälteste Altu, der Späher Vish, die Tiermeisterin Musuku, der Krieger Urg und Wissenschaftler Einz, der den Clan um allerhand nützliche Erfindungen bereichert. Als Anführer der Gruppe ist Mutu auf die Kooperation der einzelnen Mitglieder angewiesen, um sein Volk durch unterschiedlich geartete Fantasiewelten voller fremdartiger Kreaturen und Hindernisse zu geleiten und das Geheimnis um die Herkunft des Rubu-Stammes zu lüften. Klingt nach 1a-Spielstoff – wir halten Sie auf dem Laufenden.

Stefanie Schetter



FAHRENDES VOLK Dieses Riesenvieh hört auf den klangvollen Namen Uut und transportiert das Dorf des Rubu-Stammes auf seinem Rücken über Berg und Tal.

ANGESPIELT Rubu Tribe	
System	PlayStation 2
Hersteller	Interplay
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Ende 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Outrage
EINSCHÄTZUNG Sehr Gut	
„Stammesmanagement zur Abwechslung mal in Adventure-Form – viel versprechend!“	

GAME ON! 5/2001
Bewertung: 1,5
Fazit: "Wer hier nicht sofort fündig wird, ist selber schuld."

Game it! Entertainment Software AG
PC ACTION
"Der Testsieger: Hier wird Ihre Bestellung ernst genommen!"
Versandhandel-Test PC Action 9/2000

game it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

Versandkostenfrei!

PlayStation 2
Monkey Island 4*
119,99 DM

Versandkostenfrei!

PlayStation 2
Gran Turismo 3*
119,99 DM

PlayStation
Digimon World*
89,99 DM

PlayStation
Black & White*
89,99 DM

+++ Kein Mindestbestellwert +++

PS2

SPIELE

18 Wheeler*	104,99	Dynasty Warrior 2	104,99	John Madden NFL 2001 edA	119,99	Shadowman 2*	99,99	WDL - Warjetz*	99,99	Fernbedienung DVD TM	34,99
4 x 4 Evolution	94,99	ESPN International Track & Field	99,99	Kengo	109,99	Silent Scope	99,99	WDL Thunder Tanks	99,99	Horizontal Stand Sony	29,99
7 Blades*	104,99	ESPN National Hockey Night*	104,99	Kessen	119,99	Sky Odyssey	119,99	Wild Wild Racing	109,99	Lenkrad RX 400 PS2/PSX SAITEK	109,99
All Star Baseball 2002*	99,99	ESPN NBA 2Night	104,99	Klonka 2: Lunatea's Veil*	119,99	Skyrunner*	104,99	World Rally Championship 2001*	119,99	Lightgun PS9K Light Blaster-schwarz	54,99
Armored Core 2	109,99	ESPN NHL*	99,99	Knockout Kings 2001	119,99	Smuggler's Run	94,99	X Squad	119,99	Lightgun PS9K Light Blaster-silber	54,99
Army Men Air Attack 2*	99,99	ESPN X-Games Snowboarding 99	99,99	Kuri Kuri Mix*	109,99	Soul Reaver 2 - Legacy of Kain*	109,99	Z.O.E. - Zone of the Enders	104,99	Mem. Card 8MB SONY	79,99
Army Men Green Racer	99,99	Evergrace	109,99	Le Mans*	119,99	Star Wars: Starfighter	119,99	Zombie Revenge*	104,99	Multi Pad 2	59,99
Army Men Sarges Heroes 2	99,99	Evil Twin*	109,99	Lotus Extreme Challenge*	109,99	Star Wars: Starfighter	119,99			Multi Player Adapter INTERACT	79,99
ATV Offroad Fury*	119,99	Evo Rally*	119,99	MDK 2 - Armageddon*	104,99	Stargate SGI	119,99			Multi Tap SONY	99,99
B.A.S.S. Fishing*	109,99	Extermination*	119,99	Midnight Club Street Racing	94,99	Stargate SGI	119,99			Rack für 12 DVD+Konsolen 4GAMERS	39,99
Black & White*	119,99	F1 Championship Season 2000	119,99	Monkey Island 4*	119,99	Stargate SGI	119,99			Rack für 12 DVD+Konsolen 4GAMERS	39,99
Bloody Roar 3*	99,99	F1 Racing Championship 99	99,99	Motor GP	119,99	Stargate SGI	119,99			RGB Scart Kabel PS2/PSX	9,99
Championship Motocross 01/02*	109,99	F1 World Grand Prix 2*	109,99	MTV Music Generator 2*	104,99	Stargate SGI	119,99			S-AM Kabel MAD CATZ	19,99
Championship Surfer*	109,99	Fla 2001	109,99	NBA Hoopz	104,99	Stargate SGI	119,99			Verl. Kabel grün MAD CATZ	14,99
Conflict Zone*	109,99	Formel Eins 2001*	99,99	NBA Live 2001	119,99	Stargate SGI	119,99			Verl. Kabel grau MAD CATZ	14,99
Crazy Taxi	109,99	Garrett's Hot Rods	104,99	NBA Street*	109,99	Stargate SGI	119,99			Verl. Kabel rot MAD CATZ	14,99
Dark Cloud*	119,99	FuFu Fighters Plus*	99,99	NHL 2001	109,99	Stargate SGI	119,99			Verl. Kabel blau MAD CATZ	14,99
Dead or Alive 2	119,99	Garrett's Hot Rods	104,99	ONI	89,99	Stargate SGI	119,99			Verl. Kabel schwarz MAD CATZ	14,99
Die 24 Stunden von Le Mans*	119,99	Gran Turismo 3 A-Spec*	119,99	Operation Winback	109,99	Stargate SGI	119,99			Vertical Stand 4GAMERS	14,99
Disney's Dinosaurier	109,99	Gran Turismo 3 A-Spec*	119,99	Operation Winback	109,99	Stargate SGI	119,99			+ MemCardStorage	19,99
Disney's Donald Duck Quack Attack	109,99	Gran Turismo 3 A-Spec*	119,99	Operation Winback	109,99	Stargate SGI	119,99			Vertical Stand Sony	29,99
Disney's Dschungelbuch	89,99	Gran Turismo 3 A-Spec*	119,99	Operation Winback	109,99	Stargate SGI	119,99				
+ Tanzmatte	109,99	Gran Turismo 3 A-Spec*	119,99	Operation Winback	109,99	Stargate SGI	119,99				
Driving Emotion Type 5	109,99	Gran Turismo 3 A-Spec*	119,99	Operation Winback	109,99	Stargate SGI	119,99				
DSP Fußball Manager 2001*	109,99	Gran Turismo 3 A-Spec*	119,99	Operation Winback	109,99	Stargate SGI	119,99				
Duke Nukem*	109,99	Gran Turismo 3 A-Spec*	119,99	Operation Winback	109,99	Stargate SGI	119,99				
Dukes of Hazzard 2*	109,99	Gran Turismo 3 A-Spec*	119,99	Operation Winback	109,99	Stargate SGI	119,99				

DVD

Addams Family FSK 12	49,99	Butty 5.2 (Coll.-Box Ed. 12-21) FSK 16	109,99	Full Metal Jacket FSK 16	29,99	Rocky (1976) Sp. Ed. FSK 16	49,99	StarGate SGI, Season 3, Vol. 12 FSK 16	44,99	U-571 FSK 16	49,99
Akte X: Season 2 (Coll.-Box) FSK 16	209,99	Das Omertell 1 Sp. Edition FSK 16	49,99	Halloween Box FSK 16	99,99	Rocky-Saga (5er Pack) FSK 16	169,99	StarGate SGI, Season 3, Vol. 13 FSK 16	44,99	UHSK Orange FSK 16	29,99
Asterix der Gallier FSK 6	39,99	Das Omertell 2 Sp. Edition FSK 16	49,99	Kids FSK 16	34,99	Schweden der Lämmer Sp. Ed. FSK 16	49,99	Tanz der Teufel FSK 16	29,99	Wing Commander FSK 12	49,99
Asterix & Kleopatra FSK 6	39,99	Die glücklichen Seelen Sp. Ed. FSK 12	49,99	Matrix FSK 16	44,99	Speacelabs FSK 12	39,99	The Shinning FSK 16	29,99		
Asterix erober't Rom FSK 6	39,99	Drei Engel für Charlie FSK 12	49,99	Pokémon 2 FSK 6	39,99	StarGate SGI, Season 3, Vol. 11 FSK 16	44,99	The Untouchables FSK 16	49,99		
Butty 5.2 (Coll.-Box Ed. 1-11) FSK 16	109,99	Event Horizon FSK 16	49,99								

PS one

SPIELE

007 Racing	49,99	Crash Bash	89,99	Galaga Destination Earth	34,99	Panzer Front	84,99	Wacky Races: CSC	39,99	Lenkrad GTR M. Schumacher BLAZE	149,99
102 Dalmatiner	79,99	Crash Team Racing PLATINUM	49,99	Gran Turismo 2 PLATINUM	49,99	Warriors of Might & Magic	74,99	Warriors of Might & Magic	74,99	Mem. Card 1 MB 2er Set BIGBEN	14,99
A Bug's Life - Malen und Malen	39,99	Cancun Stage - Euromix	89,99	Gran Turismo PLATINUM	49,99	WCW Backstage Assault	89,99	WCW Backstage Assault	89,99	Mem. Card 1 MB unknpr. BLAZE	9,99
A Bug's Life PLATINUM	59,99	Darkestone	89,99	Harvest Moon*	84,99	Point Blank 3	84,99	WDL - Warjetz*	49,99	Mem. Card 1 MB unknpr. BLAZE	9,99
Action Replay CDX + PC Link	49,99	Dave Mirra Freestyle BMX*	79,99	Hercules PLATINUM	49,99	Power Ranger Lightspeed	79,99	Wer wird Millionär?	69,99	Mem. Card 32 MB farbig GUILLOT	24,99
Aladdin - Nasiras Rache	89,99	Dave Mirra Freestyle BMX MAX	49,99	Hugo 3D - Das Geheimnis des klugen	44,99	Rainbow Six - Rogue Spear*	79,99	Widowmaker	79,99	Mem. Card 8 MB/120 Slot	39,99
Alien - Die Wiedergeburt	84,99	Die glücklichen Seelen Sp. Ed. FSK 12	49,99	Inspector Gadget*	59,99	Rayman 2	79,99	Widowmaker	79,99	Mem. Cards 1MB 3er Set BIGBEN	14,99
Alone in the Dark*	89,99	Drei Engel für Charlie FSK 12	49,99	Inspector Gadget*	59,99	Ready 2 Rumble Boxing - Round 2	89,99	Widowmaker	79,99	Mem. Card 1 MB unknpr. BLAZE	9,99
Anstoss Premier Manager	49,99	Event Horizon FSK 16	49,99	ISS Pro Evolution 2	79,99	Real Fishing 2	79,99	Widowmaker	79,99	Mem. Card 16 MB unknpr. BLAZE	14,99
Aqua GT*	89,99			James Bond - Die Welt ist nicht genug	79,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Basket	14,99
Arielle 2 Sehnsucht n. d. Meer	89,99			Tomorrow Never Dies FSK 16	79,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Mem. Card 1 MB unknpr. BLAZE	9,99
Asterix - Streik um Gallien CSC	39,99			Tommy Lee's Wild Adventure PLAT	79,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Mem. Card 32 MB farbig GUILLOT	24,99
Asterix Maxi Gaudium*	69,99			Kiss Pinball	29,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Mem. Card 4 MB BIGBEN	39,99
ATV: Quad Power Racing	59,99			KQ der Löwen 2	79,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Mem. Card 8 MB/120 Slot	39,99
Batman Gotham City Racer*	59,99			Koudelka	79,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Mem. Cards 1MB 3er Set BIGBEN	14,99
Battle of the Bully: Return of Joker	59,99			Land vor u. Zeit - Rückkehr ins große T	59,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Mem. Card 1 MB unknpr. BLAZE	9,99
Black & White*	79,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Mem. Card 32 MB farbig GUILLOT	24,99
Box Champions 2001	89,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Mem. Card 4 MB BIGBEN	39,99
Bugs & Taz - Wettlauf gegen	49,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Mem. Card 8 MB/120 Slot	39,99
Bugs Bunny CSC	49,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Mem. Cards 1MB 3er Set BIGBEN	14,99
Bundesliga Stars 2001	69,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Mouse SONY	59,99
Buzz Lightyear of Star Command	79,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Multi Port MADCATS	69,99
C-12: Final Resistance	79,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Pro Shock Arcade Joystick BLAZE	39,99
Casper - Reise um die Welt	59,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	RGB Scart Kabel mit AV BIGBEN	6,99
Castrol Honda VTR	59,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Warzone 2100	89,99
Caterpillar - Die erste Insel	54,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Twin Shock Arcade BLAZE	24,99
Championship Motocross 2001	69,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Xplore CD9000 ohne X-Key	39,99
Chase the Express	89,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Xplore Classic BLAZE	39,99
Chicken Run	99,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99	Xplore Professional FX	69,99
Cold Blood	99,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99		
Colin McRae Rallye 2	79,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99		
Cool Boarders 3 PLATINUM	49,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99		
Crash Bandicoot 3 PLATINUM	49,99			Legend of Dragon	99,99	Ridge Racer 4 PLATINUM	49,99	Widowmaker	79,99		

Sonderangebote

24 Stunden von Le Mans	29,99	Bloody Roar 2	29,99	Dune 2000*	29,99	Micro Machines V3	29,99	Resident Evil 1	29,99	True Pinball	29,99
5th Element	29,99	B-Movie	29,99	Eagle One	29,99	Motor Racer 2	29,99	Ridge Racer	29,99	Urban Chaos	29,99
Air Combat	29,99	Box Champions 2000	29,99	ECW Anarchy Rulz	29,99	Motor Racer 2	29,99	Motor Racer 2	29,99	Vampire Hunter	29,99
Alien Trilogy	29,99	Bundesliga Stars 2000	29,99	Fighting Force 2*	29,99	NBA Live 2000	29,99	Sheep	29,99	Vergessene Welt Jurassic Park	29,99
Angling the Giant 2	29,99	Bust a Move 4	29,99	Fisherman's Bass	29,99	Overblood 2	29,99	Soul Reaver	29,99	VIVA! Football*	29,99
Anna Kournikova Tennis	29,99	Castrol Honda Superbike*	29,99	Grandia	29,99	Populous - the Beginning	29,99	Star Wars: Die dunkle Bedrohung	24,99	V-Rally 2	29,99
Asterix & Obelix gegen Caesar	29,99	Civilisation 2	29,99	Grandia	29,99	Populous - the Beginning	29,99	Star Wars: Die dunkle Bedrohung	24,99	Warzone 2100	29,99
Bishi Bashi Specion	29,99	Colin McRae World Rally*	29,99	Grandia	29,99	Populous - the Beginning	29,99	Star Wars: Die dunkle Bedrohung	24,99	WCW Mayhem edA	29,99
		C & C 2: Alarm! Rott	29,99	Grandia	29,99	Populous - the Beginning	29,99	Star Wars: Die dunkle Bedrohung	24,99	Wing Over 2	29,99
		Duke Nukem: Land o. t. Babes	29,99	Grandia	29,99	Populous - the Beginning	29,99	Star Wars: Die dunkle Bedrohung	24,99	Worms	29,99
		Dukes of Hazzard*	29,99	Grandia	29,99	Populous - the Beginning	29,99	Star Wars: Die dunkle Bedrohung	24,99	Worms Armageddon	29,99

+++ Versandkostenfrei ab 100,00 DM Warenwert +++

• Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 100,00 DM Warenwert
• Versandkosten: Bestellungen über Internet, schriftlich oder telefonisch 2,99 DM + 5,00 NNG
• Teillieferung: ab Warenwert von 40,- DM
• * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
• Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Unsere Bestelladresse für Deutschland:
• Telefon: 0831 / 57 51 57
• Telefax: 01805 / 22 53 00
• Internet: 0831 / 57 51 555
• E-Mail: www.game-it.com
• Post: Bestellung@game-it.com
Game it! AG - D-87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Österreich:
• Game it! AG - A-6691 Jungholz
• Tel. 05676/8372
• Preise x 7,5 = Ösch
Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt.
Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.
Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr

Bestellen Sie über unseren Webshop
www.game-it.com



Shops:

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmo!

26122 Oldenburg
Game Shop LKP
Staulinie 16-17 - 0441/12622

63667 Nidda
Am Wehr 6
Tel.: 06043/950915

69593 Pirmasens
Bahnhofstr. 11
Tel.: 06331/92941

76829 Landau
Westbahnstr. 11
Tel.: 06341/144191

87435 Kempten
In der Brandstatt 6
Tel.: 0831/17762

87600 Kaufbeuren
Ledergerasse 3
Tel.: 08341/971269

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21
Tel.: 08331/497799

88131 Lindau
3Plus - Rickenbacherstr. 73
Tel.: 08382/76676-0

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1
Tel.: 0911/7418811

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5
Tel.: 09231/667650

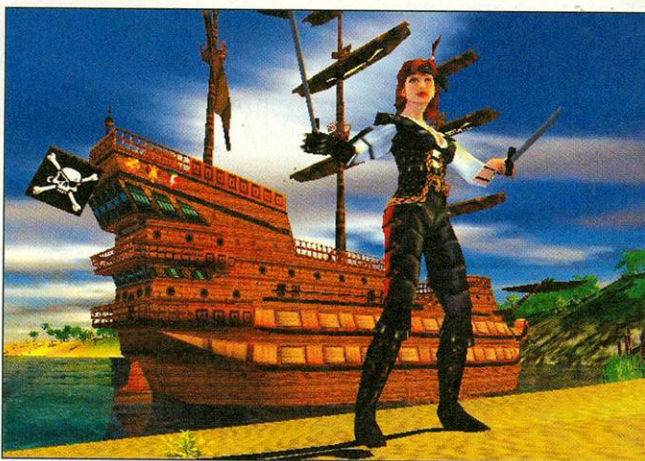
Auf Snakes Spuren

Abenteuer, Action und Rätsel sind immer noch sehr beliebte Grundlagen für Videospiele. Besonders Filme werden gerne in diesem Genre umgesetzt. Ansonsten wurden auf der E3 viele Action-Adventures gezeigt, die in einer **mystischen Fantasiewelt** spielen.

Pirates of Skull Cove

ABENTEUER Wenn Seeräuber Rätsel lösen, können Sie mit den Piraten raten.

Eine hübsche Protagonistin in einer Welt voller Piraten – kann es noch besser kommen? Allerdings, das Spiel scheint auch noch ein recht originales Spielkonzept zu besitzen. Um ihren Vater zu rächen, geht die junge Katharine De Leon auf Reisen und schließt sich einer Bande Piraten an. Sie mausert sich zu einer Anführerin und bekämpft den berühmten Captain Hawke. Das Interessante dabei ist, dass die Abenteuer sowohl zu



■ **SEERÄUBERBRAUT** Kate hat eine lange und eine kurze Klinge für alle Lebenslagen. Bei den meisten Rätseln wird sie keine von Beiden benötigen.

Lande als auch zu Wasser stattfinden. Schiffe aufrüsten und Seeschlachten gewinnen gehört also genauso zum Spiel wie Schwertkämpfe und das Lösen von Rätseln auf dem Festland. Noch diesen Winter stechen die Pirates of Skull Cove in See. (ao)

Hersteller: Electronic Arts Internet: www.electronicarts.de Termin: 4. Quartal

Primal

FANTASY Tot oder doch lebendig?

Die toughe und gutaussehende Heldin Jennifer Tate wird in ein dämonisches Reich zwischen dem Leben und dem Tod gezogen, wo sie sich mit Körpereinsatz und allerlei Waffen durchschlagen muss. Zum Glück lernt sie eine lebendige Steifigur namens Scree kennen, die sie nach Kräften unterstützt. Da Jennifer auch selber ein wenig Dämonenblut in den Adern hat, kann sie auch düstere Magie einsetzen und so ihre Feinde mit ihren eigenen Waffen schlagen. (ao)

Hersteller: Sony Internet: www.playstation.de Termin: 2. Quartal 2002

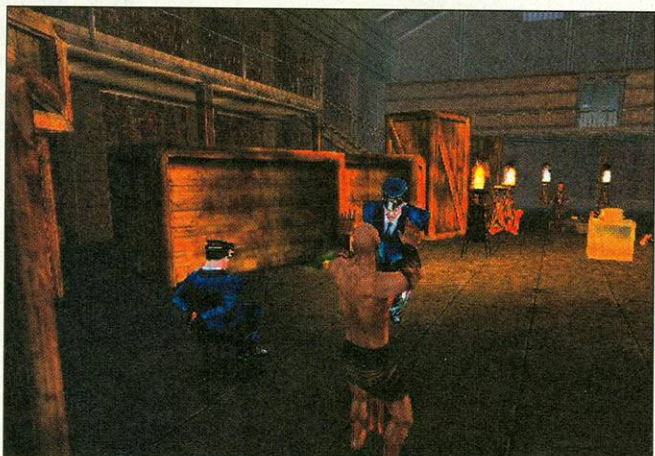


■ **SELBSTVERTEIDIGUNG** Jennifer weiß sich gegen die gehörnten Dämonen zu wehren.

The Mummy Returns

ABENTEUER Nach 5.000 Jahren Ruhe ist Imhotep mal wieder viel beschäftigt.

Es war einmal vor langer, langer Zeit, Anfang der 30er-Jahre, da kam ein Film namens *Die Mumie* in die Kinos und wurde bald zum Horror-Klassiker. Fast 70 Jahre danach gibt es ein Remake, ein eher bescheidenes PlayStation-Spiel und eine sehr mäßige Fortsetzung des Remakes. Da fehlt doch nur noch eine Fortsetzung des PlayStation-Spiels, diesmal auf der PlayStation 2.



■ **ANTI-HELD** Bei *Die Mumie* kehrt zurück müssen Sie sich entscheiden, ob Sie gut oder böse sein wollen. Wer wollte nicht schon immer die Mumie sein?

Auch die sieht sehr mäßig aus, vor allem wegen ihres recht stupiden Gameplays. Zwar darf der Spieler diesmal neben Archäologe Rick O'Connell auch die Rolle der Mumie Imhotep übernehmen, doch bleibt das Konzept das gleiche wie bei jedem Durchschnitts-Action-Adventure, ödes Rennen, Schlagen und Türenöffnen herrschen vor. (ao)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami-europe.com

Termin: 4. Quartal

Ico

HORROR Mysteriöse Fantasiewelt

Komplexe Rätsel stehen in diesem dunklen Abenteuer eindeutig im Vordergrund. In einer Welt voller Magie versucht ein zwölfjähriger Junge, aus einem düsteren Schloss zu entkommen. Mit diesem Jungen versuchen Sie, eine Prinzessin zu retten, die ihm im Traum erschienen ist. Außerdem versucht er auch, sein eigenes Schicksal zu bekämpfen. (ao)

Hersteller: Sony Internet: www.playstation.de Termin: August (USA)



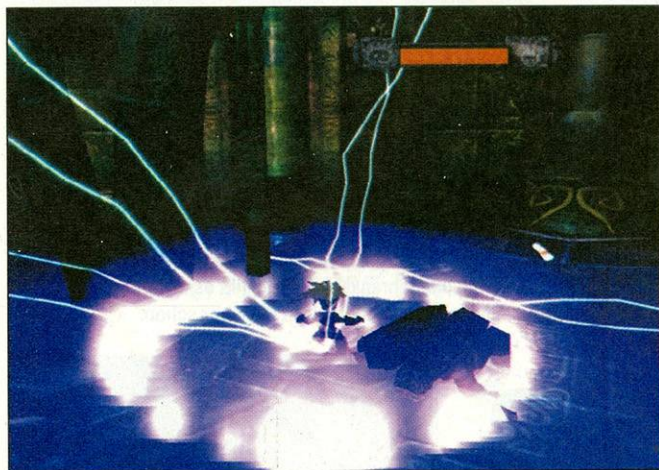
■ **BLUTLEER** Ziemlich blass, dieses Mädchen. Da handelt es sich wohl um ein Gespenst.



Evil Twin Cyprien's Chronicles

FANTASY Leider weniger gut als gedacht

Mit einigen Vorschusslorbeeren bedacht wurde *Evil Twin Cyprien's Chronicles*. Auf der E3 zeigte Ubi Soft jetzt erstmals eine spielbare PlayStation-2-Version. Und eins ist jetzt klar: Den Lobhuldigungen wird das Spiel nicht gerecht. Vor allem die visuelle Gestaltung ist mangelbehaftet: Texturarm, flach und einfallslos wirken die Umgebungen. Die Hauptfigur hüpfet nach Jump&Run-Manier durch die Gegend und muss fiesen Hindernissen ausweichen. Wenigstens der Umfang ist beeindruckend: Insgesamt 76 Levels in acht Welten sind zu bewältigen, bevor es hoffentlich ein Happyend gibt. (ao)



UNSCHÖNES GEWITTER Nein, so richtig überzeugen können die Lichteffekte des mit Spannung erwarteten Fantasy-Titels wahrlich nicht.

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: September

PRYZM Chapter One: The Dark Unicorn

FANTASY Ein ungleiches Paar auf der Suche nach Erlösung

Eine üble Seuche hat den Elfenwald befallen. Dadurch sind die einst so schönen Bewohner nur noch groteske Schatten ihrer selbst. Auch in den Trollbergen, den Zwergen-Hügeln und den Nymphen-Sümpfen sieht es nicht besser aus. Pryzm, ein geflügeltes Einhorn mit Zauberkraften, und sein Freund Karrock, ein Troll-Magier, machen sich auf, die Wurzel des Übels zu ziehen. Pryzm trägt den Troll auf dem Rücken und der Spieler steuert mit den zwei Analogsticks beide Figuren gleichzeitig durch die Fantasiewelt. Mit Magie verteidigen sich die beiden gegen böse Gegner und verwandeln die mutierten Zauberer und Krieger wieder zurück. Im November bringt TDK den von den Sandbox Studios entwickelten Titel auf den amerikanischen Markt. (ao)



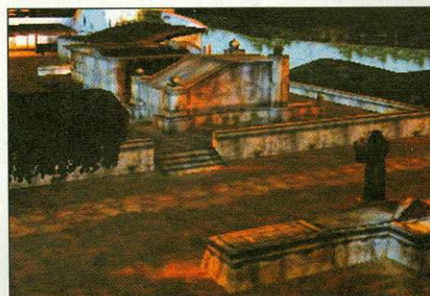
GEMEINSAM STARK In den aufwendigen 3D-Umgebungen des Spiels darf viel gekämpft werden.

Hersteller: TDK Internet: www.tdk-mediaactive.com Termin: November (USA)

Zorro

ABENTEUER Der maskierte Rächer sorgt für Romantik und tiefe Narben.

Derzeit entwickelt das Team der Software-Schmiede DreamCatcher ein Spiel zu einem bekannten Roman-Helden: Zorro. Sie übernehmen selbstverständlich den maskierten Rächer persönlich und erledigen mit ihm acht Missionen. Der größte Teil der Handlung spielt sich nachts ab, so dass man sich nicht immer sehen lassen muss. Viele Rätsel sind mit Tarnung einfacher zu lösen. Bei Zorro dürfen aber Schwertkämpfe natürlich nicht fehlen. So wird ein Abenteuer zwischen Spannung und Romantik entstehen, wenn Sony grünes Licht dafür gibt. Auch hier steht noch kein Termin fest. (ao)



NOCH NICHT GENEHMIGT Ob dieses Spiel bei Sony überhaupt durchs Approval kommt?

Hersteller: Dreamcatcher Internet: www.dreamcatchergames.com Termin: Nicht bekannt

Jurassic Park: Survival

HORROR Die Dinosaurier sind wie der los und ziemlich hungrig.



DINOVERSAMMLUNG Ein T-Rex und ein Raptor: Vielleicht fressen sie sich ja gegenseitig.

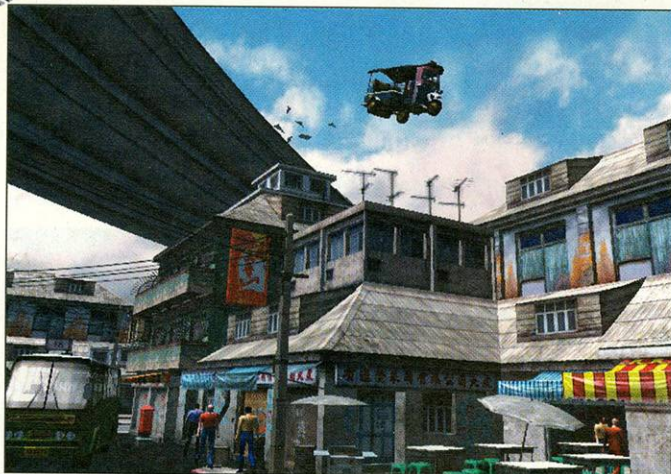
Schlimm genug, wenn man gegen Terroristen kämpfen muss. Treten dann noch Dinosaurier auf den Plan, wird es übel. Und genau mit dieser Situation sieht sich David Vaughn konfrontiert, als er auf eine Expedition in den Jurassic Park geht. Dummerweise stürzt das Flugzeug, mit dem die Protagonisten auf die Dino-Insel gelangen wollten, ab. Also macht sich Vaughn auf, seine Forscherkollegen vor den Bedrohungen zu retten. Dabei begegnet er nicht nur schießwütigen Terroristen, sondern auch beißwütigen Dinosauriern. Für den PlayStation-2-Spieler heißt das Action und Rätsel, wenn das Spiel auf die Konsole kommt. Vor allem die Tiere sehen jetzt schon sehr beeindruckend aus und auch die Umgebungen überzeugen, nur der Held sieht noch ein wenig langweilig aus. Der Titel basiert auf dem dritten Teil des Films, der im Juli in Amerika in die Kinos kommt. (ao)

Hersteller: Konami/Universal Internet: www.konami-europe.com

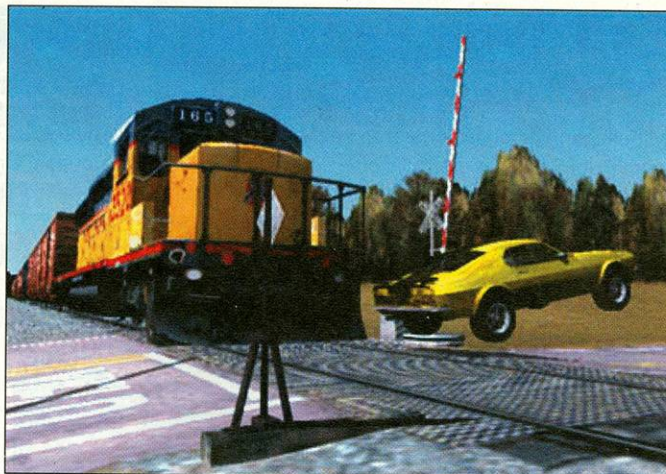
Termin: November (USA)

PS2 Action-Adventure auf der E3

Titel	Hersteller	Termin
Batman Vengeance	Ubi Soft	Oktober
Blood Omen 2	Eidos	Winter 2001/2002
Devil May Cry	Capcom	4. Quartal
Drakan II	Sony	4. Quartal
Evil Twin Cyprien's Chronicles	Ubi Soft	September
Galleon	Interplay	Nicht bekannt
Ghostmaster	Empire	2002
Hype	Ubi Soft	Winter 2001
Ico	Sony	August (USA)
Jak & Daxter	Sony	4. Quartal
Jekyll & Hyde	Dreamcatcher	Nicht bekannt
Jurassic Park: Survival	Konami	November (USA)
La Femme Nikita	Infogrames	Nicht bekannt
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami	Winter 2001/2002
Pirates of Skull Cove	Electronic Arts	4. Quartal
Primal	Sony	2. Quartal 2002
Pryzm	TDK mediaactive	November (USA)
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	3. Quartal
Silent Hill 2	Konami	4. Quartal
Soul Reaver 2	Eidos	September
Spiderman: The Movie	Activision	Sommer 2002
The Lost	Crave	Herbst 2001 (USA)
The Mummy Returns	Konami	4. Quartal
Zorro	Dreamcatcher	Nicht bekannt



■ **ABGEHOBE** Um von der Autobahn zu kommen, muss man nicht immer die Ausfahrt nehmen. Der direkte Weg ist meistens der kürzeste.



■ **BAHNÜBERGANG** Wenn die Schranke unten ist, gibt es auch schnellere Wege über die Gleise. Ein bisschen gefährlich ist das aber schon.

Stuntman

» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Infogrames
» **INTERNET**
www.stuntman-game.com

Ein Colt für alle Fälle trifft Driver: In diesem Spiel kommen Sie als Stuntman zu Filmruhm.

Hinter den Kulissen eines Actionfilms geht es ziemlich aufregend zu – fast so aufregend wie im Polizeiauto bei einem Undercover-Einsatz. Jedenfalls, wenn sich *Driver*-Entwickler Reflections



■ **AUF DER RICHTIGEN SEITE** Als Polizist fängt der Stuntman in Verfolgungsjagden Verbrecher.

der Sache annimmt. Die versetzen demnächst PlayStation-2-Fans in die Rolle eines Stuntmans, der noch blutiger Anfänger ist. An den Sets von sechs Produktionen, die an bekannte Filmschauplätze angelehnt sind, sammeln Sie Erfahrung im Geschäft. Im Story-Modus müssen Sie dazu mehr als 20 Stunts erfolgreich meistern. Für die waghalsigen Überschläge und wilden Verfolgungsjagden stehen eine Reihe Fahrzeuge zur Verfügung, die nicht immer vier Räder haben: So werden Sie für Ihre spektakulären Einsätze unter anderem auch ein Trike und ein Schneemobil besteigen. Und nehmen Sie bloß keine Rücksicht auf Blebschäden. Die Fahrzeuge lassen sich alle komplett zer-



■ **VERFOLGUNGSJAGD** Der Hubschrauber-Pilot ist wohl hinter dem tapferen Stuntman her.

stören und manchmal ist das sogar das Ziel. Wenn Sie einen Auftrag ausgeführt haben, können Sie sich die Fahrt im Wiederholungsmodus noch einmal anschauen. Das wird dann so aussehen wie ein Film-Trailer mit Ihrem Alter Ego in der Hauptrolle. Wer nicht die ganze Karriere durchspielen möchte, kann im Arcade-Modus auch einfach auf die Piste und nur zum Spaß einen heißen Reifen hinlegen. Insgesamt klingt das alles doch stark nach *Driver*: rasante Fahr-Action, bei der Missionen im Mittelpunkt stehen.

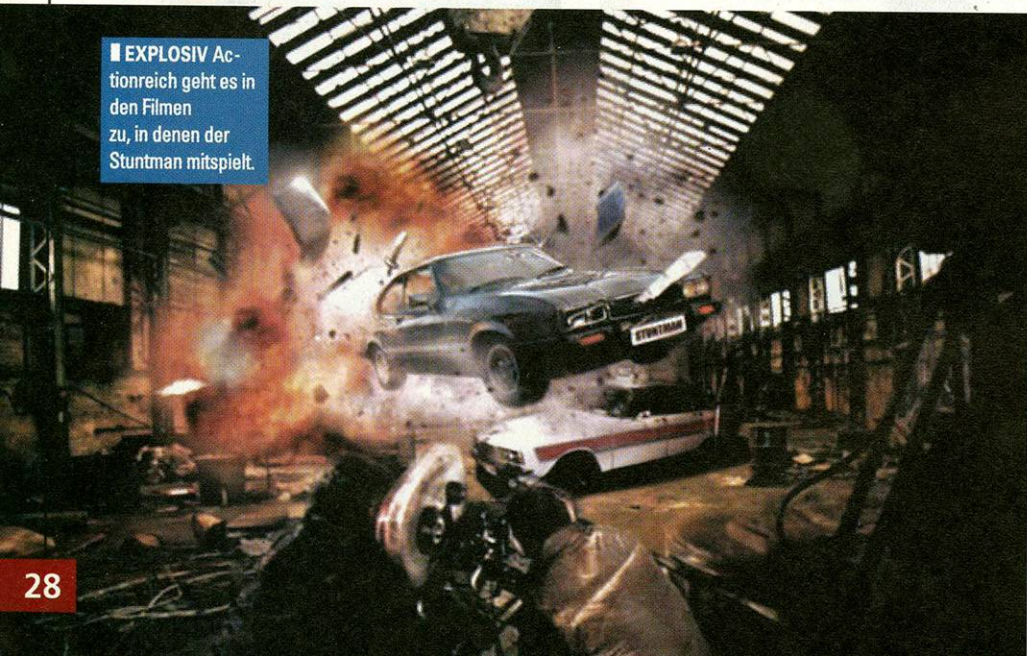
Albrecht Ott

ANGESPIELT Stuntman	
System	PlayStation 2
Hersteller	Infogrames
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	2. Quartal 2002
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Reflections

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Reflections setzt mal wieder alle Verkehrsregeln außer Kraft und sorgt für Blebschäden.“

■ **EXPLOSIV** Actionreich geht es in den Filmen zu, in denen der Stuntman mitspielt.





James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer

Angespielt Agent im Kreuzfeuer

» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
1-4
» **HERSTELLER**
Electronic Arts
» **INTERNET**
www.ea.com

Der bekannteste **Geheimagent** der Welt ist zurück und demonstriert uns all sein Können.

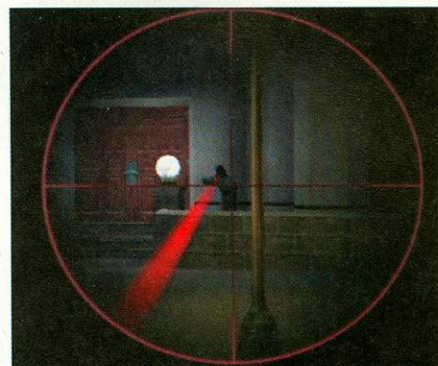


■ **VOLLES ROHR** Kugelsalven hinterlassen Löcher in den Wänden und zerdeppern das Inventar.



■ **AUFWÄRTS, BITTE** Mit der Q-Claw stellen Fassaden kein unüberwindbares Hindernis mehr dar.

Eigentlich wollte man den Begleittitel zum Thriller *Die Welt ist nicht genug* ja auch noch für die PS2 herausbringen und nebenbei noch ein gesondertes 007-Rennspiel für die neue Konsole entwickeln. Das Ergebnis dieser beiden Vorhaben ist eine Kombination aus Shooter, Schleich-Action und Rennspiel, heißt *Agent im Kreuzfeuer* und hat, zumindest in Bezug auf die Handlung, mit dem letzten Bond-Streifen herzlich wenig zu tun. Unterstützt von der attraktiven Zoe Nightshade, Technikgenie Q und weiteren bekannten Figuren, riskiert 007 diesmal Kopf und Kragen, um zu verhindern, dass die Welt in die schmutzigen Finger des Terroristenführers Malprave fällt. Der ist nämlich gerade dabei, sich mithilfe einer geheimen Technologie seine eigene Klon-Armee zusammenzustellen. Bond plündert also wieder einmal Qs Labor und Waffenlager, um dem Bösewicht in einer Reihe von Einzelmmissionen die Suppe zu versalzen. Zwei Drittel des Spiels wird man wohl damit zu tun haben, sich an Gegenspieler heranzupirschen und wilde Schießereien durchzustehen, wobei Ms Anweisung



■ **FADENKREUZ** Wer ein guter Scharfschütze ist, erspart sich viele schmerzhaftes Feuergefechte.

gen nicht mehr in Buchstabenform, sondern per Sprachausgabe durch Bonds Ohrhörer dringen. Dabei hängt es von Können und Vorlieben des Spielers ab, ob er sich eher auf Maschinengewehrsalven oder auf wenige gut gezielte Kugeln aus dem Scharfschützengewehr verlässt, effektives Vorgehen wird in Punkteform erfasst und mit Extras belohnt. Apropos Extras: Zu den Gimmicks aus Qs Bastlergarage zählen diesmal eine Hightech-Kletterausrüstung und ein Jetpack. Hin und wieder darf sich Bond schließlich hinter Steuer eines BMW, Aston Martin etc. klemmen und actionreiche Rennpassagen aus der Werkstatt des *Need for Speed*-Teams in Angriff nehmen. Und für Freunde bleihaltiger Deathmatches ist ein Splitscreen-Modus für vier Teilnehmer angedacht.

Stefanie Schetter



■ **NICHT GUT** Ein Spion gegen vier Terroristen. Und kaum Deckung in Sicht. Nun, wenn sich das Spiel eng an die Filmreihe hält, dürfte das für Superagent 007 kein großes Problem darstellen.

ANGESPIELT Agent im Kreuzfeuer

System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Action
Spieler	1-4
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Ende 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Leicht bis schwer	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Electronic Arts

EINSCHÄTZUNG Sehr Gut

„In technischer wie in spielerischer Hinsicht viel versprechender Action-Cocktail“

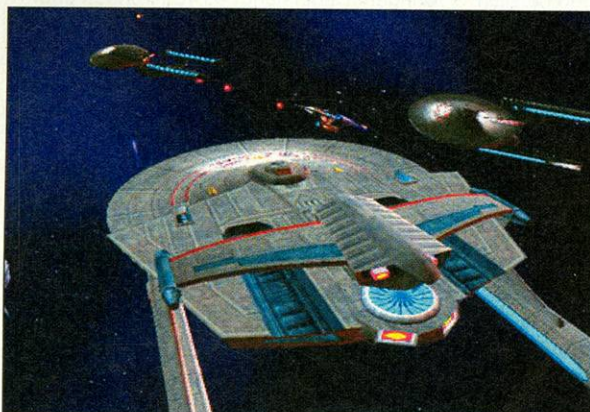
Star Trek Shattered Universe

>> GENRE
Action
>> SPIELER
Nicht bekannt
>> HERSTELLER
Interplay
>> INTERNET
www.interplay.com

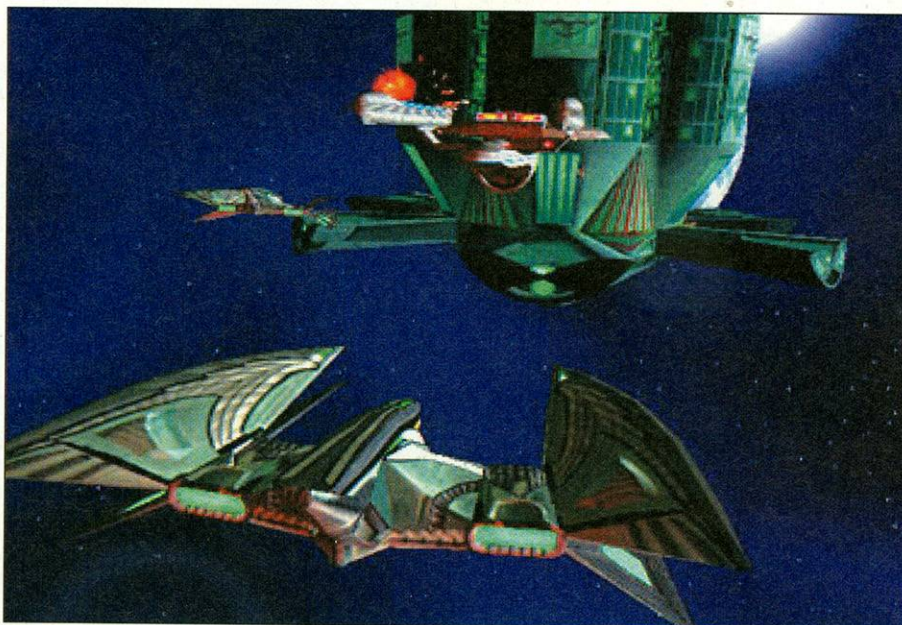
Lange vor Janeways Stelldichein mit den Borg verslägt es Sulu in die Tiefen des **Spiegeluniversums**.

Einzelheiten über den Plot von Interplays neuem Weltraum-Shooter sind uns bisher noch nicht bekannt, zeitlich wird der Titel jedoch kurz nach dem sechsten *Star Trek*-Film angesiedelt sein. Sie begleiten Sulu und seine Mannschaft auf einem Irrflug durch die verdrehte Welt des Spiegeluniversums. Hier begegnen Sie düsteren Varianten der Vulkanier, Klingonen, Romulaner und anderer Alienrassen, die bereits ihre Raumjäger in den Start-

löchern stehen haben. Insgesamt bewegen Sie sich als Spieler zwar entlang eines grob festgelegten Handlungsfadens (mit der „normalen“ *Star Trek*-Realität als Zielpunkt), trotzdem können Sie immer wieder den Verlauf Ihrer Odyssee beeinflussen, indem Sie sich mit bestimmten Völkern verbünden oder verfeinden. So erhalten Sie von Ihren Verbündeten beispielsweise nicht nur Verpflegung, sondern dürfen auch deren spezielle Technologien nutzen, um Ihre eigenen Schiffe aufzurüsten. Steuern können Sie voraussichtlich hauptsächlich kleine, bewegliche Raumjägerarten, von denen etwa ein Fünftel extra für *Shattered Universe* entworfen wurde. Jedes Modell verfügt über individuelle Mengen von Schild- und Angriffsenergie etc. und nimmt bereits im jetzigen frühen Entwicklungsstadium sichtbaren Schaden, wenn es von einem Photonentorpedo oder einer Phasersalve getroffen wird. Bedenkt



■ UNTERTASSEN Wie es aussieht, bekommen wir es im Spiegeluniversum mit ganzen Flotten von Föderationskreuzern zu tun.



■ ROMULANER VORAUSS! Trotz des frühen Entwicklungsstadiums sind Schiffe und Raumstationen schon recht detailgenau ausgeführt. Dabei ist diese Version erst zu etwa 25 % fertig gestellt.



■ GETROFFEN Hey, für den Anfang sieht die Explosion an der Einschussstelle gar nicht übel aus.



■ PHASERFEUER Noch wirkt der klingonische Jäger nicht so richtig einschüchternd.



■ LENS-FLARE Die gleißende Sonne erzeugt Reflexe auf der imaginären Kameralinse.

man, dass der Titel zum Redaktionsschluss erst zu etwa 25 % fertig gestellt war, so darf man sich anhand des aktuellen Bildmaterials wohl Hoffnungen auf einige effektvolle Raumschlachten für den kommenden Winter machen.

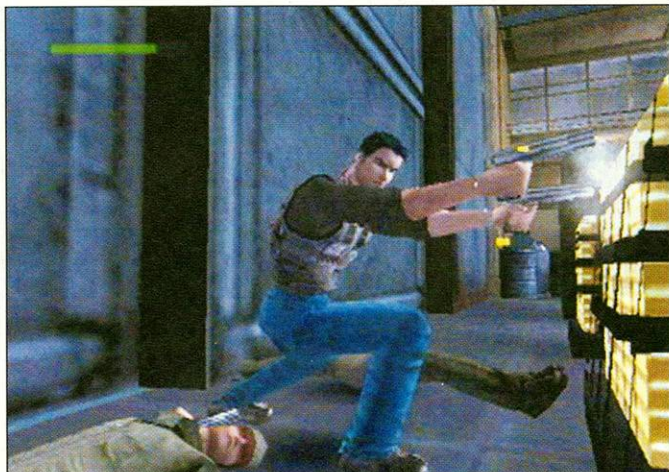
Stefanie Schetter

ANGESPIELT Star Trek Shattered Universe

System	PlayStation 2
Hersteller	Interplay
Genre	Action
Spieler	Nicht bekannt
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	4. Quartal 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Starsphere

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Erste Bilder und Infos lassen auf solide Action in einem spiegelverkehrten *Star-Trek*-Universum schließen.“



■ **KNALLHART** Jack Slate feuert beidhändig und macht keine Gefangenen. Trotzdem will Namco vor allem ein stilvolles Spiel schaffen.



■ **IM FREIFLUG** Wenn Sie den Sprungknopf stärker drücken, können Sie die Gegner in Zeitlupe unter Beschuss nehmen und so genauer zielen.

Dead to Rights

» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
Nicht bekannt
» **HERSTELLER**
Namco
» **INTERNET**
www.namco.com

Namcos **John-Woo-Film** zum Mitspielen dürfte nächstes Jahr einer der großen Hits werden.

Auf der E3 präsentierte Namco der Öffentlichkeit erstmals eine spielbare Version des viel versprechenden Actionspiels *Dead to Rights*. Sie schlüpfen in



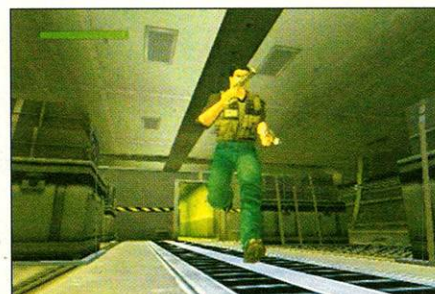
■ **HALB-AUTOMATIK** Das Zielsystem übernimmt beim Schießen einen großen Teil der Arbeit.



■ **KEINE MUNITION?** An Waffen mangelt es im Spiel eigentlich nicht – nicht selten nutzt Jack einfach die Ausrüstung der Gegner.

die Haut von Jack Slate, der fälschlicherweise wegen Mordes verurteilt wurde und gerade die Flucht aus dem Gefängnis geschafft hat. Eine zusammen mit einem Hollywood-Drehbuchautor entworfene Story soll das Spiel über die Distanz von bis über 20 Stunden hinweg spannend halten, zumal Sie anfangs noch gar nicht genau wissen, wer Sie auf der Abschussliste hat – abgesehen natürlich von der Polizei, die den Flüchtigen wieder einfangen will. Während die Geschichte klare Film-Noir-Einflüsse erkennen lässt, hat sich Namco beim actionlastigen Gameplay vor allem von den Hongkong-Klassikern von John Woo inspirieren lassen. Die daraus entlehnten Zeitlupen-Einstellungen sind dabei

nicht nur Show (*Matrix*) oder Wunschdenken (*The Bouncer*), sondern sogar ein wichtiges Spielelement: Während Jack stilvoll in jeder beliebigen Richtung durch die Luft segelt, können Sie in aller Ruhe eine der diversen Trefferzonen Ihrer Gegner anvisieren und diese so gezielt kampfunfähig schießen. Nicht

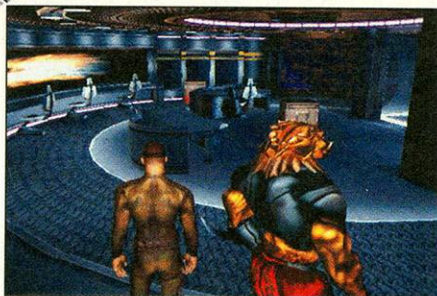


■ **AUF DER FLUCHT** Namco würde die Story des Spiels gerne später mal verfilmen lassen.

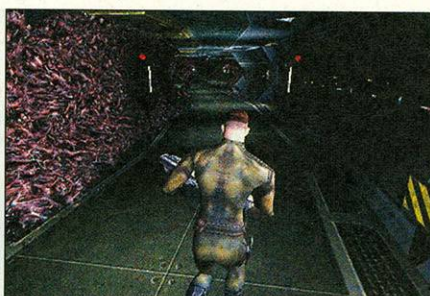
zuletzt auch die genial-rabiaten Entwaffnungs-Techniken machten das Spiel auf der Messe zu einem echten Blickfang. Namco lässt den Entwicklern genug Zeit für Feintuning und so wird *Dead to Rights* frühestens Anfang 2002 fertig.

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT Dead to Rights	
System	PlayStation 2
Hersteller	Namco
Genre	Action
Spieler	Nicht bekannt
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	2002
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Namco USA
EINSCHÄTZUNG	Sehr Gut
„Extrem stilvolle 3rd-Person-Ballerei. Mit der versprochenen packenden Story dürfte ein Hit sicher sein!“	



■ **KOMISCHER KUMPEL** Der Außerirdische Dag hilft Nick Connor ab und zu aus der Klemme.



■ **FLUCHT NACH VORN** Nick rennt wie die Hölle, geradewegs den nächsten Aliens in die Arme.



■ **GROSSE GEGNER** Diese winzige Kanone kann gegen so einen Riesen wohl nicht viel ausrichten.

Run Like Hell

» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Interplay
» **INTERNET**
www.interplay.com/rhlh

Wenn intelligente Außerirdische angreifen, gibt es nur eine Möglichkeit: Rennen wie die Hölle.

Außerirdische haben selten Gutes im Sinn, wenn sie in Videospielen auftreten. Gefährlich sind sie meistens aber nur aufgrund ihrer Kraft und Brutalität. Nicht so in *Run Like Hell*. Hier sind die außerirdischen Gegner nicht nur blutrünstig, sondern auch intelligent und lernfähig. Ist einer mal besiegt, lässt sich ein anderer nicht mehr auf dieselbe Art austricksen. Fies, wenn man in einer Raumstation ist, die von Hor-



■ **ROMANTISCHE VERSTRICKUNG** Amanda, eine alte Liebe von Nick, ist auch auf der Station.

den dieser Spezies besetzt ist. Genau das ist aber das Problem der Hauptfigur Nick Connor, den der Spieler durch die Station steuert. Als der Held von einem ereignislosen Auftrag heimkehrt, hat sich einiges getan. Die Aliens haben fast alles Leben auf der Raumstation ausgelöscht und sind jetzt hinter Connor her. Doch der gibt nicht so einfach klein bei und wehrt sich mit allen Mitteln. Leicht ist das nicht, die Außerirdischen sind echt gemein. Sie können unterschiedliche Formen annehmen, so dass sie nicht immer gleich als Monster zu erkennen sind. Unangenehm wird es, wenn sich harmlose Lampen oder Betten als böswillige Kreaturen entpuppen. Flucht ist da meistens eine bessere Taktik als direkte Konfrontation. So sind viele Gegner mit Waffengewalt gar nicht zu bezwingen. Wegrennen und Überlisten löst da eher Probleme. Einige Außerirdische lassen sich zum Beispiel austricksen, indem man sie mit einem Köder in einen Aufzugsschacht lockt. Ein inte-

ressantes Spielkonzept also, schnelles Rennen ist genauso wichtig wie schnelles Denken. Dazu erzeugen die verlassene Raumstation, die omnipräsenten Außerirdischen und die Brutalität der Gegner eine wahnsinnig paranoide Atmosphäre.

Albrecht Ott

ANGESPIELT Run Like Hell	
System	PlayStation 2
Hersteller	Interplay
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Oktober
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	7
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Digital Mayhem
EINSCHÄTZUNG Gut	
„Spannendes Spielkonzept mit einer etwas konventionellen und altbackenen Handlung“	



■ **RUNNING MAN** Flucht ist manchmal die einzige Möglichkeit, mit den Monstern fertig zu werden – vor allem, wenn die Munition knapp wird.



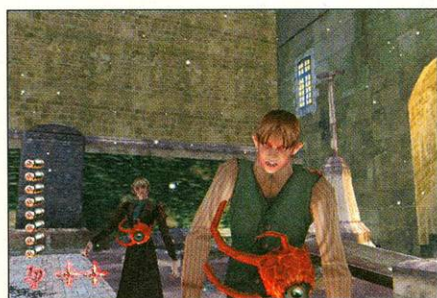
■ **ALTE BEKANNTHE** Die Alien-Filme nahmen wohl großen Einfluss auf die Gestaltung der Außerirdischen. Wenigstens sieht der Held nicht aus wie Ripley.

Vampire Night

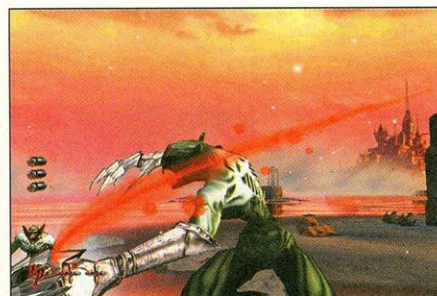
» GENRE
 Action
» SPIELER
 1-2
» HERSTELLER
 Namco
» INTERNET
 www.namco.com

Eine Kooperation von Sega und Namco beschert uns eine brillante Spielhallenumsetzung!

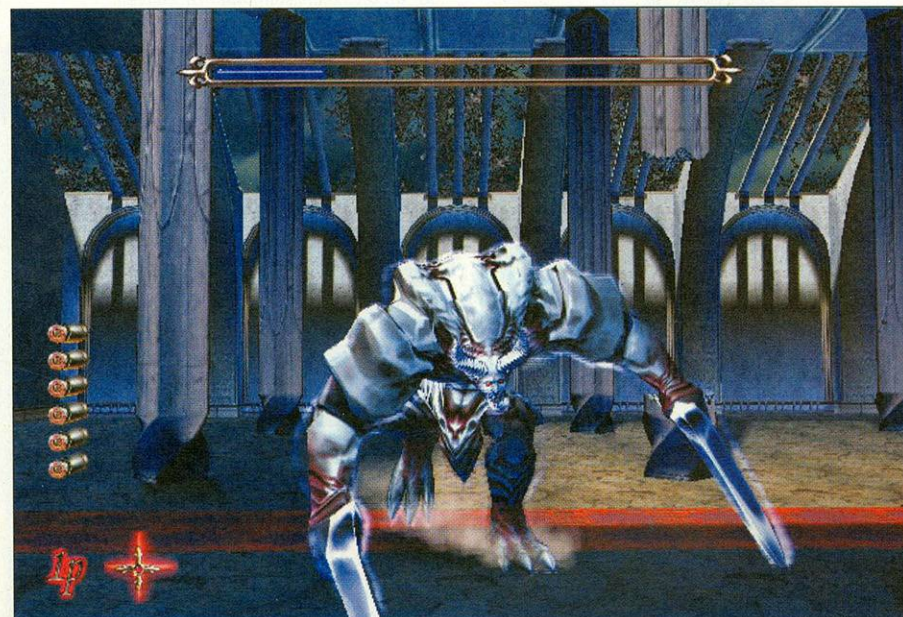
Wer des Öfteren Spielhallen heim- sucht oder einen Dreamcast sein Eigen nennt, dem wird *House of the Dead 2* zweifellos ein Begriff sein. Die Entwickler dieses Klassikers, Wow Entertainment, haben sich nun mit Namco zu-



■ BESESSEN Diese Dorfbewohner sind von „Sarcoma“ befallen, einer Art „Vampirkrebs“.



■ ZU SPÄT Dieser Vampir hat uns gerade voll eins verpasst. Damit ist ein kostbares Leben futsch!



■ MONSTRÖS Die Endgegner müssen Sie gleich mehrmals besiegen, sowohl in ihrer menschlichen als auch in dieser Form wie hier. Mit der Zeit haben diese Bosse auch immer heftigere Attacken drauf.

sammengetan und einen neuen Lightgun-Shooter für die Spielhalle geschaffen, der nun auch direkt auf die PlayStation 2 zielt. Im Spiel geht es um zwei Vampirjäger, die einem fiesem Vampirfürsten und seinen engsten Vertrauten den Garaus machen müssen. In insgesamt sechs Kapiteln ist schnelle Reaktion und gutes Zielwasser gefragt, um der Zombie- und Vampirhorden Herr zu werden. Während Sie im ersten Abschnitt von einem Endgegner verschont bleiben, werden Sie in den folgenden Stages gleich mehrmals vom jeweiligen Levelboss heimgesucht, sowohl in seiner „menschlichen“ Form als auch in Gestalt eines üblen Monsters. Der Titel erinnert vom Design her sehr stark an *House of the Dead 2* und spielt sich erfreulicherweise auch genauso gut. Die Bilder auf dieser Seite stammen übrigens von der Spielhallenversion. Das ist aber in diesem Fall kein Problem, da der Automat auf dem Grafikchip der PS2 basiert. Auf der E3 konnten wir uns davon überzeugen, dass die PS2-Version in der Tat genauso gut aussieht wie das Automaten-Vorbild. Im fertigen Spiel werden übrigens zwei Spieler mit zwei Lightguns gleichzeitig zu Werke gehen können. Darauf freuen wir uns jetzt schon.

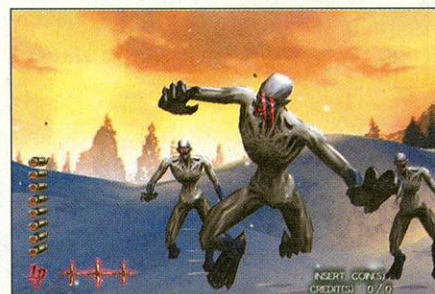
André Horn



■ VAMPIRJÄGER In der Rolle dieses coolen Helden müssen Sie verhindern, dass unschuldige Dörfler zu blutrünstigen Vampiren werden.



■ AUF INS SCHLOSS Die Story um die Vampirjäger wird in Zwischensequenzen vorangetrieben.



■ WEN ZUERST? Bei so vielen Monstern weiß man gar nicht, wo man zuerst hinschießen soll.

ANGESPIELT Vampire Night

System	PlayStation 2
Hersteller	Namco
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Nicht bekannt
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Schwer	Nein
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nicht bekannt	6 Kapitel
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Wow Entertainment

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Hervorragender Lightgun-Shooter von erfahrenen Entwicklern. Das Wohnzimmer wird zur Spielhalle.“

ACTION



Angespielt Vampire Night

Dropship



MACH 3 Mit so einem schicken Kampf-Jet macht der Einsatz doch gleich doppelt so viel Spaß.

>> GENRE
Action
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Sony
>> INTERNET
www.scee.com

In Sonys **actionreicher** Flug-Simulation dürfen Sie auch mal einen Panzer fahren.



FORMATIONSFLUG Während der Einsätze müssen Sie auch auf Ihre Flügelmänner achten.

Willkommen bei UPF, der United Peacekeeping Force, junger Rekrut! Sie sind nun Mitglied der größten Organisation militärischer Verbrechensbekämpfung der Welt. Ihre Aufgabe wird es sein, verschiedene Militärmaschinen im Kampfeinsatz zu fahren und zu fliegen. Neben Aufklärungsflugzeugen, Kampfpanzern und Panzerwagen wird das Dropship das elementare Werkzeug Ihrer Missionen sein. Doch bevor Sie nun in einer dieser Maschinen Platz nehmen, sollten Sie erst einmal mit dem Training beginnen ... So viel konnten wir uns noch nicht unter Sonys Action-Titel *Dropship* vorstellen. Erste Screenshots sahen eher nach einem typischen Flugsimulator aus. Auf der E3 konnten wir uns aber davon überzeugen, dass das Spiel mehr zu bieten hat als reines Herumfliegen und Ballern. Sie müs-



SEEK AND DESTROY Wer den Weltfrieden stört, bekommt es mit der geballten Feuerkraft der United Peacekeeping Force zu tun.

sen als Pilot die Bodentruppen in Krisengebieten unterstützen, indem Sie entweder die vor Ihnen liegende feindliche Basis in Schutt und Asche legen oder mit Ihrem Dropship Militärfahrzeuge an einem bestimmten Ort kurz vor den feindlichen Linien absetzen. Hier übernehmen Sie dann die Kontrolle über ein Fahrzeug und setzen Ihren Weg auf festem Boden fort. Auch wenn die Umgebung und die Explosionseffekte nicht gerade überraschend aussehen, macht das Spiel wirklich einen ordentlichen Eindruck. Es lief recht flüssig, wenn auch nicht ganz flimmerfrei. Und gerade durch die Option, neben Flugeinsätzen auch mal an Bodenkämpfen teilnehmen zu können, hebt sich *Dropship* von seinen Genre-Geschwistern ab.

Stefanie Schwarz



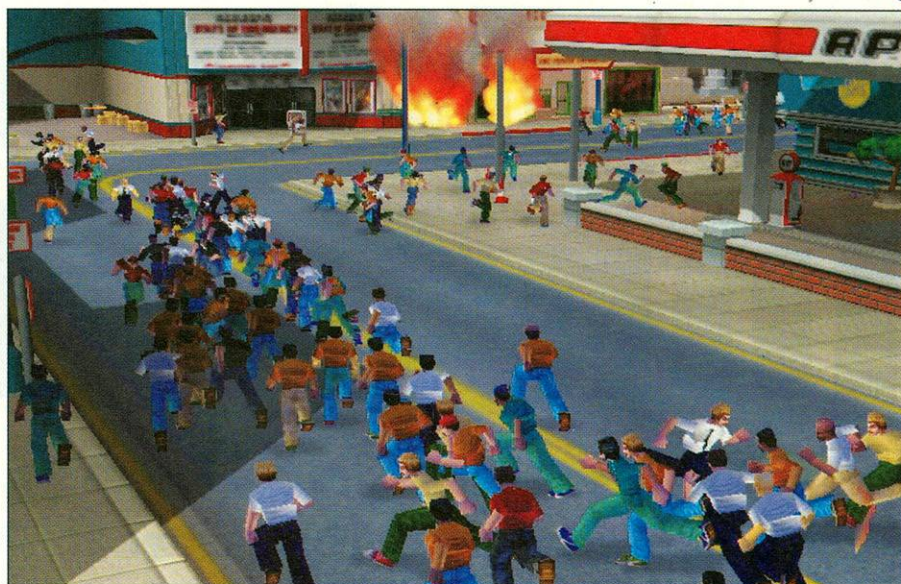
BODENHAFTUNG Für etwas „subtileren“ Beschuss dürfen Sie kleine Kampfpanzer nutzen.



RAKETEN FEUERBEREIT! Bevor Sie Ihre Fahrzeuge landen können, müssen Sie sich erst einmal den Weg freischießen und dann einen weniger gefährlichen Platz in der Nähe der feindlichen Basis suchen.

ANGESPIELT Dropship	
System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	4. Quartal 2001
Schwierigkeitsgrad	bekannt
Save Game	Ja
Analalog/Dual Shock	Nicht bekannt
USK-Freigabe	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2) bekannt	Entwickler
	SCEE
EINSCHÄTZUNG	Gut
„Grafisch zwar kein Überflieger, dafür wartet Dropship mit einem interessanten Spielkonzept auf.“	

Wir haben ja schon viel erlebt, aber *State of Emergency* toppt alles. Wenn es einen Preis für das abgefahrenste Spiel der E3 gäbe, Take 2 hätte ihn sich mit diesem Spiel locker verdient. Worum geht's? In einer nahen Zukunft, in der die fiese Amerikanische Handelsorganisation (ATO) den Notstand ausgerufen hat, setzen sich furchtlose Widerstandskämpfer dagegen zur Wehr und die Stadt versinkt daraufhin im Chaos. Will man es kurz ausdrücken, geht es um Straßenschlachten und pure Anarchie, wobei es Ihre Aufgabe ist, alles in Schutt und Asche zu legen und auf jede der über 100 Personen einzuprügeln, die sich mit Ihnen auf dem Bildschirm tummeln. Als einer von fünf Widerstandskämpfern stürzen Sie sich in die erbitterte Schlacht gegen die Hüter des Gesetzes. Insgesamt vier Stadtbezirke dürfen Sie im Rahmen von jeweils dreißig Missionen dem Erdboden gleichmachen. Laut Pressemitteilung stellen dabei das



■ **MASSENSCHLACHT** *State of Emergency* kann bis zu 100 Figuren gleichzeitig auf dem Bildschirm verwalten. Sie brauchen dagegen gar nichts zu verwalten, Sie beschränken sich im Spiel aufs Verprügeln.

State of Emergency

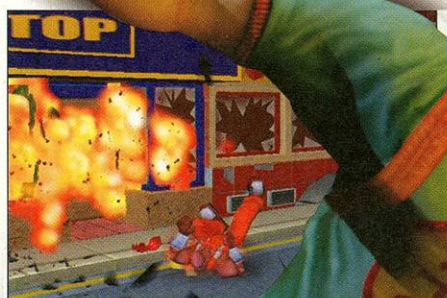
» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Take 2
» **INTERNET**
www.take2.de

**Gewalt,
Chaos, Anarchie: Take 2**

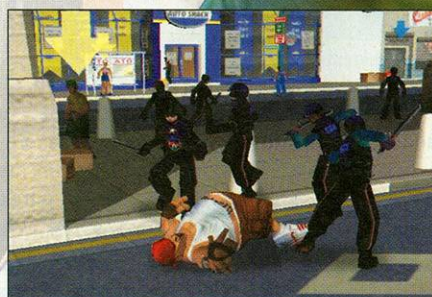
**inszeniert wilde
Straßenschlachten
im abgedrehten
Comicstil!**

Ausplündern von Geschäften und das Anzünden von Autos elementare Bestandteile des Spiels dar. Dass sie so etwas nicht mit bloßen Händen machen müssen, versteht sich von selbst. Das Waffenspektrum reicht dabei von den profanen Waffen erfahrener Randalierer (Pflastersteine, Mülltonnen, Parkbänke, Molotow-Cocktails) bis zu wirklich schweren Geschützen (Granaten, Raketen, Schrotflinten, Maschinengewehre und Flammenwerfer). Sind Sie ganz verzweifelt und unbewaffnet, kann auch mal ein vereinzelt herumliegender Arm oder das Bein eines dahingerafften Demonstranten oder Polizisten als Waffe herhalten. Nachdem wir es auf der E3 Probe spielen durften, können wir Ihnen versichern: Es ist kein Witz, dieses Spiel existiert wirklich und soll noch vor Weihnachten erscheinen. Und wir hatten beim Spielen einen Heidenspaß (ja, wir sind krank, und nein, wir hatten noch nie Probleme mit dem Verfassungsschutz). Der Humor ist allerdings nicht jedermanns Sache und es wird sicherlich nicht das passende Weihnachtsgeschenk für Minderjährige.

André Horn



■ **KA-WUMM!** Diese Explosion ist etwas zu heftig.



■ **DUMM GELAUFEN** Hier haben die Gesetzeshüter ausnahmsweise mal die Oberhand.



■ **WAGENHEBER** Falschparken wird hier mit gnadenloser Selbstjustiz geahndet.

■ **REVOLUTION!** Zwei Drittel Heizöl, ein Drittel Benzin, wie '68 in Westberlin ... Bei *State of Emergency* werden Erinnerungen an Deutsch-Punk-Klassiker wach!

ANGESPIELT		State of Emergency
System	PlayStation 2	
Hersteller	Take 2	
Genre	Action	
Spieler	1	
Sprache	Nicht bekannt	
Preis	Ca. DM 120,-	
Termin	4. Quartal 2001	
Schwierigkeitsgrad	Save Game	
Nicht bekannt	Nicht bekannt	
Analog/Dual Shock	Levels	
Ja/ja	4 Bezirke mit je 30 Missionen	
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe	
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt	
Datenträger	Entwickler	
Nicht bekannt	VIS Entertainment	

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Eine Anarcho-Straßenschlachtsimulation! Fragwürdig, aber besser als die Simulation eines Nazimarsches.“

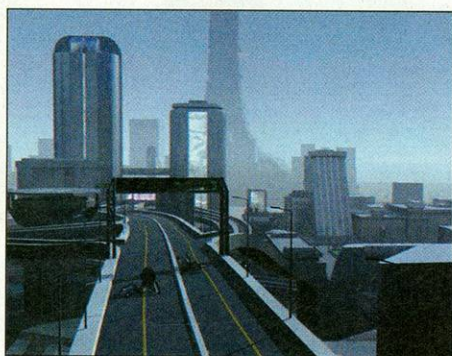
Tradition meets Innovation

Das Action-Genre zeigte sich auf der E3 frisch und lebendig. Auch wenn einige Umsetzungen bekannter PC-Shooter, etwa *No One Lives Forever*, uns ziemlich enttäuschten, konnte die grundsätzliche Qualität und Vielfalt voll überzeugen. Besonders erfreulich: **Lightgun-Shooter** kommen auf der PS2 endlich voll in Schwung, vor allem das innovative *Police 911* hat uns begeistert.

Exo

ACTION Aufstand der Roboter

Im Jahr 2060 wird die Metropole New-Hong-Kong von Terroristen und außer Kontrolle geratenen Robotern bedroht. Sie haben nun die ehrenvolle Aufgabe, die letzten so genannten TANX aus der Stadt zu befreien, die den wild gewordenen Blechgiganten



■ **CYBERWORLD** Vor einer düsteren Zukunftskulisse machen Sie Jagd auf tollwütige Roboter.

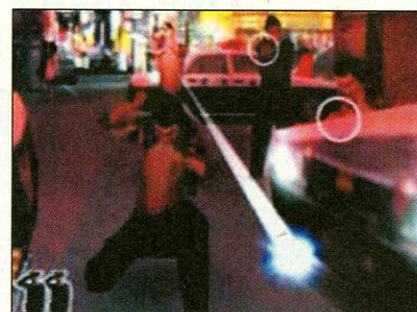
noch Einhalt gebieten können. Dazu kommandieren Sie zwölf computergesteuerte Charaktere durch 18 futuristische Schauplätze in bestechender 3D-Grafik. (ses)

Genre: Action Hersteller: Infogrames Termin: Nicht bekannt

Police 911

ACTION Immer schön in Bewegung bleiben!

Sie übernehmen die Rolle eines (Überraschung!) Polizisten, der in Los Angeles einer Waffenschieberbande nachspürt. Die Neuerung: Bewegungssensoren in Form einer Kamera, die per USB an die Konsole angeschlossen wird, registrieren Ihre Bewegungen. Es genügt also nicht, den Finger schnell am Abzug des Gamepads zu haben, Sie müssen sich auch unter imaginären Geschossen wegducken, um Mauern lugen und in Deckung springen. Konami benutzte für diesen Titel und *Silent Scope 2* übrigens den Prototyp eines neuen Controllers. (ses)



■ **KOPF EINZIEHEN!** Feuert ein Gegner in Ihre Richtung, sollten Sie sich wegducken.

Genre: Ego-Shooter Hersteller: Konami Termin: 4. Quartal 2001

SOCOM: US Navy SEALs

ACTION Sony stellte seinen ersten Online-Titel vor!

Sony geht in die Multiplayer-Offensive! In *SOCOM*, entwickelt von Zipper Interactive, sollen mithilfe der neuen Online-Komponenten mindestens 16 Spieler per Netzwerk mit- oder gegeneinander ins Feld ziehen können. Gegenstand der Missionen ist taktisch geschickte Terroristenbekämpfung, wobei die Spieler während eines Einsatzes natürlich auch miteinander kommunizieren können. Sogar der Einsatz eines Spracherkennungssystems ist angedacht. Sony konnte dieses Feature auf der internationalen Pressekonferenz sogar live vorführen. Auch der Netzwerkmodus funktionierte einwandfrei. Auf der eigentlichen Messe zeigten sie *SOCOM* dann allerdings überhaupt nicht. Lief es vielleicht nicht stabil?(ses)

Genre: Action Hersteller: SCEE Termin: Ende 2001



■ **ARMY MEN** Sich dem SEALs-Team in den Weg zu stellen, kann ungemütlich enden. Wir sind gespannt, wie flüssig das Netzwerk läuft.



Silent Scope 2: Dark Silhouette

ACTION Wir warfen für Sie einen Blick durchs Zielfernrohr.

Auch in Konamis zweiter Scharfschützen-Simulation übernehmen Sie die Rolle eines Anti-Terror-Polizisten. Dieser Titel stellt ebenfalls Kooperativ- bzw. Wettkampfmodi für zwei Netzwerkspieler in Aussicht. Schauplätze sind unter anderem die Londoner Innenstadt und die Schweizer Alpen, und neuerdings darf der Spieler die Bösewichter unter anderem mithilfe von Infrarot- und Röntgen-Sichtgeräten ins Visier nehmen. (ses)

Genre: Ego-Shooter Hersteller: Konami

Termin: 1. Quartal 2002



SIGHTSEEING Lassen Sie sich beim Besuch der Tower Bridge besser nicht ablenken.

Top Gun

ACTION Fürchten auch Sie weder Tod noch Teufel?

Erinnern Sie sich noch? Unter dem Titel *Top Gun* schwirrte dereinst Tom Cruise auf stählernen Flügeln über die Kinoleinwand und turtelte mit Offizierin Kelly McGillis. Begleitet von Filmsequenzen des 80er-Jahre-Hits dürfen Sie nun an Bord von MiG oder Tomcat dem PS2-Himmel entgegenschwirren. Und was wir auf der Messe von der Neuauflage des Fliegerspektakels begutachten durften, braucht sich wirklich nicht zu verstecken! (ses)

Genre: Action Hersteller: Titus

Termin: November 2001



HIGHSPEED Konamis Düsenjägerflotte rückt den Ace-Combat-4-Piloten auf den Leib.

Tribes 2

ACTION Online-Action nach dem gleichnamigen PC-Vorbild

Mit Granatenwerfern und Plasmawaffen bewaffnet bestreiten Sie entweder 19 Einzelspielermissionen, schließen mehrere Konsolen per USB zu einem Netzwerkmatch zusammen oder wagen sich online. Aussehen tut das Teil schon recht ordentlich, allerdings empfiehlt es sich, zum Spielen das Gamepad in der Schublade zu lassen und stattdessen Maus und Keyboard an die Konsole zu stöpseln. (ses)

Genre: Ego-Shooter Hersteller: Sierra

Termin: Ende 2001 (USA)



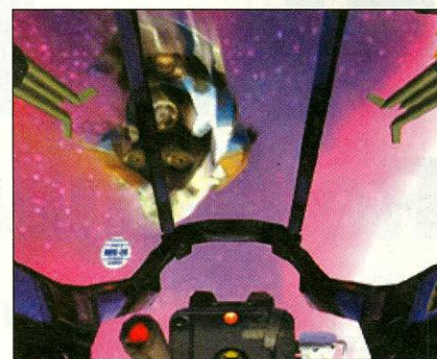
GROSSES KALIBER Das Waffenarsenal des Multiplayer-Shooters ist nicht zu verachten.

Maelstrom

ACTION Lustig ist das Piratenleben.

Virgins geplanter Weihnachtshit stützt sich auf Ideen des *Judge Dredd*-Autors Robbie Morrison und des Comic-Künstlers Jim Murray. Als angehender Weltraumpirat manövrieren Sie abwechselnd Ihre Flugmaschine durch das All und erkunden in Ego-Shooter-Manier fremde Raumschiffe. Die Zusammenarbeit mit Sprengstoff- oder Computerspezialisten ist dabei unerlässlich. Ob auch *Maelstrom* Online-Optionen bieten wird, ist noch nicht klar. Aufgrund des frühen Entwicklungsstadiums wurde das Spiel nicht in aussagekräftiger Form auf der E3 gezeigt. (ses)

Genre: Action Hersteller: Virgin Termin: Dezember 2001



DAS ALL IST DEIN! Starten Sie mit Virgin eine aufregende Karriere als Weltraumpirat.

PS2 Actionspiele auf der E3

Titel	Hersteller	Termin
Ace Combat 4	Sony	Winter 2001
Barbarian	Titus/Virgin	Nicht bekannt
Batman: Vengeance	Ubi Soft	Oktober
Bloody Roar 3	Activision/Virgin	Juni 2001
Capcom vs SNK	Capcom	Ende 2001
Dead to Rights	Namco	2002
Dropship	Sony	Juni 2001
Endgame	Empire	November 2001
Exo	Infogrames	Herbst 2001
Frequency	Sony	November 2001
Frogger: The Great Quest	Konami	1. Quartal 2002
Giants	Interplay/Virgin	September
GTA 3	Take 2	4. Quartal
Half-Life	Sierra	Sommer 2002
Klonoa 2	Sony	Ende 2001
J. Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	EA	Ende 2001
Maelstrom	Virgin	Dezember 2001
Motor Mayhem	Infogrames	Sommer 2001
No One Lives Forever	Fox Int./EA	2001
Pac-Man World 2	Namco	Ende 2001
Police 911	Konami	4. Quartal 2001
Rayman M	Ubi Soft	4. Quartal 2001
Red Faction	THQ	Ende Juni 2001
RoboCop	Titus/Virgin	November 2001
Rogue Spear	Ubi Soft	4. Quartal
Run Like Hell	Interplay/Virgin	Herbst 2001
Rune	Take 2	Oktober 2001
Silent Scope 2	Konami	1. Quartal 2002
Socom	Sony	Ende 2001
Star Trek Shattered Universe	Interplay/Virgin	4. Quartal 2001
Star Trek Voyager: Elite Force	Majesco	Nicht bekannt
State of Emergency	Rockstar	4. Quartal 2001
Stuntman	Infogrames	2. Quartal 2002
Tarzan	Ubi Soft	Herbst 2001
Top Gun	Titus/Virgin	November 2001
Tribes 2	Vivendi	Ende 2001
Twisted Metal: Black	Sony	Sommer 2001
Vampire Night	Namco	Nicht bekannt
Virtua Fighter 4	Sega	3. Quartal 2001

Star Trek Voyager: Elite Force

ACTION Widerstand ist keineswegs zwecklos!

Ein Muss für *Star Trek*-Jünger: *Elite Force* gibt Ihnen Gelegenheit, das Raumschiff Voyager aus der Ego-Perspektive zu durchstreifen, um Borg-Eindringlingen gründlich die Leviten zu lesen. Das Spiel fängt die Atmosphäre der Fernsehserie großartig ein und bietet eine gelungene Mischung aus Anschleich-Taktik, Feuergefechten und Storysequenzen. Wir sind gespannt, wie der Multiplayermodus ausfallen wird! (ses)

Genre: Ego-Shooter Hersteller: Majesco Sales

Termin: Nicht bekannt



PHASERFEUER Wenn es um hartnäckige Borg geht, kennt die Crew der Voyager wenig Skrupel.



■ **GIB GAS!** Neben altbekannten Podracer-Veteranen wie Sebulba oder Anakin sind ganz neue Herausforderer mit von der Partie.



■ **UND TSCHÜSS!** Ein Vollkontakt mit der Außenmauer kann für die Hochleistungsmaschinen verheerende Folgen haben.

Star Wars Racer Revenge: Racer II

» **GENRE**
Rennspiel
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
LucasArts
» **INTERNET**
www.lucasarts.com

Star Wars im Geschwindigkeitsrausch! LucasArts startet die zweite Podracer-Rennsaison.

Es wird wieder heiß auf Tatooine – und das liegt diesmal nicht an den brennenden Strahlen der Doppelsonne des Wüstenplaneten. Acht Jahre, nachdem Anakin Skywalker in einem spektakulären Rennen die Boonta Eve Classics gewonnen hat, werden ein weiteres Mal die mehrere hundert PS starken Maschinen röhrend über den Sand heizen. Denn Sebulba fordert immer noch Revanche und hat seine Rennmaschine für den großen Tag der Rache ordentlich getunt. Doch mit ihm und Anakin gehen noch 14 weitere Piloten an den Start, die es alle auf den Sieg abgesehen haben. Schon der erste Teil des Titels war ja ei-

gentlich für die PSone angekündigt gewesen, dann aber wieder zurückgezogen worden. Mit einer aufgebohrten KI, noch schnelleren Podracern und vielen neuen sowie einigen alten Strecken (alles in allem 18 an der Zahl) will Lucas Arts mit seinem neuen *Episode I*-Rennspiel nun Sonys Next-Generation-Konsole beehren. Wie schon im Vorgänger wird man auch wieder seinen eigenen Podracer nach erfolgreichem Rennen in Wattos Gebrauchtwarenladen schneller, stärker und schöner machen können. Außerdem dürfen Sie aus insgesamt vier Spielmodi, namentlich Free-Play, Turnier, Time Trial und Vs.-Modus, auswählen. Wen es nach einem kleinen Rennen gegen einen Mitspieler gelüftet, der kann sich im Zweispielermodus austoben. Von einer



■ **HEIMATGEFÜHLE** Auch auf Tatooine geht es heiß her – nicht nur wegen der Doppelsonne des Planeten.



■ **BLEIFUSS** Rennpilot Sebulba verlangt Revanche für seine schmachvolle Niederlage vor acht Jahren.



■ **ABFLUG** Nicht jeder, der die größten Antriebe hat, kommt als einer der ersten drei durchs Ziel.

i-Link-Funktion war allerdings noch nicht die Rede. Auf der E3 wurden die ersten befahrbaren Strecken vorgeführt. Das Design der fantasievollen Rennmaschinen und der Kurse wurde tatsächlich noch einmal verbessert. Allerdings litt diese erste Version noch unter herben Framerate-Einbrüchen.

Stefanie Schwarz

ANGESPIELT Star Wars: Racer II	
System	PlayStation 2
Hersteller	LucasArts
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	1. Quartal 2002
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Über 18 Strecken
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Rainbow Studios
EINSCHÄTZUNG Gut	
„Viel versprechendes Rennspiel im Star-Wars-Universum mit abwechslungsreichen Strecken“	



■ **SCHLEICHWERBUNG** Ob der Sportartikel-Hersteller, mit diesem Logo passt im Jahr 2150 existiert?



■ **DSCHUNGELFIEBER** Die sieben Orte, an denen die Rennen stattfinden, unterscheiden sich stark.



■ **NEULICH IN DER ARKTIS** Der Hintergrund sieht aus, als ob es gleich zu schneien beginnen würde.

Wipeout Fusion

» **GENRE**
Rennspiel
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
Sony
» **INTERNET**
www.playstation2.com

Ursprünglich als Launch-Titel geplant, nimmt das Gleitrennspiel endlich konkrete Formen an.

Nachdem es lange Zeit ziemlich still um *Wipeout Fusion* war, ist der Highspeed-Racer auf der E3 erwartungsgemäß wieder aufgetaucht. Die am Sony-Stand gezeigte Version des Spiels lief sehr flüssig und wartete mit schönen Grafikeffekten auf. Selbst an grafisch sehr aufwendigen Stellen ging die Framerate nicht in die Knie. Zur Story: Als einer von 16 Piloten in der neu gegründeten Wipeout-9000-Liga rasen Sie mit Ihrem Anti-Grav-Gleiter über umfangreiche,



■ **SCHNELLER ALS DER SCHALL** Mit eingeschaltetem Turbo können Sie Zeitrückstände gutmachen.

komplett neu designte Strecken und traktieren Ihre Gegner mit 26 spektakulären Waffen, darunter Flammenwerfer, zielsuchende Raketen, Schwerkraftbomben und Protonenkanonen. Jedes der acht Teams besitzt neben exklusiven Superwaffen auch vier eigene Rennleitermodelle, die im Laufe des Spiels aufgewertet werden können. Darüber hinaus sind über die Kurse Power-up-Stellen verteilt, durch die Sie Ihre Waffensysteme aufbessern können oder einen Turbo-Schub erhalten. Die 45 Strecken verteilen sich auf sieben Orte, die sich in puncto Umgebungsgrafik gewaltig unterscheiden. Die Rennen finden unter anderem in Städten, im Dschungel, in der Wüste oder in den Bergen statt. Außerdem wird es eine ganze Reihe nützlicher Abkürzungen geben, die Sie aber erst einmal finden müssen. Neben dem komplett überarbeiteten Arcade-Modus können Sie sich auf fünf weitere Spielmodi freuen: Zeitrennen, Eliminationsmodus, Liga, Ausdauerrennen und „Secret

Zone“-Modus. Damit Ihnen das Siegen nicht ganz so leicht fällt, hat man seitens der Programmierer gewaltig an der KI geschraubt. Schlechte Computerfahrer knallen beispielsweise öfter in die Bande als gute und begehen mehr Fahrfehler.

Wolfgang Fischer

ANGESPIELT Wipeout Fusion	
System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Noch nicht bekannt
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Winter 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Noch nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	45 Strecken
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	SCEE Studio Liverpool
EINSCHÄTZUNG Sehr Gut	
„Die lange Entwicklungszeit hat sich gelohnt. Wipeout Fusion wird für einen heißen Rennspielwinter sorgen.“	



■ **DIE KURVE GEKRIEGT** Sie sollten es auf jeden Fall vermeiden, ständig in die Streckenbegrenzungen zu rasen. Ihr Gleiter hält nämlich nicht viel aus.



■ **JETZT BLOSS KEINE HASTIGEN LENKBEWEGUNGEN** Das grüne Feld versorgt Sie mit einem nützlichen Extra für den vollen Geschwindigkeitsrausch.

Die große Angst vor Gran Turismo 3

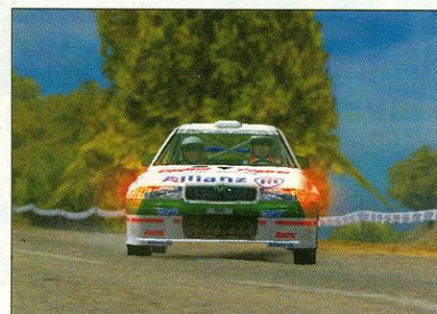
Wie ein Schatten lag das in Kürze erscheinende Ausnahmerrnnspiel über der E3. Man hatte fast das Gefühl, dass sich die Hersteller fürchten, ein Spiel gegen **GT3 antreten zu lassen.**

World Rally Championship

RALLY Sonys Rally-Geschoss!

Realismus ist bei *World Rally Championship* von Sony Trumpf. Dafür sorgen neben der offiziellen FIA-Lizenz für Fahrer, Teams und Strecken unter anderem umfangreich animierte Fahrer und eine ausgeklügelte Fahrphysik. Um die Strecken möglichst realitätsgetreu zu gestalten, wurden sogar Satellitenfotos verwendet. Da es sich um ein Rallye-Rennspiel handelt, spielen natürlich Fahrzeugschäden eine große Rolle. Hierfür wurde eigens ein System entwickelt, durch das eingedrückte Stoßstangen, kaputte Schweinwerfer oder gravierende Karosserieschäden problemlos dargestellt werden können. Auf der E3 durften wir den Titel erstmals anspielen, waren von der Steuerung aber bislang nicht völlig überzeugt. Grafisch ist der Titel aber schon jetzt top! (wvf)

Hersteller: Sony Internet: www.playstation2.de Termin: 4. Quartal



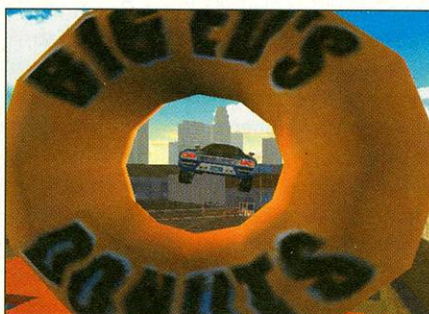
DETAILLIERT Selbst Fahrer und Beifahrer wurden animiert, um das Spiel realer zu gestalten.

Supercar Street Challenge

RENNSPIEL Heizen durch München!

Lotus, Bertone, Callaway – bei diesen Namen dürfte das Herz eines jeden PS-Fanatikers höher schlagen. Und in *Supercar Street Challenge* dürfen Sie sich nicht nur hinter die Steuer von elf lizenzierten Edel-Flitzern setzen, sondern mit diesen PS-Monstern auch noch durch Städte wie Los Angeles, London oder München brettern. Abkürzungen durch enge Gassen oder Sprünge über andere Autos sind dabei an der Tagesordnung. Und wenn Sie einen selbstmörderischen Fahrstil bevorzugen, dann wird Ihr vierrädriger Liebling mehr als nur ein paar Schrammen abbekommen, was sich sowohl auf das Fahrzeugmodell als auch auf sein Fahrverhalten auswirkt. (wvf)

Hersteller: Activision Internet: www.activision.de Termin: 3. Quartal 2001



DUNKIN' DONUTS Um wie viel wollen wir wetten, dass der Wagen hier nicht durchgesprungen ist?

Wacky Races

RENNSPIEL Lustiges Comic-Rennen von Infogrames für vier Spieler.

Wenn Sie Namen wie Fred Fiesling oder Teufelszahn hören, dann können Sie sich bestimmt vorstellen, dass es sich hier um kein ernsthaftes Rennspiel handelt. Als einer von elf skurrilen Fahrern samt verrückten Autos rasen Sie über 20 nicht minder abgedrehte Kurse. Damit Sie die gegnerischen Fahrer auch richtig ärgern können, gibt es mehr als 60 verschiedene Extras, darunter jede Menge Waffen, Fallen und andere witzige Dinge. Bis zu vier menschliche Spieler können sich über Splitscreen in verschiedenen Multiplayer-Spielmodi beharken. (wvf)

Hersteller: Infogrames Internet: www.infogrames.de Termin: 3. Quartal



ABGEDREHT UND ABGEHOSEN Viele Gefährte sehen auf den ersten Blick nicht renntauglich aus.

Lotus Challenge

RENNSPIEL Super Stunts und heiße Verfolgungsjagden

Mit den schönsten und begehrtesten Lotus-Sportwagen (und das sind eine ganze Menge) können Sie in dieser spaßorientierten und nicht ganz ernst gemeinten Rennsimulation durch eine Vielzahl bekannter und ungewöhnlicher Strecken rasen und obendrein eine ganze Reihe spektakulärer Stunts durchführen. Sie können sich unter dem Begriff „ungewöhnliche Strecke“ nichts vorstellen? Wie wär's mit dem Buckingham Palace oder dem St. James Park? Im Multiplayermodus dürfen Sie sich mit einem Freund heiße Einzelrennen liefern oder gar eine ganze Meisterschaft austragen und jede Menge Bonusautos freischalten. (wvf)

Hersteller: Virgin Internet: www.virgininteractive.de

Termin: September 2001



BLENDEND SCHÖN Die Lichteffekte der Lotus-Boliden können sich jetzt schon sehen lassen.



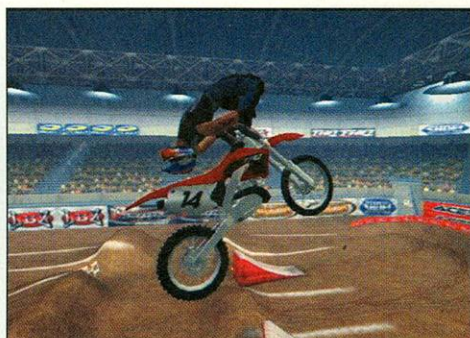
MX 2002

MOTOCROSS Update von THQ!

Was Tony Hawk für Skateboarder ist Ricky Carmichael für die Motocross-Gemeinde. Nach mehreren Auftritten auf der PSOne präsentiert sich der vierfache AMA National Champion nun auch auf der PlayStation 2. Bei einer Auswahl von 16 Motocross-Maschinen, 28 echten Fahrern und insgesamt 25 Strecken dürfte da kaum ein Wunsch für Zweirad-Begeisterte offen bleiben.

Und wer sich nicht nur alleine mit den Computergegnern anlegen will, der kann sich mit einem Mitspieler in sechs verschiedenen Multiplayermodi messen. (wlf)

Hersteller: THQ Internet: www.thq.de Termin: 3. Quartal



■ RÜCKENBRECHER Bei solchen Stunts denkt man eher an Yoga denn an Motocross-Freestyle.

Kinetica

RENNSPIEL Mensch und Maschine werden endlich eins.

Sonys höchst ungewöhnliches Rennspiel führt Sie weit in die Zukunft. Durch spezielle Exo-Skelette, so genannte „Kinetic Skins“, aufgewertete Menschen liefern sich äußerst kampfbetonte Rennen auf futuristischen Kursen. Die todesmutigen Piloten sind durch diese speziellen Anzüge extrem wendig und erreichen durch verschiedene Manöver und Stunts geradezu unglaubliche Geschwindigkeiten. Das Rennspektakel wird mehr als zwölf verschiedene Kurse bieten, die sich wiederum durch sechs höchst unterschiedliche Umgebungen schlängeln. (wlf)

Hersteller: Sony Internet: www.playstation2.de Termin: November 2001



■ GUT GEKLAUT? Auf den ersten Blick wirkt Kinetica wie eine bunte Mischung verschiedener Rennspiele.

MX Rider

MOTOCROSS Über Stock und Stein

Mit der offiziellen FIM-Lizenz ausgestattet, wagt sich Infogrames an diese komplexe Motocross-Simulation. Auf 16 Meisterschaftskursen und einer Reihe Freestyle-Strecken treten 60 Profifahrer an, um schließlich den unbestrittenen Weltmeister zu ermitteln. Neben einer ganzen Reihe Einzelspielermodi, darunter ein umfangreicher Karrieremodus, wird das Spiel selbstverständlich auch einige interessante Spielvarianten für zwei menschliche Fahrer bieten. In aufwendigen Replays können Sie die schönsten Szenen noch einmal betrachten. (wlf)

Hersteller: Infogrames Internet: www.infogrames.de Termin: 3. Quartal



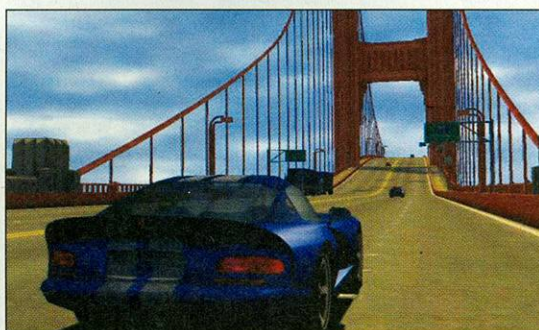
■ IN LUFTIGER HÖHE Natürlich können Sie während der Sprünge auch eine Vielzahl von Stunts ausführen.

Test Drive

RENNSPIEL Eine unendliche Geschichte wird auf der PS2 fortgesetzt.

Neue Konsole, neues Glück. Entwickler Pitbull Syndicate lässt nicht locker und will seine mittlerweile eher mäßige Test Drive-Serie auf Sonys Next-Generation-Konsole wieder aufpolieren. Mit 20 amerikanischen Sportwagen und Pickups in der Garage geht es durch vier realistisch nachgebildete Städte, in denen reger Straßen- und Fußgängerverkehr herrscht. In puncto Grafik fielen Schlagwörter wie Anti-Aliasing, Mip-Mapping und Echtzeit-Lichteffekte. Jaja, versprechen kann man viel. Man muss dem Spiel aber zugestehen, dass es auf der E3 wirklich schon sehr ordentlich aussah. Hoffentlich wird es was. (wlf)

Hersteller: Infogrames Internet: www.infogrames.de Termin: 3. Quartal



■ GOLDEN GATE In Test Drive heizen Sie durch vier reale Städte. Grafisch war es eines der besten Rennspiele auf der E3.

Smuggler's Run 2

RENNSPIEL Es darf wieder geschmuggelt werden.

Größer, besser, schöner! Auch der zweite Teil dreht sich wieder um allerlei Hehlerware, die geschickt und schnell von Punkt A nach Punkt B gebracht werden soll. Diesmal schmuggeln Sie sich mit einigen neuen Fahrzeugen fröhlich durch 30 herausfordernde Missionen. Neben den bekannten und teilweise riesigen Schauplätzen vom Vorgänger dürfen Sie jetzt sogar Vietnam und Afghanistan unsicher machen. Unterschiedliche Witterungsverhältnisse wie Regen, Schnee oder Nebel werden die Missionen noch abwechslungsreicher gestalten. (wlf)

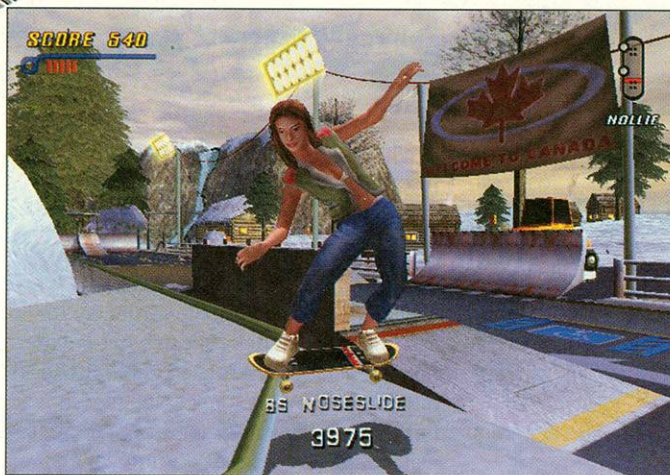
Hersteller: Take 2 Internet: www.take2.de Termin: Oktober 2001



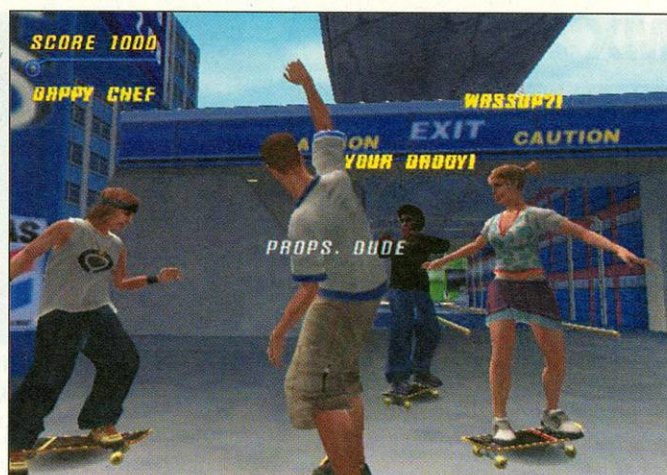
■ ÜBERARBEITETE GRAFIK Das Spiel sieht wirklich in jeder Beziehung besser aus als der Vorgänger.

PS2 Rennspiele auf der E3

Titel	Hersteller	Termin
18 Wheeler	Acclaim	August 2001
ATV Offroad Fury	Sony	3. Quartal
Die 24 Stunden von Le Mans	Infogrames	22. Juni
Downforce	Virgin	November 2001
Extreme-G 3	Acclaim	August 2001
F1 2001	EA	3. Quartal 2001
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	11. Juli
J. McGrath's Supercross World	Acclaim	November 2001
Kinetica	Sony	November 2001
Lotus Challenge	Virgin	September 2001
MXRider	Infogrames	3. Quartal 2001
MX 2002	THQ	3. Quartal 2001
Smuggler's Run 2	Take 2	Oktober 2001
Stunt GP	Virgin	Juni 2001
Star Wars Racer Revenge: Racer 2	Lucas Arts	1. Quartal 2002
Supercar Street Challenge	Activision	3. Quartal 2001
Test Drive	Infogrames	3. Quartal 2001
Wacky Races	Infogrames	3. Quartal 2001
Wipeout Fusion	Sony	4. Quartal 2001
World Rally Championship	Sony	4. Quartal 2001



■ **BRRRRRR ...** Warum dieses Mädel im eisig kalten Kanada-Level nur so wenig am Körper trägt, wissen wohl nur die Neversoft-Jungs selbst.



■ **ONLINE-SKATER** Im Online- und Netzwerk-Modus können Sie mit Ihren Konkurrenten problemlos direkt während des Spiels kommunizieren.

Tony Hawk's Pro Skater 3

» GENRE
Skateboarding
» SPIELER
Nicht bekannt
» HERSTELLER
Activision
» INTERNET
www.activision.de

Mit Tony Hawk's Pro Skater 3 können PS2-Fans im Herbst auch online um die Wette skaten.

Im Rahmen einer umfangreichen Pre-E3-Präsentation durften wir schon Ende April vor Ort in Santa Monica einen ersten Blick auf den neuesten Teil von Activisions Erfolgsreihe werfen, bevor sich *Tony Hawk's Pro Skater 3* kurze Zeit später auf der E3 als einer der größten Publikumsmagneten erwies. Kein Wunder, denn die Entwickler von Neversoft wurden den hohen Erwartungen gerecht: Der dritte Tony-

Hawk-Teil behält alle Stärken der Vorgänger bei und bietet zudem alle grafischen Fortschritte und technischen Features, die man von einer PS2-Neuaufgabe heutzutage erwartet!

Eine konsequente Weiterentwicklung

Als Erstes fällt einem natürlich die wesentlich verbesserte Grafik des Spiels



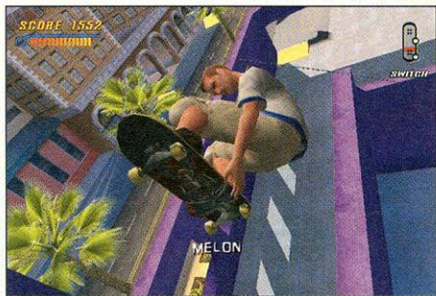
■ **BESSER ANIMIERT** Das Balancieren der Skater wirkt dank mehr Animationsphasen realistischer.

auf: Während die PSone-Vorgänger bei nur 30 Bildern pro Sekunde neblige und niedrigauflöste Levels hatte, bringt *Tony Hawk's Pro Skater 3* seine HiRes-Landschaften nebelfrei und mit superflüssigen 60fps auf den Bildschirm. Die Levels sind wesentlich aufwendiger gestaltet, so stehen beispielsweise am Straßenrand Leute herum und bestaunen die Profiskater bei der „Arbeit“. Die Spezialaufgaben sind dementsprechend einfallsreicher und haben teilweise schwerwiegende Folgen: So müssen Sie zum Beispiel die Gaffer mit riskanten Tricks beeindrucken oder durch das Abfahren spezieller Punkte im Los-Angeles-Level gleich ein ganzes Erdbeben auslösen – woraufhin sich natürlich der Level stark

■ **ERWARTUNGEN ERFÜLLT** Dieses Bild der neuen Los-Angeles-Stage zeigt deutlich, dass Tony Hawk's Pro Skater 3 grafisch der erhoffte Knaller wird!



■ **DAS IST NOCH NICHTS!** Mit dem neuen Revert werden wesentlich längere Combos möglich.



■ **AUF PS2-NIVEAU** Die Skater sind beim dritten Teil bis hin zu einzelnen Fingern ausmodelliert.

verändert und neue, noch längere Lines möglich werden. Eine wichtige Neuerung ist der so genannte Revert, eine Art Landungstrick, der noch längere Combos ermöglicht – so kann man nach einem spektakulären Sprung einen Revert ausführen und direkt einen Manual anfügen – Profispieler dürften somit problemlos neue Punkterekorde aufstellen!

Erstmals mit Online- und Link-Modus

Bei Activision durften wir schon den Internet-Modus des Spiels bewundern, der Spiele mit mindestens vier Spielern gleichzeitig ermöglicht und wirklich hervorragend lief. Auf die genaue Anzahl der Teilnehmer wollte man sich noch nicht festlegen, was auch für den geplanten Splitscreen-Modus gilt. Auf jeden Fall wird es einen Netzwerk- und einen einfachen Link-Modus geben, so dass alle Multiplayer-Varianten abgedeckt sind. Die genaue Anzahl der Strecken steht leider auch noch nicht fest, allerdings soll der Kurseditor wohl erneut integriert werden. Auch für die PSone soll das Spiel im Herbst erscheinen, doch gibt's zu dieser Version bisher weder Screenshots noch genauere Informationen. Wir halten Sie natürlich auf dem Laufenden!

Michael Pruchnicki

INTERVIEW Tony Hawk über „sein“ Spiel

Der Meister im Gespräch

Im Rahmen der E3-Präsentation von Tony Hawk's Pro Skater 3 unterhielten wir uns mit dem titelgebenden Skateboard-Profi über „sein“ neues Spiel.

Play Zone: Inwieweit hatten Sie Einfluss auf die Entwicklung des dritten Spiels?

Tony Hawk: Eigentlich war's genauso wie bei den bisherigen Teilen. Ich habe es gespielt und meine Vorschläge dazu gemacht. Ich stand den Entwicklern bei Fachfragen zur Seite und habe mitgeholfen, als es darum ging, sich neue Tricks und Levels für den dritten Teil auszu-denken.

Play Zone: Welche Features des Spiels gefallen Ihnen am besten?

Tony Hawk: Die Online-Fähigkeiten sind natürlich eine geniale Sache. Auch die neuen Reverts sind sehr cool und natürlich die ganzen neuen Levels. Es gibt darin so viele Sachen, an die wir vor dem dritten Teil nicht einmal gedacht hatten!

Play Zone: Gibt es irgendwas, das Neversoft in dieser Version noch nicht realisieren konnte, und was Sie gerne in einem weiteren Teil der Serie sehen würden?

Tony Hawk: Nein, alles macht einen guten Eindruck. Die Sachen, die ich im ersten Teil vermisst habe, haben's in den zweiten geschafft und jetzt ist alles noch mal überarbeitet und viel besser. All unsere Ideen schaffen es in die Spiele, solange sie gut aussehen!

Play Zone: In welcher Hinsicht hat sich das Spiel Ihrer Meinung nach am meisten weiterentwickelt?

Tony Hawk: Auf jeden Fall hinsichtlich den Animationen und der Grafik an sich. Es sieht jetzt alles viel realistischer aus, die Slides und Landungen sind auf einem viel höheren Niveau als bisher.

Play Zone: Gibt es neue Combo-Tricks für die Skater, die man aus den Vorgängern kennt?

Tony Hawk: Ja, vor allem der neue Revert ist sehr wichtig, da man damit noch viel längere Combos hinlegen kann.

Play Zone: Denken Sie, dass das Gameplay realistischer ist als in den ersten beiden Teilen?

Tony Hawk: Ja, ich denke die Bewegungen sehen besser aus. Vor allem beim Balancieren, wenn man einen Rail-Grind oder einen Manual ausführt, gibt es mehr Animationsstufen, so dass das alles viel realistischer wirkt.

Play Zone: Haben Sie selbst irgendwelche Konsolen zuhause?

Tony Hawk: Ja, ich habe eine PlayStation



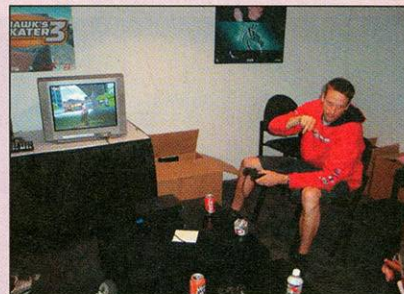
■ **TONY HAWK** Die lebende Skateboard-Legende stellte sich unseren Fragen.

2, um das Spiel länger testen zu können, und einen Game Boy Advance für unterwegs. Wenn sie erscheint, werde ich mir auch die Xbox kaufen.

Play Zone: Welche Spiele gefallen Ihnen – abgesehen von den eigenen – am besten?

Tony Hawk: Momentan spiele ich sehr gerne SSX. Ich habe allerdings schon eine erste Demo von Shaun Palmer's Pro Snowboarder gespielt und das gefiel mir auf Anhieb noch besser. Es erinnert mich mehr an meine Spiele und ist spaßiger.

Play Zone: Vielen Dank für das Interview!



■ **PROFI AM WERK** Am Activision-Stand präsentierte Tony Hawk sein neues Spiel.



■ **EINFALLSREICH** An Ideen für die Levels scheint es den Entwicklern nicht zu mangeln, wie dieser Grind durch die Autowaschanlage zeigt. Die gesamte Umgebung wirkt viel lebensechter als auf der PSone.

ANGESPIELT Tony Hawk's Pro Skater 3

System	PlayStation 2
Hersteller	Activision
Genre	Skateboarding
Spieler	Nicht bekannt
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Herbst 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Neversoft

EINSCHÄTZUNG **Super**

„Bietet alles, was man sich von einem neuen Tony Hawk für die PS2 erwartet – ein sicherer Hit!“

» **GENRE**
Sportspiel
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
Electronic Arts
» **INTERNET**
www.ssx.ea.com

Electronic Arts
bastelt an einem
würdigen **Nachfolger**

zum mit Abstand spaßigsten
Sporttitel des letzten Jahres.

SSX: Tricky

■ **TRICKREICH** Die
graziöse Elise ist
wieder mit von
der Partie.

Zuerst nur als eine Art Special Edition geplant, übertrifft *SSX: Tricky* alle Erwartungen. Auch wenn sich Fans des erstklassigen Crossboard-Funracers sofort zurechtfinden werden, wurde eine ganze Menge verbessert. Die acht bekannten Strecken des ersten Teils wurden teilweise so radikal umgestaltet und erweitert, dass man

sich erneut auf die Suche nach Abkürzungen begeben muss. Auf den zwei komplett neuen Kursen müssen Sie dies sowieso tun. Die Anzahl der spielbaren Charaktere wurde auf zwölf erhöht. Zu den ursprünglich acht Fahrern kommen sechs neue hinzu, der deutsche Jurgen und ein weiterer Bänder sind leider nicht mehr mit von

der-Partie. Für die Neuvertonung der Stimmen aller Akteure wurden bekannte amerikanische Schauspieler verpflichtet, darunter Lucy Liu (*Drei Engel für Charlie*, *Payback*), die Elise spricht, und David Arquette (*Scream 1-3*), der Eddie seine Stimme leiht. Selbstverständlich dürfen Sie sich auch an einer ganzen Reihe neuer Tricks versuchen. Um diese ausführen zu können, müssen Sie beim Absprung viel Schwung und flinke Finger haben. Als Belohnung dürfen Sie sich völlig abgedrehte Monster-Tricks ansehen, die oben drein auch noch erstklassig animiert sind. Da das Spiel auf einer DVD ausgeliefert wird, enthält *SSX: Tricky* neben einem Making-of-Bericht auch einige neue Audio-Tracks. Die Programmierer haben außerdem hoch und heilig versprochen, das Spiel auf 60 Frames zu pushen, um die gelegentlichen Ruckler des ersten Teils auszumerzen. Wer schon *SSX* mochte, der kommt an diesem Spiel auf keinen Fall vorbei.

Wolfgang Fischer



■ **NICKERCHEN** Die neuen Tricks sollten im wirklichen Leben auf keinen Fall nachgeahmt werden.



■ **PERFECTE VORLAGE** Vom Design her unterscheidet sich das Spiel praktisch nicht vom Vorgänger.

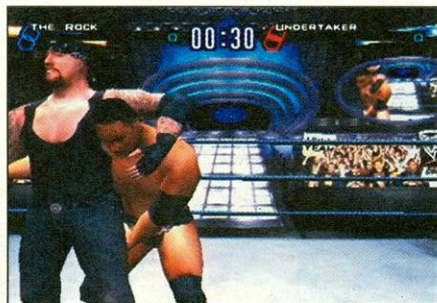


■ **VOLLKOMMEN HARMONISCH** Die ersten vier des Starterfeldes sind kurz nach Rennbeginn noch im Formationsflug. In der nächsten Kurve beginnen die Rangeleien um die heiß begehrten vorderen Plätze.

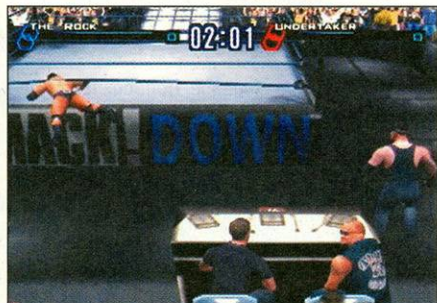
ANGESPIELT SSX: Tricky	
System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Sprache	Noch nicht bekannt
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Herbst 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Noch nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	12 Strecken
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Electronic Arts

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

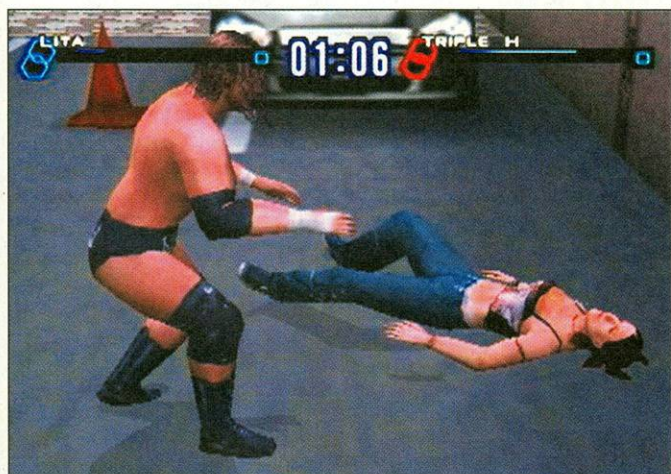
„Ein Nachfolger zu *SSX*? Der Lord of the Boards hat meine Gebete und mein Flehen also doch erhört!“



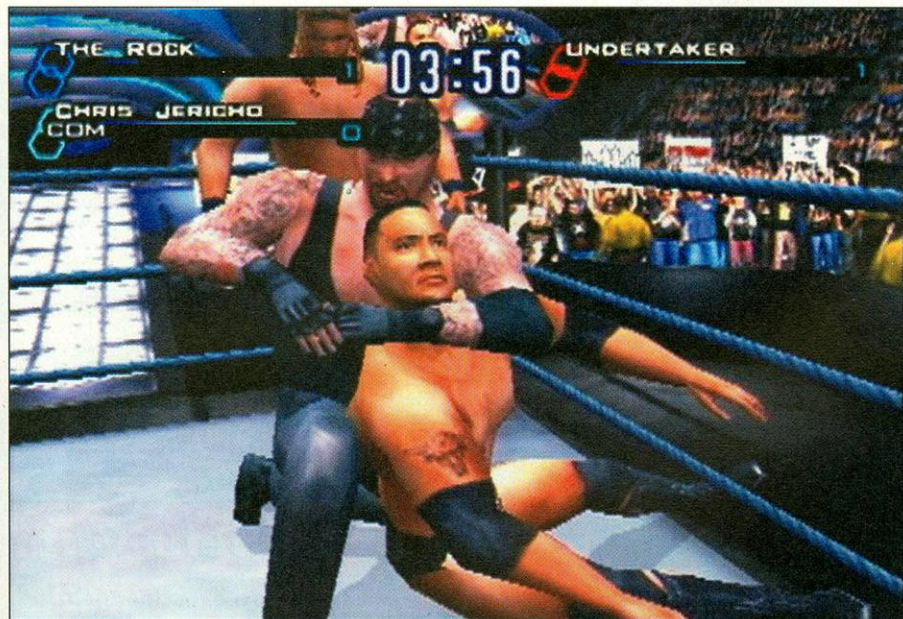
■ **STARS UNTER SICH** Die genaue Wrestler-Anzahl steht noch nicht fest, mindestens 35 sind sicher!



■ **LIVE DABEI** Das Pult unten ist nicht nur Dekoration, erstmals wird es einen Live-Kommentar geben!



■ **KAMPF DER GESCHLECHTER** Bei der World Wrestling Federation wird Gleichberechtigung im Ring groß geschrieben!



■ **IM WÜRGEGRIFF** Gar nicht so ein großer Unterschied: Die Polygonmodelle der Wrestler wurden für die PS2-Version überarbeitet, doch für einen großen grafischen Sprung sah der Vorgänger schon zu gut aus.

WWF SmackDown! Just Bring It

» GENRE
Wrestling
» SPIELER
1-4
» HERSTELLER
THQ
» INTERNET
www.thq.de

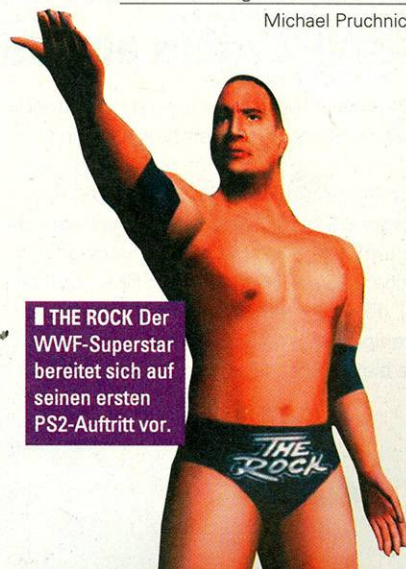
Das wurde auch Zeit: Auf der E3 präsentierte THQ endlich das erste **WWF-Spiel** für die PS2!

Alzu innovativ zeigten sich die japanischen Entwickler von Yuke's dabei nicht, vielmehr ist *Just Bring It* nur eine technisch aufgebohrte Weiterentwicklung der PSone-Vorgänger. Die Wrestler werden natürlich noch realistischer dargestellt und dank der mit 60 fps doppelt so hohen Frame-Rate werden die Animationen noch flüssiger sein, doch an Steuerung und Spielablauf ändert sich nicht viel. Der vielleicht wichtigste

Unterschied liegt hier in der reinen Masse: Erstmals werden bis zu neun Wrestler auf einmal zu sehen sein, wodurch beispielsweise Sechs-Mann-Tag-Team-Matches möglich werden. Bei der Battle Royal steigen nun bis zu acht Mann gleichzeitig in den Ring, auch wenn nur vier davon von menschlichen Spielern gesteuert werden können. Ein richtiges Novum für die Serie wird der Live-

Kommentar, der hoffentlich besser als bei bisherigen Spielen dieser Art ausfällt. Mit 35 bis 50 WWF-Stars und effektiv 67 Match-Variationen dürfte das Spiel zumindest in Sachen Masse kaum Wünsche offen lassen. Obwohl das Spiel auf der E3 bereits spielbar war, hat THQ bisher gerade mal vier brauchbare Screenshots davon veröffentlicht – WWF-Fans dürfen sich aber auf jeden Fall auf einen umfangreichen Bericht in der nächsten Ausgabe freuen!

Michael Pruchnicki



■ **THE ROCK** Der WWF-Superstar bereitet sich auf seinen ersten PS2-Auftritt vor.

ANGESPIELT WWF SmackDown! Just Bring It

System	PlayStation 2
Hersteller	THQ
Genre	Wrestling
Spieler	1-4
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Herbst 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	35-50 Wrestler
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Yuke's

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Mehr los im Ring: Mit bis zu neun Mann im Ring wird *Just Bring It* für Wrestling-Fans ein Muss!“



■ **SCHNEEWEHEN** Mit so einem Motorschlitten wirbelt man ganz schön viel Staub, äh Schnee, auf. Diese Schneewirbeln sind super in Szene gesetzt.



■ **HINDERNISSE** Da steht ein Baum mitten in der Flugbahn. Hoffentlich kommt der Fahrer vorbei. Insgesamt hilft aggressives Fahren aber enorm.

Sled Storm 2

>> GENRE
Sportspiel
>> SPIELER
1-2
>> HERSTELLER
Electronic Arts
>> INTERNET
www.electronicarts.de

Diese absolut abgefahrenen **Schlittenrennen** haben mit Rodeln absolut nichts zu tun.

Schnelle Wettrennen, bei denen Stunts die Geschwindigkeit erhöhen, sind irgendwie die Spezialität von EA Big, der FunSport-Marke von Electronic Arts. Erst sorgte *SSX* für lustige Stunden vor dem Bildschirm, dann *Rumble Racing*. Jetzt gesellt sich mit *Sled Storm 2* ein weiterer Titel dazu, der nicht weniger rasant ist und nicht weniger Gelegenheit für spektakuläre Sprünge bietet. Sechs Motorschlitten treten auf

den riesigen Schneekursen gegeneinander an. Dabei gibt es auch wieder jede Menge Abkürzungen. Die müssen nicht immer linear sein, manchmal geht es auch über das offene Feld oder über Hüttendächer. Meistens sind die Strecken aber begrenzt, wodurch die Kurvenlage entscheidend wird. Mit den L1- und R1-Tasten kommen Sie in Seitenlage aber auch um scharfe Kurven. In der Luft steuern diese Knöpfe zusammen mit den Richtungstasten die Stunts. Wie die anderen Titel von EA Big bietet das Spiel hauptsächlich schnelles und fesselndes Gameplay, Schönheitspreise gewinnt es dennoch nicht. Vor allem an den Animationen der Schlitten sind noch Verbesserungen möglich. Hübsch sind aber die Effekte, wenn der Schnee hinter den Fahrern aufwirbelt oder wenn die Schlitten fast im tiefen Schnee versinken.

Albrecht Ott

■ **KONKURRENZKAMPF** Schon vor dem Rennen liefern sich die beiden eine kleine Prügelei.



■ **LUFTSPRUNG** Der sieht schon gar nicht mehr den Boden unter seinen motorisierten Kufen.



■ **NADELWALD** Vor lauter Bäumen könnte man hier die Rennstrecke aus den Augen verlieren.

ANGESPIELT Sled Storm 2

System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Herbst 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	EA Big

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Wenn nichts mehr schief geht, könnte *Sled Storm 2* ähnlich gut werden wie *SSX*.“

Pack' Neo-Power in dein Deck!



POKÉMON
SAMMELKARTENSPIEL



**Entdecke die Baby-Pokémon
und zwei neue Energiearten.**

Werde Meister-Trainer



TM & © Nintendo. © 1995-2000 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK.
Präsentiert von The Pokémon Company. Herstellung und Vertrieb: Wizards of the Coast, Inc.
* Das Wizards of the Coast-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. ©2000 Nintendo.

www.wizards.com/pokemon

Hohe Sprünge mit od

Ob Fußball, Eishockey oder Billard – **Sportspiele** standen auf Spielkonsolen schon immer hoch im Kurs. Dabei räumen in letzter Zeit dank Tony Hawk's Skateboarding vor allem Trendsportspiele ab. Diese Straßensportwelle wird so schnell wohl nicht abreißen.

Madden NFL 2002

FOOTBALL Eines der besten PlayStation-2-Spiele wird fortgesetzt.

Hier zu Lande eher eine Randsportart, begeistert Football in den USA Millionen. Kein Wunder, dass Madden NFL 2001 beim PlayStation-2-Start dort das erfolgreichste Spiel war. In Deutschland wurde es immerhin von der Kritik hoch gelobt und so dürfte auch der Nachfolger dem in nichts nachstehen. Vor allem die Grafik ist verbessert worden und glänzt mit neuen Animationen und emotionaleren Gesichtsausdrücken der Spieler. Dazu gibt es einige neue Spielmodi wie den Zwei-Minuten-Drill, bei dem es Punkte für Offense und Defense gibt. (ao)

Hersteller: EA Internet: www.electronicarts.de Termin: Herbst 2001



UMWERFEND Wer nicht auf Körperkontakt steht, sollte die Finger von American Football lassen.

Mat Hoffman's Pro BMX 2

BMX Radtour mit Hindernissen

Gerade ist in Europa Mat Hoffman's Pro BMX erschienen, da wird auch schon die Fortsetzung angekündigt. Der zweite Teil wird diesmal auf der PlayStation 2 erscheinen. So wird er vor allem besser aussehen als der Vorgänger. Am Gameplay ändert sich wenig: Sprünge und Tricks geben Punkte. Die Umgebung und der Sportler aus der Demo sehen schon sehr gut aus. Der Radler beherrscht bisher 24 Tricks, die so funktionieren wie im ersten Teil. Bis zum ersten Quartal des kommenden Jahres werden da aber noch einige andere möglich sein. (ao)

Hersteller: Activision Internet: www.activision.de Termin: 1. Quartal 2002



SUPERMAN Kopfüber in die Halfpipe: So zeigt Mat Hoffman seinen Fans spektakuläre Stunts.

Bass Strike

ANGELN Richtige Köderwahl und Geduld führen bei diesem Spiel zum Fang.

Endlich! Darauf hat die PlayStation 2 gewartet! Rechtzeitig zum Sommer bringt THQ in den USA mit Bass Strike das erste waschechte Angelspiel für Sonys 128-Bit-Konsole. Mehrere Spielmodi wie Arcade, Turnier und Training fordern dem Angelfreund Geduld und Können ab. Auswählen kann er dabei aus 120 verschiedenen Ködern und sieben authentisch gestalteten Seen, die mit dem Motorboot befahrbar sind. Passend zum Spiel kündigten einige Hardware-Hersteller einen Angel-Controller an. (ao)

Hersteller: THQ Internet: www.thq.de Termin: Sommer 2001 (USA)



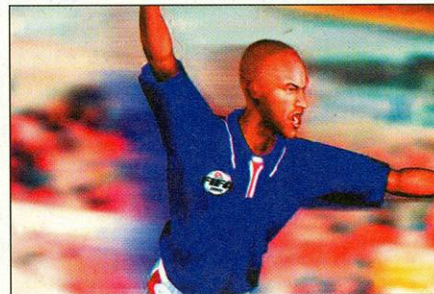
ZWEIKAMPF Auf der unteren Bildschirmhälfte können Sie den Fisch im Auge behalten.

FIFA 2002

FUSSBALL Neben den Spielern soll auch das Gameplay erneuert werden.

Dieses Mal gibt es bei der Neuauflage der Traditionsserie wirkliche Neuerungen. So sind nicht nur die Namen der Spieler und ihre Vereinszugehörigkeiten auf den neuesten Stand gebracht worden, auch am Passsystem und den Zweikämpfen wird gefeilt. Die Pässe gehen jetzt nicht mehr automatisch zum nächsten frei stehenden Spieler, sondern in die Richtung, die Sie mit dem Arcadestick vorgeben. Bei den Zweikämpfen beeinflussen das Timing und der Winkel den Erfolg. (ao)

Hersteller: EA Internet: www.electronicarts.de Termin: Herbst 2001



APPLAUS Dieser ausgelassene Jubler von Thierry Henry stammt garantiert aus dem Intro.

ESPN International Winter Sports 2002

WINTERSPORT Olympiade ohne Lizenz, aber mit Curling

Die Olympischen Winterspiele stehen demnächst wieder an und auch ohne Lizenz vom IOC bringt Konami die Spannung des Wintersports auf die PlayStation 2. In ganzen zehn Disziplinen können Sie sich messen und entweder eine Sportart angehen oder gleich alle zehn. Die Disziplinen im Einzelnen: Abfahrt, Slalom, Bob-Rennen, Snowboarden, Skispringen, Freestyle Ski, Eisschnelllauf, Eiskunstlauf und Curling. Eine Mischung aus Geschwindigkeit und Geschicklichkeit also, die da im Herbst auf uns zukommt. (ao)

Hersteller: Konami Internet: www.konami-europe.com Termin: Herbst 2001 (USA)



SKI HEIL! Das gibt bestimmt ein spannendes Duell zwischen Heinz Stranzl und Filippo Basso.



er ohne Brett

Airblade

TRENDSPORT Düsen statt Rollen!

Stunts über Halfpipes, Geländer und andere Hindernisse – das gab es schon mit unterschiedlichen Untersätzen wie BMX, Skateboards, Snowboards und sogar Scootern. Sony bringt jetzt ein neues Gefährt auf die Konsole: die Hoverboards. Diese sehen aus wie schwebende Skateboards und auch sonst wird das Spiel ziemlich viel mit anderen Trendsporttiteln gemein haben. Neu ist laut Ankündigung, dass *Airblade* eine Handlung hat und missionsbasiert ist. Sprünge, Tricks und Grinds stehen aber trotzdem im Mittelpunkt. (ao)

Hersteller: Sony Internet: www.playstation.de Termin: 4. Quartal 2001



■ **NUR FLIEGEN IST SCHÖNER** Bei *Airblade* verlieren die Sportler schnell die Bodenhaftung.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

BMX Radeln bis zum Achsenbruch

Zahlenprahlerei in der Pressemitteilung: Vermal so groß wie im ersten Teil sollen die Umgebungen sein, mehr als 1.500 Tricks wird der Spieler ausführen können. In den Umgebungen fahren dann nicht nur Autos herum, auch Fußgänger und Radler können die Fahrt behindern. Das klingt ja tatsächlich nach einer guten Fortführung des gelungenen Vorgängers. Neu ist auch, dass Sie Ihren eigenen Fahrer und eigene Levels erschaffen können. Außerdem gibt es zehn Multiplayer-Varianten, die Sie auch zu einem einzigen großen „Bikathlon“ kombinieren können. (ao)

Hersteller: Acclaim Internet: www.acclaim.de Termin: August 2001 (USA)



■ **ÜBER DEN DÄCHERN** Auch auf Stromkabeln sind Grinds möglich, man sollte sie nur nicht berühren.

Salt Lake City 2002

WINTERSPORT Olympiade mit Lizenz, aber ohne Curling

Salt Lake City wird der Austragungsort der nächsten Olympischen Winterspiele im kommenden Jahr sein. Schon im November bringt Eidos die ganze Schönheit Utahs und die ganze Spannung der Wettkämpfe auf die PlayStation 2. In sechs Sportarten treten Sie mit einem Athleten gegen die Konkurrenz aus 16 Ländern an. Das geht auch im Splitscreen-Modus, in dem Sie zum Beispiel gegen Freunde snowboarden können. Sonst gibt es noch die Sportarten Abfahrt, Slalom, Riesenslalom, Freestyle-Ski und Zweierbob. Man sieht schon: Das Spiel glänzt zwar mit der offiziellen Lizenz, bietet aber weit weniger Abwechslung als der Konkurrenztitel von Konami. (ao)

Hersteller: Eidos Internet: www.eidos.de Termin: November 2001



■ **ÖDNIS** Ob das nur an der schneereichen Umgebung liegt, dass das so langweilig aussieht?

Shaun Palmer's Pro Snowboarder

SNOWBOARDING Tricks auf dem Brett ohne Rollen

Ob sich Erfolg wiederholen lässt, probiert derzeit Activision aus. Von *Tony Hawk's* massiven Verkaufszahlen inspiriert, versuchen die Entwickler, unter dem frisch angekündigten Label O2 andere Sportarten trendig umzusetzen. Jetzt also auch Snowboarding. Tricks, Sprünge und Kombinationen auf Hängen und in Halfpipes – darum geht es in dem Spiel. Die Animationen und Bedienung der Kunststücke setzen dabei auf die bewährte *Tony Hawk*-Methode. Nur etwas langsamer sind die Sportler auf den Snowboards. Ein bisschen rasanter könnte es also schon sein, aber bis Herbst haben die Entwickler noch Zeit fürs Feintuning. (ao)

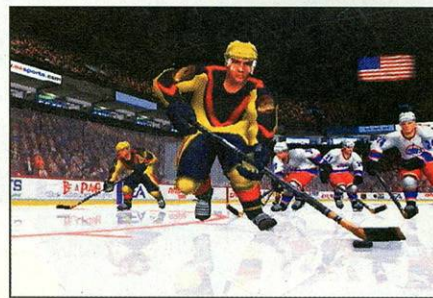
Hersteller: Activision Internet: www.activision.de Termin: Herbst 2001

NHL 2002

EISHOCKEY Schneller Puck, kaltes Eis

Die Eishockey-Weltmeisterschaft ist vorbei, Freunde des Kufensports sitzen auf dem Trockenen. Und das auch noch einige Zeit, wenn sie die NHL-Saison mit den aktuellen Daten nachspielen wollen. Im Herbst bringt EA Sports auch seine Eishockey-Simulation auf der PlayStation 2 auf den neuesten Stand. Neben dem einfachen Spiel gibt es dabei einen Karriere-Modus, bei dem Sie mit Spielern handeln können, um Ihr Team zu verstärken. Außerdem soll das Gameplay flüssiger werden, so dass präzisere Pässe und Schläge möglich sind. (ao)

Hersteller: EA Internet: www.electronicarts.de Termin: Herbst 2001



■ **EISTANZ** Das sieht doch schon ganz gut aus, vor allem die Spiegelungen der Spieler im Eis.

PS2 Sportspiele auf der E3

Titel	Hersteller	Termin
Airblade	Sony	4. Quartal 2001
Bass Strike	THQ	Sommer 2001 (USA)
Cool Boarders 2001	Sony	Erhältlich (USA)
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	August 2001 (USA)
ESPN Int. Winter Sports 2002	Konami	Herbst 2001 (USA)
ESPN National Hockey Night	Konami	22. Juni
ESPN NBA 2night 2002	Konami	Herbst 2001 (USA)
ESPN Winter X Games Snowb. 2002	Konami	Winter 2002
ESPN X Games Skateboarding	Konami	November 2001
FIFA 2002	EA	Herbst 2001
Gallop Racer	Tecmo	Sommer 2001 (USA)
Jimmy White's Cueball World	Virgin	September 2001
Legends of Wrestling	Acclaim	November 2001 (USA)
Madden NFL 2002	EA	Herbst 2001
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	1. Quartal 2002
NBA Street	EA	Frühjahr 2001
NFL Quarterback Club	Acclaim	August 2001 (USA)
NHL 2002	EA	Herbst 2001
Salt Lake City 2002	Eidos	November 2001
Shaun Palmer's Pro Snowboarding	Activision	Herbst 2001
Sled Storm 2	EA	4. Quartal 2001
Splashdown	Infogrames	Herbst 2001
SSX Tricky	EA	Herbst 2001 (USA)
This is Football	Sony	3. Quartal 2001
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	Herbst 2001
UEFA Challenge	Infogrames	Sommer 2001
Victorious Boxers	Empire	September 2001
Wave Rally	Eidos	Nicht bekannt
Yanya Caballista	Koei	Nicht bekannt



■ **APRES-SKI** Bald hat Shaun Palmer die Hütte erreicht und kann sich ein bisschen ausruhen.

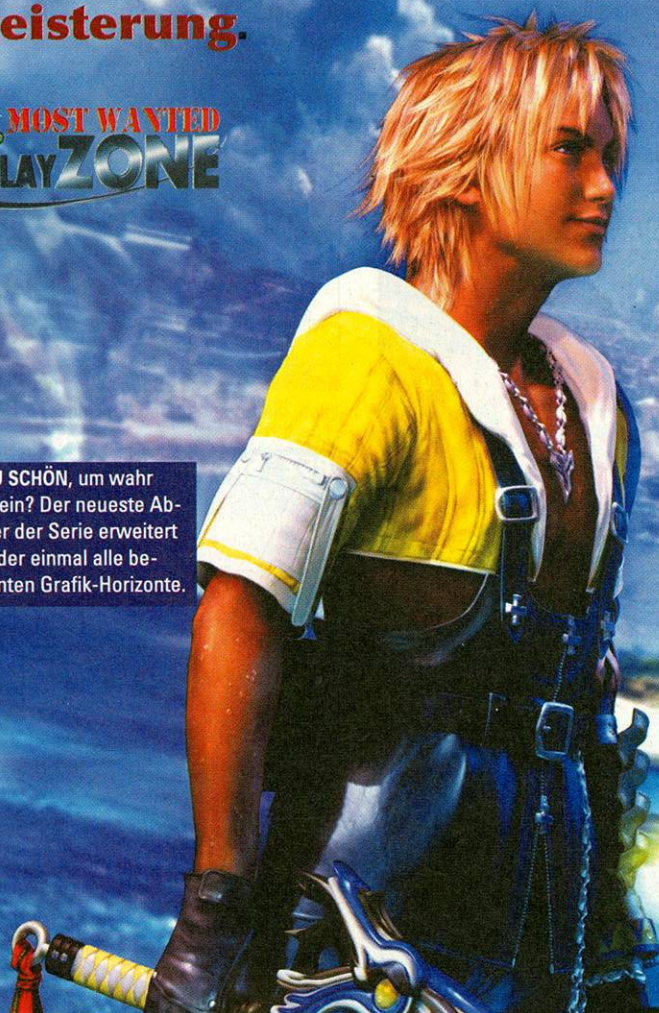
Final Fantasy X

» GENRE
Rollenspiel
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Squaresoft
» INTERNET
www.squaresoft.com

Erste Szenen aus Squares neuem Rollenspielhighlight sorgen für helle Begeisterung.

MOST WANTED
PLAYZONE

■ **ZU SCHÖN**, um wahr zu sein? Der neueste Ableger der Serie erweitert wieder einmal alle bekannten Grafik-Horizonte.



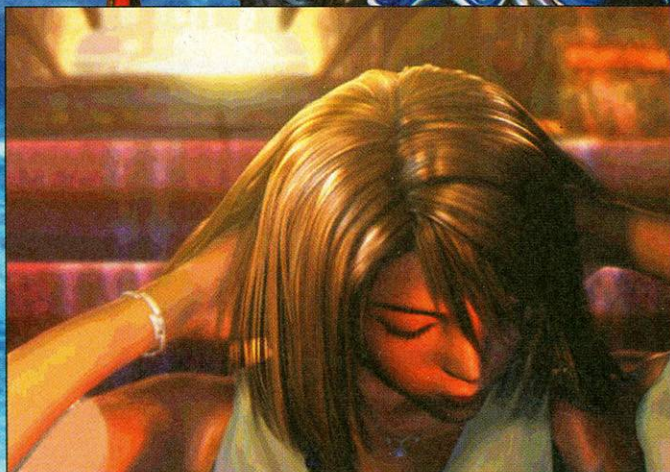
Alle Jahre wieder: Ein neuer *Final Fantasy*-Titel wird angekündigt – und die ganze Fangemeinde rätselt, welchen Weg die Square-Entwickler diesmal wohl einschlagen werden. Der vorletzte gab sich relativ realistisch, mit futuristischem Setting und ernsthaften Charaktermodellen, der letzte betont märchenhaft voller rundlich überzeichneter Figuren. Nun ist die PlayStation-2-Ära eingeläutet, *Final Fantasy X* schwebt am Horizont und man fragt sich: Was zaubert das Squaresoft-Team aus der neuen Kiste? Auf der E3 in Los Angeles durften wir nun erstmals selbst eine erste spielbare Demo antesten, und die stellt (inzwischen rechnet man ja schon fast damit) so ziemlich alles in den Schatten, was man bisher auf der Konsole gesehen hat. Traumhafte Landschaften, umwerfende Licht- und Wassereffekte, strahlende Farbexplosionen und die wohl anmutigste Polygon-Dame, die je der Feder von Charakter-Designer Tetsuya Nomura entsprungen ist. Ein bisschen kitschig-rosa zwar, das Ganze, aber nichtsdestoweniger ein Augenschmaus sondergleichen. Stilistisch scheint sich *Final Fantasy X* einen Mittelweg zwischen den beiden Vorgängern zu suchen. So wirken die Helden noch lebendiger und menschlicher als in Teil VIII, die Spielwelt hingegen bunter und fantastischer.

Square goes Waterworld

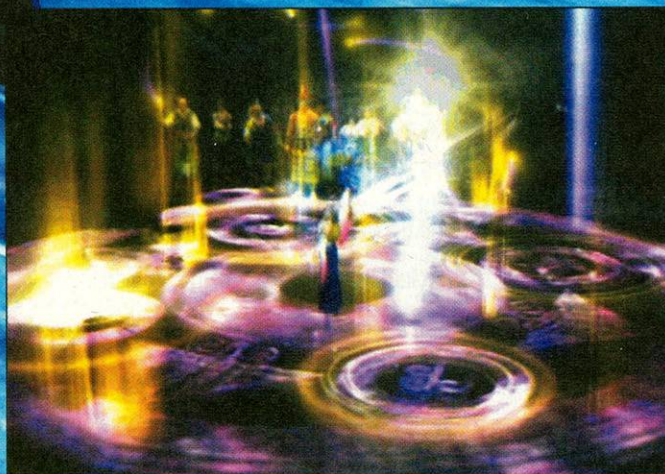
Infolge einer Katastrophe, die tausend Jahre zurückliegt, ist die Welt zum größten Teil mit Wasser bedeckt. Eine zerstörerische Macht sucht das Land heim, und nur der Stamm der Ebon vermag sie durch Zauberkräfte zu bändigen. Zu diesem Volk gehört auch Yuna, der die weibliche Hauptrolle des Spieles zukommt.



■ **ZOPFFRISUR** Beim Anblick dieses Leibwächters bekommt der Ausdruck „Anstands-Wauwau“ eine ganz neue Note.



■ **GANZ NAH** Seit den umwerfenden Videos in *Final Fantasy VIII* hat sich technisch wieder einiges getan. Noch nie waren Videospiel-Helden so attraktiv.



■ **KALEIDOSKOP** Special-Effects gehören zu *Final Fantasy* wie der Schokoguss auf den Marmorkuchen. Yunas Beschwörungen sind bombastisch.



■ **SCHWEBEGANG** In einer überfluteten Welt ist die Fähigkeit, auf Wasser laufen zu können, nicht zu verachten. Diese Szene mit Yuna gehört zum Besten, was Square jemals produziert hat.

Ihr männliches Gegenstück stellt der junge Tidus dar, dessen Leidenschaft – bislang – hauptsächlich dem Blitzball gilt, einer Sportart ähnlich Fußball oder Basketball, die allerdings unter Wasser praktiziert wird. Der Spieler soll im Verlauf des Geschehens Gelegenheit bekommen, selbst an solchen Wettkämpfen teilzunehmen. Daneben wird ein zweites „Spiel im Spiel“ das stückweise Erlernen einer fremden Sprache zum Ziel haben, wohl ähnlich den Kartenspielen aus den früheren Teilen. Wie gewohnt dürfen nur wenige Spielfiguren – voraussichtlich drei – zugleich ins Kampfgeschehen eingreifen. Doch zum ersten Mal in der Geschichte der Serie wird es möglich sein, während des Gefechtes nicht nur Waffen und Rüstung der aktiven Charaktere auszutauschen, sondern auch Kämpfer ein- und auszuwechseln! Diverse Helden und ihre Fähigkeiten sind bereits bekannt: Tidus vermag den Zeitfluss zu beschleunigen oder zu verlangsamen, sein Freund Wakka Vergiftungszauber und ähnliche Flüche zu schleudern, Yunas zotteliger Mentor Kimari bedient sich der Blauen Magie, die Schwarzmagierin Lulu einer magischen Puppe. Des Weiteren ist die Rede von einer Diebin namens Ryukku und einem Schwertkämpfer namens Aaron. Die interessanteste Komponente steuert aber wohl Yuna bei, wenn sie in prunkvollen Animationssequenzen ein mächtiges Götterwesen herbeiruft. Ein beschworenes Wesen besitzt neuerdings eigene Angriffswerte sowie



■ **FORTSCHRITT** Zum ersten Mal werden die Hintergrundgrafiken komplett in Echtzeit berechnet.

mächtige Attacken und lässt sich über mehrere Runden hinweg vom Spieler direkt kontrollieren. Generell sollen die Kämpfe sehr viel zügiger ablaufen als bisher, allerdings wird die Party ihren Gegnern nach wie vor oft zufällig in die Arme stolpern. Die meisten Gefechte spielen sich wie gewohnt in einem gesonderten, leicht überarbeiteten Kampfbildschirm ab, nur die Boss-Gegner lauern direkt in der Oberwelt. Die Umgebungsgrafik wird diesmal übrigens in Echtzeit-3D berechnet, Städte und Gebäude sind schon von fern zu erkennen. Auf den Kamerawinkel wird der Spieler jedoch nach wie vor keinen Einfluss nehmen können. Eine weitere, lang ersehnte Neuerung: Alle Video- und Kampf-Sequenzen werden mit (zumindest in der japanischen Version lippensynchroner) Sprachausgabe versehen sein.

Stefanie Schetter



■ **GERAFFT** Wie es aussieht, verlaufen die Rundenkämpfe nun etwas actionreicher als bisher.



■ **TANZWUT** Der Stil des zehnten Teils soll wieder stärker japanisch geprägt sein als die Vorgänger.

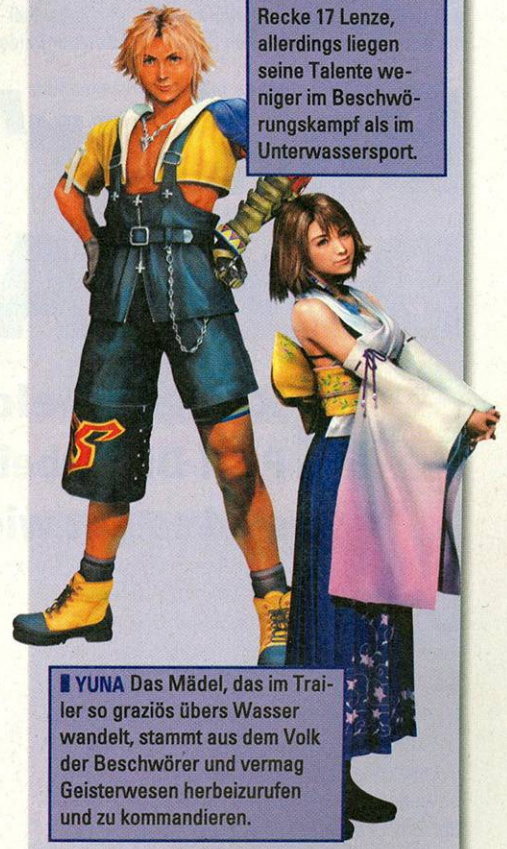
INFO Die Hauptfiguren

Ein hübsches Paar

Designer Tetsuya Nomuras bastelt zum dritten Mal an einer äußerst attraktiven Charakterriege.

Nachdem man sich bei Final Fantasy IX für verniedlichte, zeichentrickartige Charakterbilder entschied, lässt nun Tetsuya Nomura den Stil der Episoden VII und VIII wieder aufleben. Dank PlayStation-2-Hardware glänzen die Äuglein der gewohnt attraktiven Helden noch etwas verklärter, fallen die Haarsträhnen noch zerzauster in die Stirn. Klar, dass auch diesmal Spielern beider Geschlechter etwas fürs Auge geboten wird.

■ **TIDUS** Wie Yuna zählt der blonde Recke 17 Lenze, allerdings liegen seine Talente weniger im Beschwörungskampf als im Unterwassersport.



■ **YUNA** Das Mädel, das im Trailer so graziös übers Wasser wandelt, stammt aus dem Volk der Beschwörer und vermag Geisterwesen herbeizurufen und zu kommandieren.

ANGESPIELT Final Fantasy X

System	PlayStation 2
Hersteller	Squaresoft
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Termin	2002
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Squaresoft

EINSCHÄTZUNG

Super

„Die Serie setzt garantiert auch auf der PlayStation 2 wieder schwer zu überbietende Meilensteine!“



■ **FEUER FREI!** Gucken Sie nicht nur auf den Feuerball – achten Sie auch auf die haargenau berechneten Schlagschatten der beiden Figuren!



■ **VORSICHT, SPLITTER!** Explodiert oder zerbricht ein Gegenstand, fliegen seine Trümmer physikalisch korrekt durch die Luft.

Baldur's Gate: Dark Alliance

» GENRE
Rollenspiel
» SPIELER
1-2
» HERSTELLER
Interplay
» INTERNET
www.interplay.com

Rollenspieldämmerung auf der PS2! Die Arbeiten an Dark Alliance sind so gut wie abgeschlossen.

Die Präsentation von *Dark Alliance* auf der E3 untermauerte alle bisherigen Begeisterungsrufe: Das Spiel sieht einfach hammermäßig gut aus. Aufwendige Texturen, superfeine Partikel-Effekte, die schönsten Echtzeit-Schattenspiele und ganze Horden von Gegnern, die sich bislang völlig flüssig über den Schirm bewegen; das (exklusive!) PlayStation-2-Debut der *Baldur's Gate*-Reihe droht – zumindest in technischer Hinsicht – die gesamte Rollenspiel-Konkurrenz (abgesehen von *Final Fantasy X*) abzuhängen. Die Story hingegen könnte traditioneller kaum sein: Ein unheilvoller Schatten liegt über der Stadt Baldur's Gate und ihrer Umgebung und nur Sie können ihn bannen, wahlweise in Gestalt eines Zwergenkriegers, einer Elfenzauberin oder eines vielseitig begabten Waldläufers. Gekämpft wird ganz intuitiv in Echtzeit, obwohl die Aktionen ebenso wie die allmähliche

Charakterentwicklung auf dem originalen AD&D-Regelwerk fußen. Ihre Figur dürfen Sie so im Laufe der Zeit zu einer individuellen Persönlichkeit ausbauen, indem Sie die unterschiedlichen Fähigkeiten Ihres Helden nach Ihren Wünschen ausbilden, oder auch nicht. Dazu kommt noch die Möglichkeit, den gesamten, über 30 Levels starken Plot, gemeinsam mit einem Mitspieler zu durchlaufen – Wie man es auch dreht und wendet, *Dark Alliance* scheint nahezu perfekt. Falls sich auf lange Sicht doch Gameplay-Schwächen eingeschlichen haben sollten, so werden wir sie wohl erst nach ausgiebigen Probespiel-Sitzungen (und ausgiebig werden sie bestimmt!) herausfiltern können, zumal die Entwickler verlauten ließen, der Titel sei bereits so gut wie fertig gestellt. Doch auf den ersten, zweiten und dritten Blick fällt einem nur ein Wort ein: Wow!

Stefanie Schetter



■ **GEDRÄNGE** Acht bewegliche Yets zugleich auf dem Schirm? In *Dark Alliance* ganz normal.



■ **GEMETZEL** Morbide, aber bemerkenswert: Kein erschlagener Gegner liegt so wie der andere.



■ **HAU DRAUF** Kämpfe gegen Gegner alle Art dürfen den Löwenanteil des Spiels ausmachen.



■ **OH, OH ...** Zeit für einen scharfen Abgang. Leider bleibt nicht viel Platz für Ausweichmanöver.

ANGESPIELT **B. G.: Dark Alliance**

System	PlayStation 2
Hersteller	Interplay
Genre	Rollenspiel
Spieler	1-2
Sprache	Noch nicht bekannt
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	September 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Noch nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	30+
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Black Isle/Snowblind

EINSCHÄTZUNG **Super**

„Sicher einer der stärksten Titel für die neue Konsole, nicht nur im Rollenspielbereich!“

Kingdom Hearts

>> GENRE
 Rollenspiel
>> SPIELER
 1
>> HERSTELLER
 Square
>> INTERNET
 www.squaresoft.com

Eine merkwürdige Mischung:
 süße Disney-Figuren in einem
 Square-Rollenspiel.

■ JAPANISCHE DISNEY-FIGUR Sora
 kämpft zusammen mit Donald und
 Goofy gegen die Herzlosen.

Final Fantasy mit Donald und Goofy in den Haupt-
 rollen – das klingt nicht nur komisch, das sieht
 auch so aus. Dennoch stellte Square jetzt auf der
 E3 die erste Frucht seiner Kooperation mit
 Disney vor. Seit zwei Jahren arbeiten
 die Entwickler an dem Titel, um
 völlig neue Disney-Figuren zu
 erschaffen, die dann auf die
 altbekannten treffen sollen.
 Die Geschichte spielt in einer
 bunten Fantasiewelt, wo Pro-
 tagonist Sora zusammen mit
 Donald und Goofy gegen die so
 genannten Herzlosen kämpft.
 Die können ihren Gegnern die
 Seelen und Herzen aussaugen.
 Außerdem haben sie Riku
 und Kairi in ihrer Gewalt, die
 Freunde der Hauptfiguren. Wie

man sieht, ist das einzig Besondere an dem Spiel die
 Disney-Lizenz, alles andere setzt auf bewährte Rollen-
 spielformeln. Aber die Lizenz wird sehr weitreichend
 benutzt. Neben Disney und Goofy treten Schurken
 aus alten Zeichentrickfilmen auf: Jafar aus *Aladdin* ist
 dabei, ebenso Ursula aus *Arielle* und Clayton aus *Tar-
 zan*. Auch die Umgebungen lehnen sich an Filmklas-
 siker wie *Pinocchio* oder *Arielle* an. Irgendwie klingt
 das alles sehr absurd: ein verzweifelter Versuch von
 Disney, der im Westen immer beliebter werdenden
 Manga-Konkurrenz aus Japan zu begegnen. Ob das
 so funktioniert, muss sich erst noch erweisen. Die
 Frage ist auch, ob es überhaupt ein Publikum für
 knüfflige Rollenspiele auf der PlayStation 2 gibt.
 Da aber Square daran beteiligt ist, könnte tatsäch-
 lich ein originelles Spiel dabei herauskommen.

Albrecht Ott



■ FEUERGEIST Dem armen Sora wird es hier ganz
 warm ums Herz. Leider aus dem falschen Grund.



■ DREI GEGEN EINEN Unfair ist das aber nicht,
 immerhin ist der Dämon viel, viel größer.



■ UNBEKANNT Zwar treten Schurken aus den Dis-
 ney-Filmen auf, der hier gehört aber nicht dazu.



■ TRIO INFERNALE Eine Ente, ein Hund und ein niedlicher Mensch bekämpfen
 das Böse. Man beachte den Schwarzmagier an Donalds Zauberstab.

ANGESPIELT Kingdom Hearts

System	PlayStation 2
Hersteller	Square
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Herbst 2002
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Square

EINSCHÄTZUNG

Gut

„Disney meets Final Fantasy:
 Wir sind skeptisch, lassen uns
 jedoch gerne überraschen.“



■ **HOCHGLANZ** An Details hat man beim Design der Figuren ganz und gar nicht gespart. Das Outfit der stolzen Recken ist bis auf's i-Tüpfelchen ausgeführt.



■ **FEUERREGEN** Das Zeltlager wird Opfer eines nächtlichen Übergriffes. Brände verursachen sichtbare Schäden in der Umgebung.

Legion: Legend of Excalibur

» GENRE
Strategie
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Midway
» INTERNET
www.midway.com

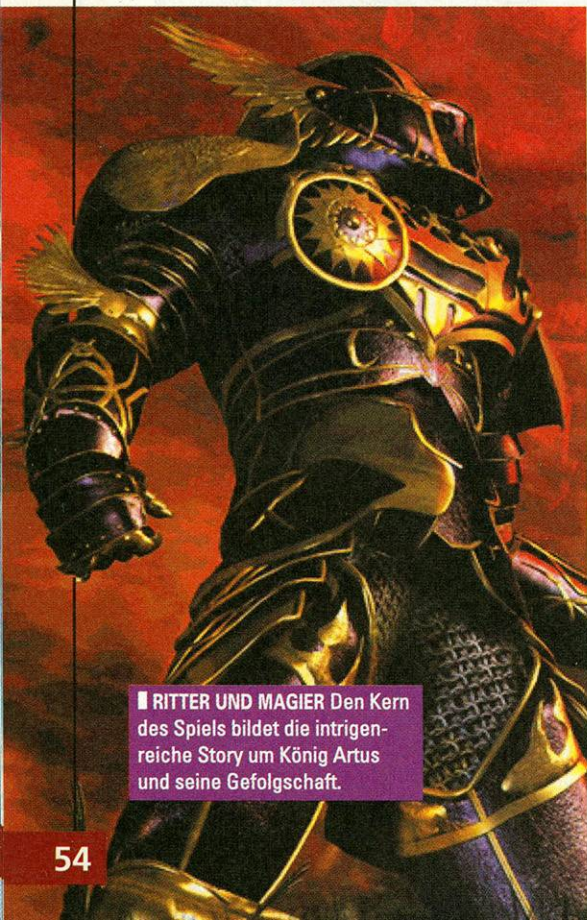
Strategie und Charakterentwicklung gehen in dieser Variante der Artus-Sage Hand in Hand.

Hier kommt einer der Hauptgründe, der uns dazu bewogen hat, bei unserer E3-Berichterstattung die Genres Rollenspiel und Strategie in einer Kategorie zusammenzufassen: *Legion: Legend of Excalibur* ist ein Musterbeispiel für den Trend, virtuelle Strategieschlachten nicht nur auf reines Hamstern und Erobern zu beschränken, sondern mit einer zentralen Story und charismatischen Charakteren

anzureichern. In diesem Falle handelt es sich erwartungsgemäß um König Artus nebst Rittern der Tafelrunde, Magier Merlin und der schönen Gwenevere. Die Persönlichkeiten der Figuren und ihre wechselnden Beziehungen zueinander sollen im Zentrum des Spieles stehen, die meiste Zeit werden Sie allerdings wohl damit verbringen, diverse Einsätze zu planen und zu delegieren. Generell geht es darum, zwölf getreue Ritter um sich zu scharen und das mittelalterliche Königreich zu einen. In insgesamt 14 Missio-

nen lassen Sie Burgen erstürmen und Zaubersprüche wirken, außerdem dürfen Sie Ihre Mannen mit Dutzenden verschiedener Waffen und teils magischen Gegenständen ausrüsten. Ein wichtiges Element des Spieles besteht darin, die eigenen Führungsqualitäten zu entwickeln, um die Moral und den Gehorsam der Ihnen unterstellten Ritter zu stärken. Entscheiden Sie sich für einen falschen Schachzug und schicken einen Trupp in sein Verderben, so werden sich Ihre übrigen Gefolgsleute garantiert nicht mehr bereitwillig für Sie ins Getümmel werfen. Wie es aussieht, nimmt man sich für die Entwicklung des Titels die gebührende Zeit, um das mittelalterliche Camelot und seine Insassen mit einer Fülle von Details auszuschnücken. So werden zum Beispiel verheerende Zaubersprüche oder brennende Geschosse auf den Schlachtfeldern sichtbare Spuren hinterlassen.

Stefanie Schetter



■ **RITTER UND MAGIER** Den Kern des Spiels bildet die intrigenreiche Story um König Artus und seine Gefolgschaft.



■ **KATAPULT** Brennende Geschosse richten selbst in befestigten Burgen schweren Schaden an.



■ **ANGESCHLAGEN** Nach Rollenspielart wird eine Statusanzeige für die Charaktere eingeblendet.

ANGESPIELT Legion: Legend of Excalibur	
System	PlayStation 2
Hersteller	Midway
Genre	Strategie
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Ende 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	14 Missionen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	7-Studios

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Durchdachte Verknüpfung von traditionellen Rollenspiel- und Strategieelementen“

Mit Mumm und Köpfchen

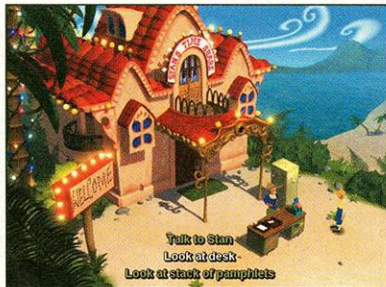
Qualität statt Quantität: So könnte man es beschreiben, will man den Trend aufzeigen, der auf der E3 deutlich wurde. Derzeit gibt es nicht gerade viele Rollenspiele für die PS2, dafür stellt das Genre mit Final Fantasy X und Baldur's Gate: Dark Alliance gleich zwei der ganz großen Hoffnungsträger.

Flucht von Monkey Island

ADVENTURE Spaß auf der Affeninsel!

Guybrush Threepwood und seine Affenbande befinden sich auf direktem Kurs auf die Konsole! Wenn alles glatt geht, können wir Ihnen schon in der nächsten Ausgabe den Test des irrwitzigen Grafikadventures vorlegen. Auf der E3 machte *Flucht von Monkey Island* jedenfalls schon einen rundum fertigen Eindruck – und lässt grafisch kaum einen Unterschied zur PC-Fassung erkennen. Machen Sie sich bereit für eine der haarsträubendsten Puzzle-Attacken aller Zeiten! (ses)

Hersteller: LucasArts Internet: www.lucasarts.com Termin: Juli



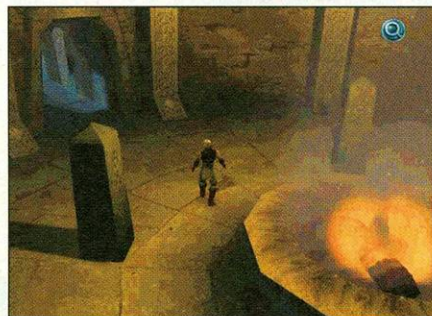
■ **GUCK MAL AN** Der aufdringliche Verkäufer Stan piesackt Guybrush nach wie vor.

The Legend of Alon D'ar

ROLLENSPIEL Nachschub von Ubi Soft!

Seinerzeit unter dem Titel *Eternal Blade* angekündigt, wirkte das Rollenspielprojekt der Stormfront Studios in Los Angeles noch recht halbgar. Im fertigen Spiel soll man ähnlich wie bei *Dark Alliance* seinen Charakter von einer vorgegebenen Schablone aus individuell ausbauen dürfen. Schauplatz ist eine in Echtzeit berechnete 3D-Welt, in der verschiedene Fantasy-Rassen, darunter Amazonen und Echsenwesen hausen und die der Held entlang einer mit verschiedenen Nebenquests angereicherten Storyline durchquert. Interessant bei diesem Titel: Zwei Spieler können, ähnlich wie bei *Gauntlet*, ihren Charakter gleichzeitig steuern. (ses)

Hersteller: Sony Internet: www.playstation.de Termin: Ende 2001



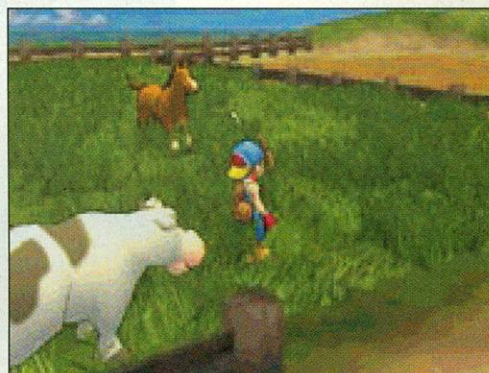
■ **DÜSTER** Einen Grafikpreis gewinnt Alon D'ar in diesem Frühstadium noch nicht.

Harvest Moon 3

ROLLENSPIEL Die Farmersimulation entert die dritte Dimension.

Dafür, dass Gurkenzucht, Kuhstallmanagement und das Kochen von Liebesmenüs auch hartgesottene Alt-Zocker noch wochenlang vor die Flimmerkiste fesseln kann, stellt Kollege Michael den lebenden Beweis dar. Demnächst gibt es das Ganze, voraussichtlich inklusive einiger neuer Harken- oder Gemüsearten, auch in schnuckeliger 3D-Form für die Hardware der nächsten Generation. Da darf der Hobby-Landwirt dann auf niedlichen Polygon-Ponys querfeldein reiten und tatsächlich kugelförmige Kürbisse ernten. (ses)

Hersteller: Natsume Internet: www.natsume.com Termin: N.b.



■ **VON DRAUS VOM LANDE** Verhelfen Sie der Farm in weicher 3D-Idylle zur Blüte und ernten Sie dicke Kartoffeln.

Grandia 2

ROLLENSPIEL Der Dreamcast-Hit wird für die PS2 umgesetzt.

Ein Jubelschrei geht durch die Rollenspieler-gemeinde: Die Fortsetzung des genialen *Grandia*, die eigentlich nur für Dreamcast erscheinen sollte, wird auch auf der PS2 ihren Auftritt bekommen. Während man das ausgeklügelte Kampfsystem des Vorgängers weitgehend unangetastet ließ, verleihen das überarbeitete Magiesystem und die Entwicklung der liebevoll ausgearbeiteten Charaktere *Grandia 2* noch mehr Komplexität und Spiel-tiefe. Voraussichtlich noch im Sommer dieses Jahres wird sich zeigen, ob der Fantasy-Knüller auch in technischer Hinsicht mit der Dreamcast-Version mithalten kann. (ses)

Hersteller: Ubi Soft Internet: www.ubisoft.de Termin: 2. Quartal



■ **MIT SCHWERT UND ZAUBERKRAFT** Das Kampfsystem vereint Runden- und Echtzeit-Kampf.

PS2 Rollenspiele & Strategie auf der E3

Titel	Hersteller	Termin
Rollenspiel		
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay	September 2001
Dark Cloud	Sony	3. Quartal 2001
Ephemeral Phantasia	Konami	September 2001
Final Fantasy X	Squaresoft	Ende 2001
Flucht von Monkey Island	LucasArts	Juli 2001
Ghostmaster	Empire	2002
Grandia 2	Ubi Soft	2. Quartal 2001
Kingdom Hearts	Squaresoft	Ende 2002
Monster Rancher 3	Tecmo	Nicht bekannt
The Legend of Alon D'ar	Ubi Soft	Ende 2001
Strategie		
Age of Empires II	Konami	4. Quartal
Commandos 2	Eidos	29. Juni 2001
Conflict Zone	Ubi Soft	September
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Herdy Gerdy	Eidos	Oktober 2001
Robot Warlords	Midas	Sommer 2001
Legion: Legend of Excalibur	Midway	Ende 2001

Hits für die PSone



Eins wurde auf der E3 klar: Die absoluten Kracher kommen fast nur noch für die PlayStation 2. Die PSone lebt aber nach wie vor. Hauptsächlich die jugendlichen Spieler werden noch mit einigen Highlights versorgt.

Tim und Struppi

JUMP&RUN Traum-Abenteuer

Mit Comic-Klassikern kennt sich Infogrames aus: Erst bringt das Unternehmen Asterix auf die PSone, jetzt folgt Tim, der Reporter. Ganze fünf Bände vermischt das Spiel: *Die schwarze Insel*, *Der Schatz Rackhams des Roten*, *Im Reich des schwarzen Goldes*, *Schritte auf dem Mond* und *Flug 717 nach Sydney*. Das Ganze funktioniert als Rückblick. Professor Bienlein führt den Farbfernseher aus *Die Juwelen der Sängerin* vor. Da der nicht ganz funktioniert, langweilt sich Struppi und fängt an, von den vergangenen Zeiten zu träumen. Diese Abenteuer darf der Spieler dann nachspielen, entweder als Tim oder als sein treuer Hund. (ao)

Hersteller: Infogrames **Internet:** www.infogrames.de **Termin:** September



VORSICHTIG! Auf der Schwarzen Insel treibt ein brutaler Gorilla sein Unwesen und bedroht Tim.

One Piece Mansion

STRATEGIE Ärger mit Mietern

Lecken in Ihrer Wohnung die Rohre, klemmt die Tür, sind die Fenster undicht? Und das nur, weil Ihr Vermieter nicht aus den Schluffen kommt? Wenn Sie *One Piece Mansion* spielen, werden Sie vielleicht etwas mehr Verständnis für den armen Menschen haben. In diesem Spiel sind Sie ein Hausbesitzer, der alle seine Vermieter unter einen Hut bringen muss. Wenn der Nachtarbeiter neben dem Partymenschen wohnt, wird jener vielleicht bald kündigen und Ihnen entgeht die Miete. Sind die Mieter aber glücklich, können Sie das Haus sogar noch ausbauen und so zu noch mehr Geld kommen. (ao)

Hersteller: Capcom **Internet:** www.capcom.com **Termin:** Nicht bekannt



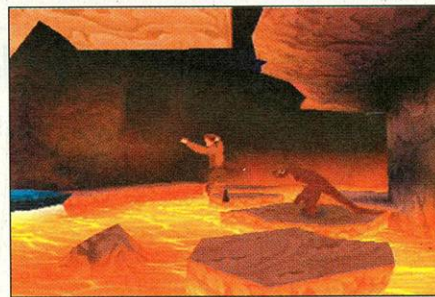
WÜRFEL Die Apartments sind in Reih' und Glied angeordnet, damit Sie besser ausbauen können.

Disney's Atlantis: The Lost Empire

JUMP&RUN Das legendäre Atlantis wartet nur darauf, entdeckt zu werden.

Ein umfangreicher Deal mit Disney beschert Zeichentrick- und Jump&Run-Fans einen Mythos als PSone-Spiel. Basierend auf dem gleichnamigen Film geht man in *Atlantis: The Lost Empire* auf die Suche nach dem verlorenen Kontinent. Der Spieler übernimmt Milo, einen Linguisten und Kartographen, der ein Team von sechs Experten leitet – darunter Geologen und andere Wissenschaftler. Zusammen mit diesen geht es auf die Suche nach dem legendären, im Ozean versunkenen Atlantis. In den zwölf Levels werden Sie jeden der Charaktere steuern müssen, um deren spezielle Fähigkeiten zum Rätsellösen einzusetzen. Kraft und Geschwindigkeit sind neben Denkvermögen aber auch entscheidend, wenn Sie die Kämpfe und Rennen gewinnen wollen. (ao)

Hersteller: Sony **Internet:** www.playstation.de **Termin:** 3. Quartal



GLÜHENDE STEINE Wenn es über Lava geht, können auch Linguisten hoch und weit springen.

Syphon Filter 3

ACTION-ADVENTURE Bei der Infiltration ist vor allem Ruhe wichtig.

Etwas übergangen könnte sich der erwachsene Spieler bei den Ankündigungen für die PSone fühlen. Doch einen Hammer hat Sony auch für den reiferen Gamer in petto: Der dritte Teil von *Syphon Filter* besticht wieder mit Agenten und Action. Gabe Logan und Lian Xing schleichen und kämpfen sich durch mehr als 18 Umgebungen auf der ganzen Welt. Mit einem von beiden versuchen Sie, die Welt vor Terroristen zu retten. Zu diesem Zweck gibt es zahlreiche Waffen, unter anderem Minen und neuartige Gewehre. In einigen Mini-Spielen können Sie sich auf die Missionen vorbereiten. Auch zu zweit funktioniert die Agenten-Action. Dabei versuchen Sie, Ihren menschlichen Mitspieler vom Bildschirm zu vertreiben. (ao)

Hersteller: Sony **Internet:** www.playstation.de **Termin:** 4. Quartal



EXPLOSIV Das Leben als Agent ist gefährlich. Dauernd schlagen irgendwo zerstörerische Bomben ein.

Spiderman 2 Enter: Electro

ACTION-ADVENTURE Der beliebte Superheld spinnt mal wieder.

Wenn üble Erzschorken die Welt bedrohen, ist es von Vorteil, ein paar Superhelden zu kennen. Gerade auf der Konsole machen die sich immer gut, und Spiderman hatte ja voriges Jahr bereits einen großen Auftritt auf der PSone. Im Sommer kommt er ein zweites Mal und jetzt sollen seine Fähigkeiten noch verbessert sein. Mit neuen Kampfkombinationen und Spinnenattacken geht es gegen alles Böse. Dabei ist aber nicht nur Kraft und Kampftechnik entscheidend, es müssen auch schwierige Aufgaben und Rätsel bewältigt werden. Trainingsmissionen helfen beim Einstieg. (ao)

Hersteller: Activision Internet: www.activision.de Termin: September



KLEBRIGE WAFFE Mit den Spinnenfäden fesselt Superheld Spiderman jeden Gegner.

X-Men: Mutant Academy 2

ACTION Die X-Men kommen zum zweiten Mal auf die PSone.

Normalerweise sind Mutanten ja die Bösen oder zumindest die unschuldigen Opfer. Nicht bei X-Men. Hier sind sie die Superhelden. Im zweiten Teil der *Mutant Academy* sind sechs Mutanten dazu gekommen, so dass der Spieler jetzt aus 16 Charakteren auswählen kann. Mit diesen geht es in die Arenen, wo Professor X als Trainer die neuen Kampfkombos vorführt. Jeder Mutant hat dabei eigene Fertigkeiten, mit denen er seine Gegner verprügeln kann. Als Bonus sind auf der CD Konzeptkunst und Kulissenzeichnungen aus *X-Men: Der Film*. (ao)

Hersteller: Activision Internet: www.activision.de Termin: September



SPEZIALANGRIFF Diese Schlag-Kombination hat eine durchschlagende Wirkung.

Harry Potter und der Stein der Weisen

JUMP&RUN Der Hype geht weiter

Harry Potter ist im Moment wohl der berühmteste Zauberlehrling der Welt – klar, dass mit der Kultfigur Geld zu machen ist. Gleichzeitig mit der Verfilmung des ersten Buches kommt deshalb auch ein Spiel auf die PSone. Der Spieler lernt mit Harry in Hogwarts das Zaubern. In den Klassenzimmern finden sich Mini-Spiele wie Besenrennen und natürlich Quidditch. Das Spiel basiert zwar auf dem Buch, hat jedoch eine eigenständige Geschichte. Die Charaktere bleiben aber unangetastet. Harry wird bei der Suche nach dem Stein der Weisen allen seinen Freunden begegnen. (ao)

Hersteller: Electronic Arts Internet: www.electronicarts.de Termin: November



RIESENFREUND Hagrid ist einer der besten Kumpels von Harry und hilft ihm, wo er kann.

Twisted Metal Small Brawl

ACTION Spielzeug auf Speed

Mit ferngesteuerten Autos kann man eine Menge Spaß haben. In *Twisted Metal Small Brawl* treten diese in Arenen im Autokampf gegeneinander an. Bei dieser Abwandlung der bewährten *Twisted Metal*-Formel dürfte das Lustige sein, dass die Umgebungen und Waffen der Größe der Spielzeuge angepasst sind. In verlassenen Kinosälen, Bowlingbahnen und Sandkästen lässt sich viel Schaden anrichten. Auch die Waffen sind eher niedrig gehalten. Mit Knallkörpern, Stinkbomben oder Papierkügelchen setzen Sie Ihre Rivalen außer Gefecht. (ao)

Hersteller: Sony Internet: www.playstation.de Termin: November (USA)



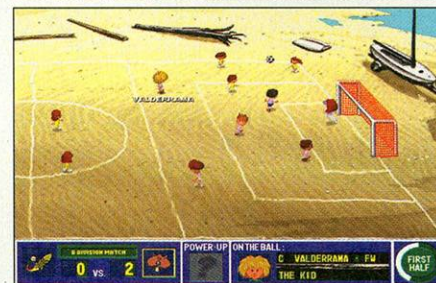
FEUERWERK Mit den Raketen im Hintergrund lassen sich die Rivalen schnell fertig machen.

Junior Sport Fußball (Arbeitstitel)

FUSSBALL E-Jugend auf Torejagd

Der Niedlichkeitsfaktor steht bei *Junior Sport Fußball* eindeutig im Vordergrund. Junge Sportler mit großen Köpfen und kleinen Körpern rennen auf acht Plätzen dem Ball hinterher und versuchen, ihn ins Tor zu schießen. Mit einer besonders leichten Bedienung hebt sich das Spiel von Simulationen wie *ISS* oder der *FIFA*-Serie ab. Die jeweiligen Plätze haben alle einen anderen Untergrund. Gras ist natürlich dabei, ebenso aber Sand oder Beton. (ao)

Hersteller: Infogrames Internet: www.infogrames.de Termin: Herbst



STRANDFUSSBALL Auf Sand rollt der Ball natürlich ganz anders als auf Gras.

Motocross Mania

RENNSPIEL In den USA gibt es dieses Spiel für zehn Dollar.

Ein recht konventionelles Motocross-Rennspiel kommt von Take 2. Im Schlamm geht es um schnelle Rundenzeiten, hohe Sprünge und tolle Stunts. Die Umgebungen bieten dafür genügend Gelegenheit. Die Levels sehen bisher ganz gut aus, nur an den Fahrern könnte optisch noch gefeilt werden. (ao)

Hersteller: Take 2 Internet: www.take2.de Termin: Juni (USA)



FREIHÄNDIG Wenn es um Geschwindigkeit geht, bringt so ein gewagter Sprung nicht viel.

PSONE Weitere angekündigte Titel

Titel	Hersteller	Termin
Black & White	Midas	September
Championship Motocross 2001	THQ	Erhältlich (USA)
ET: Interplanetary Adventure	Ubi Soft	November
Europa Racer	Infogrames	Sommer
Evil Dead: Hail to the King	THQ	Juni
Final Fantasy Chronicles	Square	Juli (USA)
Goofys Fun House	Ubi Soft	Herbst
Nicktoons Racing	Infogrames	Ende Juni
Pyjama Sam	Infogrames	September
Rugrats in Paris	THQ	Erhältlich (USA)
Rugrats: Totally Angelica	THQ	Erhältlich (USA)
Sheep, Dog 'n' Wolf	Infogrames	14. September
The World's Scariest Police Chases	Activision	Juni
Tiny Toon Adventures: Pluckys...	Swing!	2. Quartal
Traffic Giant	JoWooD	4. Quartal

A close-up, high-contrast photograph of a woman's face, tilted slightly. Her right eye is looking upwards and to the right. A blue, hand-drawn outline of an ear is visible on her right cheek. She is wearing a large, ornate, metallic earring. Her lips are painted with bright red lipstick. The lighting is warm and dramatic, highlighting the contours of her face.

ÜBUNG MACHT DEN WELTMEISTER.

PlayStation 2



Wer diese Saison Champion wird, entscheidest du. Formel 1 2001 ist da. Das erste Spiel mit allen aktuellen Strecken, allen aktuellen Teams und allen aktuellen Fahrern. Realistische Wetterverhältnisse, der Live-Kommentar von Heiko Waßer und Christian Danner sowie die absolute Detailtreue machen das echte Rennerlebnis perfekt.

EXTRA FÜR RACING-FANS:



Der ultimative Saisonrückblick 2000 mit unveröffentlichtem Material auf einer Extra-DVD.

PlayStation 2
THE THIRD PLACE

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.) ENTER THE HALL OF FAME: www.DE.scee.com/f1



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. "P" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a trademark of Sony Corporation. © 2001 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are "TM" or "©" of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. "F1" "Formula One" "F1" "Formula 1" "F1" "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.



■ **KENNEN SIE DIESE SCHIKANE?** Ein Mercedes führt das Feld auf der Côte-d'Azur-Strecke (Monaco) an. Hier blendet die Sonne besonders stark.



■ **PRACHTALLEE** Dieses gut beleuchtete Teilstück des Tokyo-Kurses eignet sich hervorragend für Überholmanöver. Im Hintergrund sehen Sie ein Riesenrad.

Gran Turismo 3: A-spec

» **GENRE**
Rennspiel
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
Sony
» **INTERNET**
www.playstation2.de

Es ist so weit! Die japanische Verkaufsversion gibt endlich

Aufschluss darüber, ob der mit Spannung erwartete Titel nur ein laues Rennspiel oder ein **echter Hit** ist.

WOMAN
PLAYZONE

Fast 800.000 verkaufte Exemplare in nur zwölf Tagen sind ein eindeutiges Anzeichen dafür, dass die Japaner geradezu verrückt nach *GT 3: A-spec* sind. Es gibt zwar schon jetzt eine ganze Reihe guter PS2-Rennspiele, doch keines bietet auch nur annähernd dieselbe Vielfalt an Herausforderungen. Das Interesse der Fans und der Hype um dieses Spiel ist wohl auch nur mit dem (hoffentlich noch) in diesem Jahr erscheinenden

Action-Highlight *Metal Gear Solid 2* zu vergleichen. Die Frage, die sich in Deutschland wohl jeder Rennsport-Interessierte mit einer PlayStation 2 stellt, lautet: Sind die riesigen Vorschusslorbeeren gerechtfertigt?

■ **GESCHWINDIGKEITSRAUSCH**
Mit hochgezüchteten Boliden rauschen Sie durch Großstädte.

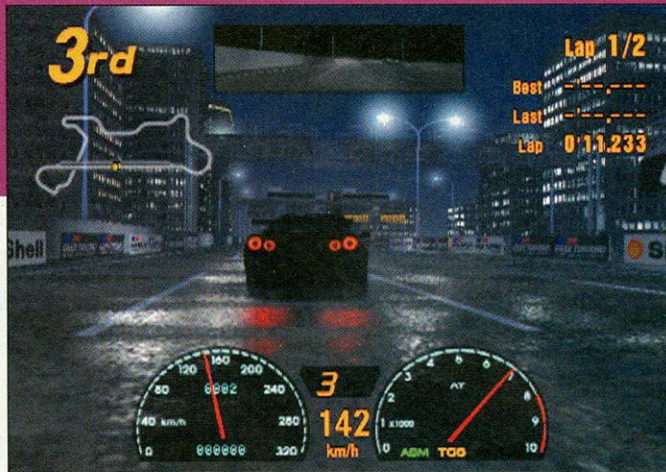


PRACHTSTÜCK Diese wahnsinnig teure Corvette C5R gehört Ihnen, sobald Sie 50 % im Gran-Turismo-Modus erreicht haben. Ganz umsonst!

Bewährtes Konzept

Auf den ersten Blick hat sich im Vergleich zum PSone-Vorgänger gar nicht mal so viel geändert. Es gibt immer noch zwei Hauptspielmodi, Arcade und Gran Turismo. Im Arcade-Modus finden Sie die beiden Mehrspieler-Varianten. Zum einen den Zweispieler-Splitscreen, bei dem Sie gegen einen Freund fahren können, und zum anderen den i.Link-Modus. Sie treten auch hier gegen einen Kumpel an, benötigen aber: zwei Fernseher, zwei PS2, zwei GT 3-DVDs und ein Verbindungskabel für die Konsolen. Ob sich der Mehraufwand für die gegenüber dem Splitscreen-Rennen etwas verbesserte Sichtweite und Grafik lohnt, müssen Sie selbst entscheiden. Beide Modi machen trotz fehlender Computergegner ein Menge Spaß. Wenn Sie nur alleine fahren wollen, ist das Einzelrennen der Aspekt des Arcade-Modus, der Sie am längsten beschäftigen wird. Ganze 34 Rennen unterteilt in sechs Bereiche bringen Ihnen Schritt für Schritt alle 20 Kurse des Spiels nahe und stimmen Sie darauf ein, was Sie in

den Rennserien des Gran-Turismo-Modus erwartet. Einen Großteil der Strecken dürfen Sie sogar in umgekehrter Richtung fahren. Leider gibt es nur eine einzige Regenstrecke, die diesen Namen auch nicht komplett verdient, da es streng genommen nicht regnet und Sie lediglich auf einer nassen Fahrbahn unterwegs sind. Nach der Kurswahl müssen Sie sich überlegen, mit welchem Autotyp Sie fahren wollen. Bei allen Straßenstrecken können Sie sich aus vier Rennklassen Ihren Lieblingswagen aussuchen. Bei Rallye-Kursen entfällt dies, da Sie hier nur spezielle geländegängigen Boliden zur Auswahl haben. Als Entscheidungshilfe werden zu jedem Auto die wichtigsten Merkmale eingeblendet und die drei entscheidenden Vergleichswerte angegeben: Handhabung, Geschwindigkeit und Beschleunigung. Immer wenn Sie alle Abschnitte eines Teilbereichs erfolgreich beendet haben, schalten Sie auf jeden Fall einen weiteren Bereich



TOLLER EFFEKT Auf der nassen Fahrbahn spiegeln sich alle Lichtquellen wider. Jetzt fehlt nur noch der Regen, der auf die Windschutzscheibe prasselt.



LAHME KRÜCKE Für Ihr kärgliches Startgeld können Sie sich kein anständiges Auto kaufen.

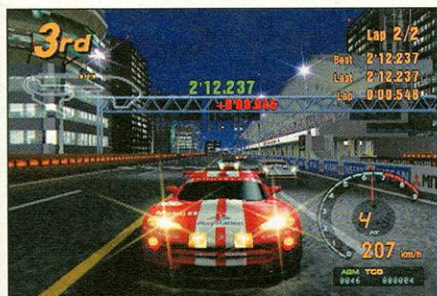
mit neuen Kursen frei. Gelingt Ihnen der Sieg sogar auf einem höheren Schwierigkeitsgrad, schalten Sie nicht nur neue Strecken, sondern auch Bonusautos frei. Was Sie bei den Einzelrennen schon erreicht haben, können Sie jederzeit unter dem Menüpunkt „Goodies“ nachprüfen. Im „Free Run“-Modus dürfen Sie mit einem beliebigen Auto aus dem Fuhrpark

INFO Mehr PS, bessere Bremsen und schnellere Reifen

Gut getunt ist halb gewonnen

Der Tuning-Shop bietet eine Vielzahl von Extras für jedes Auto. Hier findet der Rennsport-Fan alles, was das tempobegeisterte Herz begehrt.

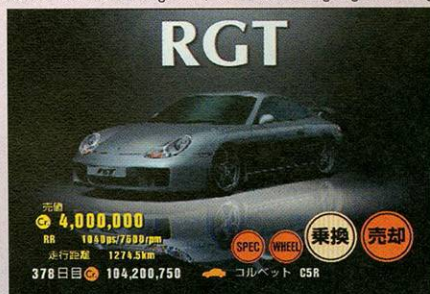
Um im Gran-Turismo-Modus langfristig konkurrenzfähig zu sein, reicht es bei weitem nicht aus, ein paar neue Autos zu kaufen oder zu gewinnen. Neue Fahrzeuge haben zwar meist verbesserte Grundwerte, in höheren Rennklassen gewinnen Sie mit einem Auto von der Stange aber keinen Blumentopf mehr. Die Lösung ist recht einfach: Hier ein anderer Vergaser, dort eine neue Auspuffanlage und zu guter Letzt ein bisschen Chip-Tuning und schon wird aus einem schnuckeligen Kleinwagen eine mörderische Rennsemmel mit über 300 PS. Natürlich ist das alles andere als billig. Sie sollten sich immer gut überlegen, wofür Sie Ihr mühsam „erarbeitetes“ Geld letztendlich ausgeben wollen. Sie sollten auch beachten, dass nicht jeder Wagen unendlich weit ausbaufähig ist. Wie weit Sie ein Auto aufbessern können, ist abhängig von der Marke des Wagens und von der Rennklasse, in die er eingeordnet wird. Entspricht das Fahrzeug dann endlich Ihren Wünschen, wird eine Probefahrt auf dem Testkurs schnell Aufschluss darüber geben, ob Beschleunigung und Endgeschwindigkeit jetzt optimal sind.



KATZENAugen Durch die gelben Scheinwerfer wirkt dieser Sportwagen wie ein Raubtier.



WEIT ÜBER DIE HALFTe Dieser Bildschirm bietet einen guten Überblick über Ihre Karriere-Daten.



GEWALTIGES PS-MONSTER Ein auf über 1.000 PS aufgebohrter RUF-Porsche ist ein wahrer Segen.



MINIMALE VERBESSERUNG Ganze 1,2 Millionen Credits für neun zusätzliche PS? Ob sich das lohnt?

INFO Harte Fahrschule

GT 3: Die Lizenz zum Siegen

In den Fahrprüfungen lernen Sie, wie man alle heiklen Stellen meistert.

Für viele ist das Erringen der sechs Lizenzen im Gran-Turismo-Modus kaum mehr als nur eine lästige Pflicht, die man eben einmal absolvieren muss, um später alle Rennserien fahren zu dürfen. Jede der 48 Einzelprüfungen gilt als geschafft, wenn Sie mindestens die für eine Bronze-Medaille notwendige Zeit erreichen. Unterbieten Sie gar die silberne oder goldene Zeitmarke, können Sie sicher sein, dass Sie die betreffende Aufgabe erstklassig bewältigt haben. Wer etwas Zeit und Mühe investiert, schafft es bestimmt, die eine oder andere Lizenz ganz in Gold zu schaffen und dadurch ein seltenes Auto freizuschalten. Sie sollten aber ohnehin alle Strecken im Schlaf beherrschen, um in höheren Rennserien oder im Arcade-Modus auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad bestehen zu können. Das Lizenz-Center ist daher einfach ein perfekter Ort, um manche Streckenabschnitte gezielt zu trainieren und das eigene fahrerische Können schließlich zu perfektionieren. Sie dürfen bei keiner der Prüfungen die Strecke auch nur annähernd verlassen, sonst gilt die Aufgabe als nicht geschafft. Im letzten Abschnitt der Rallye-Lizenz müssen Sie sogar eine ganze Runde am Stück bewältigen, ohne von der Strecke zu rutschen.



■ **KINDERLEICHT?** Selbst bei den ersten Prüfungen ist eine Gold-Medaille schwer zu erreichen.



■ **ORIENTIERUNGSHILFE** Um die ersten Prüfungen zu erleichtern, wird die Ideallinie eingeblendet.



■ **KOLOSSAL** Mit dem Mini-Cooper wird das Rennen in Rom zu einer gemütlichen Sightseeing-Tour.



■ **EINGENEBELT, VERSTAUBT UND ABGEHÄNGT** Wer bei den vielen Rallye-Rennen auf dem zweiten Platz fährt, hat praktisch immer mit extrem eingeschränkter Sichtweite zu kämpfen.

nach Herzenslust über eine Strecke Ihrer Wahl heizen. Beim Zeitfahren versuchen Sie, auf ausgewählten Strecken mit einem vorbestimmten Auto die vom Programmiererteam erreichten Bestzeiten zu unterbieten.

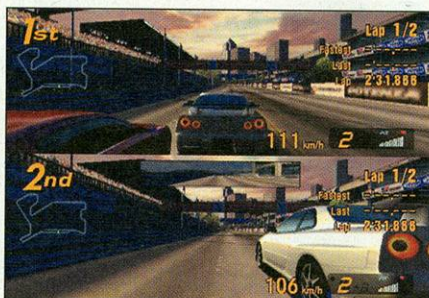
Geld regiert die Welt

Im Gran-Turismo-Modus dreht sich alles darum, die interessantesten Autos der Welt zu besitzen und sie in fünf Rennserien zu Siegen zu führen. Hier gilt: Aller Anfang ist schwer. Mit nur 1,5 Millionen Credits können Sie sich gerade mal einen popeligen Kleinwagen leisten. Was dann von dem Geld übrig ist, sollten Sie sofort ins Fahrzeug-Tuning stecken. Danach geht es zum ersten Cup, bei dem sogar Sonntagsfahrer eine reelle Gewinnchance haben. Haben Sie die ersten paar Rennen gewonnen, sollten Sie mit Ihrem Preisgeld Ihren Wagen noch weiter aufmotzen. Sobald Sie den kompletten Cup gewonnen haben, erhalten Sie neben dem normalen Preisgeld Ihr erstes Bonusauto. Auf diese Art kämpfen Sie sich von Cup zu Cup und füllen so Ihre Garage. Die Anforderungen der einzelnen Wettbewerbe steigen dabei genauso wie das Preisgeld, das Sie erhalten. Spätere Cups ziehen sich dann oftmals über viele Rennen hin, wobei Sie Punkte für Ihre jeweilige Platzierung erhalten. Die Verteilung funktioniert ebenso wie beispielsweise in der Formel 1. Für einen Sieg erhalten Sie zehn Punkte, für den zwei-

ten Rang sechs, für den dritten Rang vier und so weiter. Für viele der lukrativen Wettbewerbe müssen Sie aber zunächst eine ganze Reihe von Tauglichkeitsprüfungen absolvieren (siehe INFO Harte Fahrschule) und obendrein ein zugelassenes Fahrzeug besitzen. Um etwa beim Audi-TT-Cup mitfahren zu dürfen, sollten Sie auch einen solchen Flitzer besitzen. Ob Sie ihn in einem der anderen Wettbewerbe gewinnen oder von Ihrem Preisgeld erstehen, bleibt letztlich Ihnen überlassen. Insgesamt fünf Rennklassen mit über 80 Cups wollen gemeistert werden. Die Anzahl der gegnerischen Fahrer variiert dabei sehr stark. Bei Rallye-Rennen haben Sie nur einen Gegner, bei normalen Straßenrennen gleich fünf. Im Menüpunkt „My Home“ können Sie jederzeit ein anderes Fahrzeug wählen oder sich die Statistiken Ihrer Rennfahrerkarriere zu Gemüte führen.

Aufwendige Präsentation

Das erste, was vielen neuen und alten Fans der Serie nach dem fantastischen Intro sofort auffallen wird, ist die aufwendige Präsentation. Das fängt beim Startbildschirm an und setzt sich in fast allen Untermenüs fort. Im Hintergrund werden Videosequenzen abgespielt, bei der Streckenauswahl im Arcade-Modus sehen Sie gar ein fast 20 Sekunden langes Video in Spielgrafik, welches Sie auf den gewählten Kurs einstimmt. In den Ren-



■ **KOPF AN KOPF** Auch der Splitscreen-Modus läuft angenehm schnell mit wenig Pop-up.



■ **AUSRITT** Wenn Sie auf den Rallye-Strecken vom Kurs abkommen, dann fliegen schon mal die Pylonen.

CTR2



Gr. 38.200.000
 テリアを持つものからスバルランなどのまで、そのどれもがオーナー
 197日 1.888.500 サバツノ RX-1 アンフィニ III(F)

■ **TEURES VERGNÜGEN** Bevor Sie sich diesen Porsche leisten können, müssen Sie noch sparen.



■ **WIEDERHOLUNG** Verfolgen Sie das komplette Rennen aus verschiedenen Kamerapositionen.

nen selbst haben die Programmierer ganze Arbeit geleistet. Mit durchgehenden 60 Frames und praktisch ohne lästiges Pop-up können Sie das rundum tolle Geschwindigkeitsgefühl des Spiels genießen. Wie bei vielen anderen PS2-Titeln müssen Sie auch hier mit einem leichten Kantenflimmern leben, was jedoch nicht allzu sehr stört. Bei den Staubverwehungen im Rallye-Modus, den Spiegelungen auf Regenstrecke und vielen anderen eindrucksvollen Grafikeffekten kann die PS2 beweisen, was in ihr steckt. Noch ein Tick schöner als die eigentliche Spielgrafik sind die Replays. Da der Hauptprozessor hier nicht mehr die KI der gegnerischen Fahrer mitberechnen muss, kann die volle Power der Konsole in die aufwendige Darstellung der Wiederholungen fließen. Kehren wir zur Frage vom Anfang zurück: Ja, *GT 3: A-spec* ist das sehnsüchtig erwartete PS2-Highlight.



■ **ABENDROT** An diesem wunderschönen Abendhimmel samt untergehender Sonne kann man sehr gut die hohe Qualität der im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbesserten Hintergründe erkennen.

INFO Das Force-Feedback-Lenkrad zum Spiel

Echte Innovation

Das GT-Force-Lenkrad von Sony bietet zum ersten Mal auf der PS2 Force-Feedback-Feeling.

Mit dem von der Firma Logitech hergestellten Lenkrad läutet Sony quasi eine neue Ära ein. Das erste echte Force-Feedback-Lenkrad für die PlayStation 2 wird an den USB-Port der Konsole angeschlossen und gibt je nach Situation eine ganze Reihe verschiedener Rüttelleffekte wieder. Es benötigt daher auch eine eigene Stromversorgung. Sie müssen teilweise schon ordentlich dagehenhalten, um die simulierten Fliehkräfte in den Kurven auszugleichen. Damit das auch ohne weiteres möglich ist, müssen Sie das Lenkrad unbedingt an einem Tisch festschrauben. Vier Aktionsknöpfe vorne, zwei Wippschalter hinten am Lenker und die Bodenpedale komplettieren die Ausstattung des Luxus-Accessoires. Das Lenkrad wird parallel zum Start von *Gran Turismo 3: A-spec* erscheinen und vorerst auch nur von diesem richtig unterstützt werden. Ob es ein Bundle mit dem Spiel geben wird, ist ebenso wenig sicher wie der endgültige Preis für den Lenker. Zwischen 200 und 300 Mark werden Rennspiel-Fans aber in jedem Fall dafür anlegen müssen.



■ **RÜTTELPOWER** Das Lenkrad von Logitech liegt hervorragend in der Hand und vermittelt ein sehr gutes Fahrgefühl.



■ **BLAUE FLUNDER** Der windschnittige „Speed 12“ eignet sich gut für die Trial-Mountain-Strecke.

einfach super aussieht“. Wer sich allerdings vorgenommen hat, dem Spiel wirklich alle Goodies und Bonusautos zu entlocken, und vielleicht sogar auf die magische 100%-Marke schießt, sollte sich für seinen Sommerurlaub 2001 oder die Sommerferien nichts anderes vornehmen.

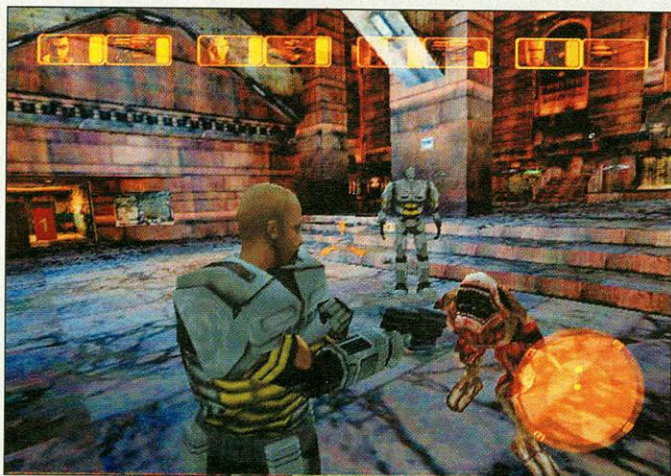
Wolfgang Fischer

ANGESPIELT	Gran Turismo 3: A-spec
System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Japanisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	11. Juli
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	20 Strecken
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
DVD	Sony

EINSCHÄTZUNG

Super

„Dieses Spiel wird für ziemlich lange Zeit die absolute Rennspiel-Referenz auf der PlayStation 2 sein.“



■ **FRESSCHEN** In den untersten Ebenen der Stadt mutieren genügsame Schoßtierchen vor Ihren Augen (!!) zu halbverwesten Bestien.

In nicht allzu ferner Zukunft sind die unteren Levels der hochaufragenden Millionenstädte kein Ort, an dem man sich noch gerne aufhalten möchte. Die Reichen leben mittlerweile dem Himmel nahe, während die Slums in den unteren Etagen das Reich der Kriminellen, Kul-

tisten und Geistesgestörten sind. Doch Carter und seiner Einheit vom UPA bleibt keine andere Wahl, als in diesen Moloch herunterzusteigen. Vor kurzem sind auf mysteriöse Weise einige Wartungstechniker in der Nähe der „Real Meat“-Fabrik verschwunden und das



■ **EINER FÜR ALLE** Das vierköpfige Team ist sowohl dafür ausgebildet als auch ausgerüstet, die brenzligsten Situationen souverän zu meistern.

vierköpfige Team soll nun für Aufklärung sorgen. Zusammenarbeit ist also das oberste Gebot in so einer schwierigen Mission und gleichzeitig das Grundprinzip von *Project Eden*. In dem strategischsten Action-Adventure aus dem Hause Core Design steuern Sie die vier

Project Eden

» **GENRE**
Action-Adventure
» **SPIELER**
1-4
» **HERSTELLER**
Eidos
» **INTERNET**
www.eidos.de

In Core Designs
neuem Action-
Adventure

haben Sie die Kontrolle
über eine vierköpfige
Spezial-Einheit.

■ **HEAVY METAL** Cyborg
Amber ist die Kampfma-
schine der Truppe und
unterstützt Ihre Kamera-
den mit großen Kalibern.



■ **KREUZFEUER** Sie können beliebig oft zwischen den einzelnen Charakteren hin- und herschalten.

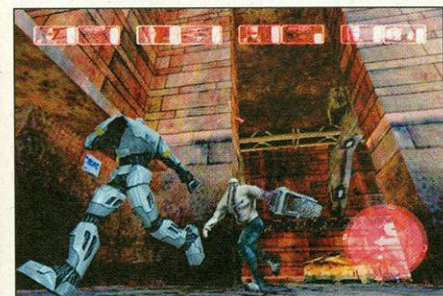


■ **FOLGE MIR!** Mit Befehlen in einem On-Screen-Menü können Sie Ihr Team kontrollieren.

Elite-Soldaten durch insgesamt elf menschenfeindliche Levels, und zwar alle zur gleichen Zeit. Die direkte Kontrolle können Sie zwar immer nur über eine Person haben, müssen aber den restlichen Team-Mitgliedern Befehle wie „Folgt mir!“ oder „Bleibt hier stehen!“ geben. So können Sie die Einheit auch trennen und einen Charakter beispielsweise eine Stelle bewachen lassen, während Sie mit einem anderen losziehen und eine bestimmte Aufgabe lösen. Dabei sollte man beachten, dass fast alle Rätsel im Spiel nur in Teamwork gelöst werden können.

Energiegeladenes Gameplay

Sollte einer Ihrer Charaktere (womöglich einer, den Sie gerade für eine bestimmte Aufgabe brauchen) den Löffel abgeben, ist das nicht weiter tragisch. An so genannten Regen-Punkten, die Sie vorher aktiviert haben müssen, können Sie ein totes Team-Mitglied einfach wieder beleben. Allerdings kostet das wertvolle Energie aus dem gemeinsamen Vorrat und der Auferstandene hat nur noch die Hälfte seiner Lebensanzeige voll. Überhaupt kostet nahezu alles Energie. Ob Sie nun eine neue Waffe, das kleine Kettenfahrzeug Rover oder eine Kamera-Drohne benutzen wollen. Benötigen Sie diese jedoch nicht mehr, können Sie die Gegenstände einfach wieder entmaterialisieren und in Ihren Energie-Vorrat



■ **UNTER BESCHUSS** Cyborg-Dame Amber bevorzugt in solchen Situationen große Waffen.

INFO Das UPA-Team

Acht Fäuste für ein Halleluja

Die vierköpfige Einheit von UPA (Urban Protection Agency) besteht nur aus Elite-Soldaten, die alle ihr eigenes Spezialgebiet haben. So ist jeder von ihnen gleich wichtig für den Erfolg einer Mission. Da sich die vier in ihren Fähigkeiten ergänzen, geben sie ein schlagkräftiges Team ab.



■ **CARTER** Der Team-Leader nimmt seinen Job sehr ernst. Er koordiniert die Missionen und empfängt die Befehle und neue Informationen von „oben“.



■ **AMBER** Mehr Maschine als Mensch. Sie kann die größten Waffen einsetzen und ist resistent gegen jegliche Umwelteinflüsse.



■ **ANDRE** Er ist ein perfekter Techniker. Kein mechanisches oder elektrisches System ist allzu lange vor ihm sicher.



■ **MINOKO** Die Computer-Expertin kann Sicherheitssysteme umgehen und alle Arten von elektronischen Systemen manipulieren.

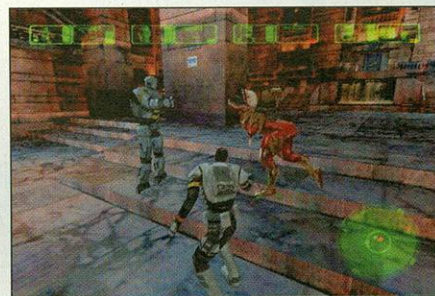
zurückführen. Das Spiel ist übrigens erst dann zu Ende, wenn alle Charaktere tot sind oder keine Energie mehr vorhanden ist. So müssen Sie sich wahlweise in First- oder Third-Person-Ansicht durch die sehr schön designten Levels kämpfen und dabei diverse Rätsel lösen. Nicht alle Personen, auf die Sie dabei treffen, sind Ihnen feindlich gesonnen – viele helfen Ihnen sogar weiter.

Technische Details

Wir durften uns vor Ort selber davon überzeugen, dass der Titel nicht nur spielerisch,



■ **GEVIERTEILT** Bis zu vier Leute können gleichzeitig im Team spielen und sich unterstützen.



■ **UNTERSTÜTZUNG** Sie können Ihren Kollegen anweisen, Ihnen Feuerschutz zu geben.

sondern auch optisch schon einiges hermacht. Die Figuren bewegen sich sauber animiert und ruckelfrei über den Bildschirm. Hunde und Menschen morphen vor Ihren Augen in Echtzeit zu Ekel erregenden Bestien. Das Spiel läuft immer sehr flüssig, selbst im Multiplayer-Modus. Hier können bis zu vier Personen miteinander im Splitscreen-Modus das Hauptspiel bestreiten oder gegeneinander im Deathmatch antreten. Über die Integrierung der i-Link-Funktion wird bisher noch nachgedacht. Sicher ist aber, dass man für eine leichtere Steuerung USB-Maus und -Tastatur anschließen können wird.

Stefanie Schwarz

ANGESPIELT Project Eden

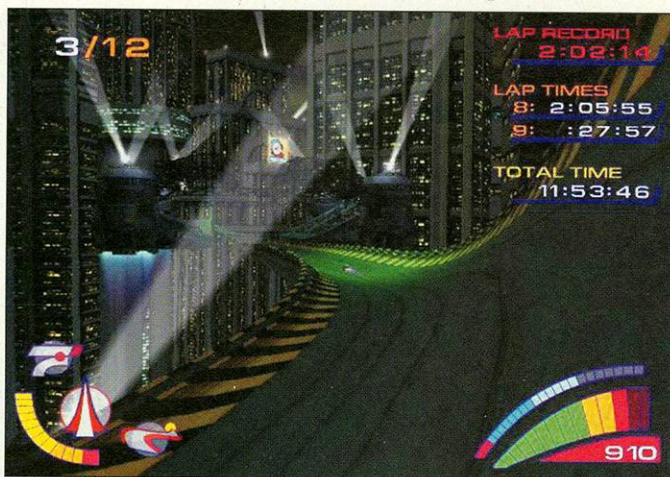
System	PlayStation 2
Hersteller	Eidos
Genre	Action-Adventure
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	September

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	11
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Core Design

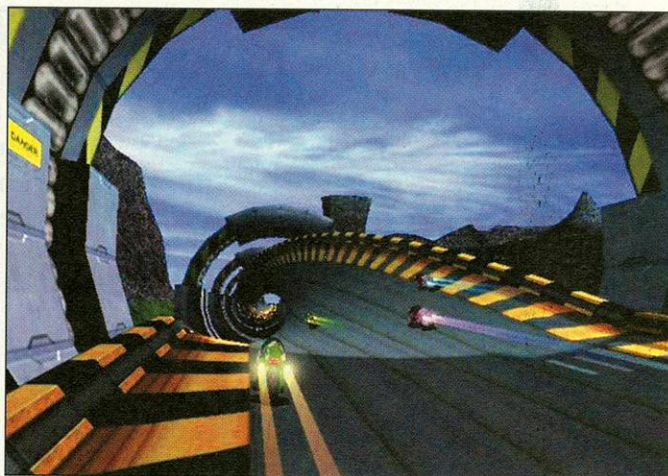
EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Action-Adventure mit Strategie-Elementen und gut ausgearbeitetem Multiplayer-Modus“



■ **SUMMER IN THE CITY** Speziell der Großstadtkurs besticht durch hervorragende Grafik. Hoffentlich beeinträchtigt dies die Geschwindigkeit des Spiels nicht.



■ **GEFÄHRLICHER DREHWURM** In der folgenden, vollkommen irrwitzigen Korkenzieherpassage die Übersicht zu behalten, wird nicht leicht.

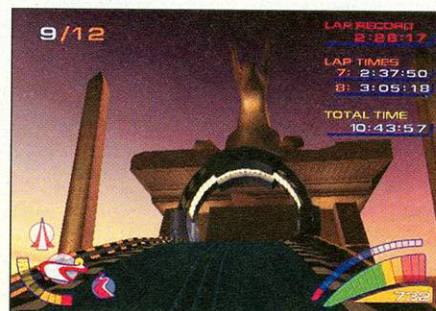
Extreme-G 3

» **GENRE**
Rennspiel
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
Acclaim
» **INTERNET**
www.acclaim.de

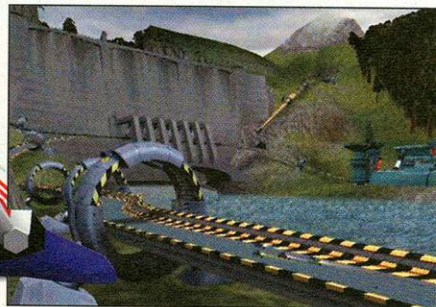
Rennspiele für die PS2 gibt es jede Menge, aber noch keines, bei dem Sie die Schallmauer durchbrechen können!

Neben Sonys *WipEout Fusion* erwartet die Fans von Highspeed-Racern dieses Jahr noch ein weiteres Spiel dieses Genres. In den Acclaim Studios Cheltenham arbeitet ein großes Team von Programmieren, Designern und Grafikern mit Hochdruck daran, dass *Extreme-G 3* die in es gesteckten hohen Erwartungen der Fans erfüllt, bis August fertig wird und im Idealfall das direkte Konkurrenzprodukt übertrumpfen kann. Da bei diesem Spiel letztlich nur ein optimales Geschwindigkeitsgefühl zählt, ist die Story, die hinter dem Spiel steckt, ebenso belanglos wie schnell erzählt. In naher Zukunft sind Rennen mit Raketenmotorrädern eine der beliebtesten Sportarten bei der Bevölkerung. Die XGA (Extreme-G Association) richtet diese Wettbewerbe, bei denen sechs

Teams à zwei Fahrer teilnehmen, auf verschiedenen Planeten aus. Zu Beginn haben Sie nur Zugriff auf drei dieser Duos. Die anderen drei, deren raketentriebene Motorräder selbstverständlich bessere Eigenschaften bieten, müssen Sie erst freischalten. Die neun umfangreichen, der Schwerkraft trotzen Strecken bieten höchst unterschiedliche Umgebungen. Die Kurse schlängeln sich in total irren Formen mit vielen Abzweigungen und Abkürzungen durch Städte, Wälder, Canyons, Wüsten, Ozeane oder gar die Arktis. Auch wenn Sie wegen der unglaublichen Geschwindigkeiten Ihres Zweirads wenig Zeit haben werden, darauf zu achten: Die verschiedenen Landschaften sind



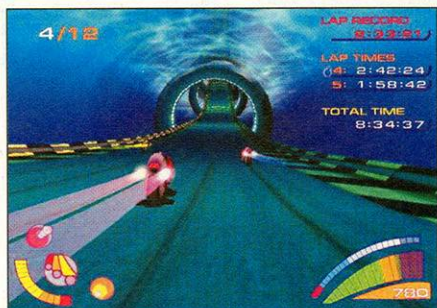
■ **KEIN ALTERTUMSSCHUTZ** Die Wüstenstrecke verläuft mitten durch altägyptische Tempelanlagen.



■ **IDYLLISCH** Im Vergleich zu den imposanten Bauwerken wirken die Motorräder fast winzig.



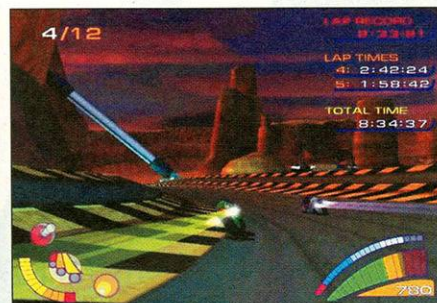
■ **ENGES VERHÄLTNIS** Heiße Öfen und scharfe Kurven gehören einfach zusammen.



■ **TIEFSEEABENTEUER** Ein Schild hindert die Wassermassen daran, über Ihnen zusammenzubrechen.

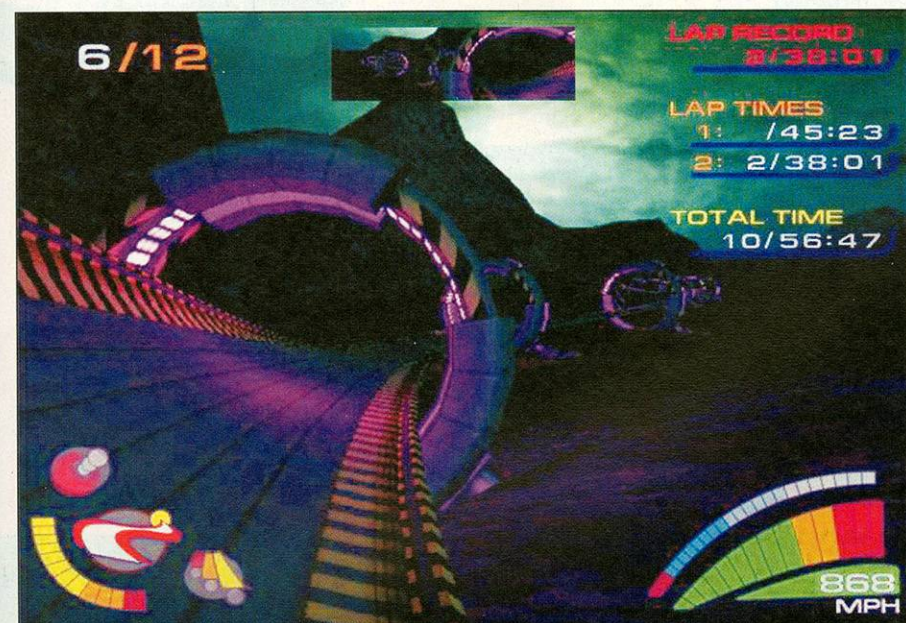


■ **IRRE DESIGNER** Wie sieht es im Geist von jemandem aus, der sich derartige Kurse ausdenkt?



■ **GRAND CANYON** Anhand der Abgase erkennt man, um welches gegnerische Team es sich handelt.

keinesfalls unbelebt. Jede Menge natürliche und unnatürliche Ablenkungen sorgen dafür, dass der Kampf um Platzierungen immer abwechslungsreich bleibt. Apropos Kampf: Sie haben doch nicht ernsthaft geglaubt, es würde sich hier



■ **DEM SONNENUNTERGANG ENTGEGEN** Alle Kurse sind bei Nachtfahrten gut beleuchtet. Die Navigation wird dadurch aber nicht gerade viel einfacher. Wenigstens ist dieses Teilstück relativ harmlos.

INFO Gewinnspiel

Gewinnspiel RC Revenge Pro

Die Entwickler des neuen Highspeed-Racers *Extreme-G 3* haben sich anscheinend auf Rennspiele spezialisiert. *RC Revenge Pro*, das witzige Rennspiel mit den Miniaturautos ist ebenfalls in den Acclaim Studios Cheltenham programmiert worden. Auch wenn Sie schon ein Exemplar dieses Spiels besitzen sollten, lohnt es sich trotzdem, bei der Verlosung mitzumachen, die wir in Zusammenarbeit mit Acclaim durchführen. Einen passenden Rennbuggy zum Spiel, mit dem Sie auch in der freien Natur ein paar Runden drehen können, haben Sie bestimmt noch nicht, oder? Also: an die Stifte, Postkarte ausfüllen und los!

Das gibt es zu gewinnen:

Je 3x einen Rennflitzer von Kyosho und dazu das PS2-Spiel RC Revenge Pro

Da aber natürlich nichts umsonst ist, müssen Sie zuerst noch folgende Frage beantworten:

Für welches System ist der Vorgänger von XG-3 erschienen?

Einen Hinweis auf die Antwort finden Sie im nebenstehenden Artikel zu Acclaims neuestem Rennspiel.

Rufen Sie uns unter **0190/08 58 61*** an und geben Sie uns das Lösungswort bequem telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an Computec Media AG, Redaktion Play Zone, Kennwort: EXTREME, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Teilnahmeschluss ist der 4. Juli 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Acclaim und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.

Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfalle *(Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50)

Acclaim

PlayStation 2

RC Revenge Pro



um ein gewaltloses Rennspiel handeln, oder? Mit einem schützenden Energieschild ausgestattet und bis an die Zähne bewaffnet, heizen Sie den gegnerischen Teams gewaltig ein. Neben Ihrem Waffenarsenal gibt es noch einen Turbo, der es Ihnen ermöglicht, deutlich hörbar (!) die Schallmauer zu durchbrechen. Damit Sie nicht ganz allein auf Punkte- und Rekordjagd gehen müssen, wird XG-3 interessante Zweispielermodi bieten, die per

Splitscreen gefahren werden. Sie können entweder ohne computergesteuerte Fahrer gegeneinander antreten, oder versuchen, gemeinsam die Team-Meisterschaft zu gewinnen. Es bleibt zu hoffen, dass es den Jungs von Acclaim gelingt, die grafischen Möglichkeiten der PS2 auszureizen. Der Vorgänger, der damals noch für das N64 erschienen ist, war aufgrund von drastischen Einbrüchen in der Framerate fast unspielbar.

Wolfgang Fischer

ANGESPIELT Extreme-G 3

System	PS2
Hersteller	Acclaim
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120.-
Termin	August
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Acclaim

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Falls die Framerate stimmt, könnte dieser Titel bei Geschwindigkeitsfanatikern einschlagen wie eine Bombe.“

Shoppen ohne Ladenschluss!



Formel Eins 2001

PLAYSTATION 2

P2S0010

Release: Juli 01



DM 119.⁹⁵

Black & White



Black & White

PSOne

SONYD1595

erhältlich

DM 89.⁹⁵



Alone in the Dark IV

PSOne

SONYD1261

erhältlich

DM 89.⁹⁵



Harvest Moon

PSOne

Art.Nr.: SONYD1187

erhältlich

DM 79.⁹⁵



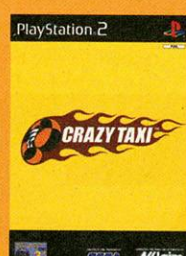
Digimon World

PSOne

Art.Nr.: SONYD1352

erhältlich

DM 79.⁹⁵



Crazy Taxi

PLAYSTATION 2

Art.Nr.: P2S0110

erhältlich

DM 109.⁹⁵



Gran Turismo 3 A-spec

PLAYSTATION 2

Art.Nr.: P2S0065

Release: Juli 01

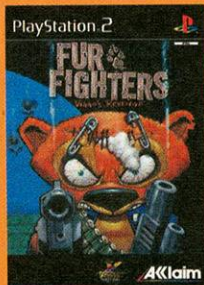
DM 119.⁹⁵

..... Wirklich gute Spiele
gibt's bei gameplay



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



Fur Fighter - Viggo's Revenge

PLAYSTATION 2

P2S0131
erhältlich

DM **99.95**



Soul Reaver 2

PLAYSTATION 2

P2S0085
Juni 01

DM **109.95**



18 Wheeler

PLAYSTATION 2

P2S0125
Juni 01

DM **109.95**



Europa Raser

PSOne

SONYD1611
Juni 01

DM **69.95**

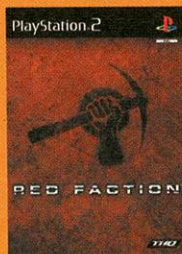


Red Faction

PLAYSTATION 2

P2S0069
Juni 01

DM **99.95**



Mat Hoffmans Pro BMX

PSOne

SONYD1293
Juni 01

DM **79.95**



Ring of Red

PLAYSTATION 2

P2S0111
Juni 01

DM **109.95**



UEFA Challenge

PSOne

SONYD1222
Juni 01

DM **59.95**



Zombie Revenge

PLAYSTATION 2

P2S0141
Aug. 01

DM **109.95**



Sheep Dog 'n Wolf

PSOne

SONYD1523
Sept. 01

DM **79.95**



PSOne

Asterix Maxi Gaudium	DM	69.95
Batman Gotham Racer	DM	59.95
Bayern M. Cl. Squads	Juni 01	DM 49.95
C-12: Final Resistance	DM	89.95
Championship Surfer	DM	49.95
Dave Mirra Freestyle	DM	59.95
Der Verkehrsgigant	Juni 01	DM 89.95
Disney's Goofy's Funhouse	Juni 01	DM 59.95
DSF Fußball Manager 2001	DM	49.95
Formel Eins 2001	DM	89.95
Fussball Live 2	DM	39.95
In Cold Blood - Pl.	Juli 01	DM 49.95
In einem Land v. u. Zeit	DM	59.95
Inspector Gadget	Juni 01	DM 49.95
Looney Tunes Racing	Juni 01	DM 64.95
Micro Maniacs	DM	14.95
Monster Force	Juli 01	DM 89.95
Necronomicon	Aug. 01	DM 79.95
Nicktoons Racing	Juni 01	DM 59.95
Odin	Sept. 01	DM 69.95
Rainbow Six Rogue Spear	DM	49.95
Roswell Conspiracies	Juni 01	DM 49.95
Sesamstraße	Sept. 01	DM 49.95
Syphon Filter 2 - Pl.	Juli 01	DM 49.95
WDL: Warjetz	DM	44.95
You Don't Know Jack	DM	59.95

PlayStation 2

18 Wheeler	Juni 01	DM 109.95
7 Blades	Juni 01	DM 109.95
Alone in the Dark	Sept. 01	DM 119.95
Bundesliga Manager X	Aug. 01	DM 109.95
Conflict Zone	Sept. 01	DM 109.95
Ephermal Fantasia	Juli 01	DM 109.95
Extreme G3	Aug. 01	DM 99.95
Flucht von Monkey Island	Juli 01	DM 119.95
Fur Fighters - Viggo's R.	DM	99.95
Gauntlet Dark Legacy	Juni 01	DM 109.95
Giants	Juni 01	DM 109.95
Hidden Invasion	DM	109.95
Le Mans	Juni 01	DM 129.95
MDK 2: Armageddon	DM	99.95
MTV Music Generator 2	Juni 01	DM 109.95
NBA Street	Juli 01	DM 119.95
Operation: Winback	Juni 01	DM 119.95
Paris Dakar Rally	Juli 01	DM 99.95
Rumble Racing	DM	119.95
Shadow Man 2	Aug. 01	DM 109.95
Soul Reaver 2	Juli 01	DM 109.95
Star Wars: Super Bom. R.	DM	119.95
Summoner	DM	109.95
UEFA Challenge	Juni 01	DM 99.95
World Rally Champ. 2001	Sept. 01	DM 119.95
Zombie Revenge	Aug. 01	DM 109.95

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr.
UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise können variieren.
Alle Angebote, solange der Vorrat reicht. * Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; Nachnahme-Besteller zahlen lediglich die Zustellgebühr der Post. (Lieferung portofrei; Nachnahme-Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr).

Topspiel

Preishammer – aktuelle Topspiele zum Spitzenpreis

Portofreie Sonderlieferung*

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!

Neuheiten – ab sofort erhältlich



(0931) 35 45 245

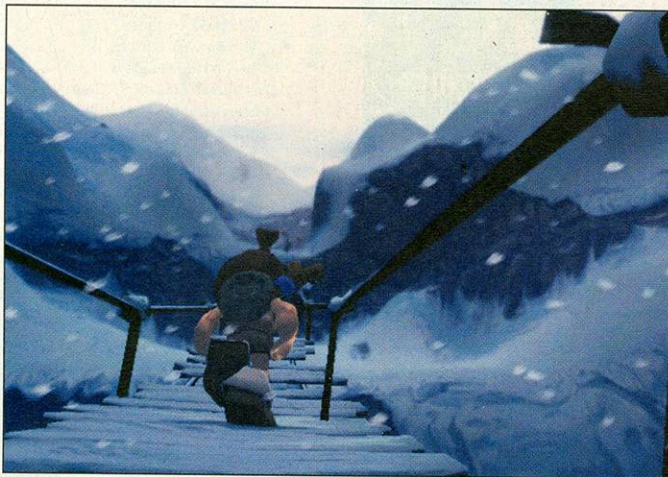
Mo. - Fr. 8:30-20:00 Uhr,

Sa. 9:30-17:30 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



■ **BUTTERWEICH** Nur keine Polygonkanten! In arbeitsintensiver Handarbeit erschafft man für Gerdy fließend weiche Umgebungen.



■ **WASSERFARBEN-LOOK** Im Gegensatz zu den knalligen Farben japanischer Titel setzt Core auf eine Pastell-Palette im Disney-Stil.

Herdy Gerdy

» **GENRE**
Adventure
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Eidos
» **INTERNET**
www.eidos.de

Das originelle PS2-Projekt der Lara-Schöpfer entführt uns zurück an den **Busen der Natur**.

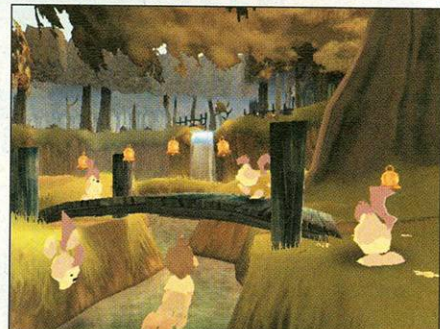
Der Herrscher einer Fantasy-Insel hat sich zum Tyrannen gemausert und seinen Herausforderer in einen Dornröschenschlaf versetzt. Sie trainieren nun den Sohnmann des verhexten Helden, um Papa und Inselreich von dem Unterdrücker zu befreien. Nun zum unkonventionellen Teil: Auf dem malerischen Eiland gilt nämlich weder Schwertkampf noch Wagenrennen, sondern das Hirtenhandwerk, samt Stock, Schellen und Flöte, als Maß aller Dinge. Bis

Sie, alias Jüngling Gerdy, dem Fiesling Zadorf im großen Hirtenduell gegenüberstehen, müssen Sie sich also gründlich mit der heimischen Fauna vertraut machen und lernen, mehr oder minder feindselige Bewohner der Wildnis so gegeneinander auszuspielen, dass Sie Ihre Herde ohne große Verluste durch diverse Engpässe geleiten können. Treiben Sie beispielsweise ein Rudel von Doops, hilflose hasenartige Knuddelviecher, durch den Wald, so werden Sie bald ein paar brummige Gromps auf der Suche nach einem pelzigen Nachmittags-Leckerli am Hals haben. Um diese rosa Bären auszutricksen, ist es nun nützlich zu wissen, dass sie als äußerst wasserscheu gelten und in ständigem Streit mit den bissigen Grimps liegen. Rund 20 mit individuellen Macken und Charakterzügen ausgestattete Spezies sollen in den acht umfangreichen Spielwelten miteinander interagieren. Mit etwas Fantasie lassen sich für jede Aufgabe verschiedene Lösungsmethoden austüfeln; notfalls treten Sie zeitweilig den Rückzug an, um sich andernorts weiterzubilden oder zusätzliche Ausrüstung zu ergattern. Obwohl Gerdys Welt komplett in 3D erstellt wird, will man den optischen Eindruck eines Zeichentrickfilms im Disney-Stil erreichen: weiche Formen im Wasserfarben-Look statt quietschbunter Kantengebilde. Ein ebenso mutiger wie ehrgeiziger Vorstoß in ungewöhnliche Spielregionen!

■ **FOLLOW ME**
Bevor Gerdy den Tyrannen vom Thron stoßen kann, ist hartes Hirtentraining angesagt.



■ **ENGPASS** Ob sich die glutäugigen Grimps gegen den grummeligen Gromp ausspielen lassen?



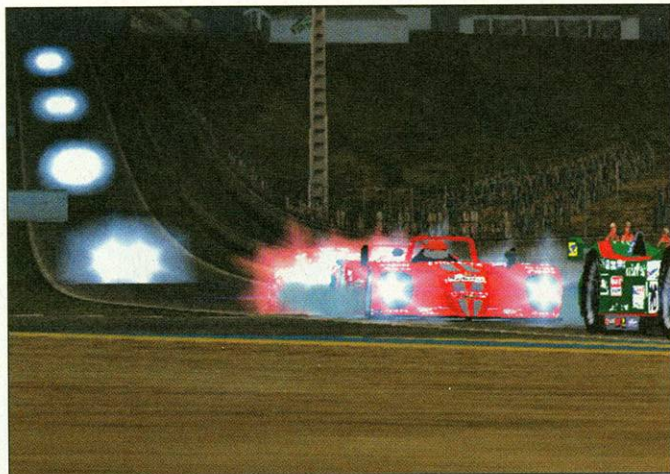
■ **KLINGELINGELING** Wer alle Glöckchen innerhalb eines Levels aufstöbert, erhält eine Belohnung.

ANGESPIELT	Herdy Gerdy
System	PlayStation 2
Hersteller	Eidos
Genre	Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	September 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Ca. 30
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Core Design

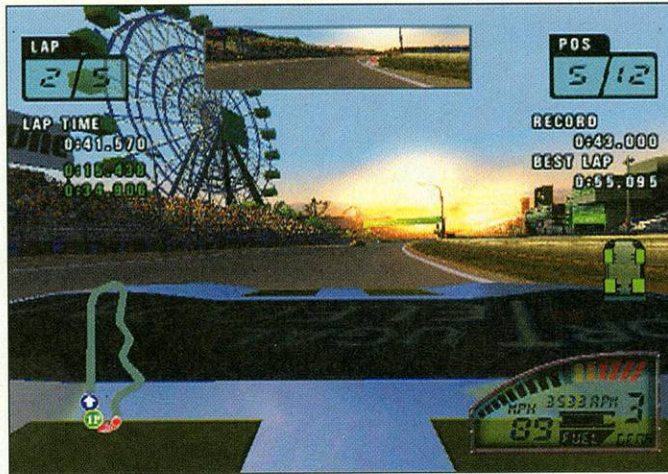
EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Herdy Gerdy ist eine frische Waldbrise im Hightech-Moloch der Videospiele!“

Stefanie Schetter



■ **LICHT AN** Des Nachts kommen die Hochleistungsscheinwerfer der Boliden zum Einsatz und blenden den Spieler förmlich aus dem Schirm heraus.



■ **TIEFER GELEGT** Ein Tastendruck befördert die Kamera in eine andere Position, beispielsweise direkt auf die Motorhaube.

Die 24 Stunden von Le Mans

» **GENRE**
Rennspiel
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
Infogrames
» **INTERNET**
www.lemans-game.com

Nach ausgiebigem Boxenstopp geht der **Rennspiel-Hit** auf Sonys neuer Konsole an den Start.

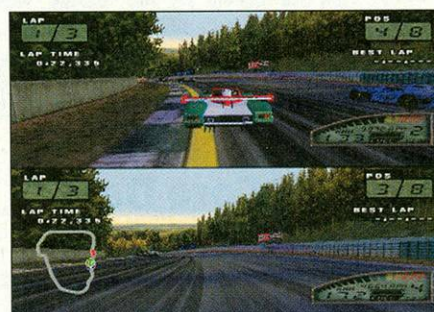
Zugegeben, nachdem man mit glänzenden Augen einige Proberunden auf den *Gran Turismo* 3-Kursen gedreht hat, entlockt einem der Anblick von *Die 24 Stunden von Le Mans* nur noch ein flaves „Joaaa, ganz nett“. Die Effekte, die Darstellung von Strecken und Fahrzeugen in unserer Vorabversion erreichen nicht die Brillanz des Konkurrenten und auch die Breite des Fuhrparks liegt mit 70 Geschossen deutlich unter dem *GT* 3-Aufgebot. Verbannen wir Sonys Starkandidaten jedoch kurz von der Bildfläche, so macht die aufgebohrte Fassung der *24 Stunden* einen durchweg ordentlichen Eindruck. Die Marken-Flitzer (unterteilt in die



■ **PIT STOP** Mechaniker-Teams kümmern sich um heiße Reifen und leere Tanks.

Klassen GT, offener und geschlossener Prototyp) sowie die zwölf originalgetreu nachgebildeten Tracks können sich bei Sonne oder Dämmerung ebenso wie im Scheinwerferlicht sehen lassen. Die Sichtweite ist angenehm hoch, nur bei schlechtem Wetter trüben graue Regenschleier den Blick, Tropfen perlen auf der Windschutzscheibe ab, die Wagen wirbeln Sprühwolken auf und hinterlassen Wellenspuren. Äußerst ausgereift zeigt sich bereits die Steuerung.

So eröffnen drei Schwierigkeitsgrade dem Titel eine breite Zielgruppe: Während erfahrene Raser im Experten-Modus Feingefühl beweisen müssen, kriegen mit zugeschalteter Lenk- und Bremshilfe auch Einsteiger die Kurve. Nässe oder sandiger Boden beeinflussen selbstverständlich das Fahrverhalten der Boliden. Als Spielmodi stehen Einzelspieler die



■ **DUELL** Noch fährt es sich im Multiplayer-Modus nicht ganz ruckelfrei. Aber gut sieht er aus!

Optionen Einzelrennen, Zeitfahren, Meisterschaft und das große Le-Mans-Rennen zur Wahl. Ferner erlaubt ein Splitscreen-Modus – derzeit noch nicht ganz flüssige – Zweispieler-Wettbewerbe. Dazwischen ermöglicht die Tuning-Abteilung Feineinstellungen bezüglich Reifen, Motor, Treibstoffmenge etc., ohne den Spieler mit Details zu erschlagen. Sauber!

Stefanie Schetter

ANGESPIELT Die 24 Stunden von Le Mans

System	PlayStation 2
Hersteller	Infogrames
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	22. Juni

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel (3 Stufen)	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	12 Strecken
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Infogrames Melbourne House

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Eine kantenlose Rennsimulation, die besonders durch die sauber programmierte Steuerung überzeugt“



■ **HAUPTSACHE SCHNELL** Darf's heute mal ohne Verdeck sein?



■ **DER THUNDERHAWK** Der titelgebende Superhubschrauber existiert eigentlich gar nicht und ist komplett der Fantasie der Core-Designer entsprungen.



■ **STANDARD-FEATURE** Ein virtuelles Cockpit in echtem 3D ist bei Simulationen mittlerweile Pflicht – per Knopfdruck können Sie sich jederzeit umsehen.

Thunderhawk: Operation Phoenix

» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
Eidos
» **INTERNET**
www.eidos.de

Core Design verpasst dem alten PSone-Klassiker eine PS2-Frischzellenkur.

Während Core Designs Megaseller *Tomb Raider* gleich vier Fortsetzungen nach sich zog, blieb *Firestorm: Thunderhawk II* der einzige Teil der actionrei-

chen Hubschrauber-Simulation, der für die PSone erschien. Mittlerweile hat man das schon auf Homecomputern bewährte Konzept wieder aus der Mottenkiste geholt und nun erste Bilder und Informationen zu *Thunderhawk: Operation Phoenix* veröffentlicht: Sie schlüpfen in die Rolle eines Elite-Piloten, der beim Kampf gegen den internationalen Terrorismus quasi alle Freiheiten hat – für Ihren hochmodernen Kampfhubschrauber können Sie in den insgesamt sieben Kampagnen des Spiels zusätzlich auch Unterstützung durch Infanterie-Truppen, Panzer und Kampfflugzeuge anfordern. Für Leute, die lieber bal-



■ **GANZ NAH DRAN** Der neue Sniper-Modus erleichtert das Ausschalten weit entfernter Gegner.

lern als planen, steht auch ein Arcade-Modus zur Verfügung. Grafisch profitiert das Spiel natürlich ungemein von der neuen Hardware: Explosionen verformen die ansehnliche Landschaft und für gegnerische Fahrzeuge gibt es verschiedene Zerstörungstufen. Interessant klingt die neue Möglichkeit, durch Bergung von verlassenen Fahrzeugen oder Blaupausen gegnerische Technologien für eigene Zwecke nutzen zu können. Auf die erste spielbare Version darf man gespannt sein!

Michael Pruchnicki



■ **TEMPUS FUGIT** Die wechselnden Tageszeiten sind eine Neuerung in der Thunderhawk-Neuaufgabe. Damit Sie davon während des Spiels auch etwas mitkriegen, läuft die Zeit im Spiel merklich schneller ab.

ANGESPIELT Thunderhawk	
System	PlayStation 2
Hersteller	Eidos
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	September 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	7 Kampagnen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Core Design

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Die actionreiche Heli-Simulation dürfte ein würdiger Nachfolger der Serie werden!“

GEWINNSPIEL

PANZER FRONT

Mit Panzer Front für die PSone hat Virgin Interactive eine weitere Angriffswelle auf das Videospiel-Schlachtfeld geschickt. Natürlich können wir aus diesem Grund hier kein Kettenfahrzeug verlosen, aber der XV-M557 Triple-Deck DVD-Player von JVC macht sich in Ihrem Wohnzimmer mindestens genauso gut. Zusätzlich dazu spendiert Virgin 4-mal eine limitierte Panzer-Front-Promo-Box mit einer Version des PSone-Spiels Panzer Front, dem englischen Videofilm „The Big Red One“ (mit Lee Marvin und Mark Hamill in den Hauptrollen) und einem edlen Fisher Space Pen.



Hier noch mal alle Preise im Überblick:

1x

XV-M557 Triple-Deck DVD-Player von JVC

Da aber nichts umsonst ist, müssen Sie, um einen dieser explosiven Preise abgreifen zu können, erst einmal folgende Frage beantworten:

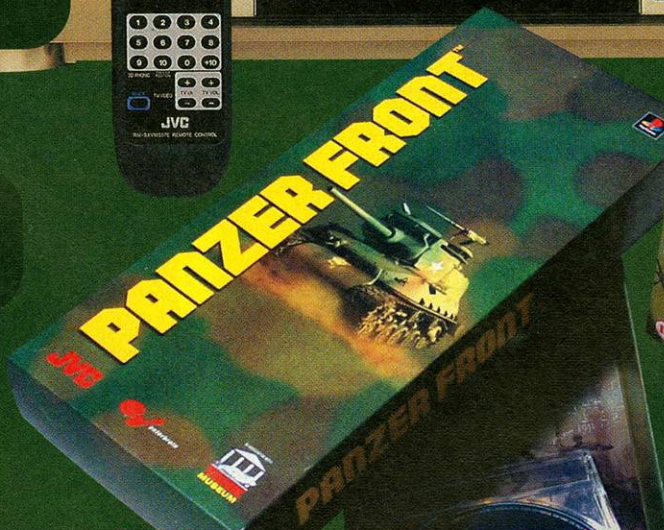
Auf welchem Platz der aktuellen Verkaufscharts steht das Spiel Panzer Front?

Rufen Sie uns unter **0190/08 58 61*** an und geben Sie uns das Lösungswort bequem telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an Computec Media AG, Redaktion Play Zone, Kennwort: Panzerfront, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Teilnahmeschluss ist der 4. Juli 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Virgin Interactive und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.

* (Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50)

Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.



4x

je eine limitierte Panzer-Front-Promo-Box



ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK

PLAYSTATION LEXIKON

Rennspiele

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Rumble Racing	PlayStation 2	EA	86%
F1 Racing Championship	PlayStation 2	Ubi Soft	84%
Moto GP	PlayStation 2	Namco	84%
Ridge Racer V	PlayStation 2	Namco	82%
Formel Eins 2001	PlayStation 2	Sony	79%
Gran Turismo 2	PSone	SCEE	95%
TOCA World Touring Cars	PSone	Codemasters	94%
Formel Eins 2001	PSone	Sony	92%
Driver	PSone	GT Interactive	90%
Budget-Empfehlung:			
Colin McRae Rally 2.0	PSone	Codemasters	90%
Aktuelle Empfehlung:			
Rumble Racing	PlayStation 2	EA	86%
Formel Eins 2001	PSone	Sony	92%
Aktuelle Warnung:			
Driving Emotion Type-S	PlayStation 2	EA/Square	49%
Ford Racing	PSone	Empire	41%

Beat 'em Up

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Dead or Alive 2	PlayStation 2	Tecmo	87%
Tekken Tag Tournament	PlayStation 2	Namco	82%
Tekken 3	PSone	Namco	90%
Street Fighter Alpha 3	PSone	Capcom	89%
Dead or Alive	PSone	Sony	87%
Budget-Empfehlung:			
Bloody Roar 2	PSone	Virgin	85%
Aktuelle Empfehlung:			
Dead or Alive 2	PlayStation 2	Tecmo	87%
Aktuelle Warnung:			
Crisis Beat	PSone	Studio 3	60%

Action

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Star Wars Starfighter	PlayStation 2	LucasArts	85%
Zone of the Enders	PlayStation 2	Konami	85%
Sky Odyssey	PlayStation 2	Sony	78%
Colony Wars 3: Red Sun	PSone	Psygnosis	92%
GTA 2	PSone	Take 2	90%
Spider-Man	PSone	Activision	89%
R-Type Delta	PSone	Sony	88%
Budget-Empfehlung:			
Fighting Force	PSone	Core Design	78%
Aktuelle Empfehlung:			
Star Wars Starfighter	PlayStation 2	LucasArts	85%
Time Crisis: Project Titan	PSone	Namco	82%
Aktuelle Warnung:			
Army Men Green Rogue	PlayStation 2	3DO	18%
Submarine Commander	PSone	JVC	20%

Sie wollen sich ein PlayStation-Spiel kaufen und wissen nicht welches? Sie suchen **aktuelle Infos und Bilder** zu den derzeit wichtigsten PlayStation-Projekten? Sie wollen wissen, wann welches Spiel in Deutschland erscheint? Wir liefern in unserem PlayStation-Lexikon die Antworten auf Ihre Fragen!

◀ Bereits erhältlich

Hier liefern wir Ihnen einen fein säuberlich nach Genre und Wertung sortierten Überblick über die besten PlayStation-Spiele. Wir nennen die Referenztitel, geben Empfehlungen zu Platinum-Titeln und aktuellen Spielen ab und warnen vor Gurken. Platinum-Titel sind zum Preis von etwa DM 49,- erhältlich. Die Tests dieser Ausgabe werden erst in der nächsten Play Zone berücksichtigt.

PLAYSTATION 2 ▶



Nachfolgend bieten wir Ihnen eine Übersicht über Spiele für die PlayStation 2, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind und/oder derzeit gerade entwickelt werden. Es versteht sich von selbst, dass diese Informationen monatlich aktualisiert werden.

007 – AGENT IM KREUZFEUER



Ob eine Mischung aus *Die Welt ist nicht genug* und *007 Racing* das Bond-Fieber auf der PS2 entfacht?

Hersteller	EA
Termin	Ende 2001
GENRE	Action

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE



Erst wagt Virgin mit der Ankündigung des Titels einen Ausfall und hält dann die neuen Infos zurück.

Hersteller	Virgin
Termin	September
GENRE	Rollenspiel

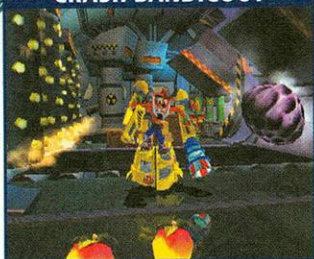
COMMANDOS 2



Die sechs Elite-Soldaten heizen den Nazis auch auf der PlayStation 2 mächtig ein.

Hersteller	Eidos
Termin	3. Quartal
GENRE	Strategie

CRASH BANDICOOT



Die E3 zeigte es: Vom neuen *Crash Bandicoot*-Teil ist altbekannte Jump&Run-Action zu erwarten.

Hersteller	Universal
Termin	2001
GENRE	Jump & Run

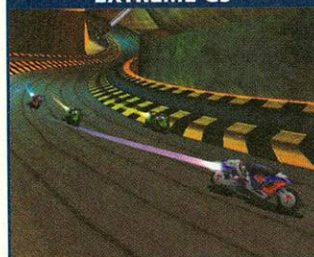
DEVIL MAY CRY



Capcoms neuestes Wunderwerk stieg sofort in die oberen Ränge der Most-Wanted-Charts ein.

Hersteller	Capcom
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

EXTREME G3



Die zweirädrigen Rennmaschinen stehen noch in den Startlöchern und erwarten das Startsignal.

Hersteller	Acclaim
Termin	August
GENRE	Rennspiel

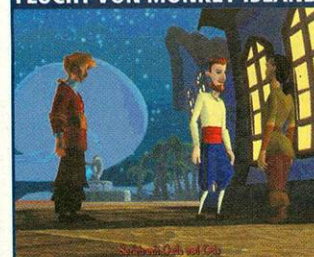
FINAL FANTASY X



Wer wissen will, warum Steffi vor Staunen den Mund nicht mehr zu bekommt, blättert sofort auf S. 50.

Hersteller	Squaresoft
Termin	Ende 2001
GENRE	Rollenspiel

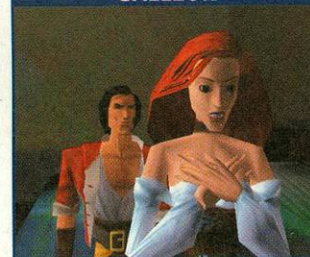
FLUCHT VON MONKEY ISLAND



Das Adventure-Genre auf der PS2 ist gerettet! Von einem Helden mit einem total blöden Namen ...

Hersteller	LucasArts
Termin	Juni/Juli
GENRE	Adventure

GALLEON



Schatzjäger Rhama Sabrier sticht bald auch auf der PS2 in See. Wir warten auf einen Reisebericht.

Hersteller	Virgin
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

GRAN TURISMO 3 - A-SPEC



Endlich hielten wir die japanische Vollversion in Händen. Ein ausführliches Preview gibt's ab S. 60.

Hersteller	Sony
Termin	Juni
GENRE	Rennspiel

GTA 3



Das schlagkräftige Spielkonzept hinter *GTA 3* funktioniert auch in 3D wunderbar.

Hersteller	Take 2
Termin	4. Quartal
GENRE	Action

Action-Adventure

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
MDK 2 – Armageddon	PlayStation 2	Interplay	88%
Shadow of Memories	PlayStation 2	Konami	82%
Tomb Raider IV	PSone	Eidos	92%
Soul Reaver	PSone	Eidos	92%
Metal Gear Solid	PSone	Konami	91%
Silent Hill	PSone	Konami	90%
Resident Evil 3	PSone	Eidos	89%
Fear Effect 2: Retro Helix	PSone	Eidos	85%
Budget-Empfehlung:			
MediEvil 2	PSone	Sony	87%
Aktuelle Empfehlung:			
MDK 2 – Armageddon	PlayStation 2	Interplay	88%
Tomb Raider – Die Chronik	PSone	Eidos	85%
Aktuelle Warnung:			
The Mission	PSone	Microids	42%

Fußball

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Int. Superstar Soccer	PlayStation 2	Konami	85%
FIFA 2001	PlayStation 2	EA	83%
ISS PRO Evolution 2	PSone	Konami	95%
ISS PRO Evolution	PSone	Konami	92%
UEFA Striker	PSone	Infogrames	91%
FIFA 99	PSone	EA	90%
Budget-Empfehlung:			
UEFA Striker	PSone	Infogrames	91%
Aktuelle Empfehlung:			
Int. Superstar Soccer	PlayStation 2	Konami	85%
ISS PRO Evolution 2	PSone	Konami	95%
Aktuelle Warnung:			
European Superleague	PSone	Virgin	26%

Wrestling

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
WWF SmackDown! 2	PSone	THQ	91%
WCW Mayhem	PSone	EA	88%
Budget-Empfehlung:			
WWF SmackDown! 2	PSone	THQ	91%
Aktuelle Empfehlung:			
WWF SmackDown! 2	PSone	THQ	91%
Aktuelle Warnung:			
WCW Backstage Assault	PSone	EA	44%

American Sports

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Madden NFL 2001	PlayStation 2	EA	90%
NBA Live 2001	PlayStation 2	EA	81%
Madden NFL 2001	PSone	EA	91%
NHL 2001	PSone	EA	88%
NBA Live 2001	PSone	EA	86%
NFL Blitz 2000	PSone	Midway	85%
Triple Play 2000	PSone	EA	
Budget-Empfehlung:			
NBA Live 2000	PSone	EA	86%
Aktuelle Empfehlung:			
Madden NFL 2001	PlayStation 2	EA	90%
NHL 2001	PSone	EA	88%
Aktuelle Warnung:			
Actua Ice Hockey 2	PSone	Gremlin	59%

Sport (Sonstiges)

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Swing Away Golf	PlayStation 2	EA	81%
Knockout Kings 2001	PlayStation 2	EA	79%
Everybody's Golf 2	PSone	Sony	88%
Pro 18 World Tour Golf	PSone	Psygnosis	88%
Anna Kournikova Smashcourt	PSone	Namco	85%
Int. Track & Field 2	PSone	Konami	83%
Box Champions 2001	PSone	EA	81%
Budget-Empfehlung:			
Int. Track & Field	PSone	Konami	83%
Aktuelle Empfehlung:			
Swing Away Golf	PlayStation 2	EA	81%
Box Champions 2001	PSone	EA	81%
Aktuelle Warnung:			
Yeh Yeh Tennis	PSone	Sunsoft	22%

Trendsport

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
SSX	PlayStation 2	EA	87%
ESPN Winter X Games Snowb.	PlayStation 2	Konami	82%
Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone	Activision	92%
Tony Hawk's Skateboarding	PSone	Activision	90%
Budget-Empfehlung:			
Tony Hawk's Skateboarding	PSone	Activision	90%
Aktuelle Empfehlung:			
ESPN Winter X Games Snowb.	PlayStation 2	Konami	82%
Tony Hawk's Pro Skater 2	PSone	Activision	92%
Aktuelle Warnung:			
Burstrick Wakeboarding	PSone	JVC	39%

Jump & Run

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Rayman Revolution	PlayStation 2	Ubi Soft	90%
Rayman 2: The Great Escape	PSone	Ubi Soft	90%
Spyro: Year of the Dragon	PSone	Sony	90%
Crash Bandicoot 3	PSone	Sony	90%
Ape Escape	PSone	Sony	87%
Budget-Empfehlung:			
Ape Escape	PSone	Sony	87%
Aktuelle Empfehlung:			
Rayman Revolution	PlayStation 2	Ubi Soft	90%
Spyro: Year of the Dragon	PSone	Sony	90%
Aktuelle Warnung:			
Mort the Chicken	PSone	Ubi Soft	49%

Denkspiel/Puzzle

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Super Bust-A-Move	PlayStation 2	Acclaim	75%
You don't know Jack	PSone	Take 2	86%
Bust-A-Move 4	PSone	Acclaim	86%
Lemmings	PSone	Psygnosis	85%
Ballistic	PSone	THQ	77%
Budget-Empfehlung:			
Bomberman	PSone	Virgin	78%
Aktuelle Empfehlung:			
Super Bust-A-Move	PlayStation 2	Acclaim	75%
You don't know Jack	PSone	Take 2	86%
Aktuelle Warnung:			
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten Quiz	PSone	Software 2000	40%

HERDY GERDY



Ein Spiel um einen Jungen, der mit seinen Hirtenfähigkeiten das Böse vertreiben will. Hmmm ...

Hersteller	Eidos
Termin	September
GENRE	Action-Adventure

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2



Haben Sie nach ersten Ankündigungen schon Blut geleckt, sollten Sie Ihren Durst auf Seite 23 stillen.

Hersteller	Eidos
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

LEGACY OF KAIN: SOUL REAPER 2



Die Fehler des ersten Teils wurden ausgemerzt. Raziel ist bereit für seinen Next-Generation-Auftritt.

Hersteller	Eidos
Termin	August
GENRE	Action-Adventure

LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR



Strategie- und actionreich will König Artus sich gegen die Legionen der Finsternis durchsetzen.

Hersteller	Midway
Termin	Ende 2001
GENRE	Strategie

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



Wir haben noch etwas Vorbereitungszeit. EA schickt uns erst nächstes Jahr an die Front.

Hersteller	EA
Termin	Anfang 2002
GENRE	Ego-Shooter

MEDAL OF HONOR: FIGHTER COMMANDER



Zu Lande haben wir genug gekämpft, jetzt müssen wir unsere Fähigkeiten in der Luft erproben.

Hersteller	EA
Termin	2002
GENRE	Simulation

METAL GEAR SOLID 2



Solid Snake hat seinen Tarnanzug deaktiviert und präsentiert sich auf neuen Bildern von der E3.

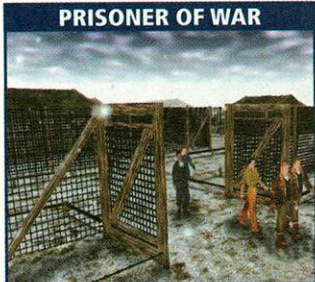
Hersteller	Konami
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

ONIMUSHA 2



Kaum ist der erste Teil getestet, kündigt Capcom schon die Fortsetzung der Samurai-Action an.

Hersteller	Capcom
Termin	2002
GENRE	Action-Adventure

PRISONER OF WAR


Gefangener der Deutschen im Zweiten Weltkrieg. Das dürfte für Sie doch kein Problem sein, oder?

Hersteller	Codemasters
Termin	Ende 2001
GENRE	Action

PROJECT EDEN

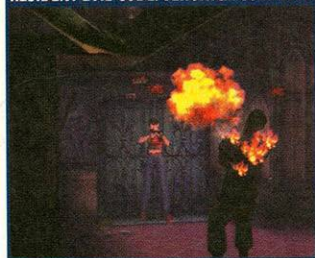

Stefanie schleuste sich bei der vierköpfigen Spezialeinheit ein und berichtet ab Seite 64.

Hersteller	Eidos
Termin	September
GENRE	Action

RED FACTION

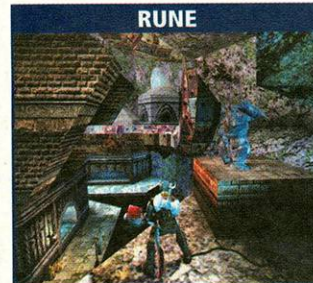

Entwarnung! Berichte über eine Releasetermin-Verschiebung sind auf eine Fehlinfo zurückzuführen!

Hersteller	THQ
Termin	Juni
GENRE	Ego-Shooter

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA COMPLETE


Fans der RE-Serie werden bald mit mehr als genügend Stoff, aus dem Albträume sind, versorgt.

Hersteller	Capcom
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

RUNE


Ragnars göttliche Mission scheint auch auf der PlayStation 2 optisch beeindruckend zu werden.

Hersteller	Take 2
Termin	Mitte 2001
GENRE	Action

RUN LIKE HELL


Jetzt hat's sich ausgerannt! Albrecht hat den Helden des Spiels auf Seite 31 endlich eingeholt.

Hersteller	Virgin
Termin	September
GENRE	Action

SHADOW MAN 2ND COMING


Der geisterhafte Look des Voodoo-Priesters wurde jetzt noch einmal vollkommen überarbeitet.

Hersteller	Acclaim
Termin	August
GENRE	Action-Adventure

SILENT HILL 2


Eine Tourismuswelle hat Silent Hill noch nicht überschwemmt. Das könnte sich nach der E3 ändern.

Hersteller	Konami
Termin	3. Quartal
GENRE	Action-Adventure

Rollenspiele

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Summoner	PlayStation 2	THQ	86%
Final Fantasy IX	PSone	Squaresoft	96%
Final Fantasy VIII	PSone	Squaresoft	95%
Vagrant Story	PSone	Squaresoft	95%
Final Fantasy VII	PSone	Squaresoft	94%
Grandia	PSone	Ubi Soft	90%
SaGa Frontier 2	PSone	Squaresoft	88%
Darkstone	PSone	EA	85%
Legend of Dragoon	PSone	Sony	84%
Budget-Empfehlung:			
Jade Cocoon	PSone	Crave	86%
Aktuelle Empfehlung:			
Summoner	PlayStation 2	THQ	86%
Final Fantasy IX	PSone	Squaresoft	96%
Aktuelle Warnung:			
Evergrace	PlayStation 2	Crave	67%

Ego-Shooter

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
TimeSplitters	PlayStation 2	Eidos	76%
Medal of Honor Underground	PSone	EA	93%
Alien – Die Wiedergeburt	PSone	Fox Interactive	89%
Die Welt ist nicht genug	PSone	Fox Interactive	83%
Budget-Empfehlung:			
Keine			
Aktuelle Empfehlung:			
TimeSplitters	PlayStation 2	Eidos	76%
Die Welt ist nicht genug	PSone	Fox Interactive	83%
Aktuelle Warnung:			
Armorines	PSone	Acclaim	54%

Strategie

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
Civilization II	PSone	Activision	92%
WarCraft 2	PSone	Blizzard	92%
Front Mission 3	PSone	Squaresoft	89%
Worms 2 Armageddon	PSone	Hasbro Int.	89%
Budget-Empfehlung:			
Dune 2000	PSone	EA	90%
Aktuelle Empfehlung:			
Theme Park World	PlayStation 2	EA	80%
Front Mission 3	PSone	Squaresoft	89%
Aktuelle Warnung:			
Player Manager 2000	PSone	Anco	51%

Music & Entertainment

Titel	System	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:			
MTV Music Generator 2	PlayStation 2	Codemasters	81%
Dschungelbuch Groove Party	PlayStation	Ubi Soft	79%
Dancing Stage Euromix	PSone	Konami	88%
Beatmania	PSone	Konami	85%
Budget-Empfehlung:			
Music 2000	PSone	Codemasters	91%
Aktuelle Empfehlung:			
MTV Music Generator 2	PlayStation 2	Codemasters	81%
Dancing Stage Euromix	PSone	Konami	88%
Aktuelle Warnung:			
Spice World	PSone	Sony	43%

WAS KOMMT WANN?

In dieser Übersicht finden Sie aktuelle Release-Daten für den deutschen Markt. Es versteht sich von selbst, dass die Daten jeden Monat aktualisiert werden, wir jedoch aufgrund zahlreicher Verschiebungen keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen können. Stand: 23.05.2001

Angekündigte Neuerscheinungen PlayStation 2

Juni			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Bloody Roar 3	Beat 'em Up	Virgin	Juni
Rally Paris-Dakar	Rennspiel	Acclaim	Juni
Dropship	Action	Sony	Juni
Evolve	Strategie	Virgin	Juni
Extermination	Action-Adventure	Sony	Juni
Familie Feuerstein: Viva Rock Vegas	Rennspiel	Swing/Virgin	6. Juni
Freak Out	Action	Swing!	Mitte Juni
Fur Fighters: Viggo's Revenge	Action-Adventure	Acclaim	Mitte Juni
Gauntlet Dark Legacy	Action	Midway	Juni
Le Mans	Rennspiel	Infogrames	22. Juni
Onimusha	Action-Adventure	Capcom/EA	Ende Juni
Portal Runner	Action	Infogrames	Juni
Rally Paris Dakar	Rennspiel	Acclaim	Ende Juni
Red Faction	Ego-Shooter	THQ	Ende Juni
Ring of Red	Strategie	Konami	Juni
7 Blades	Action	Konami	Juni
Sky Surfer	Sport	Swing/Virgin	Ende Juni
Stunt GP	Rennspiel	Virgin	Juni
The Bouncer	Action	Sony	20. Juni
UEFA Challenge	Fußball	Infogrames	21. Juni
Wacky Races	Rennspiel	Infogrames	27. Juni
WDL: Warjetz	Action	Infogrames	29. Juni

Juli			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Cart Fury	Rennspiel	Konami	Juli
Cueball 3	Action	Virgin	Juli
Dukes of Hazzard 2	Rennspiel	Ubi Soft	Juli
Ephemeral Fantasia	Rollenspiel	Konami	Juli/August
Flucht von Monkey Island	Adventure	LucasArts/EA	Juli
Gran Turismo 3 - A-spec	Rennspiel	Sony	11. Juli
Ministry of Sound Interactive Edition	Entertainment	Ubi Soft	Juli
NBA Street	Sport	EA Sports	5. Juli
Tokyo Xtreme Racer	Rennspiel	Ubi Soft	Juli

August			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Bundesliga Manager X	Sport-Simulation	software2000	August
Extreme G 3	Rennspiel	Acclaim	August
Fur Fighters Plus	Action-Adventure	Acclaim	August
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Action-Adventure	Eidos	August/September
Shadowman 2	Action	Acclaim	August
Surfing: The New Wave	Sportspiel	Acclaim	August

2001			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Ace Combat 4: Distant Thunder	Action	Sony	4. Quartal
Age of Empires II: The Age of Kings	Strategie	Konami	4. Quartal
Alone in the Dark	Action-Adventure	Infogrames	21. September
ATV OffRoad Fury	Rennspiel	Sony	3. Quartal
B.A.S.S. Strike	Angel-Simulation	THQ	Ende Oktober
Baldur's Gate: Dark Alliance	Rollenspiel	Virgin	September
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	Oktober
Championship Motocross 2001/02	Rennspiel	THQ	Ende September
Commandos 2	Strategie	Eidos	3. Quartal
Conflict Zone	Strategie	Ubi Soft	September
Cool Boarders: Code Alien	Snowboarding	UEP Systems	4. Quartal
Crash Bandicoot	Action	Universal	2001
Dark Cloud	Adventure	Sony	3. Quartal
Deus Ex	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal
Devil May Cry	Action-Adventure	Capcom	Ende 2001
Disneys Tarzan	Action-Adventure	Ubi Soft	November
Drakan	Action-Adventure	Sony	2001
DSF Fußball Manager 2001	Simulation	Ubi Soft	September
ESPN X Games Skateboarding	Trendsport	Konami	November
Evil Twin	Action-Adventure	Ubi Soft	September
F1 Down Force	Rennspiel	Virgin	November
F1 World Grand Prix	Rennspiel	VideoSystems	3. Quartal
Final Fantasy X	Rollenspiel	Squaresoft	Ende 2001
Force of One	Action	Virgin	Anf. September
Fusion GT	Rennspiel	Crave	4. Quartal
Giants	Action-Adventure	Virgin	September
Grand Theft Auto 3	Action	Take 2	4. Quartal
Herdie Gerdy	Geschicklichkeit	Eidos	September
Hidden & Dangerous II	Strategie	Take 2	3. Quartal
Kessen II	Strategie	Koei	Ende 2001
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal
Legion - Legend of Excalibur	Strategie	Midway	Ende 2001
Lotus Challenge	Rennspiel	Virgin	September
Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty	Action-Adventure	Konami	2001
MTV Sports: Pure Ride 2	Sport	THQ	Ende November
MX2002 feat. Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	Ende September

THE GETAWAY



Mit *Getaway* hat sich Sony einiges vorgenommen. Hoffentlich hält es, was erste Bilder versprochen.

Hersteller	Sony
Termin	August
GENRE	Action-Adventure

THE LOST



Crave zeigt, dass eine multiple Persönlichkeit in manchen Situationen sehr hilfreich sein kann.

Hersteller	Crave
Termin	November
GENRE	Action-Adventure

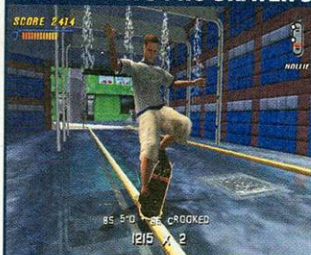
TOMB RAIDER - NEXT GENERATION



Alte Besen kehren gut. Optisch ist die neue Lara aufgefrischt, das Gameplay bleibt das gleiche.

Hersteller	Eidos
Termin	2002
GENRE	Action-Adventure

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Auf der E3 wurden wir endlich mit mehr Infos zum heiß ersehnten Skaterspiel versorgt.

Hersteller	Activision
Termin	Nicht bekannt
GENRE	Skateboarding

VIRTUA FIGHTER 4



Die Spielhallenversion konnte schon vollends überzeugen. Wir sind auf die Umsetzung gespannt.

Hersteller	Sega
Termin	3. Quartal
GENRE	3D-Beat-'em Up

WIPEOUT FUSION



Sony lässt sich Zeit. Ob Acclaim diese Tatsache mit seinem *Extreme-G-3* ausnutzt?

Hersteller	Sony
Termin	3. Quartal
GENRE	Rennspiel

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



Mit einer speziellen Game-Engine nur für die PlayStation 2 will Sony den Rallye-Pokal holen.

Hersteller	Sony
Termin	3. Quartal
GENRE	Rennspiel

WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT



Der Einmarsch der Muskelmänner auf der PlayStation 2 soll noch Ende dieses Jahres stattfinden.

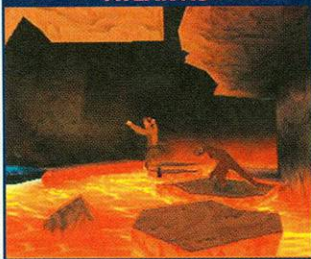
Hersteller	THQ
Termin	Ende 2001
GENRE	Wrestling

PSONE



Nachfolgend bieten wir Ihnen eine Übersicht über Spiele für die PSone, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind und/oder derzeit gerade entwickelt werden. Es versteht sich von selbst, dass diese Informationen monatlich aktualisiert werden.

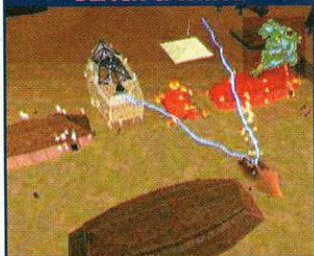
ATLANTIS



Wenn ein neuer Disney-Film angekündigt wird, ist die Videospielumsetzung nicht fern.

Hersteller	Sony
Termin	Herbst 2001
GENRE	Action-Adventure

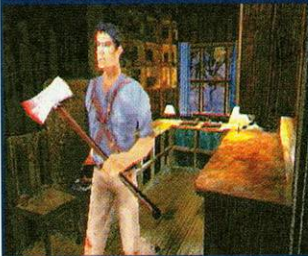
BLACK & WHITE



Bald dürfen Sie auch auf der PSone ein wenig Gott spielen. Man gönnt sich ja sonst nix.

Hersteller	Electronic Arts
Termin	Juni/Juli
GENRE	Strategie

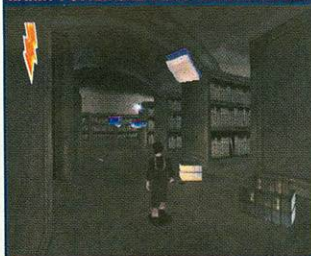
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING



Ash ist wohl unterwegs das Benzin für die Kettensäge ausgegangen. Wir warten auf den Test!

Hersteller	THQ
Termin	Mitte Juni
GENRE	Action-Adventure

HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN



Nach dem großen Erfolg der Bücher darf ein entsprechendes Spiel natürlich auch nicht fehlen.

Hersteller	EA
Termin	November
GENRE	Jump&Run

SYPHON FILTER 3



Es ist schon verwunderlich, dass der dritte Teil immer noch nicht für die PlayStation 2 kommt.

Hersteller	Sony
Termin	Ende 2001
GENRE	Action

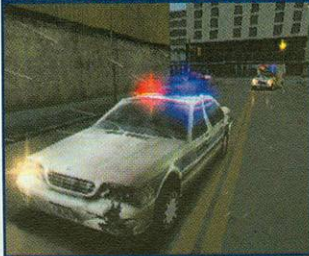
SPIDERMAN 2 ENTER: ELEKTRO



Der rot-blaue Netzschwinger macht sich für seinen zweiten Auftritt auf der PSone bereit.

Hersteller	Activision
Termin	Herbst 2001
GENRE	Action

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES



Hier darf man der Polizei ordentlich an die Karre fahren, ohne eine Anzeige befürchten zu müssen.

Hersteller	Fox Interactive
Termin	Sommer 2001
GENRE	Action-Rennspiel

2001 (Fortsetzung)

Titel	Genre	Hersteller	Release
NBA Street	Sport	EA	2001
No One Lives Forever	Action	EA Games	2001
Project Eden	Action-Adventure	Eidos	3. Quartal
Rayman M	Jump & Run	Ubi Soft	November
Resident Evil Code: Veronica	Action-Adventure	Capcom	Ende 2001
Robocop	Action	Virgin	November
Run Like Hell	Action-Adventure	Virgin	September
Salt Lake 2001	Sport	Eidos	November
Silent Hill 2	Action-Adventure	Konami	Oktober
Spin (Arbeitstitel)	Rennspiel	Sony	4. Quartal
Starsky & Hutch	Action	Empire Interactive	2001
Street Lethal	Rennspiel	Activision	2001
Stuntman	Action	Infogrames	2001
Supercar Street Challenge	Rennspiel	Activision	3. Quartal
Syphon Filter 3	Action	Sony	2001
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	Anfang November
The Getaway	Action-Adventure	Sony	3. Quartal
The Lost	Action-Adventure	Crave	Ende November
Thunderhawk III	Action	Eidos	4. Quartal
TIF: Fußball Live 3	Fußball	Sony	3. Quartal
Titanium Angels	Action	Hasbro	2001
Tony Hawk's Pro Skater 3	Trendsport	Activision	2001
Twisted Metal: Black	Action	Sony	2001
Virtua Fighter 4	3D-Beat-'em-Up	Sega	3. Quartal
Wave Rally	Rennspiel	Eidos	4. Quartal
WinBack	Action	Midax	3. Quartal
Wing Over 3	Simulation	Virgin	September
WipEout Fusion	Rennspiel	Sony	3. Quartal
World Rally Championship 2001	Rennspiel	Sony	3. Quartal
Worlds Sports Cars	Rennspiel	Empire Interactive	Ende 2001
WWF SmackDown!: Just Bring It	Wrestling	THQ	Anfang November

2002

Titel	Genre	Hersteller	Release
Barbarian	Action	Virgin	2002
Knights	3D-Jump&Run	Swing!	Januar
Medal of Honor Fighter Commander	Action	EA	2002
Medal of Honor Frontline	Ego-Shooter	EA	1. Quartal
Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	Cinemaware	1. Quartal
TimeSplitters 2	Ego-Shooter	Eidos	1. Quartal
Tiny Toons Adventures	Jump & Run	Swing!	Januar
Tomb Raider - The Next Generation	Action-Adventure	Eidos	2002

Angekündigte Neuerscheinungen PSone



Juni

Titel	Genre	Hersteller	Release
Batman Gotham Racer	Rennspiel	Ubi Soft	Juni
BMX 2 (Arbeitstitel)	Sport	Acclaim	Juni
Championship Surfer	Sport	Ubi Soft	Juni
Chelsea Classic Squads	Action	Virgin	Juni
Der Verkehrsgigant	Simulation	Infogrames	18. Juni
DSF Fußball Manager 2001 (Titel tbc)	Simulation	Ubi Soft	Juni
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	THQ	Mitte Juni
Inspector Gadget	Action	Ubi Soft	Juni
Looney Tunes Racing	Rennspiel	Infogrames	Juni
Mat Hoffmans Pro BMX	Trendsport	Activision	14. Juni
Power Diggerz	Action	JVC/Virgin	Juni
Roswell Conspiracies	Action	Ubi Soft	Juni
Samurai Shodown	Beat'em Up	JVC/Virgin	Juni

Juli

Titel	Genre	Hersteller	Release
Black & White	Simulation	EA Games	Juli/August
Monster Force	Action	Universal	Juli

2001

Titel	Genre	Hersteller	Release
BattleShip!	Action	Hasbro Interactive	2001
Buffy - Im Bann der Dämonen	Action	Fox Interactive	2001
Disney's Atlantis	Action-Adventure	Sony	23. Juni
Ford Racing	Rennspiel	Empire	2001
Goofy's Fun House	Action	Ubi Soft	September
Hidden & Dangerous	Strategie	Take 2	2. Quartal
Hot Wheels Extreme Racing	Rennspiel	THQ	4. Quartal
Magical Stones	Puzzle	Konami	2001
Miss Spider's Tea Party	Puzzle	THQ	3. Quartal
Monster Force	Action	Universal	Juli
Planet of the Apes	Action	Fox/EA	2001
Power Rangers: Time Force	Action	THQ	4. Quartal
Rocket Power: Team Rocket Rescue	Action	THQ	Ende Oktober
Scoby-Doo! Night of 100 Frights	Adventure	THQ	Ende November
Sesame Street Sports	Action	Ubi Soft	September
SpongeBob Square Pants	Geschicklichkeit	THQ	Ende November
Syphon Filter 3	Action	Sony	4. Quartal
Tony Hawk's Pro Skater 3	Trendsport	Activision	2001
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	September
World's Scariest Police Chase	Rennspiel	Fox/EA	Mitte 2001

SCHON GETESTET

Auf der Suche nach einem Test? Auf dieser Seite finden Sie die

50 wichtigsten Tests der letzten Ausgaben in einer Übersicht.

PlayStation 2

4x4 Evolution	Guter Offroad-Racer	Take 2	06/01	76%
All-Star Baseball 2002	Ziemlich trockene Baseball-Sim.	Acclaim	06/01	69%
Armored Core 2	Ordentliche Action mit großen Robotern	Ubi Soft	03/01	77%
Army Men Green Rogue	Das bislang schlechteste PS2-Spiel	3DO	05/01	18%
Army Men: Sarge's Heroes 2	Mittelmäßiges Spiel der Endlosreihe	3DO	06/01	65%
Donald Duck Quack Attack	Jump & Run mit dem berühmten Erpel	Ubi Soft	02/01	76%
Driving Emotion Type-S	Miese Steuerung, miese Grafik	EA	03/01	49%
Dschungelbuch Groove Party	Tanzmattenspiel mit Disney-Figuren	Ubi Soft	06/01	79%
Dynasty Warriors 2	Lustiges, aber wenig komplexes Gehacke	Midas Games	02/01	71%
ESPN NBA 2Night	Der EA-Rivale unterlag im Test knapp	Konami	05/01	75%
Eternal Ring	Mittelmäßiges RPG aus Ego-Perspektive	Crave/Ubi Soft	02/01	68%
Evergrace	Durchschnittliches Rollenspiel, gut vertont	Crave	04/01	67%
F1 Racing Championship	Ubi fährt nur knapp am Hit vorbei	Ubi Soft	04/01	84%

Formel Eins 2001	Frustrierend schwer	Sony	06/01	79%
GunGriffon Blaze	Mech-Action mit etwas zu geringem Umfang	Swing!	04/01	72%
Heroes of Might & Magic	Simpler, aber origineller Ableger des PC-Hits	3DO	06/01	70%
Kengo	Ordentliches Schwertkampfspiel	Ubi Soft	04/01	70%
Kessen	Opulentes Strategiespiel ohne Tiefgang	EA	02/01	63%
Knockout Kings 2001	Realistische Box-Sim	EA	04/01	79%
MDK 2 – Armageddon	Skurrier Action-Adventure-Hit	Interplay	05/01	88%
Moto GP	Realistische Motorradrennen	Sony	03/01	84%

MTV Music Generator 2	Musikbaukasten für Selfmade-Rocker	Codemasters	06/01	81%
NBA Hoopz	Kurzweiliges Arcade-Basketballspiel	Midway	05/01	65%
NBA Live 2001	Das zurzeit beste Basketballspiel	EA	05/01	81%
Oni	Die Anime-Action überzeugt nicht wirklich	Take 2	04/01	67%
Operation Winback	Ordentliches Mochtegem-Metal-Gear-Solid	Koei	06/01	71%
Rayman Revolution	Geniales Jump & Run aus Frankreich	Ubi Soft	02/01	90%

Rumble Racing	Spaßiger Racer mit Stunteinlagen	EA	06/01	86%
Shadow of Memories	Fesselndes Adventure, nicht interaktiv genug	Konami	05/01	81%
Silpheed – The Lost Planet	Cooler Old-School-Shoot-'em-Up	Swing!	05/01	78%
Sky Odyssey	Originelle Flight-Sim	Sony	06/01	78%
Star Wars Starfighter	Endlich wieder ein Hit für ein Star-Wars-Spiel	LucasArts	05/01	85%
Street Fighter EX3	Traditionsspiel für Prügel-Nostalgiker	Capcom	05/01	75%
Summoner	Der erste Rollenspiel-Hit für die PS2	THQ	04/01	86%
Tiger Woods PGA Tour 2001	Anspruchsvolle Golfsimulation	EA	04/01	76%
Warriors of Might & Magic	Mittelmäßiges Fantasy-Action-Adventure	3DO	06/01	62%
WDL Thundertank	Grafisch unterdurchschnittliche Action	3DO	04/01	57%
Zone of the Enders	Mech-Action mit coolem Look	Konami	04/01	85%

PSone

BDFL Manager 2001	Der beste Fußball-Manager auf der PSone	Codemasters	05/01	83%
C-12	Gutes, aber kurzes Action-Adventure	Sony	05/01	79%
DSF Freestyle Scooter	Vergnügliches Trendsport-Spiel	Ubi Soft	05/01	76%
Duke Nukem: Land of the Babes	Macho in der Krise!	Take 2	04/01	66%
Ein Königreich für ein Lama	Das Jump & Run zum Disney-Film	Sony	04/01	73%
Fear Effect 2	Der nachfolgende Vorgänger zum Nachfolger	Eidos	04/01	85%

Formel Eins 2001	Sony dreht noch einmal richtig auf	Sony	06/01	92%
ISS Pro Evolution 2	Pflichtkauf für Konsolensportler	Konami	04/01	95%
TechnoMage	Liebevolles Action-Adventure mit Schwächen	Sunflowers	04/01	71%
Time Crisis: Project Titan	Fortsetzung der Lightgun-Traditionsserie	Namco	05/01	82%
Toy Story Racer	Einer der besten Kart-Racer	Activision	04/01	81%
You don't know Jack	Herrlich abgedrehtes Quizspiel	Take 2	05/01	86%

INFO Aktuelle Empfehlungen

Formel Eins 2001 (PS2)



■ **FORMEL EINS 2001** Die PS2-Version ist ultra-realistisch und höllisch schwer.

MTV Music Generator 2



■ **MTV MUSIC GENERATOR 2** Dieser Baukasten ist das Richtige für alle Hobby-Musiker.

Rumble Racing



■ **RUMBLE RACING** EAs Racer ist technisch nicht umwerfend, macht aber viel Spaß.

Formel Eins 2001 (PSone)



■ **FORMEL EINS 2001** Die PSone-Version ist spielerisch besser als der PS2-Bruder.

Nothing is for sure – except your fear.



„Gruseliger als Resident Evil:
Die neue Dimension des Grauens.“
players 05/01

„Ein schauriges Festmahl für's
Auge und garantiert nichts für
Spieler mit schwachen Nerven.“
playzone 05/01

„Harle Zeiten für Resident Evil!
Der fantastische Superhit für PSone!“
playPlaystation 04/01

„Am Ende der PSone-Ära bahnt sich
mit Alone in the Dark 4 ein echter
Resident-Killer an.“
psq 5/01

„Schon jetzt darf man sagen,
daß wohl kaum ein anderes
Spiel eine derart angsteinflößende
Atmosphäre schafft.“
opm 05/01



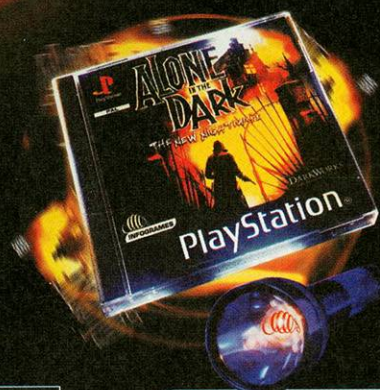
ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE

Gänsehautgarantie!
Besiege Deine Furcht in den
„Alone in the Dark-Horrorfilmnächten“:

fr 15.06.01 CinemaxX Dresden
Sa 16.06.01 CinemaxX Berlin Colosseum
So 17.06.01 CinemaxX Hamburg Dammtor
fr 22.06.01 CinemaxX Essen
Sa 23.06.01 MaxX Stuttgart (im St-Zentrum)
So 24.06.01 MaxX München
fr 29.06.01 CinemaxX Offenbach

— www.aloneinthedark.com —



Coming soon on
**PC
CD
ROM**

Coming soon on
Dreamcast



1



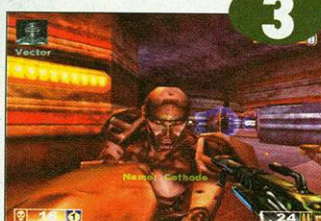
1 ZUGETRETEN Der Titelverteidiger Dead or Alive 2 sieht ganz und gar nicht ein, warum er den Platz an der Sonne für ein anderes Spiel räumen sollte.

2



2 DURCHGESTARTET RE 3: Nemesis ist immer noch sehr beliebt.

3



3 ABGESCHOSSEN Der Ego-Shooter kommt auch bei PS2-Spielern an.

Leser-Charts

Platz	Vormonat	Titel	System	Wertung	Monat
1	(1)	Dead or Alive 2	PS2	87%	3
2	(14)	Resident Evil 3: Nemesis	PSone	89%	16
3	(NEU)	Unreal Tournament	PS2	76%	1
4	(11)	Dino Crisis 2	PSone	83%	6
5	(13)	Metal Gear Solid	PSone	91%	27
6	(2)	Final Fantasy IX	PSone	96%	3
7	(18)	Zone of the Enders	PS2	85%	2
8	(6)	Tekken Tag Tournament	PS2	83%	5
9	(9)	Moto GP	PS2	84%	2
10	(5)	FIFA 2001	PS2	3%	5
11	(WE)	Silent Hill	PSone	90%	15
12	(3)	SSX	PS2	87%	5
13	(NEU)	Shadow of Memories	PS2	81%	1
14	(12)	Final Fantasy VIII	PSone	95%	19
15	(NEU)	C-12	PSone	79%	1
16	(10)	Kessen	PS2	63%	3
17	(16)	Gran Turismo 2	PSone	95%	16
18	(15)	Driver 2	PSone	95%	5
19	(4)	Ridge Racer V	PS2	83%	4
20	(8)	TimeSplitters	PS2	76%	6

Quelle: PS2-Zeugnis-Auswertung

Einige Klassiker, wie beispielsweise **METAL GEAR SOLID**, sind aus unseren Leser-Charts wirklich nicht mehr wegzudenken. Und nachdem **SILENT HILL** nun auch als Budget-Spiel erhältlich ist, findet es ebenfalls wieder seinen Weg in die Top 20. Vielleicht hat dabei auch der angekündigte zweite Teil erneut Appetit auf das Spiel gemacht. Einen furiosen Einstieg konnte **UNREAL TOURNAMENT** verzeichnen – und das trotz der schlechten deutschen Sprachausgabe.

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

PRÄSENTIERT DIE AKTUELLEN

CHARTS

Verkaufs-Charts

Platz	Vormonat	Titel	System	Wertung	Monat
1	(NEU)	Duke Nukem – Land of Babes	PSone	66%	1
2	(NEU)	Unreal Tournament	PS2	76%	1
3	(NEU)	C-12: Final Resistance	PSone	79%	1
4	(NEU)	You don't know Jack	PSone	86%	1
5	(NEU)	Indiziert	PS2	–	1
6	(NEU)	Panzer Front	PSone	40%	1
7	(NEU)	Time Crisis: Project Titan	PSone	82%	1
8	(9)	Shadow of Memories	PS2	81%	2
9	(NEU)	Gun Griffon Blaze	PS2	72%	1
10	(NEU)	Sky Odyssey	PS2	78%	1
11	(NEU)	Lego Insel 2	PSone	–	1
12	(NEU)	Time Crisis: Project Titan plus Gun	PSone	82%	1
13	(NEU)	Der König der Löwen 2	PSone	67%	1
14	(3)	Zone of the Enders	PS2	85%	2
15	(NEU)	4x4 Evolution	PS2	76%	1

Alles neu macht der Mai, sagt ein Sprichwort. Aber dass die Verkaufscharts fast nur aus Neueinstiegen bestehen, hat uns doch etwas überrascht. Einzig Konamis Zeitreise-Adventure **SHADOW OF MEMORIES** konnte sich einen weiteren Monat halten und sogar noch einen Platz gutmachen. Fans von **DUKE NUKEM** ließen sich nicht von der eher mittelmäßigen Qualität des neuesten Spiels ihres Lieblings abschrecken und verhalfen ihm zur Spitzenposition.

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	System	Hersteller	Monat
1	(1)	Metal Gear Solid 2	PS 2	Konami	11
2	(2)	Gran Turismo 3	PS2	Sony	11
3	(3)	Silent Hill 2	PS2	Konami	7
4	(6)	Resident Evil CODE: Veronica	PS2	Capcom	6
5	(9)	GTA 3	PS2	Take 2	3
6	(NEU)	Devil May Cry	PS2	Capcom	1
7	(5)	Final Fantasy X	PS2	Squaresoft	4
8	(4)	Onimusha	PS2	Capcom	3
9	(NEU)	Crazy Taxi	PS2	Acclaim	1
10	(WE)	Commandos 2	PS2	Eidos	3

Quelle: PS2-Zeugnis-Auswertung

Noch harrt **GRAN TURISMO 3** in Lauerstellung auf Platz 2. Ob sich das nach unserem großen Preview ändern wird, bleibt abzuwarten. Unsere Begeisterung über Capcoms bildgewaltiges Action-Adventure **DEVIL MAY CRY** scheint jedenfalls auf unsere Leser übergeschlagen zu sein. Und auch unter den E3-Neuheiten ist bestimmt der eine oder andere Titel dabei, den wir bald schon in den Most-Wanted-Charts wiederfinden dürften.

HANS IPPISCH, 31, Redaktionsdirektor



War bereits vor dem E3-Start geschafft, als er am Tag vor der Messe-Eröffnung zwischen 7:30 und 20:00 Uhr (!) den Pressekonferenzen von Microsoft, Nintendo und Sony beiwohnte.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Gran Turismo 3

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Michel Van Dyke – Die große Illusion

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Requiem for a Dream

ANDRÉ HORN, 27, Leitender Redakteur



Douglas Adams ist tot. Zurück bleiben der Schock und die Trauer über das viel zu frühe Ableben eines grandiosen Schriftstellers. Mach's gut, Douglas, und danke für den Fisch!

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Baldur's Gate: Dark Alliance

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Douglas Adams liest in Göttingen

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Galaxy Quest

WOLFGANG FISCHER, 29, Volontär



Hofft, dass er seinen vom GT 3 spielen verkrüppelten Fingern etwas Erholung gönnen kann. Mindestens so lange, bis die deutsche Version in der Redaktion eintrudelt.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Gran Turismo 3: A-spec, Winning Eleven 5

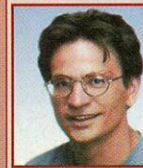
AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Tiamat – Clouds

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Eine Frage der Ehre

ALBRECHT OTT, 29, Redakteur



Verließ kurzzeitig die Play Zone für eine Reise in die echte Zone nach Leipzig, wo er alte Freunde besuchte. Die zeigte ihm: Die Stadt ist nicht nur sehr schön, es ist auch viel los.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Virtual Kasparov

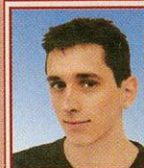
AKTUELLE LIEBLINGS-CD

ABBA – Gold

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Billy Elliot

MICHAEL PRUCHNICKI, 23, Redakteur



Ist nach zwei Wochen Urlaub immer noch nicht erholt und will daher bald vorzeitig in Rente gehen. Freut sich auf die Juni-Tour der vielleicht spaßigsten Live-Band: Spock's Beard!

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Crazy Taxi

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Marillion – Anoraknophobia

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Dream Theater – Metropolis 2000

STEFANIE SCHWARZ, 23, Redakteurin



Fuhr zu ihrem Geburtstag in die Heimat, um mit ihren besten Freunden zu feiern. Die Rückfahrt nach Nürnberg dauerte wegen Bussen voller Fußball-Fans ganze sechs Stunden!

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Onimusha

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Tool – Lateralus

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Die Fliege

WERNER SPACHMÜLLER, 24, Content-Coord.



Der Ferrari-Freud freut sich auf ein paar Tage Italien in Bibione und wird sich bei Vito Bianco, Pasta und Mare mal ganz relaxt im Strandsand ablegen und die Sonne genießen.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Crazy Taxi

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

REM – Revival

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Drei Engel für Charlie

STEFANIE SCHETTER, 23, Redakteurin



Auf der zweiwöchigen Urlaubsreise spielte zwar das Wetter nicht mit, dafür blieb ihr genügend Zeit, um Energie für die anstehende E3-Berichterstattung zu sammeln.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Flucht von Monkey Island

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

K's Choice: Almost Happy

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Gattaca

AXEL SCHRÜFER, 28, DVD-Redakteur



Hat dank der E3 und seiner fleissigen Kameralente einen Berg voller Videokassetten zu sichten, würde sich daher am liebsten in den nächsten Biergarten verkriechen.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Gran Turismo 3: A-Spec

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Gary Moore-Back To The Blues

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Hollow Man

ALEXANDRA BÖHM, 26, Senior Designer



Ihr ist das Wetter momentan zu schön, um zu Hause vor der PlayStation zu sitzen. Lieber legt sie sich in den Park und liest Frauenliteratur. Na ja, wenn sie meint ...

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

Die Geisha

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Daft Punk – Discovery

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Sonnenallee

CHRISTIAN HARNOTH, 30, Senior Designer



Ja, ja – lang ist's her! Vor elf Jahren Leistungskurs Französisch und alles vergessen ... Christian legt momentan die PlayStation zur Seite und paukt Französisch-Vokabeln am PC.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL:

tmx französisch 3.0 (PC)

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Daft Punk – Discovery

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Dune – Der Wüstenplanet

DAS TEST-SYSTEM



Auf Spiele, die ein gutes Spielerlebnis zu einem günstigen Preis bieten, weisen wir mit dem Preistipp hin.



Wird ein Spiel von den Lesern besonders herbeigesehnt, bekommt es das Most-Wanted-Prädikat!



Spiele, die eher für die jüngere Zielgruppe gedacht sind, werden mit dem Kids-Award ausgezeichnet.

Spiele mit einer Wertung von mehr als 85 % erhalten den „Play-Zone-Hit“, der als Gütesiegel gilt.

Alle Tests

im Überblick



Rennspiele

PlayStation 2

- Crazy Taxi88
- Familie Feuerstein in Viva Rock Vegas 102
- Star Wars: Super Bombad Racing....99

PSone

Keine



Rollenspiele

PlayStation 2

Keine

PSone

Keine



Action-Adventures

PlayStation 2

- Extermination94
- Fur Fighters100
- Onimusha84

PSone

Alone in the Dark IV106



Action-Spiele

PlayStation 2

- Army Men: Air Attack Blade's Revenge102
- Gauntlet Dark Legacy102
- Gifty103
- The Bouncer98
- Unreal Tournament.....96

PSone

Keine



Sportspiele

PlayStation 2

- ESPN National Hockey Night101
- Sky Surfer103

PSone

- Dave Mirra Freestyle BMX109
- Mat Hoffman's Pro BMX108



Beat 'em Ups

PlayStation 2

Keine

PSone

Keine



Geschicklichkeit

PlayStation 2

- Kuri Kuri Mix103

PSone

- Asterix Maximum Gaudium.....109
- Kiss Pinball109



Strategie

PlayStation 2

- Ring of Red.....92

PSone

Keine

Onimusha

>> GENRE
Action-Adventure
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Capcom
>> INTERNET
www.capcom.com

Fast konkurrenzlos erkämpft sich Capcoms Samurai mit Ehre, Schwert und Magie den Weg an die Genre-Spitze.

Ein hässliches Lachen schallt über das Schlachtfeld. Triumphierend betrachtet Kriegsherr Oda Nobunaga sein Werk. In einem Überraschungsangriff überrannte er das feindliche Heer der Imagawa und jetzt scheint ihn nichts mehr auf seinem Weg zum Inabayama Castle aufhalten zu können. Außer einem Pfeil, der ihm mitsamt seinem dreckigen Lachen im Halse stecken bleibt. Doch von so etwas simplem wie dem eigenen Tod will Nobunaga sich nicht aufhalten lassen. Und so geht er einen Pakt mit dem Oberdämonen Fortinbras ein, der ihm sogleich eine ganze Armee von Untoten zur Verfügung stellt. Jetzt, da sich die Waagschale zu seinen Gunsten gesenkt hat, wagt er den Angriff auf die Festung des Saito-Clans und lässt bei dieser Gelegenheit die junge Prinzessin Yuki kidnappen.

Magischer Samurai

Doch wo Prinzessinnen in Not sind, sind die rettenden Helden nicht weit. Diese treten auf in der Gestalt des umherziehenden Samurai Samanosuke Akechi und seiner Begleiterin, der jungen Ninja Kaede. Leider etwas zu spät, denn vor Samanosukes Augen wird Yuki von einem hünenhaften Dämonen verschleppt,

der den Krieger bei dessen Rettungsversuch erst einmal ins Reich der Träume schickt. Hier allerdings trifft er auf den mysteriösen Clan der Ogres, dem Nobunaga schon lange ein Dorn im Auge ist. Da Samanosuke allerdings zu schwach ist, um gegen die dämonische Horde anzutreten, bietet der Clan ihm einen magischen Panzerhandschuh an. Dieser verleiht seinem Träger die Macht, die Seelen getöteter Dämonen aufzusaugen und in nützliche Energie umzuwandeln. Zusätzlich kann er im Laufe des Spiels mit drei verschiedenen Edelsteinen ausgestattet werden, die die Kraft der Elemente Blitz, Feuer und Wind beherbergen. Hiermit kann Samanosuke nicht nur magisch versiegelte Türen öffnen. Jeder Stein rüstet unseren Helden mit einer speziellen Klinge aus, mit der er einen gewaltigen Elementar-Angriff ausführen kann. Sowohl die



■ **OPULENTE OPTIK** Bei der Grafik hat sich Capcom richtig ins Zeug gelegt. Die detaillierten und echtzeitberechneten Figuren unterscheiden sich kaum von den vorgerenderten Hintergründen.



■ **FABRIKNEU** Das Untergeschoss der Festung ist eine wahre Brutstätte für dämonische Zombies.



■ **EN GARDE!** Vor malerischer Kulisse entledigt sich der Held seiner Feinde.



■ **FERSENGELD** Hier sollte auch der mutigste Samurai den Rückzug antreten.

■ **HILFESTELLUNG** Ohne die magischen Kräfte der Ogres hätte Samanosuke keine Chance gegen das untote Pack.



■ **AUS EINS MACH ZWEI** Wenn Sie diese Tentakelmonster in der Mitte durchteilen, haben Sie plötzlich die doppelte Freude. Auf einmal haben Sie nämlich zwei der garstigen Viecher gegen sich.

Edelsteine, als auch die einzelnen Klingen müssen an Speicherpunkten mit den eingesammelten Seelen „gefüttert“ werden, um eine Stufe aufzusteigen. Während sich mit Letzteren dadurch nur Zombies schneller in ihre halbverwesten Einzelteile zerlegen lassen, ist eine höhere Stufe der Edelsteine äußerst wichtig für Ihr Vorankommen. Wenn eine Tür nämlich mit zwei magischen Feuer-Siegeln versehen ist, können Sie diese erst öffnen, wenn Ihr Feuerstein den zweiten Level erreicht hat. Es gehört also bei der Verteilung der Seelen auf die einzelnen Gegenstände einige Voraussicht dazu. Sonst müssen Sie, bevor Sie durch eine Tür schreiten können, erst noch ein paar Seelen ernten gehen.

Kämpfen mit Stil

Neben Samanosuke kommt in einigen wenigen Abschnitten des Spiels

auch seine Begleiterin Kaede zum Zuge. Auch wenn sie eine geschickte Kämpferin ist, die die untoten Krieger mit einem akrobatischen Sprung von hinten meucheln kann, sollte man mit ihr weitgehend auf größere Auseinandersetzungen verzichten. Denn während der Samurai mit seinem Handschuh mit den Seelen der Geschlagenen auch mal Lebensenergie aufsaugt, verbraucht Kaede die sehr dünn gesäten Heilkräuter oder Medizinflaschen. Und auch wenn die junge Dame eine recht knappe Kleidung trägt, ist Samanosukes Kampfstil visuell imponierender. In fließenden Bewegungen wirbelt er seine Schwerter durch die Luft, die bei schnell aufeinander folgenden Attacken eine farbige Spur hinter sich herziehen. Die Spezial-Angriffe füllen meist den halben



■ **FRAUENPOWER** Ninja-Girlie Kaede hat zwar nicht so schöne Spezialattacken, setzt den Zombies aber trotzdem zu.

INFO Oda Nobunaga

Fiktion und Wirklichkeit

Der japanische Kriegsherr Oda Nobunaga existierte wirklich im 16. Jahrhundert. Aber wer hätte es gedacht? Sein riesiges Heer bestand nicht wirklich aus untoten Soldaten und tentakelbewehrten Dämonen.

Seine Karriere als großer Kriegsherr begann der 1534 in der Provinz Owari geborene Oda Nobunaga mit 19 Jahren. 1560 errang er seinen ersten beeindruckenden Sieg gegen die viel größere Streitmacht der Imagawa von 25.000 Soldaten, indem er in einem Überraschungsangriff mit lediglich 2.000 Mann deren Lager stürmte und den Heerführer tötete. Berauscht von diesem Erfolg sah er sich als fähig genug, Japan unter seiner Führung zu vereinen. 1568 nahm er mit seinem mittlerweile 30.000-Mann starken Heer Kyoto mit Leichtigkeit ein, indem er seine Soldaten mit Feuerwaffen ausstattete und die feindlichen Truppen im wahrsten Sinne des Wortes niederbrannte. Doch große Erfolge machen nicht nur Freunde. Die größten Gegner hatte Nobunaga unter den Buddhisten. Diesem Problem begegnete er, indem er 1571 das berühmte Enryakuji-Kloster angriff, es zerstörte und die 3.000 Mönche



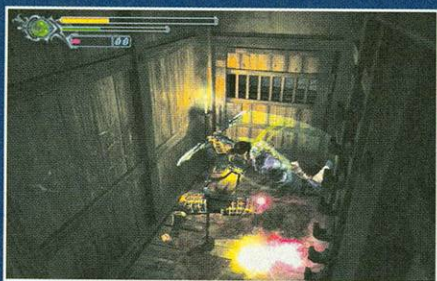
■ **DÄMONISCH** Im Spiel geht Oda Nobunaga einen Pakt mit dem Oberdämonen Fortinbras ein.



■ **DER ECHTE** Nobunaga war weniger dämonisch.

einfach abschlachten ließ. Danach setzte er seinen Siegeszug durch Japan fort. 1582, auf dem Höhepunkt seiner Macht, wurde er in seinem Tempel bei Kyoto von einem seiner eigenen Gefolgsleute aus Rache angegriffen, woraufhin er Selbstmord beging. Und, nein, danach stand er nicht wieder auf.

Bildschirm mit Grafikeffekten und Lichtgewitter. Leider zeigen sich die Dämonen davon weniger beeindruckt und meistens bedarf es mehr als nur eines Hiebes, um sie endgültig niederzustrecken. Denn liegen sie einmal am Boden, haben sie die dumme Angewohnheit



■ **SEELENFÄNGER** Wenn Samanosuke einen Feind erledigt hat, sollte er deren Seelen einsaugen.

wieder aufzustehen und erneut anzugreifen. Dem kann man am besten entgegenwirken, indem man den Liegenden einen finalen Stoß versetzt oder im richtigen Moment ihres Angriffs eine Gegenattacke startet, die sie dann sofort dahinrafft. Doch Vorsicht! Der Kampfstil der diversen dämonischen Wesen ist mindestens so mannigfaltig, wie ihr Aussehen. Und beim Charakterdesign haben sich die Entwickler wirklich ins Zeug gelegt. Ob eklige Zombies, messerbewehrte Dämonen-Ninjas oder Tentakelmonster – optische Langeweile kommt beim Monsterschlachten bestimmt nicht auf.

Alles beim Alten?

Doch so gut *Onimusha* auch aussieht, in einigen Punkten hat sich Capcom immer



■ **STAR WARS?** Bei seinem unfreiwilligen Besuch in der Unterwelt trifft Samanosuke auf seinen Doppelgänger, der ihm sogleich in brüderlicher Freude einen mehr als warmen Empfang bereitet.



Stefanie Schwarz

MEIN FAZIT

Sehr Gut

Zombies, Rätsel, Action. Mit dieser Mischung fährt Capcom schon seit langem auf Erfolgskurs und der dürfte mit *Onimusha* auch beibehalten werden. Zwar finde ich es schade, dass man auf echtzeitberechnete Hintergründe verzichtet hat, aber das Gameplay, das coole Design, die geniale Story und die beeindruckenden Render-Sequenzen lassen das schon verschmerzen. Außerdem hat man hier endlich ein Spiel, das nahezu ohne Ladezeiten auskommt. Lobenswert!

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Extermination

Sony **84%**

Sonys Survival-Horror entführt Sie in die nahe Zukunft und lässt Sie gegen grausam entstellte Mutanten antreten.

Warriors of Might and Magic

Infogrames **62%**

Etwas uninspiriert wirkendes Fantasy-Hau-Drauf, das grafisch nicht mal annähernd mit *Onimusha* mithalten kann.

noch des alten Rezepts seiner erfolgreichen Survival-Horror-Serien bedient. Die detailreichen und wirklich schönen Hintergründe sind alle leider nicht echtzeitberechnet, sondern nur vorgerendert und Samanosuke lässt sich in *Resident Evil*-Manier lediglich mit fester Kameraperspektive davor herumsteuern. Dazu benötigen Sie aber nur das Steuerkreuz, denn die Analog-Sticks werden vom Spiel nicht unterstützt. Bei den Rätseln hat man sich allerdings mal einiges Neues einfallen lassen. So gibt es Kisten mit meist sehr wertvollem Inhalt, an den man nur herankommt, wenn man ein Zahlenpuzzle entschlüsselt. Ein andermal müssen Sie Samanosuke aus einer Wasserfalle befreien, indem Sie unter Zeitdruck ein Schieberätsel lösen. Und wo wir gerade von Zeit reden: Mit ungefähr 7-8 Stunden Spielzeit ist man bei *Onimusha* schnell beim Abspann angelangt, nachdem noch einige Fragen unbeantwortet bleiben. Da ist es doch wirklich gut, dass Capcom bereits eine Fortsetzung des kurzweiligen Action-Adventures angekündigt hat, oder?

Stefanie Schwarz

TEST Onimusha

System	PlayStation 2
Hersteller	Capcom
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Englisch/deutsche Untertitel
Preis	DM 119,95
Termin	Ende Juni
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja (Speicherpunkte)
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/ja	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
DVD	Capcom

GRAFIK **88%** SOUND **81%** SPASS **85%** GESAMT-WERTUNG **86%**

„Mit *Onimusha* haben wir das erste Action-Adventure-Highlight auf der PlayStation 2.“

YOU MAKE THE FINAL CUT

EVIL DEAD HAIL TO THE KING™



April 2001



April 2001



Mai 2001

THQ
WWW.THQ.DE



**HEAVY
IRON
STUDIOS**

Vertrieb: THQ Entertainment GmbH • ABC Spielspass GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax 0 21 31 / 607 - 111

Evil Dead: Hail to the King © 2000 THQ Inc. Evil Dead and its related characters are trademarks of Renaissance Pictures Ltd., and licensed exclusively to THQ Inc. • Evil Dead 2: Dead by Dawn™ & © 2000 Canal+ DA. Evil Dead 2 is a trademark of Canal+ DA. Hail to the King, the Hail to the King logo, Heavy Iron Studios, the Heavy Iron Studios logo, THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All right reserved.

Crazy Taxi



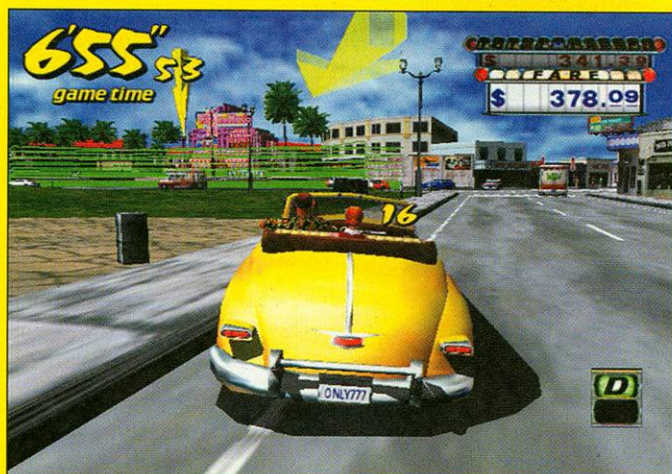
>> GENRE
Rennspiel
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Acclaim
>> INTERNET
www.acclaim.de

Besser als erwartet: Acclaim hat den Sega-Knaller hervorragend auf die PS2 umgesetzt!

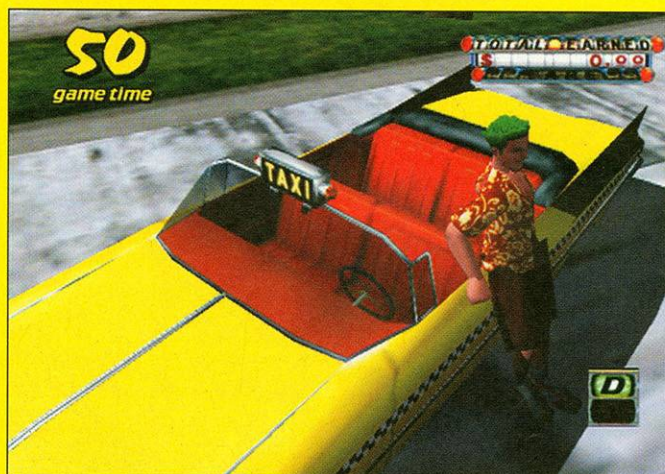
Vor kurzem noch undenkbar, heute schon Realität: Wir testen den ersten Sega-Titel in der Play Zone! Zwar ist *Crazy Taxi* streng genommen ein Acclaim-Spiel, das nur von Sega lizenziert wurde, doch letztendlich ist der Titel nur die erste Auswirkung von Segas neuer Multiformat-Softwarepolitik – weitere Titel von Sega selbst werden folgen und Acclaim arbeitet bereits an weiteren Umsetzungen populärer Sega-Automaten. Zwar wurde das angekündigte *Zombie Revenge* wieder gecancelt, doch *Crazy Taxi* ist schon fertig – und viel stärker hätte der Start kaum ausfallen können!

Einsteigen und anschnallen!

Crazy Taxi zieht den Spieler umgehend in seinen Bann. Steuerung und Spielablauf sind sofort verinnerlicht: Fahrgäste von A nach B bringen, Gas, Bremse, Vorwärts- und Rückwärtsgang, fertig! Kaum hat man sich für einen der vier Fahrer samt eigenem, knallgelbem Cab entschieden, schon geht's los: Flotter Punkrock von Bad Religion oder The Offspring läutet den Start der neuen Highscore-Jagd ein. Hier geht es nicht um das Erreichen des letzten Levels und der Endsequenz. *Crazy Taxi* ist ein Videospiel der alten Schule, hier gilt noch „Der Weg ist das Ziel“!



■ **FAST AM ZIEL** Gus' Fahrtziel ist nicht zu übersehen, eine pulsierende, imaginäre Mauer grenzt den Absetz-Bereich unmissverständlich ab.



■ **STARTBEREIT** Vor der Schicht werden die Fahrer in lässiger Pose vor ihren Autos präsentiert. Axels Wagen ist in allen Belangen guter Durchschnitt.

■ **DIE FAHRER** Bei den vier spielbaren Taxifahrer-Persönlichkeiten ist für jeden etwas dabei.



Und das Spielen an sich macht tatsächlich soviel Spaß, dass das alleine schon den Kauf völlig rechtfertigt – und für Leute, die eindeutige Ziele und Erfolgserlebnisse wollen, gibt's zusätzlich noch den Crazy-Box-Modus (siehe Extrakasten)!

Hier ist was los!

Auch wörtlich genommen ist der „Weg“ bei *Crazy Taxi* sehr schön, denn die beiden Stadt-Szenarien gehören zu den beliebtesten 3D-Umgebungen dieser Ausmaße. An fast jeder Ecke sind etliche Menschen zu sehen, die natürlich allesamt früher oder später mal ein Taxi brauchen. Die riesigen Städte wirken durch viele Details sehr überzeugend und passen optisch gut zum Comic-Stil des Spiels, zu dem die witzige Sprachausgabe der Fahrer und ihrer Kunden perfekt passt. Zwar leidet die Illusion ein wenig am sichtbaren Grafik-Aufbau, weil Gebäude und Autos oft erst spät vor einem auftauchen, doch angesichts des ungeheuren Tempos des Ganzen fallen solche Details eigentlich nur passiven Beobachtern auf. Als Fahrer selbst

INFO Umsetzung und Original

Besser als die Dreamcast-Version!

Wir untersuchen die Unterschiede zwischen dem Dreamcast-Original und der PS2-Umsetzung im Detail – mit sehr erfreulichen Ergebnissen!

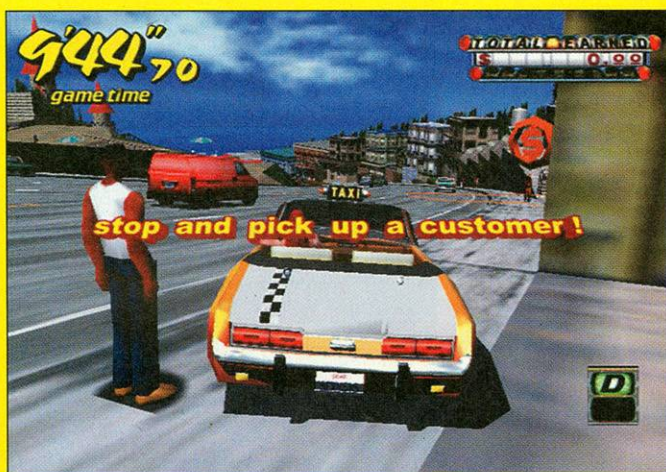
Obwohl Acclaim *Crazy Taxi* unter der Auflage umgesetzt hat, nichts am eigentlichen Spiel zu ändern, so gibt es in technischer Hinsicht doch einige bemerkenswerte Unterschiede zum Dreamcast-Original: Die PS2-Version verzichtet auf das Mip-Mapping der DC-Fassung, so dass die Texturen nun auch auf größere Entfernung mit voller Qualität dargestellt werden. Während dies vor allem Technik-Freaks auffällt, ist der andere Unterschied viel deutlicher zu sehen: die Sichtweite ist an etlichen Stellen auf der PlayStation 2 bedeutend größer. Unsere Vergleichsscreenshots von exakt der gleichen Stelle machen dies mehr als deutlich! Das Pop-up ist an vielen Stellen allerdings trotzdem nicht zu übersehen.



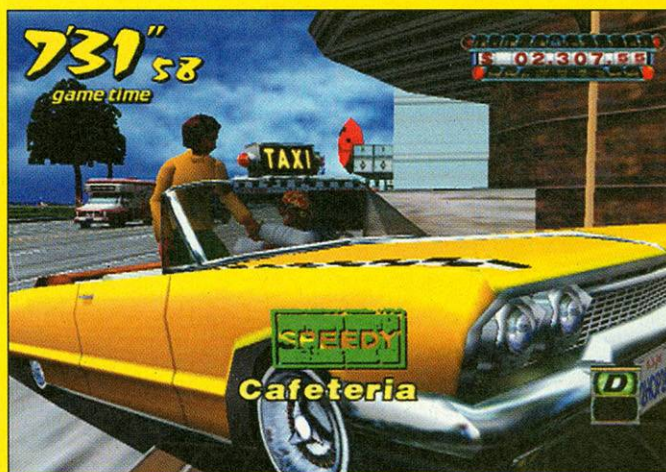
■ DREAMCAST Links und rechts einsame Gebäude, hinten nur blauer Himmel – Pop-up folgt!



■ PLAYSTATION 2 Den Berg und die Gebäude rechts sieht man sogar schon deutlich früher!



■ KEIN INTERESSE Selbst bei einer Fahrerin wie Gena wollen nicht alle Leute mitfahren, viele von ihnen sorgen nur für eine belebtere Darstellung der Stadt.

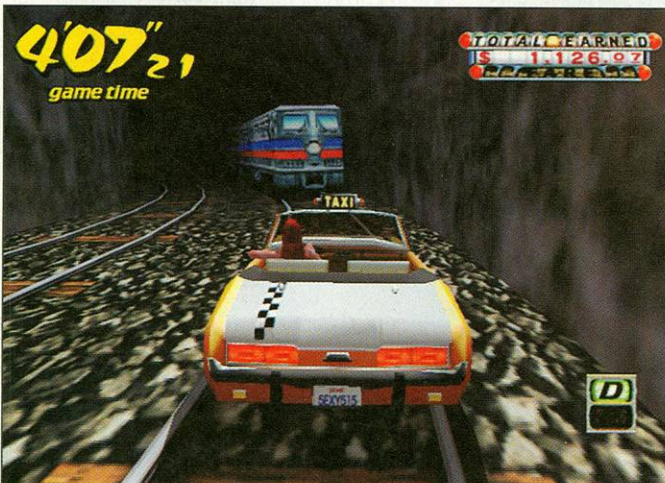


■ VIELEN DANK! Ein großzügiges Trinkgeld für die schnelle Beförderung und schon grinst unser Fahrer B.D. Joe von einem Ohr zum anderen.





■ FALSCHER RICHTUNG Der grüne Pfeil oben gibt die Position des Ziels an. Teilweise hilft er einem sogar genauer, sich an Kreuzungen zurechtzufinden, was aber nicht an allen Ecken der Stadt gut funktioniert.



■ NICHT UNGEFÄHRICH Auf den S-Bahn-Schienen muss man mit gewaltigem Gegenverkehr rechnen, trotzdem ist diese Abkürzung lohnenswert.

ist man viel zu sehr damit beschäftigt, sich ungeachtet jeglicher Verkehrsregeln bei Höchstgeschwindigkeit durch den Gegenverkehr zu quetschen, denn ein halsbreche-

ben, wenn man sich nicht allzu tiefgehend mit dem Spiel beschäftigt hat, doch steckt unter der „Fast-Food-Spiel“-Oberfläche einiges an Spieltiefe. Das bedeutet jetzt nicht,

rischer Fahrstil wird bei Crazy Taxi mit Trinkgeldern belohnt! Im Gegensatz zur Realität ist es hier finanziell sinnvoll, die Fahrgäste möglichst schnell ans Ziel zu bringen – ansonsten steigt das undankbare Pack nämlich mit großer Wahrscheinlichkeit vorzeitig aus!

Übung macht den Meister

Zwar kann man an Crazy Taxi auch dann enorm viel Spaß ha-

ben, wenn man sich nicht allzu tiefgehend mit dem Spiel beschäftigt hat, doch steckt unter der „Fast-Food-Spiel“-Oberfläche einiges an Spieltiefe. Das bedeutet jetzt nicht, dass Sie ganze Stadtpläne auswendig lernen müssten – ein Pfeil zeigt Ihnen jederzeit an, wo sich Ihr nächster Zielpunkt befindet. Doch mit Spezialmanövern wie dem Turbostart Crazy Dash (funktioniert auf Wunsch auch rückwärts, wenn man einen Fahrgast knapp verpasst hat) oder dem selbsterklärenden Crazy Drift (wahlweise mit spezieller Bremstechnik) erreicht man viel bessere Ergebnisse, die kleinen Zusatzaufgaben im Crazy-Box-Modus sind ohne gar nicht erst zu lösen. Für Dauermotivation ist also gesorgt, denn Crazy Taxi ist eines der Spiele, die man auch nach längeren Pausen immer wieder gerne einlegt. Die einzige große Schwäche des Spiels ist letztendlich der fehlende Mehrspieler-Modus – doch schon der Versuch, den Highscore eines Freundes zu überbieten, motiviert hier mehr als die meisten Splitscreen-Modi der Konkurrenz.

Michael Pruchnicki



MEIN FAZIT

Sehr Gut

Respekt! Nach dem dürrigen RC Revenge Pro hat wohl kaum jemand ausgerechnet Acclaim eine gute PS2-Umsetzung von Crazy Taxi zugetraut, doch die Endversion ist teilweise sogar einen Tick besser als das Dreamcast-Original geworden! Spielerisch überzeugt der Sega-Knaller auf der ganzen Linie: man kann das Spiel problemlos zwischendurch für einen kurzen Adrenalin-Schub spielen und doch bietet es genug Spieltiefe, um auch langfristig zu fesseln. Das Ganze ist zudem noch so stilvoll inszeniert, dass Crazy Taxi auch auf der PS2 schnell Kultstatus erreichen dürfte!

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Rumble Racing	Electronic Arts	86%
EAs neuer Funracer kombiniert Stunts und Mario-Kart-artige Extrawaffen zu einem der besten PS2-Rennspiele.		
Ridge Racer V	Namco	82%
Der neueste Teil des Arcade-Klassikers bietet gewohnte Ridge Racer-Kost mit kleinen grafischen Schwächen.		
Smuggler's Run	Take 2	81%
Die relativ freie Routenwahl samt Richtungsgefühl erinnert bei Smuggler's Run sogar etwas an Crazy Taxi!		

INFO Der Crazy-Box-Modus

Taxifahren für Profis

Der Crazy-Box-Modus ist Trainingsparcours und Herausforderung zugleich!

Abgesehen von dem zweiten Stadt-Szenario bietet die Heimversion von Crazy Taxi noch eine weitere Neuerung gegenüber der Spielhallen-Version: den Crazy-Box-Modus. In anfangs neun kleinen Levels (weitere werden bei entsprechendem Erfolg freigeschaltet) werden Ihre Fähigkeiten als Taxifahrer gefordert, ähnlich wie bei den Lizenzprüfungen eines Gran Turismo, bloß meist mit einem besonderen Dreh. Die knallharten Zeitlimits sorgen dafür, dass Sie in den höheren Crazy-Box-Levels nur bei perfekter Beherrschung aller Tricks eine Chance haben.



■ MIT SYSTEM Wenn Sie senk- oder waagrecht drei Levels schaffen, wird ein weiterer anwählbar.



■ CRAZY BOWLING Hier müssen Sie mit der Crazy Drift-Technik mehrmals alle Neune umfahren.

TEST Crazy Taxi

System	PlayStation 2
Hersteller	Acclaim
Genre	Rennspiel
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	2 Städte
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Acclaim / Sega Hitmaker

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT- WERTUNG
83%	86%	90%	88%

„Wer Crazy Taxi noch nicht kennt, der sollte diese tolle PS2-Umsetzung nicht verpassen!“

Gewinnspiel



Star Wars Starfighter

Wer würde nicht gern als Pilot eines Raumjägers den Planeten Naboo vor der bösen Handelsföderation beschützen? Wir können Sie leider nicht in das Cockpit eines echten Raumschiffes verfrachten. Dafür bieten wir Ihnen in Zusammenarbeit mit Electronic Arts die ebenfalls höchst attraktive Chance, die Schlacht um Naboo mit dem Spiel *Star Wars Starfighter* auf der PS2 hautnah mitzerleben. Sie brauchen dazu noch nicht einmal eine eigene PlayStation 2 zu besitzen, da wir Sonys Edelkonsole in einer Limited Edition mit *Starfighter*-Airbrush-Motiv gleich mitverlosen.

Das gibt es zu gewinnen:
2x je eine Limited Edition
PlayStation 2 mit *Starfighter*-
Airbrush-Motiv und dazu das
PlayStation-2-Spiel *Star Wars*
Starfighter

■ KRIEG DER STERNE
Auf dem Planeten
Naboo und im Welt-
all bekämpfen Sie
die bösen Mächte.



Um sich eine PlayStation 2 und das Spiel unter den Nagel reißen zu können, müssen Sie einfach die folgende Frage beantworten:

Welchen Planeten müssen Sie in „Star Wars Starfighter“ vor der bösen Handelsföderation schützen?

Rufen Sie uns unter 0190/08 58 61* an und geben Sie uns das Lösungswort bequem telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an Computec Media AG, Redaktion Play Zone, Kennwort: Starfighter, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

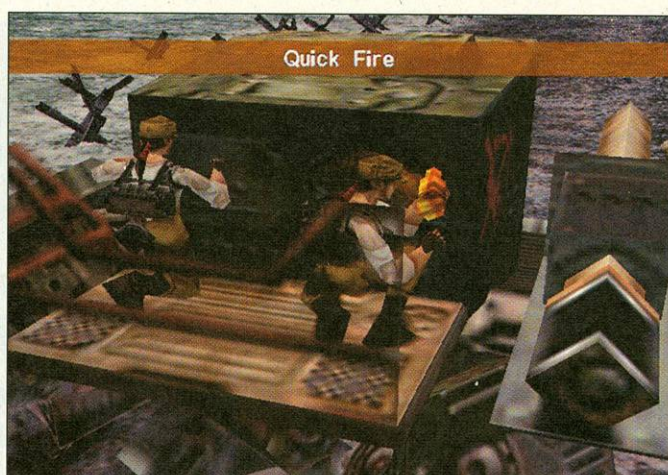
Teilnahmeschluss ist der 4. Juli 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Electronic Arts, LucasArts und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.

Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfalle.

* (Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50)



■ **UNFREIWILLIGE FLUGEINLAGE** Durch die effektreiche Zerstörung des feindlichen Walkers wird dieser Soldat durch die Luft geschleudert.



■ **TREFFERGARANTIE** Beim Schnellfeuer brauchen Sie weder den Ladevorgang abzuwarten noch zu zielen. Eine nette Animation begleitet den Vorgang.

Ring of Red

>> GENRE
Strategie
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Konami
>> INTERNET
www.konami-europe.com

Konamis anspruchsvoller Strategiehämmer schreibt die Geschichte des 20. Jahrhunderts neu.



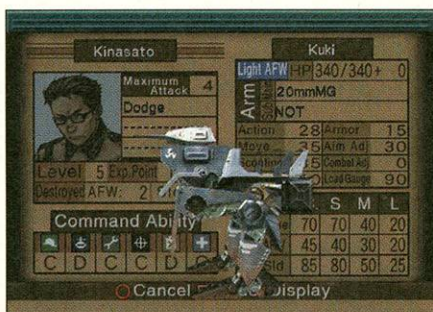
Ein spannendes „Was wäre wenn...“-Kriegsszenario, das in einer Parallelwelt mit ähnlichem Geschichtshintergrund spielt, versetzt Sie in das Jahr 1964 und in die Rolle des jungen Panzerkampf-Walker-Piloten Masami von Weizegger. Walker sind riesige, kettenlose Panzerfahrzeuge, die seit dem Zweiten Weltkrieg die Schlachtfelder in diesem alternativen Universum beherrschen. Nach einem umfangreichen Tutorial werden Sie mit ein paar Kameraden losgeschickt, um einen, von der kommunistischen, nordjapanischen Armee gestohlenen, Walker-Prototyp zurückzubringen. Dazu müssen Sie wissen, dass Japan geteilt wurde und Sie für

die südliche Seite kämpfen. Sie steuern aber nicht nur den Walker des jungen Deutschjapaners, sondern auch die seiner Mitstreiter über die Schlachtfelder des neuentbrannten Konflikts. Vor jeder Mission nehmen Sie an einer umfangreichen Einsatzbesprechung teil. Danach müssen Sie nur noch jedem Piloten Ihres Teams drei Infanteriegruppen zuweisen. Nachdem Ihnen auf der grafisch nicht überwältigenden aber zweckmäßigen taktischen Karte nochmals das Einsatzziel und die zur Verfügung stehende Zeit für den Auftrag eingebläut wurde, beginnt der rundenbasierende Teil des Spiels. Sie bewegen die einzelnen Walker und geben bei Bedarf den Befehl zum Angriff. Sie müssen unbedingt beachten, dass jede Aktion Zeit kostet. Sie können daher Ihre Einheiten nicht beliebig von Punkt A nach Punkt B verschieben, sondern müssen warten, bis der jeweilige Pilot wieder am Zug ist. Haben Sie sich für einen Kampf entschieden, müssen Sie in 99 Sekunden real ablaufender Zeit, dem Gegner möglichst viel Schaden zufügen. In diesen kurzen Actionsequenzen präsentiert sich Ihnen das Kampfgeschehen in sehr guter Grafik mit hervorragend gelungenen Animationen der Walker und Soldaten. Durch stän-

■ **ANGESCHLAGEN**
Ryoko und Masami auf der Flucht.



■ **BEREIT ZUM ANGRIFF** Auf dem übersichtlichen Kampfbildschirm können Sie alle wichtigen Informationen zu den beiden Kontrahenten ablesen.



■ **KAMPFMASCHINE** Der Statusbildschirm jedes Piloten versorgt Sie mit nützlichen Informationen.



■ **FIRE AND FORGET** Zu jeder Spezialattacke der Fußsoldaten gibt es eine schöne Animationssequenz.

dig wechselnde Kameraperspektiven hat man dabei eher das Gefühl, einen interaktiven Film als ein Spiel vor sich zu haben. Sobald einer Ihrer Soldaten beispielsweise sein Gegenüber trifft, schwenkt die Kamera dahin und zeigt Ihnen das Ausmaß des Treffers. Während Sie darauf warten, dass sich Ihre Hauptwaffe auflädt, können Sie den Bodentruppen Befehle erteilen oder Spezialaktionen starten. Ist die, je nach Walker-Typ unterschiedlich lange Ladezeit beendet, können Sie Ihr Geschütz auf den Gegner abfeuern. Abhängig von den Fähigkeiten des Piloten, der Tageszeit und der Entfernung vom Ziel beginnen Sie die Feuerphase mit einer festen Trefferwahrscheinlichkeit, wobei jede verstrichene Sekunde Ihre Chancen deutlich erhöht. Dummerweise haben Sie aufgrund der simulierten Aufregung im Kampf mit einem heftigen Schwanken Ihres Fadenkreuzes durch erhöhte Herzfrequenz zu

INFO Einfache Fußsoldaten und Elitekämpfer

Das Zünglein an der Waage.

Die Bedeutung der vielfältigen Infanterie-Einheiten sollte auf keinen Fall unterschätzt werden.

Auch wenn die riesigen Kampfmaschinen auf den ersten Blick wie die Könige des Schlachtfelds wirken, haben die einfachen Fußsoldaten, wenn sie behutsam eingesetzt werden, doch einen gewaltigen Einfluss auf das Kampfgeschehen. Vor jedem Kampf bestimmen Sie anhand der speziellen Eigenschaften der Soldaten die Einheit, die auf Ihrem Walker mitfahren und ihn verstärken darf. Die übrigen beiden Trupps unterstützen den Koloss vom Boden aus. Die Spezialfähigkeiten der Einheiten sind sehr breit gefächert und erlauben eine ganze Reihe taktischer Varianten. Es gibt Sanitäter, Scharfschützen, Techniker und vieles mehr. Dummerweise kann ein Großteil der jeweiligen Fertigkeiten nur angewendet werden, wenn sich die Truppen nicht



■ **FEUER FREI!** Durch Anwendung des „Cooperation“-Skills arbeiten die Bodentruppen zusammen.

kämpfen. Pro Kampfrunde können Sie ca. zweis bis dreimal feuern. Wurde der gegnerische Walker in der kurzen Aktionszeit beschädigt oder ganz erledigt, erhalten Sie dementsprechend Erfahrungspunkte. Hat ein Pilot genug Erfahrungspunkte gesammelt, steigt er eine Stufe auf und verbessert dadurch seine Kampfeigenschaften. Nach erfolgreichem Abschluss der Mission werden weitere Erfahrungspunkte für überlebende Piloten verteilt und die Geschichte durch Zwischensequenzen und Unterhaltungen der Hauptcharaktere fortgeführt. Diese teilweise unglücklich übersetzten Gespräche ziehen sich durch das ganze Spiel und bieten Ihnen einen tieferen Einblick in die Story.

Wolfgang Fischer



■ **ELITESOLDAT** Jede Einheit hat mindestens eine spezielle Fähigkeit, die Sie nutzen können.

hinter dem Walker verstecken, sondern die Vorhut bilden. Dort sind Sie aber dem Feuer der gegnerischen Bodentruppen recht schutzlos ausgeliefert. Da es keinen Sinn macht, die Soldaten in vorderster Front zu verheizen, sollten sie nach getaner Arbeit schleunigst wieder in die Nachhut beordert werden. Solange auch nur ein einziger Soldat eines Trupps überlebt, kann die Einheit in der nächsten Mission wieder mit voller Stärke eingesetzt werden.



Wolfgang Fischer

MEIN FAZIT

Sehr Gut

Hat man sich erst mal an die etwas veränderte Geschichte in der „Parallelwelt“ gewöhnt und die ersten paar Aufträge erledigt, fällt es schwer, den Controller wieder aus der Hand zu legen. Eine packende Story, stimmungsvolle Musikuntermalung, grafisch ansprechende Echtzeitgefechte und fordernde Missionen fesseln Strategiebegeisterte für lange Zeit an die PS2. Für spätere Missionen muss man sich allerdings ganz schön viel Zeit nehmen, da man nur zwischen den einzelnen Aufträgen abspeichern darf.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Kessen

Electronic Arts 63%

Das japanische Schlachtenepos sieht ganz nett aus, kann aber aufgrund mangelhafter Einflussmöglichkeiten nicht überzeugen.



■ **BRENNENDES WRACK** Nur noch sehr wenige Schadenspunkte waren notwendig, um diesen Walker endgültig zu zerstören. Er bricht auseinander und der Kampf ist vorzeitig beendet.

TEST Ring of Red

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Strategie
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	15. Juni
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nein	20+
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Geeignet ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Konami

GRAFIK 82% SOUND 79% SPASS 86% GESAMT-WERTUNG 85%

„Komplexes Strategiespektakel für Taktiker, die viel Zeit zum Spielen haben“



■ **NEBULÖS** An Metal Gear Solid 2 kommt das Wetter nicht heran, eindrucksvoll ist es schon.



■ **RÜCKENGLÜHEN** Wenn der Held infiziert ist, ist das an seinem glimmenden Rücken zu erkennen.



■ **VON ALLEN SEITEN** Dennis wird von oben und unten angegriffen, da kann er sich kaum wehren.

Extermination

>>GENRE
Action-Adventure
>>SPIELER
1
>>HERSTELLER
Sony
>>INTERNET
www.playstation.de

Eine tödliche **Parasiteninvasion** im ewigen Eis fordert das Letzte von Dennis Riley.



Eine reichliche Prise *Resident Evil*, angereichert mit einem Schuss *Alien* und zur Dekoration noch eine *Metal Gear Solid*-Glaser: Klingt nach einer starken Mischung für ein Action-Adventure. Tatsächlich ist das sehr deftig, was Sony aus diesen Zutaten gemischt und *Extermination* genannt hat. Durch ein außer Kontrolle geratenes Biologie-Experiment wimmelt eine Forschungsstation am Südpol plötzlich von grotesken, käferartigen Parasiten. Die Schmarotzer suchen sich mit Vorliebe Menschen als Wirtskörper, die dann zu Monstern mutieren. Freiwillig würde sich wohl kein Mensch in eine so unwirtliche Umgebung wagen.

Mutantenstadl

Auch Dennis Riley ist nur auf Befehl da: Der US-Elitesoldat soll mit seiner Truppe RECON herausfinden, was in der Station geschehen ist. Leider wird er gleich zu Beginn von seinen Kameraden getrennt und muss sich von da an

alleine durchschlagen. Das ist dann die Aufgabe des Spielers, der Riley in Außenansicht steuert. Die Kamerabewegung führt dabei zwar oft zu Unübersichtlichkeit, doch durch ein Zielfernrohr lässt sich die Gegend auch in Egoperspektive erforschen. So geht es durch verwinkelte Gänge und Labors, immer auf der Suche nach der Wahrheit und dem Rest der Truppe. Zwei Schwierigkeiten treten dabei auf: Zum einen wären da die ansteckenden Mutanten. Zur Gegenwehr gibt es ein Gewehr, das im Laufe des Spiels ausgerüstet werden kann, um mit der zunehmenden Stärke der Gegner fertig zu werden. Das klappt auch recht gut, einige genaue Treffer mit Schrotmunition, Flammenwerfer oder Maschinengewehr reichen meist aus. Dabei hilft auch das automatische Zielsystem, das immer den nächsten Gegner erfasst. Ganz exakt ist es allerdings nicht, man muss deshalb schon sehr genau auf die Feinde zielen, um sie zu erwischen. Dennis' zweites Problem sind die vielen verschlossenen Türen, für die es Schlüssel zu finden oder Codes einzugeben gilt, um andere verseuchte Gebiete zu reinigen. Richtig anspruchsvoll sind die Rätsel nicht, Beinarbeit ist eher gefragt als Kopfarbeit. Herumrennen ist sowieso angesagt, besonders für Sicherheitsfanatiker. Das Speichern funktioniert nur an bestimmten Computerterminals, die aber sehr spärlich gesät sind. Wer nicht

■ **JOE COOL** Dennis Riley bleibt auch im Angesicht der Gefahr stets gelassen und handelt überlegt.



■ **UNKENNTLICH** Diese Kreatur war wohl mal ein Wissenschaftler. Jedenfalls will er das Labor nicht verlassen. Riley lässt sich nicht auf theoretische Diskussionen ein.



■ **FLIEGENPLAGE** Der Radar links im Bild zeigt an, ob befreundete Soldaten in der Nähe sind.



■ **ERHOLUNG** Leider kann man die Billardtische und Flipper nicht zu einem Mini-Spiel nutzen.

einen Gegner Dutzende Male bekämpfen will, sollte also öfter mal einen Weg zurückgehen, um nicht immer wieder von vorne anfangen zu müssen. Und das kann leicht passieren, gibt es für Dennis doch mehrere Arten, zu sterben. Er hat eine Gesundheitsanzeige, die nicht auf null gehen sollte; außerdem kann er sich mit dem Mutantenvirus infizieren. Steigt die Ansteckung auf 100 Prozent, mutiert er selber und das Spiel ist aus. Natürlich gibt es für beides Gegenmittel, die sind jedoch nicht so reichlich gesät.

Viele Gegner, wenig Munition

In früheren Entwicklungsphasen des Spiels hat Sony noch angekündigt, mit *Extermination* eines neues Genre zu schaffen: die Panic-Action. Davon ist man zu Recht abgerückt, alles in allem ist doch ein sehr konventionelles Ac-

INFO Die Charaktere

Zu dritt gegen die Parasiten

Bei seinem Einsatz ist Dennis Riley zwar allein, zwei alte Freunde unterstützen ihn jedoch aus der Ferne bei seinem gefährlichen Auftrag.

Das Komplizierte daran ist nur, dass Cindy Chen mit von der Partie ist. Die junge Forscherin war lange mit Dennis' bestem Freund Andrew liiert, der bei einem Einsatz ums Leben gekommen ist. Das Problem: Cindy macht Dennis für den Tod ihres Geliebten verantwortlich. Im Kampf gegen die Mutanten werden die beiden sich wohl zusammenraufen müssen. Vielleicht kommt ja sogar am Ende noch mehr dabei heraus ...



■ **DENNIS RILEY** Obwohl er auch in Cindy verliebt war, war er nie auf seinen Freund Andrew eifersüchtig.

■ **ROGER GRIGMAN** Wie so viele Schwergewichte ist er ein sehr freundlicher und fröhlicher Zeitgenosse.



■ **CINDY CHEN** Die 24-jährige Halbchinesin kennt sich mit Computern aus und spricht drei Sprachen.



tion-Adventure dabei herausgekommen. Und ein schweres noch dazu. Das liegt hauptsächlich an der Brutalität und Anzahl der Gegner sowie an der knappen Munition, an der Action also. Der Adventure-Teil ist dagegen eher einfach gehalten, die Geschichte erschließt sich hauptsächlich aus den zahlreichen Zwischensequenzen. Die sind aber optisch sehr beeindruckend. Das Spiel selbst auch: Die detailreichen, ekligen Hintergründe und Monster überzeugen. Mit Abstrichen trifft das auch auf den Helden zu – lediglich seine Bewegungen wirken etwas unnatürlich. Sonst ist das Ganze technisch solide, Flimmern und Ruckeln stören den Spielablauf nie.

Albrecht Ott



Albrecht Ott

MEIN FAZIT

Sehr Gut

Tödliche Mutanten, zivilisationsbedrohende Parasiten, die Invasion einer unzugänglichen Station, aufgelockert mit einer kleinen Liebesgeschichte: Irgendwoher kennt man fast alles in *Extermination*.

Trotzdem: Die Mischung stimmt und ergibt ein actionreiches und spannendes Spiel. Einiges ist dennoch verbesserungswürdig – das Speichersystem, die Zielerfassung oder die Rätsel etwa.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

X-Squad Electronic Arts **70%**

Geradliniges Action-Spiel mit Taktikeinlagen, das nicht gerade mit Abwechslungsreichtum aufwartet.

Onimusha Capcom **86%**

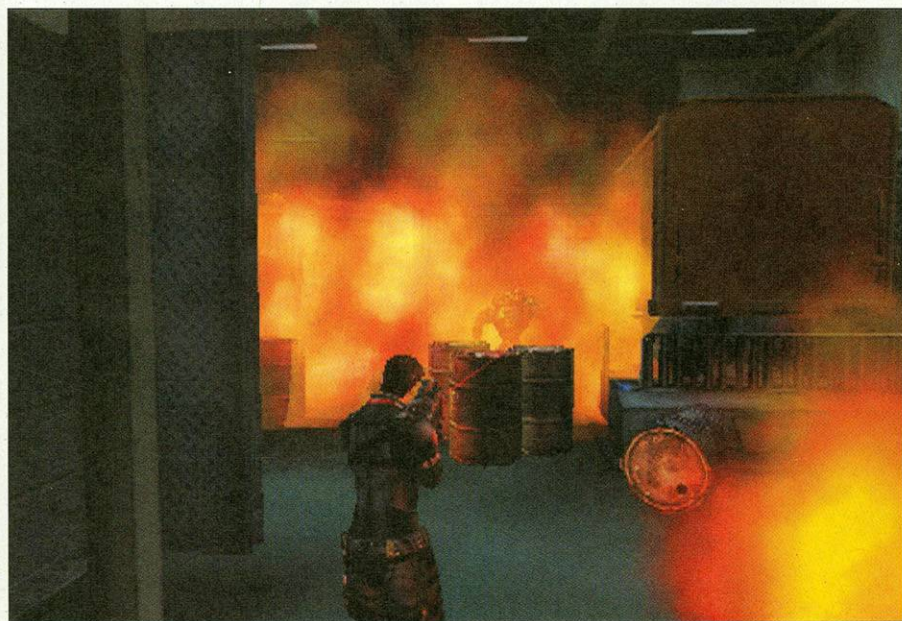
Denksportbetontes Samurai-Adventure, das zumindest in Japan schon mal kräftig abräumen konnte.

TEST Extermination

System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Englisch/deutsche Untertitel
Preis	DM 119,95
Termin	6. Juni
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
DVD	Deep Space

GRAFIK 80% SOUND 85% SPASS 84% GESAMT-WERTUNG **84%**

„Solides Action-Adventure mit fesselnder Story, blutrünstigen Gegnern und massenweise Action“



■ **FEUERPROBE** Aus dem Schatten des Feuers können jederzeit Monster auftauchen und angreifen. Und auch mit den Flammen selbst sollte Dennis nicht unbedingt in direkten Kontakt kommen.



■ **FAHNENFLUCHT** Wenn Sie Ihren Bot auf die Jagd nach der feindlichen Flagge schicken, sollten Sie ihm genügend Rückendeckung geben.



■ **GESPALTEN** Der Zweispieler-Splitscreen-Modus läuft erstaunlich flüssig. Bei vier Spielern kann es schon mal zu leichten Rucklern kommen.

Ballerfreunde haben schon gierig darauf gewartet, dass die PS2-Version von *Unreal Tournament* auch endlich die deutschen Lande erreicht. Und als wir sie dann in unseren Händen hielten, war es uns ein Rätsel, wieso es eigentlich so lange gedauert hat. Denn bis

auf die deutsche Synchronisation (die nicht allzu aufwendig gewesen sein dürfte) hat sich im Vergleich zur NTSC-Fassung nicht viel getan. Doch gerade durch diese verliert das Spiel gehörig an Atmosphäre. Wer sich mit Sprüchen wie „Und tschüss!“ oder „Du wirst

sterben!“ anfreunden kann, die zudem noch schlecht abgemischt sind und dadurch sehr dumpf klingen, wird sich daran allerdings weniger stören. Ein Feature, auf das die deutschen Zocker verzichten müssen, ist die Möglichkeit, zwei Konsolen via i-Link-Kabel

Unreal Tournament

» **GENRE**
Ego-Shooter
» **SPIELER**
1-4
» **HERSTELLER**
Infogrames
» **INTERNET**
www.infogrames.de

Lange hat sie sich gewehrt, die **deutsche Version**. Doch jetzt haben wir sie endlich zum Test!

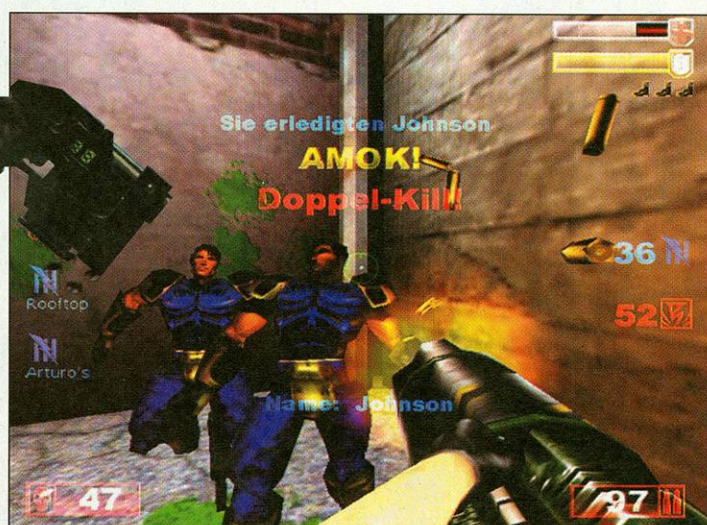
miteinander zu verbinden. Wir wissen zwar nicht warum, aber diese Funktion wurde in der deutschen Version einfach weggelassen. Multiplayer-Matches von zwei bis vier Spielern sind also nur in Splitscreen-Ansicht



■ **RISKANT** Wer im Spiel so theatralisch mit der gegnerischen Flagge posiert, wird schneller tot sein, als ihm lieb ist.



■ **MOVE IN!** Im Assault-Modus müssen Sie schnellstens die gegnerische Basis stürmen.



■ **DOUBLE KILL** Mehrere Gegner schnell hintereinander zu erledigen, schafft man eher selten.



■ **AMOKLAUF?** Die deutsche Synchronisation ist schon ein wenig gewöhnungsbedürftig.

möglich. Der Nachteil hierbei ist leider immer, dass man selber sehen kann, wo die anderen sich gerade herumtreiben. Ein erfahrener Spieler, der alle Levels kennt, hat hier natürlich einen klaren Vorteil.

Technisch gelungen?

An vermehrten Slow-downs leidet die PAL-Umsetzung jedoch nicht. Die Framerate geht erst bei Vier-Spieler-Splitscreen-Matches gelegentlich in die Knie, aber auch nicht so extrem, dass es übermäßig störend wirkt. Grafisch bewegt sich *Unreal Tournament* dabei im oberen Mittelfeld. Die Texturen wurden nochmals gefiltert und wirken dadurch etwas verwaschen, dafür stört aber auch kein lästiges Flimmern das Bild. Die Figuren selber sind alle sauber animiert. Wenn Sie sich mit den zwölf Waffen gegen Ihre Kontrahenten behaupten, bieten sich Ihnen gelungene Grafik-



■ **VOLLTREFFER** Mit einigen Waffen können Sie sich auf kurze Distanz auch selber verletzen.



Stefanie Schwarz

MEIN FAZIT

Gut

Eigentlich ist die PlayStation-2-Variante schon gelungen. Ich frage mich allerdings, warum man gerade den Mehrspielermodus so arg beschnitten hat. Nur Deathmatch oder Capture the Flag ist ein bisschen wenig für einen Ego-Shooter, der eigentlich auf Multiplayer-Gefechte ausgelegt ist. Optisch gibt es nicht viel auszusetzen. Das Spiel läuft in High-Res im Einzelspielermodus sehr flüssig. Alles in allem würde ich das Spiel aber nur denjenigen Spielern empfehlen, die keinen PC zu Hause haben.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Timesplitters

Eidos 76%

Wer über die kargen, flimmernden Hintergründe hinwegsehen kann, bekommt hier grundsätzliche Action geboten.

effekte wie Explosionen und umherfliegende Munitionshülsen. Mit einer einfachen Einstellung im Optionsmenü können Sie wahlweise die Gewaltdarstellung reduzieren und Ihre

TEST Unreal Tournament

System	PlayStation 2
Hersteller	Infogrames
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 129,95
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
4 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	51 Maps
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 18 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Epic Mega Games

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
75%	72%	77%	76%

„Der Multiplayer-Ego-Shooter ist zwar auf der PS2 ganz ordentlich, macht aber online mehr Spaß.“

Gegner grünes, statt rotes Blut vergießen lassen. Völlig unverändert gibt es insgesamt fünf Spielmodi: Deathmatch, Capture the Flag, Domination, Assault und Challenge. Im Multiplayer-Modus kann man allerdings nur die ersten beiden anwählen. Glücklicherweise sind die Bots schon ab dem zweiten Schwierigkeitsgrad nicht zu unterschätzende Gegner.

Stefanie Schwarz

DIE PRIME TIME FÜR GAMER GAME TV ON!



Game On! TV – Das erste Reportage-Magazin für Gamer im deutschen Fernsehen.

Ab sofort jede Woche auf NBC Europe.

Samstag, 19.00 Uhr und
Sonntag, 24.00 Uhr

Hinweis: Die Sendefrequenzen von NBC Europe könnt ihr abfragen auf www.giga.de.





■ **SPIEL ODER FILM?** Unzählige Cutscenes, oft in Echtzeit berechnet, unterbrechen den Spielfluss.



■ **GRÖßERE AUSWAHL** Im Versus-Modus können Sie auch die diversen Endgegner steuern.



■ **BODYGUARD** In den frei begehbaren Abschnitten ist die Kameraführung ziemlich bescheiden.

The Bouncer

» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
1(-4)
» **HERSTELLER**
Squaresoft
» **INTERNET**
www.square-europe.com

Squares Prügelei mit Film-Flair wird den hohen Erwartungen leider nicht gerecht.

Ursprünglich als Action-Rollenspiel angekündigt, entpuppt sich *The Bouncer* in der Praxis als Vertreter des Beat-'em-Up-Genres, das Klassiker à la *Final Fight* und *Double Dragon* in den 80er-Jahren prägten. Mit zwei größeren Unterschieden: Zwischen den Prügeleien können erspielte Bouncer-Punkte auf Fähigkeiten verteilt oder in neue Moves investiert werden. Minutenlange Zwischensequenzen verpassen dem Ganzen außerdem eine stimmige Rahmenhandlung. Sie haben vor jeder Action-Szene die Wahl zwischen drei Spielfiguren, wobei die Auswahl zumindest

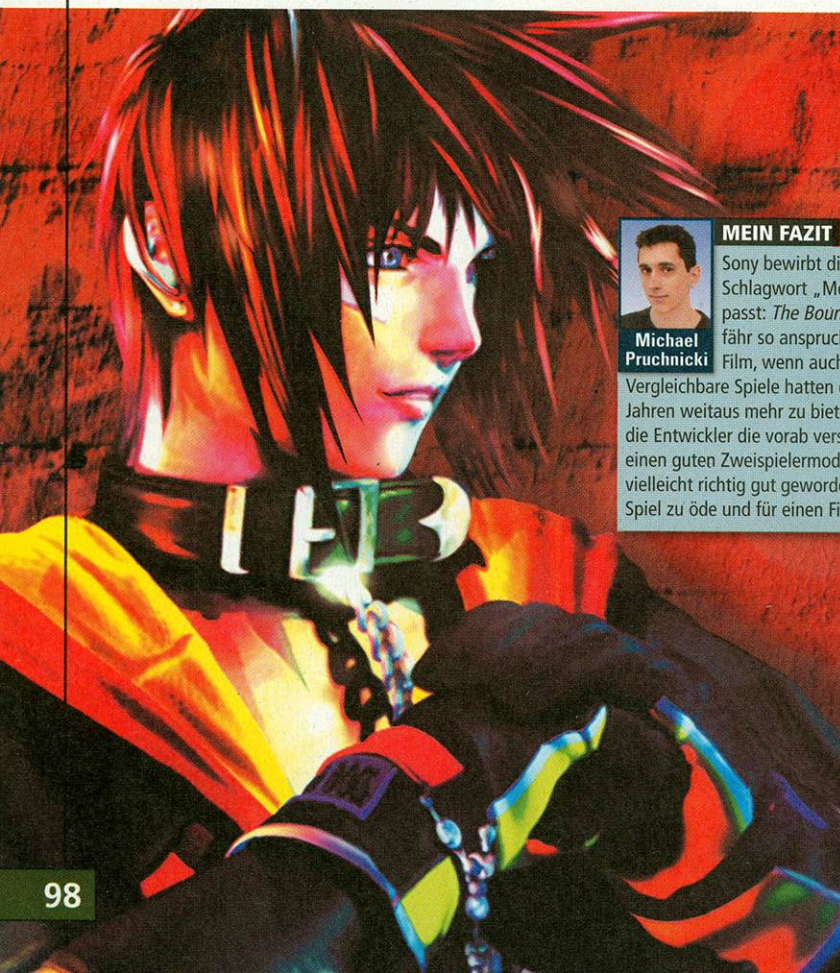
an einer Stelle für einen kurzen Spielabschnitt den Ablauf der Handlung beeinflusst. Die beiden übrigen Kämpfer werden von der PS2 übernommen – der Story-Modus ist leider nur für einen Spieler gedacht, lediglich beim öden Versus-Modus können noch drei weitere

Leute mitmischen. Spektakuläre Kameraeinstellungen und Interaktion mit der Umgebung, wie sie Square im Vorfeld präsentierte, gibt es nicht – nicht einmal herumliegende Stühle können als Waffen benutzt werden. Wer anfangs seine Lebensenergie ausbaut, hat schnell keine größeren Probleme mehr mit den wenig intelligenten Gegnern. Die miese, nicht beeinflussbare Kameraführung in den frei begehbaren Abschnitten des Spiels ist da eine größere Herausforderung.

Michael Pruchnicki



■ **REINE DEKORATION** Im Gegensatz zu ursprünglichen Ankündigungen und Videos können Sie die Gegner nicht mit Stühlen und Tischen bearbeiten.



Michael Pruchnicki

MEIN FAZIT

Okay

Sony bewirbt dieses Spiel mit dem Schlagwort „Movie-Experience“. Das passt: *The Bouncer* ist spielerisch ungefähr so anspruchsvoll wie ein guter DVD-Film, wenn auch nicht ganz so spannend. Vergleichbare Spiele hatten da schon vor über zehn Jahren weitaus mehr zu bieten! Schade, denn hätten die Entwickler die vorab versprochenen Features oder einen guten Zweispielermodus eingebaut, wäre es vielleicht richtig gut geworden. So ist *The Bouncer* als Spiel zu öde und für einen Film einfach zu teuer.

■ BEKANNTER STIL

Das Character Design von *The Bouncer* übernahm Tetsuya Nomura (*Final Fantasy VII* und *VIII*).

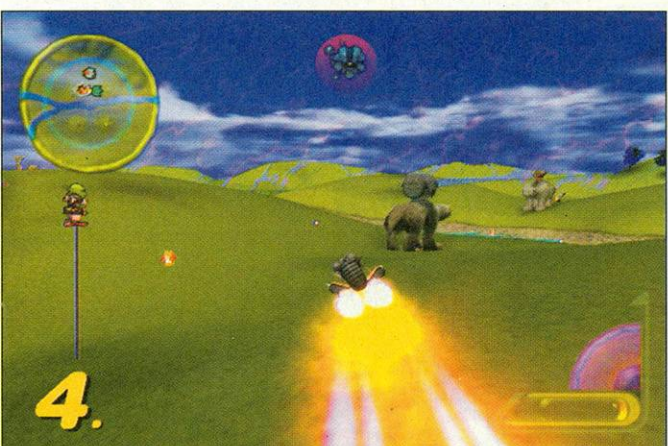
TEST The Bouncer

System	PlayStation 2
Hersteller	Squaresoft
Genre	Action
Spieler	1(-4)
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	20. Juni

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja, nach jedem Kampf
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Noch nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
DVD	Dream Factory/Squaresoft

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
84%	76%	62%	68%

„Das groß angekündigte Spiel entpuppt sich auf Dauer als extrem eintönige Prügelei.“



AUF WEITER FLUR In den Deathmatch-Arenen, wie dem Schlachtfeld von Naboo, kommt nur schwer Stimmung auf.



LANG LEBE DIE KÖNIGIN Im Replay zeigt die Droidenkamera einen sehenswerten Zusammenschnitt des Rennens.

Star Wars Super Bombad Racing

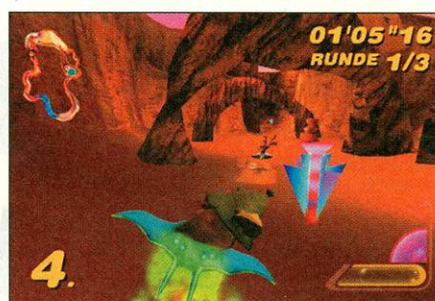
»GENRE
Rennspiel
»SPIELER
1-4
»HERSTELLER
Electronic Arts
»INTERNET
www.superbombad.com

Der jüngste Episode-I-Titel präsentiert sich als reiner Funracer.



Darth Maul, Anakin Skywalker, Jar-Jar Binks und fünf weitere *Episode I*-Helden gondeln hier in Mini-Fluggleitern von den Sümpfen Naboo bis ins Innere eines imperialen Raumschiffs. Indem sich der Spieler einen Platz an der Spitze sichert, erspielt er sich nach und nach den Zugang zu allen neun Rundenkursen beziehungsweise den vier Deathmatch-Arenen. Nach Fun-Racer-Art wirft man sich hierbei gegenseitig möglichst viele Steine in den Weg, will heißen unterwegs aufgesammelte Photonenbomben, Ge-

leewürfel, Energiebälle, Ionennetze etc. Oder man klammert sich per Traktorstrahl an die Gegenspieler oder düst mithilfe von Boosts über ihre Köpfe hinweg. Rollende Steine, schießwütige Jawas, Untertunneltunnel und andere Schikanen erschweren hie und da das Vorankommen. Bevor man den Streckenaufbau verinnerlicht hat, verfranst man sich leider einige Male in den recht detailarmen 3D-Landschaften und nicht immer findet man sich dabei in einer mit Boni gespickten Abkürzungspassage wieder. Splitscreen-Matches an verschachtelteren Schauplätzen wie dem Jedi-Tempel oder Theed enden spätestens im Vierpielermodus im Chaos, zumal man hier keinerlei Anhaltspunkt über den Standort der anderen Piloten hat. Das Hintergrundgedudel lässt sich deaktivieren, nicht jedoch die nervigen Ladezeiten, die vor jedem Rennen auftreten, ob man nun den Kurs wechselt oder nicht. Die witzigen *Star Wars*-Gnome und die ansehnlichen Effekte vermögen diese Schwächen nur ansatzweise aufzuwiegen. Begeisterungsstür-



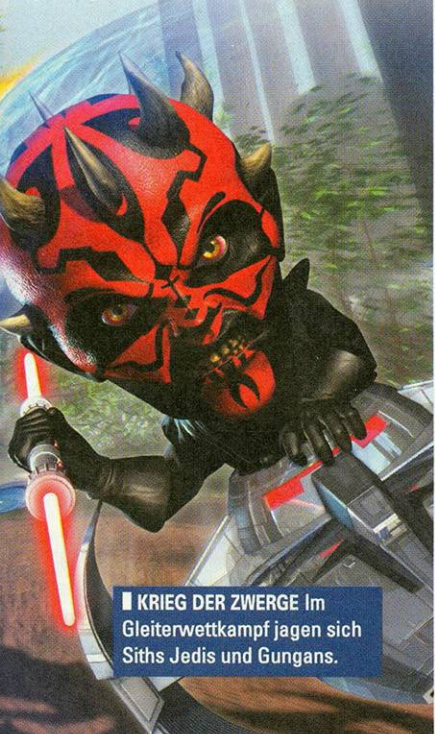
POWER-UP Schillernde Extras pflastern die hindernisreichen 3D-Rennstrecken.



TREFFER! Die farbenfrohen Effekte gehören zu den sprichwörtlichen Glanzpunkten des Spiels.

me wird der Titel so höchstens bei *Episode I*-Fans jüngeren Semesters auslösen.

Stefanie Schetter



KRIEG DER ZWERGE Im Gleiterwettkampf jagen sich Siths Jedis und Gungans.

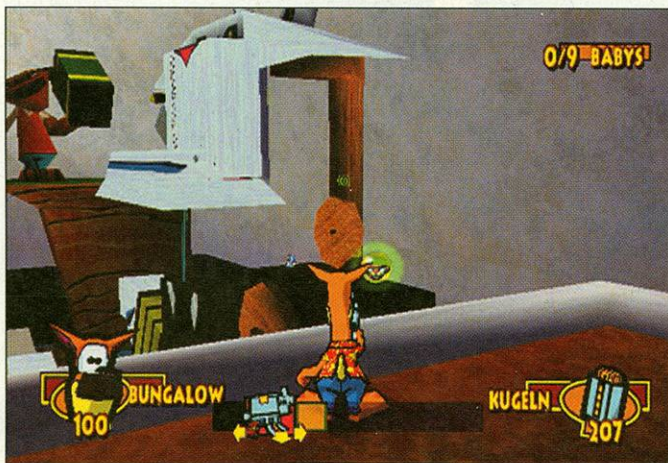
Stefanie Schetter

MEIN FAZIT

Hey, ich sehe ja ein, dass es ein Weichen dauern kann, bis eine neue Strecke geladen ist. Aber vor jedem Rennen und jedem Optionsmenü bis zu einer halben Minute Däumchen zu drehen, zerrt doch ziemlich an den Nerven. Und wo bitte soll der Sinn eines Arena-Matches liegen, wenn man minutenlang durch die Prärie fahren kann, ohne die Figur eines Mitspielers zu Gesicht zu bekommen? Wirklich schade, denn eigentlich fand ich die Idee einer *Star Wars*-Parodie im *Mario Kart*-Stil recht Spaßig. Doch um als reines Singleplayer-Rennen zu überzeugen, fehlt es dem Titel einfach an Substanz.

Geht so

TEST Star Wars Super Bombad Racing			
System	PlayStation 2		
Hersteller	Electronic Arts		
Genre	Rennspiel		
Spieler	1-4		
Sprache	Deutsch		
Preis	DM 119,95		
Termin	25. Mai		
Schwierigkeitsgrad	Save Game		
Leicht bis mittel	Ja		
Analog/Dual Shock	Levels		
Ja/ja	13 Kurse		
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe		
Ja	Ohne Altersbeschränkung		
Datenträger	Entwickler		
DVD	Lucas Learning		
*GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
65%	55%	70%	69%
„Nett gemeinter Fun-Racer mit langen Ladezeiten und unausgegorenem Multiplayer-Modus“			



■ **HÖLLENMASCHINE** Jenseits dieses Apparates schreit ein Baby um Hilfe. Zum Glück ist Bungalow gut in Form für eine athletische Einlage.



■ **ROLLENTAUSCH** Auch im Deathmatch ist es möglich, an Teleporterpunkten die Spielfigur zu wechseln, die gleich darauf topfit im Geschehen steht.

» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
1-4
» **HERSTELLER**
Acclaim
» **INTERNET**
www.furfighters.com

Sie sind
flauschig.
Sie sind
wütend. Und: Sie
sind bewaffnet.

Fur Fighters: Viggo's Revenge

Rotfuchs Chang quetscht sich durch kleinste Öffnungen, Katze Juliette erklimmt steile Wände, Pinguin Rico ist der geborene Taucher, Känguru Bungalow erreicht besonders hohe Absätze und Drachenbaby Tweek flattert nach Spyro-Vorbild durch die Lüfte. Als der grausame General Viggo die Familien der Fur Fighters kidnappt, sehen die Pelztier rot und holen unter der Führung von Kampfköter Rufus zum Gegenschlag aus. In sieben weit verzweigten Spielwelten verarbeiten Sie in Gestalt der rabiaten Knuddeltiere Viggos



■ **PARA PARA PARADISE** In diesem Tanz-Mini-Spiel dürfen Sie zusätzliche Waffen abstauben.



■ **FRÜH ÜBT SICH** Da Tweeks Mutter verschwunden ist, greift der kleine Drache selbst zur Knarre.

Handlanger mit aufgesammelten Granatenwerfern, MGs, Eiskanonnen und anderem schweren Geschütz zu Popcorn, sacken Waffen und Boni ein und befreien den in unwegsamen Winkeln versteckten Nachwuchs. Um die Rätselaufgaben zu lösen und in alle Levelabschnitte vorzudringen, müssen Sie an speziellen Punkten die Figuren mit den nötigen Fähigkeiten einwechseln, was dem an sich recht traditionellen Gameplay zusätzlichen Anspruch verleiht. Dass die Charaktere so ungebremst (mit wahlweise 50 oder 60 Hertz) durch Biberbauten, Dino-Städte oder Flugzeugträger tapsen, mag nicht zuletzt daran liegen, dass sie sich vornehmlich durch stark stilisierte, platt wirkende Umgebungen bewegen. Das trübt zwar die Übersicht in den Hüfpassagen etwas, trotzdem stimmt das comicartige Gesamtbild. Wem beim Puzzleknacken in den weitläufigen Levels zeitweise die Puste ausgeht, der darf zwischendurch ein fetziges Fluff-Match gegen bis zu drei menschliche Mitspieler einschieben. Im Steuerungsmenü sollte jeder eine Tastaturbelegung nach seinem Geschmack finden.

Stefanie Schetter

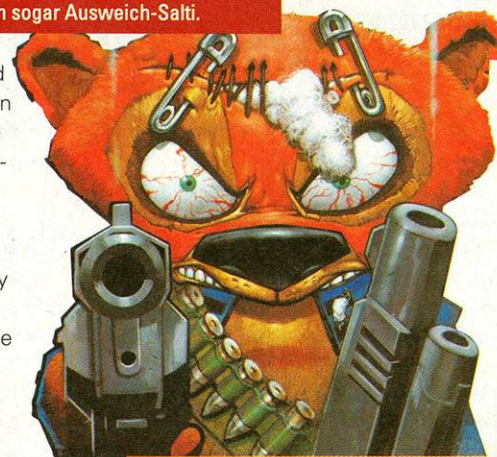


MEIN FAZIT

Gut

Den ersten Stein im Brett hatten die Fur Fighters bei mir mit der witzigen – englischen – Synchronisation der Zwischensequenzen. Die urigen englischen Akzente unterstreichen die Persönlichkeiten der tödlichen Kuscheltiere einfach köstlich. Die Jagd auf Viggo und die entführte Verwandtschaft hingegen erfordert ein gewisses Maß an Geduld, zumal das Spiel nur automatisch zwischen den Levels abspeichert. Ein solider Ballerspaß mit Köpfchen.

■ **RAUCHENDE COLTS** Die schießwütigen Schergen des Generals beherrschen sogar Ausweich-Salti.



TEST Fur Fighters: Viggo's Revenge

System	PlayStation 2
Hersteller	Acclaim
Genre	Action
Spieler	1-4 (Multitap)
Sprache	Dt. Texte, engl. Sprache
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich

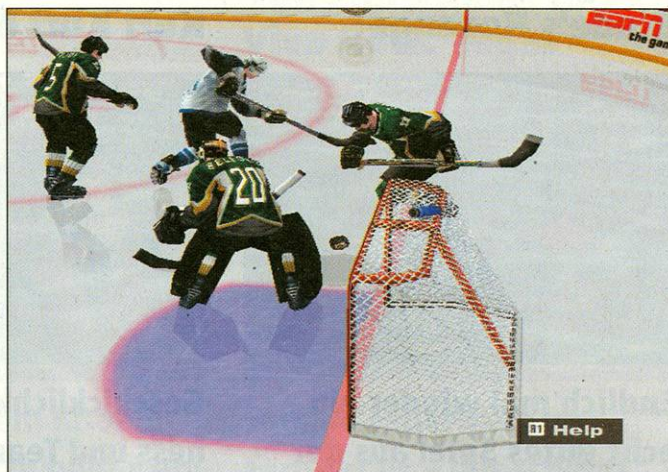
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Über 30
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
DVD	Bizarre Creations

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
68%	70%	80%	79%

„Relativ komplexer Action-Shooter um eine Hand voll liebenswerter Comic-Charaktere“



KRASSER BUG Sie haben es bestimmt vermutet: Dies ist nicht das Replay eines schönen Tors! Obwohl der Puck hinter der Linie ist, zählt der Treffer nicht.



FERNSEHREIF Im Replay können Sie sich die schönsten Szenen nochmals anschauen. Hier sieht Torhüterlegende Ed Belfour ziemlich schlecht aus.

ESPN National Hockey Night

GENRE
Sport
SPIELER
1-4
HERSTELLER
Konami
INTERNET
www.konami-europe.com

Die Eishockey-WM ist kaum vorbei, da läutet Konami in Deutschland schon die nächste Eiszeit ein!

Es besteht kein Zweifel daran, dass das hervorragende Abschneiden der deutschen Puckjäger bei der Weltmeisterschaft das Beste war, was dem krisengebeutelten deutschen Eishockey seit langer Zeit passiert ist. Durch ihr couragiertes Auftreten konnten sich die Kufen-Cracks in die Herzen vieler neuer und alter Fans spielen. Wer ebenfalls

von der allgemeinen Euphorie mitgerissen wurde und das schnelle Spiel mit dem Puck auch zu Hause auf der PS2 miterleben möchte, hat jetzt theoretisch eine Alternative zum Konkurrenztitel von EA. Wie der Name schon verrät, dreht sich bei *Hockey Night* alles um die amerikanische Profi-Liga NHL. Deutsche Teams und Nationalmannschaften suchen Sie hier vergebens. Sie haben die Wahl zwischen einem schnellen Auswahlspielchen, einer kompletten Saison oder dem Sofort-einstieg in die Play-offs. Wer mit den vorhandenen Stars nicht ganz zufrieden ist, kann sich darüber hinaus seine Wunschprofis per Editor selbst basteln. Wenn Sie sich für einen Spielmodus entschieden haben, müssen Sie nur noch Ihr Team wählen, die Grundbedingungen des Wettbewerbs (Spielgeschwindigkeit, Spieldauer, Schwierigkeitsgrad usw.) festlegen und schon geht's

los. Nach nur wenigen Spielzügen werden Sie jedoch merken, dass Sie langfristig weder mit der trägen Steuerung noch mit der zu Beginn eingestellten Spielansicht viel anfangen können. Haben Sie die notwendigen Änderungen vorgenommen, können Sie sich endlich an der flüssigen Darstellung des Spielgeschehens, der durchweg guten Grafik und den sehenswerten Spieleranimationen freuen. Auch die englischen Kommentare können begeistern – aber nur, bis Sie nach nur wenigen Minuten Spielzeit die ersten derben Logik- und AI-Fehler entdecken. Die künstliche Dummheit von Freund und Feind wird selbst dem geduldigsten Spieler schon nach wenigen Spielen den letzten Nerv rauben.

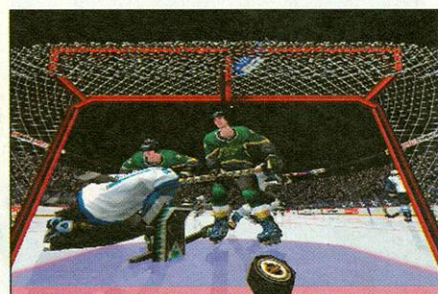
Wolfgang Fischer



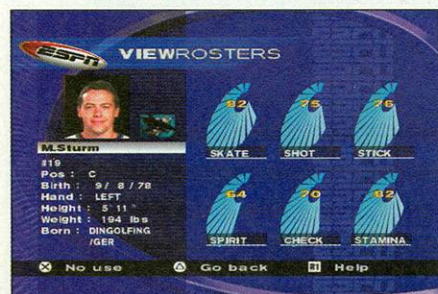
MEIN FAZIT

Geht so

Hockey Night sieht gut aus und macht Spaß. Dieser erste Eindruck verfliegt allerdings schon nach etwa zehn Spielminuten und weicht der Ernüchterung ob verschiedener Ungereimtheiten im Spiel und einer unheimlich trägen Steuerung. Wer sich daran nicht stört, wird sich zumindest für ein paar Stunden über gute Grafik und schöne Replays freuen können.



ZWEI GEGEN EINEN IST UNFAIR? Egal! Der Torwart ist geschlagen und der Puck zappelt im Netz.



LEGIONÄR Der Center ist einer der wenigen Deutschen, die sich in der NHL durchsetzen konnten.



TOLLER SCHLAGSCHUSS Der Puck hat einen farbigen Schweif, damit Sie ihn besser verfolgen können.

TEST ESPN National Hockey Night

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Sport
Spieler	1-4
Sprache	Englisch
Preis	DM 119,95
Termin	22. Juni

Schwierigkeitsgrad	Save Game
5 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Konami

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
78%	77%	60%	61%

„Aufgrund gravierender Schwächen im Gameplay ist Konamis Hockey-Titel leider nur Durchschnitt.“

Army Men Air Attack: Blade's Revenge



Endlich mal wieder ein echt gutes Spiel aus der Army-Men-Reihe!

In jüngster Zeit verließen wenige Lichtblicke die Entwicklungsstudios von 3DO, vor allem wenn Army Men darauf stand. Eines der ruhmreicheren Kapitel war Air Attack 2 für die PSone. Das kommt jetzt als Blade's Revenge auch auf die PlayStation 2. Außer dem Titel hat sich aber nichts geändert. In 26 Missionen geht es mit dem Hubschrauber gegen die braune Armee, wobei bestimmte Aufträge zu erfüllen sind. Dafür gibt es nicht nur drei verschiedene Waffen am Fluggerät, die Piloten können auch fast jedes herumliegende Utensil aufnehmen und Richtung Gegner schleudern. Die Umgebungen sind sehr spielzeuggerecht gestaltet, voller überdimensionaler Baseballkappen, Getränkedosen und riesiger Insekten. Das sieht nett aus, allerdings nicht viel anders als auf der PSone.

Albrecht Ott



■ **HALLOWEEN** Ein Kürbis im Schlepptau eignet sich auch, um Panzer zu zerstören.

TEST Army Men Air Attack: Blade's Revenge

System		PlayStation 2	
Hersteller		Infogrames	
Genre		Action	
Spieler		1-2	
Sprache		Deutsch	
Preis		Ca. DM 120,-	
Termin		8. Juni	
Schwierigkeitsgrad		Save Game	
Mittel		Ja	
Analog/Dual Shock		Levels	
Ja/ja		20	
Analoge Buttons (PS2)		USK-Freigabe	
Nein		Ab 12 Jahren	
Datenträger		Entwickler	
CD		3 DO	
GRAFIK	SOUND*	SPASS	GESAMT-WERTUNG
67%	64%	79%	77%

Kuri Kuri Mix



Geschicklichkeit, Cleverness und Teamwork führen zwei Häslein zum Ziel.

Wozu hat der PS2-Controller eigentlich zwei Analogsticks? Eine Frage, die Empire jetzt überzeugend beantwortet. Bei Kuri Kuri Mix steuert der Spieler zwei Figuren gleichzeitig: die eine mit dem linken, die andere mit dem rechten Stick. Die zwei Hasen Chestnut und Cream durch 36 vertikal scrollende Levels zu bugsieren, ist die Aufgabe. Das wird nicht nur durch zahlreiche Hindernisse erschwert, sondern auch dadurch, dass man immer beide Hasen gleichzeitig kontrollieren muss. Kooperation ist dabei schwer angesagt. So kann Cream auf der rechten Bildschirmhälfte Hindernisse für Chestnut beiseite räumen und umgekehrt. Weniger Geschicklichkeit und Voraussicht erfordert da der Mehrspielermodus. Bis zu vier Spieler liefern sich hier heiße Wettrennen, bei denen es mit allen Mitteln darum geht, zuerst ans Ziel zu kommen.

Albrecht Ott



■ **WÜSTENPLANET** Während Chestnut Treibsand überquert, wartet Cream auf den Skorpion.

TEST Kuri Kuri Mix

System	PlayStation 2
Hersteller	Empire
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	36
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
DVD	From Software

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT- WERTUNG
76%	75%	79%	79%

Sky Surfer



Sportler und Spaßkurve dieses Spiels sind meistens im freien Fall.

Mit einem Brett an den Füßen aus dem Flugzeug springen – das klingt eigentlich aufregend. Was bei der Umsetzung des Extremsports Sky-Surfen herausgekommen ist, ist aber eher langweilig. Sie steuern einen von drei Himmelsstürmern und versuchen, mit Tastenkombinationen auf den Luftströmungen Salti und andere Kunststückchen hinzulegen. Dann sollten Sie rechtzeitig den Fallschirm öffnen und auf dem Weg nach unten einige Checkpoints ansteuern. Außerdem gibt es noch die Ballonjagd. Hier schweben Sie über einem riesigen Ventilator und bringen Ballons zum Platzen. Dazu ist das Spiel noch wenig umfangreich: In jedem Modus gibt es nur drei Levels. Auch zu zweit bietet Sky Surfer nicht mehr Abwechslung als alleine. Hier ist nur der Trickmodus anwählbar.

Albrecht Ott



■ **TRICKREICH** Mit verschiedenen Tastenkombinationen machen die Springer Kunststückchen.

TEST Sky Surfer

System	PlayStation 2		
Hersteller	Swing!		
Genre	Sportspiel		
Spieler	1-2		
Sprache	Deutsch		
Preis	119,95		
Termin	Erhältlich		
Schwierigkeitsgrad		Save Game	
Hoch		Ja	
Analog/Dual Shock		Levels	
Ja/Ja		6	
Analoge Buttons (PS2)		USK-Freigabe	
Nein		Ohne Altersbeschränkung	
Datenträger		Entwickler	
CD		TOKA/Conspiracy Ent.	
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
43%	51%	46%	46%

Gauntlet: Dark Legacy



Hack&Slay-Abenteuer, das nur mit ein paar Freunden richtig Spaß macht!

Sie haben eine PS2 mit Multi-Tap und drei gleichgesinnte Kumpels, mit denen Sie oft nächtelang vor der Konsole sitzen und Gegner zu Dutzenden dahinmetzeln? Voilà, Sie haben wahrscheinlich Ihr neues Lieblingsspiel gefunden! In *Dark Legacy* wählen Sie aus einer Vielzahl von Charakteren Ihren persönlichen Helden aus und verbessern auf dem Weg durch die 60 Levels nach und nach seine Fähigkeiten. Durch Aufnahme von Gegenständen frischen Sie Ihre Gesundheit wieder auf oder erhalten spezielle Zauber, die Ihr Weiterkommen fördern. Ganz nebenbei sollten Sie noch Kristalle auf sammeln, die den Zugang zu anderen Welten ermöglichen. Einzelspieler werden wohl sehr schnell die Lust am Monsterplätzen verlieren. Für Grafik, Sound und Animationen gilt: ordentlich, aber nicht spektakulär!

Wolfgang Fischer

Gifty



Bei Cryos neuem Knobel-Jump&Run Gifty geht's um Licht und Schatten.

So kann der titelgebende Held zum Beispiel im Dunkeln nicht überleben und rotes Licht lässt den seltsamen Helden schrumpfen – was je nach Fall nützlich oder störend sein kann. Für manche Gegner gelten ähnliche Regeln. Licht- und Dunkelheitszauber sind oft die Lösung, wobei grünes Licht Gifty der dazu nötigen Zauberkraften beraubt. Ein weiteres witziges Feature ist die Schatten-Kanone, die den Besitzer des Schattens kurzfristig einfriert. An Ideen hat's also nicht gemangelt, dafür leider an der Ausführung. So ist sehr oft Trial & Error angesagt und Fehler kosten einen meist sofort das Leben – da macht sich schnell Frust breit, zumal die Levels auch beim ersten Versuch nicht wirklich spannend sind. Trotzdem: angesichts früherer Cryo-Machwerke ein echter Lichtblick!

Michael Pruchnicki

The Flintstones in Viva Rock Vegas



Familie Feuerstein und Funracer – das scheint nicht gut gehen zu können.

Manche Schauspieler haben kein glückliches Händchen bei der Auswahl ihrer Filmrollen. Manchen Zeichentrickfiguren scheint es bei ihren Videospelauftritten genauso zu gehen. Gerade erst hat die Familie Feuerstein ihren Ruf in dem unsäglichen *Bedrock Bowling* auf der PSone ruiniert, da zeigt sie auch schon auf der PlayStation 2, wie Rennspiele nicht aussehen sollten. In *Viva Rock Vegas* geht es in prähistorischen Karts auf 24 Kurse. Mit einer katastrophalen Steuerung und extrem unfairen Gegnern vergeht einem da bald der Spaß an der Steinzeit. Power-ups sind zwar behilflich, das eine oder andere Rennen zu gewinnen, doch die Motivation dazu geht schon lange vorher verloren. Das liegt auch daran, dass die prähistorische Grafik eher an ein PSone-Spiel erinnert.

Albrecht Ott



■ GEMEINSAM STARK Wenn gleich drei Helden die Zombies beharken, ist der Sieg nur Formsache.



■ SCHATTENBOXEN Nicht die Gegner, sondern ihre Schatten sind oft das entscheidende Ziel.



■ FREIER FALL Gleich zwei Spieler fallen hier ins Bodenlose und verlieren wertvolle Zeit.

TEST Dark Legacy

System	PlayStation 2
Hersteller	Midway
Genre	Action
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	22. Juni
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	60 Levels
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Midway

GRAFIK 70% SOUND 65% SPASS 63% GESAMT-WERTUNG 64%

TEST Gifty

System	PlayStation 2
Hersteller	Cryo Interactive
Genre	Jump & Run
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 99,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel bis hoch	Ja, zwischen den Levels
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nein	11
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Eko Software

GRAFIK 60% SOUND 63% SPASS 60% GESAMT-WERTUNG 62%

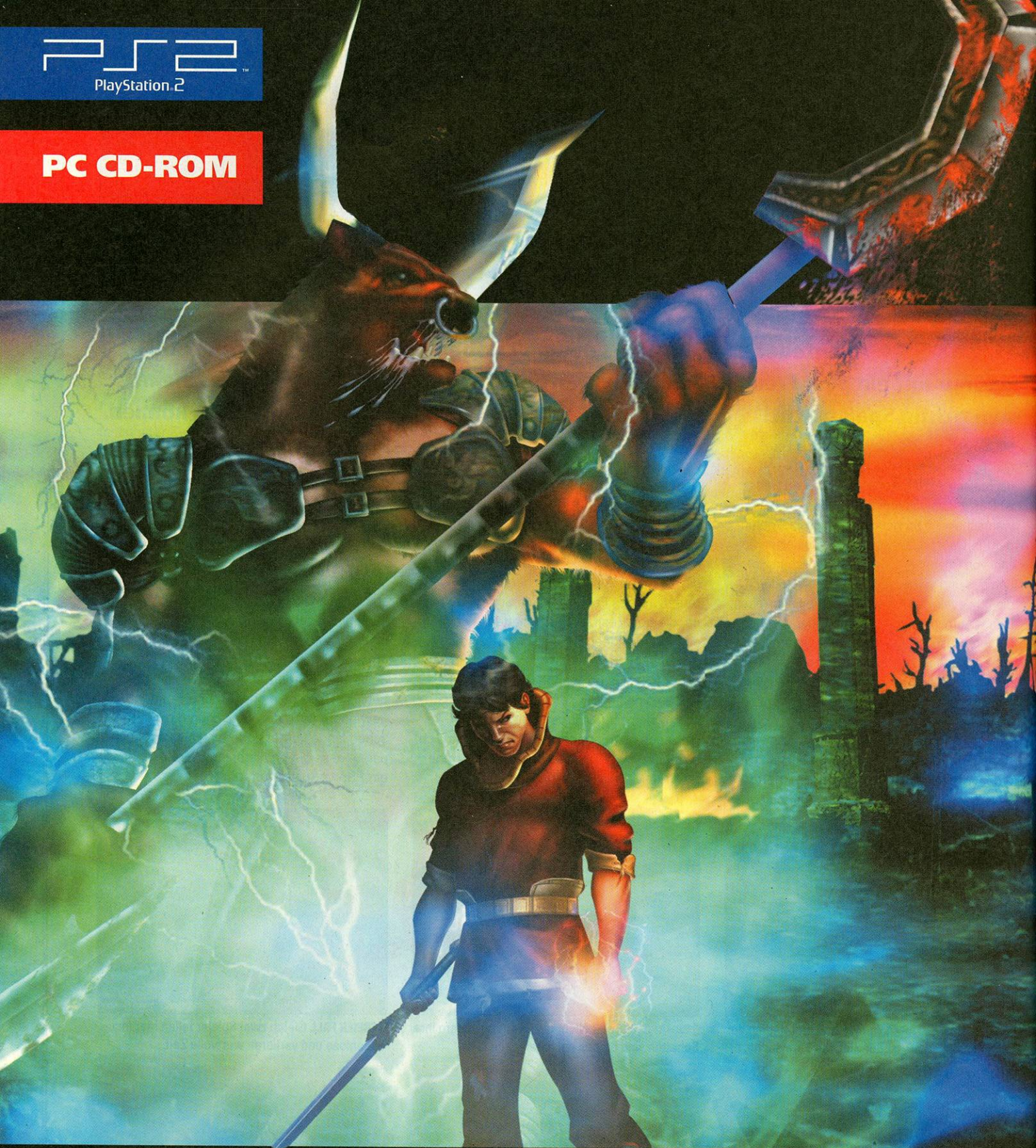
TEST The Flintstones in Viva Rock Vegas

System	PlayStation 2
Hersteller	Swing!
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	24
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	TOKA/Conspiracy Ent.

GRAFIK 42% SOUND 49% SPASS 40% GESAMT-WERTUNG 41%

PS2
PlayStation 2

PC CD-ROM



VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

THQ
WWW.THQ.DE

PS2 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria. Game © 2000 Volition Inc. Library programmes © 1997-2000 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. Published by THQ Inc. Developed by Volition Inc. Summoner, the Summoner logo, Volition and the Volition logo are trademarks of Volition Inc. THQ and the THQ logo are trademarks or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

AUSERKOREN VOM
SCHICKSAL

GEZEICHNET VOM
SCHRECKEN

ERFÜLLT VON DER
PROPHEZEIUNG

BERUFEN ZUM
RETTEN

Summoner

Ein klassisches Rollenspiel von den Machern der Erfolgstitel „Descent“ und „Freespace“

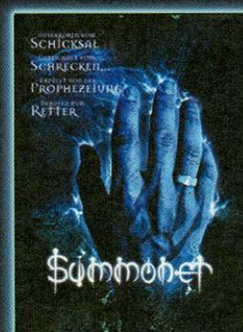
Steuere eine Gruppe aus bis zu 5 Personen und interagiere mit mehr als 120 weiteren Charakteren.

Beschwöre und kontrolliere während Deiner Kämpfe 16 verschiedene Kreaturen aus dem Fantasy Reich.

Steigere die Macht Deiner Party durch den Einsatz faszinierender Zauber und einzigartige Waffen.

Eine riesige, atemberaubende Welt in 3D High-Grafik und Vollbild Anti-Aliasing.

Party-basiertes Kampfsystem in Echtzeit.



Alone in the Dark: The New Nightmare

» GENRE
Action-Adventure
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Infogrames
» INTERNET
www.aloneinthedark.com

Zwischen
nervig und
nervener-

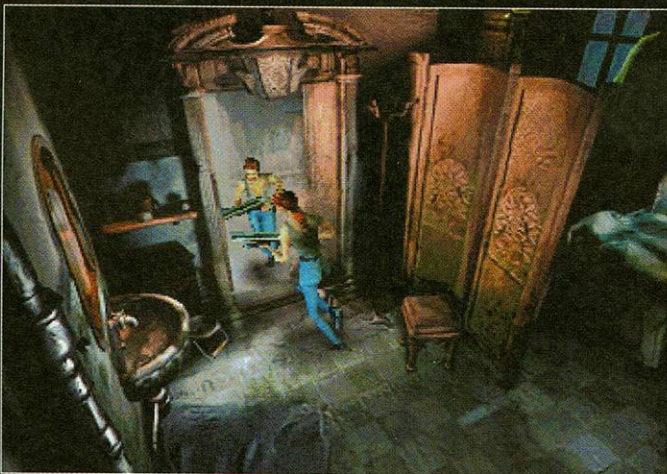
fetzend: Aufregung
ist bei Alone in the
Dark garantiert.



■ LICHTGESTALT Der glühende Dämon im Bild ist nur mithilfe eines Spiegels zu besiegen.



■ BEAM ME UP Die Gegner erscheinen oft wie aus dem Nichts, was eine schnelle Reaktion erfordert.



■ HINTER DEN SPIEGELN Durch den Spiegel gelangt Aline in einen anderen Raum. Das kennt man doch schon von Alice im Wunderland.



■ MUSKELBERGE Die Zombies sind ziemlich zäh, sie lassen sich lediglich für kurze Zeit beseitigen. Beim nächsten Besuch sind sie wieder da.

Was macht eigentlich ein gutes Horror-Adventure aus? Eine stimmige, spannende Geschichte; eine gruselige Atmosphäre, erzeugt durch groteske Gegner, unheimliche Umgebungen und al traumhafte Toneffekte; knifflige Rätsel und sympathische, überforderte Protagonisten können auch nicht schaden. Irgendwie hat *Alone in the Dark: The New Nightmare* all das, andererseits aber wieder nicht. Die Geschichte ist komplex, mysteriös, wenn auch ein wenig klischeebeladen. Dazu ist sie auch noch recht originell erzählt. Der Spieler steuert Privatdetektiv Edward Carnby oder Ethnologin Aline Cedrac in Außenansicht durch ein verlassenes Landhaus auf dem einsamen Shadow Island vor der Küste Maines. Beide haben einen Auftrag, werden gleich zu Beginn jedoch voneinander getrennt und müssen sich alleine durchschlagen. Schnell merken sie, dass etwas nicht stimmt auf der Insel. Dämonische Schattenwesen bevölkern das Eiland und der Hausherr scheint irgendetwas damit zu tun zu haben. Das Ganze beruht auf einem indianischen Zauber, der mit sieben Statuen gebrochen werden kann. So machen sich die beiden auf, diese Statuen zu finden, um dem Albtraum ein Ende zu setzen.

Gruselige Effekte sorgen für Horror

Interessant ist dabei vor allem die Erzählweise: Der Spieler rekonstruiert die ganze Geschichte aus Tagebüchern, Briefen, Fotografien, und was er sonst noch so findet. Und das auch noch aus zwei Perspektiven: Die Abenteuer von Aline und

■ KEINE ANGST! Edward Carnby braucht viel Mut, um alleine im Dunkeln kein Nervenflattern zu bekommen.



■ **PLANSCHBECKEN** Das Wassermöster steht plötzlich hinter Carnby und will ihn ertränken.

Carnby lassen sich getrennt voneinander spielen. Schön dabei ist, dass man die gleiche Handlung durch die Augen von zwei verschiedenen Personen mitbekommt. Beim zweiten Durchspielen gibt es auf diese Weise eine Mischung aus bekannten und neuen Story-Elementen. Außerdem haben die beiden Hauptpersonen unterschiedliche Ausgangspunkte, Herangehensweisen und Charaktere, so dass sich durch die neue Perspektive tatsächlich neue Gesichtspunkte in der Geschichte ergeben. Nicht nur dadurch entsteht eine sehr dichte Atmosphäre. Die vorgeordneten Kulissen und die Lichteffekte tragen ebenfalls eine Menge dazu bei. Meistens ist es sehr finster im Landhaus, Licht spenden in erster Linie die Taschenlampen der Protagonisten. Mit einem Echtzeitlichtsystem sieht das wirklich toll und gruselig aus. In den großartigen Hintergründen wirken die Helden aber ein wenig verloren. Sie bewegen sich sehr seltsam und sind merkwürdig unproportioniert und unbeholfen programmiert. Unterschiedlich gelungen ist auch der

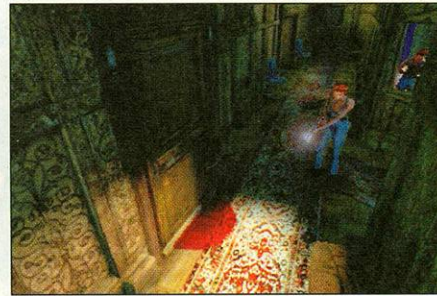


■ **WISSENSPEICHER** In der Bibliothek gibt es viele Hinweise zu den mysteriösen Vorgängen.

Soundtrack. Grandios die Toneffekte: Gewitter klingen bedrohlich, das Hallen der Schritte auf Teppich oder Holz hört sich sehr echt an, und wenn in einem dunklen Raum nur ein schweres Atmen zu hören ist, ist das Paranoia pur. Die Musik schaltet man aber besser aus. Für kaltes Grausen sorgt hier höchstens die miese Qualität. Und wann kommt endlich mal eine deutsche Spielefirma auf die Idee, für die Synchronisation richtige Schauspieler zu engagieren?

Zähe Zombies und Gameplay

Die erwähnten Mängel haben jedoch kaum Einfluss auf den Spielspaß, das wahnsinnig zähe Gameplay aber schon. Eine Geschichte kann noch so spannend sein und interessant erzählt werden – wenn sie sich nicht stringent nachspielen lässt, hat niemand was davon. Das genau ist das Problem von *The New Nightmare*. Die Rätsel sind zwar nicht unlösbar, doch meist nur durch Herumlaufen zu bewältigen. Das aber ist sehr schwierig. Die zahlreichen Schattenwesen sind unheimlich zäh und sterben erst nach



■ **WENIG EINLADEND** Der Blutfleck vor der Tür deutet nicht auf ein gemütliches Kaminzimmer hin.

einer ausreichenden Salve aus einer der vielen Waffen. Munition ist jedoch Mangelware, genau wie die Amulette, ohne die Speichern nicht möglich ist. Dadurch ist es problematisch, einfach ein bisschen herumzulaufen und zu suchen. Das wäre aber nötig, da es in dem Landhaus viele Orte gibt, wo die Lösung eines Rätsels liegen könnte. Deshalb müssen die Protagonisten immer wieder von vorne anfangen und dieselben Zombies noch einmal besiegen. Und wenn sie in den Raum zurückkehren, der eigentlich schon aufgeräumt ist, sind die Monster auch wieder da. So macht das keinen Spaß.

Albrecht Ott



Albrecht Ott

MEIN FAZIT

Gut

Alone in the Dark: The New Nightmare macht sich seine hervorragenden Ansätze selbst kaputt. Es sieht großartig aus, es hört sich toll an, aber der Spaß am Spielen vergeht doch schnell. Lösungen suchen, wenn einen Monster bedrängen, die man mangels Munition nicht bekämpfen kann, ist nicht lustig.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Silent Hill

Konami

90%

Hier stimmt die Mischung aus anspruchsvollen Rätseln, toller Optik und Akustik sowie komplexem Spielspaß.

Resident Evil 3: Nemesis

Eidos

89%

In diesem Adventure entstehen die Zombies nicht durch indianischen Zauber, sondern durch den T-Virus.

Parasite Eve II

Square

86%

Sehr guter Survival-Horror mit Rollenspieleinschlag, bei dem es mal wieder gegen Mutanten und Parasiten geht.

INFO Horror im Landhaus

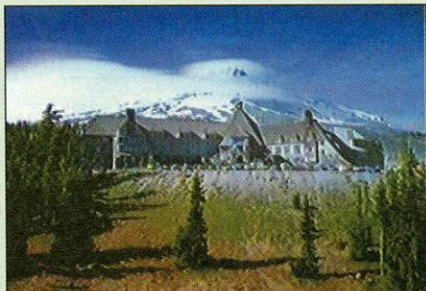
Von allen guten Geistern verlassen

Ein abgelegenes Haus, in dem niemand mehr wohnt außer merkwürdigen Wesen oder verrückten Wissenschaftlern – das ist einer der beliebtesten Schauplätze für Horror in Literatur, Film und Videospiel.

Bei wahnsinnigen Forschern fällt den meisten sofort Frankenstein ein, dessen Schloss in vielen Filmen für Grusel sorgte. Neben Draculas Anwesen darf dieses Gebäude wohl als Vorbild aller abgelegenen Horror-Häuser gelten. Das Lustige daran: In der Original-Geschichte von Mary Shelley erfindet Frankenstein sein Monster in einem Stadthaus im geschäftigen Ingolstadt. Trotzdem sind einsame Landhäuser eine der beliebtesten Kulissen für Horror-Geschichten, spätestens seit *Maniac Mansion* auch im Videospiel. Kaum ein Schauplatz bietet gleichzeitig so viel Klaustrophobie wie Paranoia.



■ **BATES MOTEL** In *Psycho* ermordet Norman Bates hier hübsche Frauen unter der Dusche.



■ **OVERLOOK HOTEL** *Shining* spielt größtenteils in diesem abgelegenen Hotel in Colorado.



■ **SHADOW ISLAND** Alleine im Dunkeln liegt das Landhaus in *The New Nightmare* da.

TEST Alone in the Dark

System	PSone
Hersteller	Infogrames
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Hoch	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
2 CDs	Darkworks

GRAFIK 86% SOUND 82% SPASS 78% GESAMT-WERTUNG 80%

„Spannende Geschichte, tolle Umgebungen: Fehlt nur noch ein durchdachtes Spielkonzept.“

■ HIMMELHOCH Mat Hoffman ist derzeit wohl einer der besten BMXler.



Mat Hoffman's Pro BMX

»GENRE
Sportspiel
»SPIELER
1-2
»HERSTELLER
Activision
»INTERNET
www.activision.de

Über Stock und Stein, Halfpipe und Geländer: So macht das Fahrrad fahren richtig Spaß!

Etwas merkwürdig ist das schon: Da haben Entwickler eine der besten Engines – die von *Tony Hawk's Pro Skater* – zur Verfügung und dann kommt das Spiel bei weitem nicht an das große Vorbild heran. Vor allem technisch und grafisch ist *Mat Hoffman's Pro BMX* keine Konkurrenz. Teilweise ruckelt es ziemlich und die Texturen sind nicht besonders schön. Sonst merkt man die Verwandtschaft aber stark: Leveldesign, Animationen und die Spielmodi sind fast eins zu eins von Activisions Skateboard-Vorzeigetitel übernommen. Das passt ziemlich gut, auch auf dem BMX-Rad funktionieren die hohen Sprünge, die gewagten Kombinationen oder

die meterlangen Grinds. Jedoch nicht ganz so toll wie auf dem Skateboard, weil der größere Wendekreis des Rades weniger Dynamik zulässt. Für Langzeitmotivation sorgt wie immer der Karrieremodus. Insgesamt zehn Levels sind freizuspielen. In jeder einzelnen Umgebung gilt es, bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Wer das perfekt schafft, erhält nicht nur zwei Bonuslevels aus *Tony Hawk's Skateboarding*, sondern auch den Skategott persönlich als Bonuscharakter. Auch die Zweispielervarianten sind althergebracht: Da gibt es das Graffiti und die Punktejagd, bei denen die Spieler auf dem Splitscreen gegeneinander antreten. Der Loser-Wettbewerb dagegen geht nacheinander vor sich. Abwechselnd versuchen die Radler an bestimmten Hindernissen, Kunststücke vorzuführen. Wer das schlechtere zeigt, bekommt jeweils einen Buchstaben dazu, bis einer der „Loser“ ist.

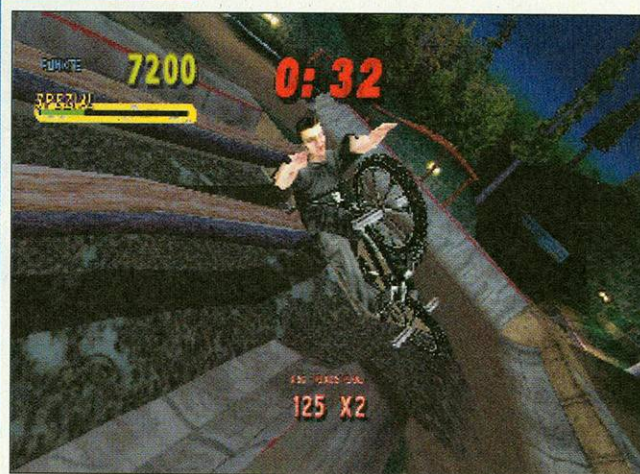
Albrecht Ott



■ ZWEIKAMPF Auf dem Splitscreen ruckelt das Ganze noch mehr. Spaß macht's trotzdem.

MEIN FAZIT **Gut**

Natürlich kann ein Spiel, das auf der *Tony Hawk*-Engine beruht, nicht schlecht sein. Schlechter als sein Vorbild aber schon. Und das ist *Mat Hoffman's Pro BMX*. Hauptsächlich aus zwei Gründen: Die Levels sind nicht so groß wie im zweiten Teil des Skateboardspiels, optisch und technisch ist es unterlegen.



■ FREIHÄNDIG In der Luft muss man ja nicht unbedingt die Hände an der Lenkstange lassen.



■ ÜBERSCHLAG Mat Hoffman führt persönlich vor, wie's läuft: Immer möglichst viel kombinieren.



■ GASTSTAR Tony Hawk kommt auf zwei Rädern genauso gut zurecht wie auf vieren.

TEST Mat Hoffmann's Pro BMX	
System	PSone
Hersteller	Activision
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	22. Juni
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	12
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
–	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Runecraft

GRAFIK **72%**

SOUND **83%**

SPASS **81%**

GESAMT-WERTUNG **79%**

„Der kleine Bruder von Tony Hawk kann der berühmten Verwandtschaft leider nicht gerecht werden.“

KISS Pinball

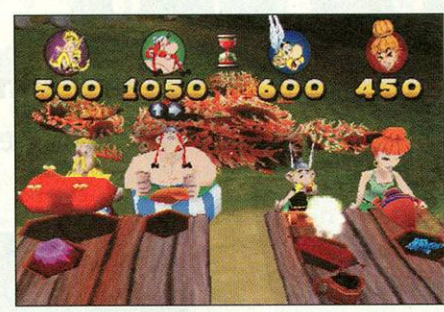


Ein Flipper aus Schwermetall: Das kann nicht richtig gut gehen.

Jeder sollte das machen, was er am besten kann. Für Flipper ist die Heavy-Metal-Band Kiss nicht berühmt geworden. Das merkt man ihrem Pinball-Spiel auch an: Es gibt gerade mal zwei virtuelle Automaten, an denen man eine schnelle Kugel schieben kann. Und die sind nicht einmal sehr fantasievoll gestaltet, es gibt ein paar Rampen, einige Möglichkeiten für Bonus-Spiele und die Gesichter der Kiss-Mitglieder auf dem Spielfeld. Problematisch ist auch, dass auf dem Bildschirm nur der halbe Flipperautomat zu sehen ist, dadurch ruckelt das Ganze immer zwischen der oberen und unteren Hälfte hin und her, je nachdem wo der Ball gerade ist. Die Kugeln sind dazu noch verdammt schnell und die Lücke zwischen den Paddles sehr groß, so dass das Spiel schnell verloren geht.

Albrecht Ott

Asterix Maximum Gaudium

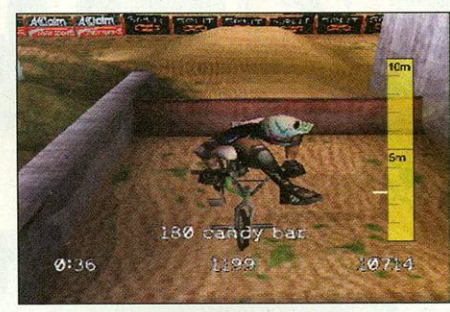


Die Gallier feiern eine Party: Anlass für witzige Sportwettkämpfe.

Asterix kann sein Publikum doch noch amüsieren! Nach dem jüngsten Band der Comic-Reihe sah es schon so aus, als hätte er das verlernt, doch jetzt beweist ein Videospiel das Gegenteil. *Asterix Maximum Gaudium* ist ein Sammelsurium lustiger Partyspiele, die alleine genauso viel Spaß machen wie zu viert. Insgesamt zwölf Wettkämpfe gibt es, einer abgedrehter als der andere. Da sammelt man Punkte beim Römerlagerverwüsten, beim Wettessen oder der Wildschweinjagd. Dazu ist das Spiel auch noch sehr leicht zu bedienen, das Steuerkreuz und zwei Aktionsknöpfe reichen aus. Auch grafisch kommt es an den Humor der früheren Asterixabenteuer heran. Lustige Animationen und exklusive Zeichentricksequenzen entschädigen für eine teilweise ruckelige Kameraführung.

Albrecht Ott

Dave Mirra Freestyle BMX Maximum Remix



Keine Fortsetzung, sondern ein Remix – trotzdem gibt es Neuerungen.

Vor einigen Monaten versuchte Acclaim im Trendsportbereich aufzuholen. Das gelang mit *Dave Mirra Freestyle BMX* auch ganz gut. Dem Spiel fehlt zwar etwas die Rasanz, dafür bietet es spektakulären Extremsport mit eingängiger Steuerung und abwechslungsreichen Levels. Ganz neu ist das *Maximum Remix* nicht, einige Extras wurden aber hinzugefügt. So gibt es acht zusätzliche Levels, neue Herausforderungen und selbst am Gameplay wurde gefeilt: An senkrechten Wänden sind jetzt Wallrides möglich. Ein bisschen schade ist, dass die zehn Zweispielervarianten nur abwechselnd zu fahren sind. Auch optisch ist das Spiel nicht perfekt, Pop-ups und etwas hölzernen programmierte Sportler trüben das Gesamtbild. Trotzdem lohnt sich der Kauf: Für knapp 60 Mark ist der Soundtrack mit Liedern von coolen Bands dabei.

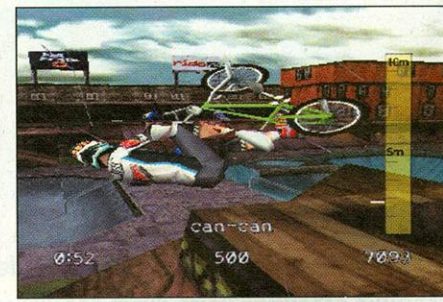
Albrecht Ott



■ **WEG DAMIT!** Das war ziemlich knapp, aber die Kugel ist gerade eben noch im Spiel.



■ **WILDSCHWEINJAGD** Troubadix kann zwar nicht besonders gut singen, prügeln aber schon.



■ **LUFTSPRÜNGE** In dieser Umgebung gibt es jede Menge Pools für spektakuläre Sprünge.

TEST Kiss Pinball	
System	PSone
Hersteller	Take 2
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 29,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Nein
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/kein	2
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Wildfire/Tarantula
GRAFIK	SOUND
52%	69%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
50%	52%

TEST Asterix Maximum Gaudium	
System	PSone
Hersteller	Infogrames
Genre	Action
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 89,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	12
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Unique Development
GRAFIK	SOUND
71%	73%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
78%	78%

TEST Dave Mirra Freestyle BMX	
System	PSone
Hersteller	Acclaim
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 60,-
Termin	Anfang Juni
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	20
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Z-Axis
GRAFIK	SOUND
78%	82%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
81%	80%

BUDGET

Klassiker zum kleinen Preis – hier stellen wir Ihnen die interessantesten Wiederveröffentlichungen vor.

Syphon Filter 2

PSONE Die zweite Etappe des Action-Marathons treibt Ihnen unter dem Platinum-Banner den Schweiß aus den Poren.

Bei dem Versuch, eine Verschwörung ihrer eigenen Leute aufzudecken, geraten die Agenten Lian Xing und Gabe Logan ganz schön in die Breddouille. Im Laufe der mehr als 20 knallharten Missionen stellen Sie sich in den Rollen der beiden Elitekämpfer an zahlreichen Verfolgern vorbei und versuchen, Ihre Polygonhaut unbeschadet durch hektische Schießereien zu retten. Das Zusammenspiel von

EINSAMER SCHÜTZE
Logan läuft um sein Leben, während Lian gegen einen tödlichen Virus kämpft.

packenden Story-Elementen, Action und Anschließ-Taktik funktioniert hervorragend; vorausgesetzt, man verfügt über eine ordentliche Portion Geduld und strapazierfähige Nerven, denn oft setzt bereits ein kleiner Fehler die Helden schachmatt. Abgesehen von den ungelungen Animationen der Figuren und den recht lieblosen Videosequenzen kann sich auch die technische Umsetzung sehen lassen. Ein besonderes Lob verdient die optionsreiche Duell-Modus für zwei Spieler. (ses)

TES. Syphon Filter 2

Genre	Action-Adventure
Hersteller	SCEE
Termin	4. Juli
Preis	DM 49,95

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
86%	84%	90%	89%



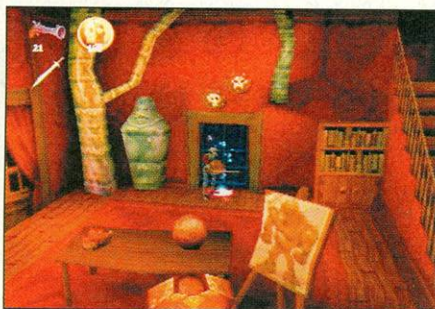
AUS DEM WEG! Nichts für schwache Nerven: Zwischen den Schleich-Passagen heizen wilde Feuergefechte die Spannung an.

BUDGET Erscheint demnächst

Titel	Genre	Preis
Zuletzt erschienen		
Ape Escape	Jump & Run	DM 49,95
Guilty Gear	Beat 'em Up	DM 29,95
MediEvil 2	Action-Adventure	DM 49,95
Silent Bomber	Action	DM 29,95
Street Fighter Alpha 3	Beat 'em Up	DM 29,95
Toshinden 4	Beat 'em Up	DM 29,95
Juni		
Anstoß Premier Manager	Strategie	DM 29,95
Driver	Rennspiel	DM 29,95
Frontschweine	Strategie	DM 29,95
V-Rally 2	Rennspiel	DM 29,95
Worms Armageddon	Strategie	DM 29,95
Juli		
Cold Blood	Adventure	DM 49,95
Syphon Filter 2	Action-Adventure	DM 49,95

MediEvil 2

PSONE Für eine Hand voll Gold befördert Sie Sony auf eine schrullig-schaurige Reise durch das viktorianische England.



SCHÖN SCHRÄG Die Designer der schaurigen Hallen haben sich so richtig reingekniet.

Lebensquellen, Schiebe-, Kletter- und Kombinationsrätseln hin und her scheuchen, um ächzende Zombies und gewiefte Levelbossen mittels Schwert oder Schießseisen zurück ins Jenseits zu befördern. Die lebenswerte Hauptfigur, die düster-humorvolle Inszenierung und der erstklassige Soundtrack dürften nicht nur hartgesottene Action-Adventure-Fans für zahlreiche Abende vor den Schirm bannen. (ses)

Genre: Action-Adventure Hersteller: SCEE Termin: Erhältlich Preis: DM 49,95

Auf Befehl eines bösen Magiers erheben sich die Toten aus ihren Gräbern und verbreiten Panik im prächtigen 3D-London. Mit von der Partie ist auch der wiederbelebte Ritter Sir Daniel, dessen verbliebenes Knochengerüst Sie fortan mittels flexibler Analogsteuerung zwischen

Ape Escape

PSONE Die Affen streben die Weltherrschaft an! Und das Schicksal der Menschheit hängt an Ihren Jump&Run-Künsten.

Dank eines intelligenzfördernden Helmes eines schrulligen Wissenschaftlers gelingt dem Affen Spencer und seinen Kollegen die Flucht aus dem Gefängnis und eine Reise durch die Zeit. Sie stehen nun dem Jungen Spike, der ebenfalls durch die Dimensionen gewirbelt wurde, bei der ehrenvollen Aufgabe zur Seite, in 25 Spielabschnitten jeweils eine bestimmte Anzahl von witzig animierten Superaffen einzufangen. Neben seinen Talenten im Klettern, Hochsprung oder Kriechen darf er auf Gerätschaften wie Affenradar, Propeller oder Fangnetze zurückgreifen. Trotz etlicher Grafik-Bugs und leicht träger Steuerung macht die etwas betagte Primatenjagd einen Heidenspaß. (ses)

Genre: Jump & Run Hersteller: SCEE

Termin: Erhältlich Preis: DM 49,95



ERWISCHT! Mithilfe von Zeitnetzen bringen Sie die aufmüpfigen Affen wieder unter Kontrolle.

It's Doppeldecker-Time!

Play Zone
Abo-Angebot

Sparen Sie doppelt: Beim Play-Zone-Miniabo erhalten Sie zwei Hefte zum Preis von einem. Und zusätzlich profitieren Sie von dem supergünstigen Abopreis von nur DM 8,90 (statt DM 9,99 am Kiosk)!

Aber nicht nur der Preis spricht für ein Abonnement der Play Zone. Sie erhalten monatlich das komplette Play-Zone-Magazin – mit Tests, News, Tipps & Tricks – und zusätzlich die pralle Play-Zone-DVD mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kinofilm-Neuheiten und vielem mehr. Diese DVD kann auf allen herkömmlichen DVD-Playern, DVD-Laufwerken und natürlich der PlayStation 2 abgespielt werden. Die Lieferung des Play-Zone-Abos erfolgt pünktlich per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt natürlich der Verlag.

X Ja, ich möchte das Play-Zone-Miniabo! Bitte senden Sie mir zwei Ausgaben von Play Zone mit DVD zum Preis von nur DM 8,90! (Abocode P3 ZD 07)

Absender: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir Play Zone, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte Play Zone jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 106,80/Jahr; Ausland DM 130,80,-/Jahr; ÖS 756,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der zwei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an Play Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder compute.abo@dsb.net ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Play Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: <http://abo.computeec.de>

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

GENIAL Testen Sie jetzt Play Zone und überzeugen Sie sich von den vielen Abo-Vorteilen. Bestellen Sie das Play-Zone-Miniabo und Sie erhalten zwei Ausgaben der Play Zone zum Preis von einer!

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an Play Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder compute.abo@dsb.net ist fristwährend.





HARDWARE

PLAY
ZONE HIT

Cinema Station VS-10

LAUTSPRECHER Eindrucksvolle Geräuschkulisse für Spiele, Filme und Musik

Manchen Leuten kann es ja nie laut genug sein, auch nicht bei Konsolenspielen. Denen dreht jetzt Yamaha mit der Cinema Station die Lautstärke kräftig auf. Wer nur optimalen Spielsound genießen will, wird das System vermutlich etwas zu teuer finden.

Wer allerdings auch DVD-Videos in gepflegter Soundkulisse genießen möchte, ist mit dem VS-10 sicherlich sehr gut bedient. Satte 190 Watt Leistung sorgen für ordentlich Druck in den Gehörgängen. Das 5.1-System decodiert Dolby digital, Dolby Pro Logic und dts. Mit DSP-Processor sind außerdem spezielle Einstellungen für Mono-Filme, Spiele, Hall sowie Sport und Konzerte möglich. Am meisten lässt sich dabei aus der PlayStation 2 herausholen, wenn sie über ein optisches Kabel angeschlossen wird. So kann der Klang überzeugen, vor allem wenn der extra regelbare Subwoofer voll aufgedreht ist. Dann kommt zum hervorragenden akustischen Eindruck auch noch eine massive Vibration hinzu. (ao)

■ SATTER SOUND FÜR PRALLEN GELDBEUTEL Das Sound-System von Yamaha verhilft der PlayStation 2 zur passenden Geräuschkulisse, kostet aber mehr als die Konsole selbst.

TEST Cinema Station VS-10

Typ	Lautsprecher
Hersteller	Yamaha
Termin	Erhältlich
Preis	DM 1.099,-

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT- WERTUNG
84%	89%	82%	85%

Software Storage + V-Stand

ZUBEHÖR Noch ein Regal für Ordnung im Spielerhaushalt

Eigentlich hatten wir uns ja vorgenommen, nie mehr über PlayStation-2-Ständer oder Ähnliches zu berichten. Doch die Software Storage und V-Stand von 4 Gamers hat uns eines Besseren belehrt. Das System gibt es in drei Varianten: als pures Regal für DVD-Hüllen, das Gleiche inklusive Vertikalständer und dann noch mit Fächern für DVDs ohne Hüllen. Die Elemente lassen sich beliebig kombinieren. So können Sie die Regale stapeln oder nebeneinander stellen, auf jeden Fall ist mit kleinen Gummisteckern aber für einen stabilen Zusammenhalt gesorgt. Optisch macht sich das sehr gut, besonders die Schubfachvariante im PS2-Design sieht fast besser aus als die Konsole selbst. Praktisch und schön, was will man mehr? Preiswerter könnte es sein – DM 39,95 mit V-Stand und DM 29,95 ohne ist doch eine Menge Geld für viel Plastik, das man auch noch selber zusammenbauen muss. (ao)

■ ZUCHT UND ORDNUNG So räumt der PlayStation-2-Fan sein Zimmer auf: Die Software Storage bietet Platz für DVDs, drei Memory Cards und eine Konsole.

X-Shock Controller

CONTROLLER Solide, zuverlässig und in verschiedenen Farben



■ SYMBOLISCH Der Aufdruck auf den Tasten sieht anders aus als beim Original, die Funktionen sind aber die gleichen.

Echte PlayStation-Fans

lassen ja auf den Original-Sony-Controller nichts kommen. Wer nicht zu dieser eingeschworenen Gemeinschaft gehört, kann eine Menge Geld sparen, wenn er Produkte von Drittherstellern kauft. So bietet auch der neue X-Shock von Madrics genau die gleichen Funktionen wie alle anderen

Gamepads: ein Acht-Wege-Steuerskreuz, Analogsticks und vier Aktionstasten. Zusätzlich hat er noch einen Auto-Feuer- und einen Slow-Knopf. Das sind keine besonders spektakulären Eigenschaften, dafür wirkt der X-Shock solide und zuverlässig. Nur die Rumble-Effekte könnten ein wenig ausgeprägter sein und auch beim Design gewinnt der Controller keine Schönheitspreise. Dafür ist er billiger als das Original-Joypad und dadurch eine echte Alternative für klapprige PlayStation-Fans. (ao)

TEST X-Shock Controller

Typ	Madrics
Hersteller	PSone-Controller
Termin	Erhältlich
Preis	DM 34,99
DESIGN	76%
VERARBEITUNG	80%
KOMFORT	85%
GESAMT-WERTUNG	83%

DVD Remote Control

ZUBEHÖR Von Brooklyn kommt die bisher schönste aller Fernbedienungen.

Gar nicht lange her sind die Zeiten, da mussten Fernbedienungen vor allem eins haben: möglichst viele Knöpfe, von denen kein Mensch wusste, wozu sie überhaupt da waren. Die Zeiten sind Gott sei Dank vorbei, folgerichtig bringt Vidis jetzt im Rahmen seiner Brooklyn-Marke eine sehr schöne und unkomplizierte DVD-Fernbedienung für die PlayStation 2 heraus. Das Produkt besticht hauptsächlich durch sein Aussehen: die schöne stahlgraue Farbe, die schlanke Figur und die klare, aber formschöne Anordnung der Tasten. Funktional ist die Fernbedienung natürlich auch – reduziert auf das Nötigste, kommt wohl jeder damit klar. Und das Empfangsgerät ermöglicht gleichzeitiges Einstecken eines Controllers in die PlayStation 2. (ao)

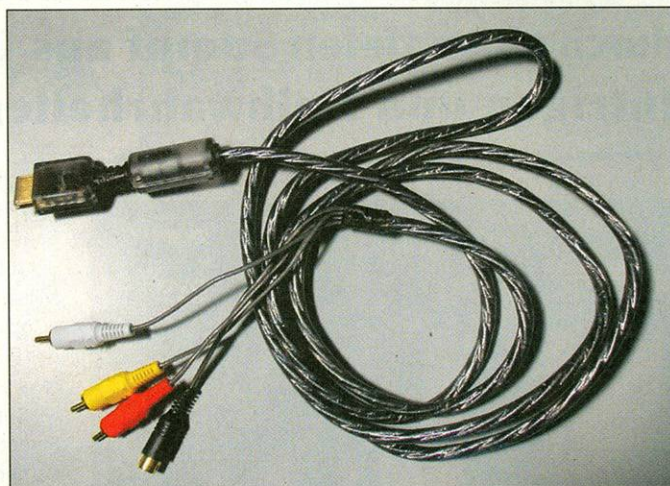


■ SCHÖNE GESTALT Nicht nur zum Anschauen gut: die Fernbedienung für die DVD-Funktion der PlayStation 2.

PS2-Mad-Catz-S-AV-Kabel

ZUBEHÖR Anschlüsse für jede Funktion der PlayStation 2

Am Anfang haben noch viele geunket, doch inzwischen nutzen viele die PlayStation 2 auch als DVD-Spieler. Unpraktisch dabei ist nur, dass beim Spielen die Konsole am besten über RGB-Kabel angeschlossen wird. Bei DVDs gibt es damit aber einen Grünstich. Wer Filme anschauen will, sollte die PlayStation 2 also mit einem S-Video-Stecker einstecken. Gleich beides befindet sich am S-AV-Kabel von Mad Catz. Wer also am Fernseher die richtigen Anschlüsse hat, spart sich mit diesem Zubehör das umständliche Kabeltauschen. Durch die vergoldeten Anschlüsse ist eine hohe Qualität gewährleistet. Außerdem gibt es das Kabel im coolen, durchsichtigen Design und mit 20 Mark ist es auch noch relativ preisgünstig. (ao)



■ VIER MAL GOLD Das Kabel von Mad Catz hat S-VHS- und RGB-Anschlüsse, die glänzen. Das Kabel selbst strahlt stählen.

PSone Akku Pack

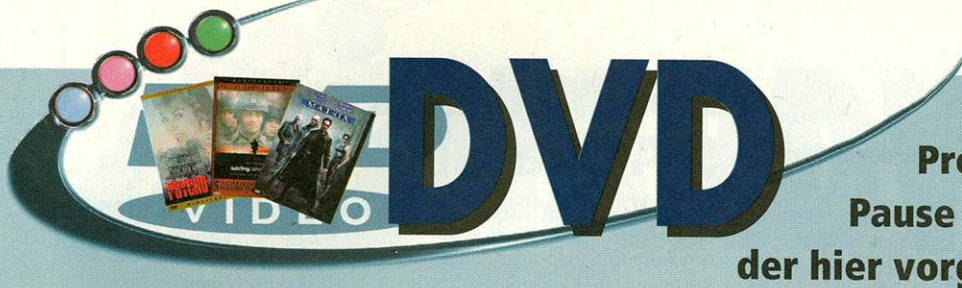
ZUBEHÖR Die kleine PSone wird immer unabhängiger von zu Hause und löst sich jetzt von der Steckdose los.

Erst der tragbare Monitor, dann ein Adapter für den Zigarettenanzünder und jetzt das Battery Pack – inzwischen sind Steckdosen und Fernseher überflüssig für den PSone-Spieler. Vidis prescht dabei mal wieder vor und präsentiert



■ LOSGELÖST Der Akku von Brooklyn passt genau unter die PSone.

jetzt einen Akku, der sowohl Monitor als auch PSone für drei Stunden mit Strom für unabhängigen Spielgenuss versorgt. Mit der Nickel-Metal-Hydrid-Technologie gibt es auch keinen Memory-Effekt. Das heißt, es bleibt bei der langen Lebensdauer, egal, wie oft er aufgeladen wird. Zum Aufladen reicht übrigens das normale PSone-Stromkabel. Mit knapp 150 Mark reißt der Akku allerdings ziemliche Löcher ins Budget. Konkurrenzprodukte werden voraussichtlich 50 Mark billiger und auch etwas handlicher sein, bieten dafür aber eine Stunde weniger Spielzeit. (ao)



Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten DVD-Filme!

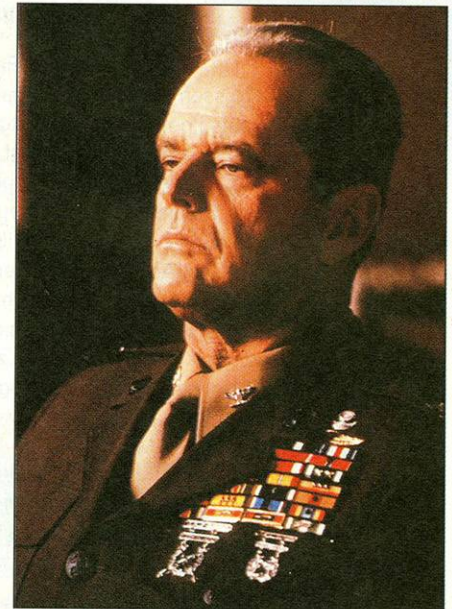
Eine Frage der Ehre

Ein unerfahrener Militäranwalt kämpft sich durch einen tiefen Sumpf aus Lügen, Intrigen und Halbwahrheiten.



Haben Sie den „Code Red“ befohlen?“ Diese Schuldfrage zieht sich wie ein roter Faden durch das Militärgerichts-drama. Ein „Code Red“ ist eine von der US-Regierung nicht autorisierte disziplinarische Maßnahme. Sie wird unter Soldaten angewendet, um Kameraden, die sich nicht ordnungsgemäß verhalten, auf den rechten Weg zurückzuführen. Bei einer dieser Strafmaßnahmen, die zwei Marines auf direkten Befehl ihres vorgesetzten Offiziers an dem Soldaten William Santiago durchführen, stirbt dieser durch eine Vergiftung. Private Santiago sollte diszipliniert werden, weil er die Kommandokette gesprengt und sich vehement in Washington dafür eingesetzt hatte, aufgrund eines Herzleidens versetzt zu werden. Die Order, den unglücklichen

Marine letztendlich nicht zu versetzen und ihn einem „Code Red“ zu unterziehen, kam vom kommandierenden Offizier des Stützpunkts Nathan Jessup (Jack Nicholson) selbst. Die



■ **BÖSER BLICK** Colonel Jessup ist ein sehr einflussreicher und hoch dekorierter Offizier in der Army.

beiden Soldaten, die Santiago „unabsichtlich“ getötet haben, werden natürlich angeklagt. Um die ganze Sache nicht unnötig aufzubauchen, wird der junge Strafverteidiger Lt. Daniel Kaffee (Tom Cruise) damit betraut. Er ist dafür bekannt, sich mit der Gegenseite gütlich zu einigen und hat laut eigenem Bekunden „noch nie einen Gerichtssaal von innen gesehen“. Ihm stehen sein Freund Sam Weinberg und die unerfahrene Lt. Co. Jo Ann Galloway (Demi Moore) zur Seite. Als die drei merken, dass Sie nur benutzt werden, um die Tragweite des Ganzen zu verschleiern, beschließen Sie, Colonel Jessup selbst ans Messer zu liefern. Die Adaption des preisgekrönten Broadwaystücks von Aaron Sorkin ist Regisseur Rob Reiner ebenso gut gelungen wie die Auswahl der Schauspieler für diesen Film. *Eine Frage der Ehre* ist bis in die Nebenrollen (Kiefer Sutherland, Kevin Bacon) hervorragend besetzt und immer spannend. (wf)



■ **WAHRHEITSSUCHE** Lieutenant Kaffee nimmt den Platoon-Commander des verstorbenen Private William Santiago ins Verhör.

Originaltitel: A Few Good Men

Laufzeit: 132 Minuten (FSK 12)

Termin: Erhältlich

Darsteller: Tom Cruise, Jack Nicholson, Demi Moore, Kevin Bacon, Kiefer Sutherland

Ausstattung: Deutsch/Engl. 5.1, 1-/16:9-Format, Trailer, Dokumentationen, Regiekommentare und Filmografien

Urteil:

„Perfekt inszeniertes Gerichts-drama mit erstklassigen Schauspielern“



The 6th Day

Als der Pilot Adam Gibson eines Abends nach einem arbeitsreichen Tag nach Hause kommt, muss er leider feststellen, dass jemand, der genauso aussieht wie er, seinen Platz als Familienvater eingenommen hat. Etwa ein Klon? Doch damit nicht genug. Plötzlich wird er von einer Bande brutaler Berufskiller angegriffen, denen er nur mit knapper Not entkommt. Alle Spuren führen zu der Firma RePet, die eigentlich nur gestorbene Haustiere klonet. Je weiter sich Gibson vorwagt, desto gefährlicher wird es für ihn. Die Killer, die ihn verfolgen, scheinen unsterblich und selbst die Polizei ist irgendwie in die Sache verwickelt.

Originaltitel: The 6th Day

Laufzeit: 118 Minuten (FSK 16)

Termin: 12. Juni (Verleihstart)

Darsteller: Arnold Schwarzenegger, Michael Rapaport, Tony Goldwyn, Sarah Wynter

Ausstattung: Engl./Deut. 5.1, 2.35:1-/16:9-Format, Trailer, Hinter den Kulissen, Storyboards, Filmografien

Urteil:

„Typische Schwarzenegger-Action: zurücklehnen, Hirn abschalten und genießen“



Dune - Der Wüstenplanet

Das Haus Atreides erhält vom Kaiser die Erlaubnis, die wertvollste Substanz des Universums, das Spice, zu fördern. Da das Spice nur auf dem Wüstenplaneten Arrakis vorkommt, ist dieser heiß umkämpft. Baron Harkonnen wartet nur noch auf die richtige Gelegenheit, Arrakis wieder selbst zu beherrschen. Glücklicherweise ist das Wüstenvolk des Planeten, das sich selbst Fremten nennt, dem Hause Atreides und seinem Herzog Paul wohlgesinnt. Diese sehr nahe an die Buchvorlage von Frank Herbert angelehnte Fernsehproduktion erreicht leider nie die Klasse des 17 Jahre alten Films von David Lynch.

Originaltitel: Dune

Laufzeit: Ca. 273 Minuten (FSK ab 16)

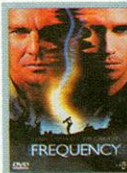
Termin: 1. Juni

Darsteller: William Hurt, Alec Newman, Saskia Reeves, James Watson

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 1.78:1-/16:9-Format, Trailer, Making of, Fotogalerie

Urteil:

„Durchschnittliche Fernsehproduktion, die leider nicht ganz überzeugen kann“



Frequency

Als John Sullivan das Funkgerät seines Vaters Frank benutzt, der 30 Jahre zuvor bei einem Brand ums Leben gekommen ist, hört er plötzlich dessen Stimme. Spontan warnt John Frank vor dem bevorstehenden Unglück und ändert so die Gegenwart. Dadurch lebt Frank 20 Jahre länger. Die Zeitmanipulation führt jedoch dazu, dass Johns Mutter von einem Serienkiller getötet wird, der aus irgendeinem Grund nicht aufgehört hat, zu morden. Nun setzt John seinen Vater in der Vergangenheit auf diese Sache an und verstrickt sich damit in ein riesengroßes Zeitproblem.

Originaltitel: Frequency

Laufzeit: 118 Minuten (FSK ab 12)

Termin: 5. Juni

Darsteller: Dennis Quaid, Jim Caviezel, Noah Emmerich, Elisabeth Mitchell

Ausstattung: Deut./Engl. 5.1, 2.35:1-/16:9-Format, Trailer, Audiokommentar, Outtakes, 3D-Animation

Urteil:

„Etwas hanebüchene Geschichte, aber sehr spannend gemacht“



The 4th Floor

Als die Tante von Jane stirbt, entscheidet diese sich, selber in die leer gewordene Wohnung zu ziehen. Doch schon bei ihrem Einzug muss sich die junge Frau mit dem eigenartigen Nachbarn unter sich herumplagen. Sie sieht die Person zwar nicht, bekommt aber merkwürdige Nachrichten und hört Geräusche. Die anderen Bewohner gehen ihr lieber aus dem Weg. Nicht so schlimm, denkt Jane. Doch einige Anschläge auf ihr Leben ändern ihre Meinung von Grund auf. Als sie Nachforschungen über ihren mysteriösen Mieter anstellt, wagt sie sich einen Schritt zu weit vor ...

Originaltitel: The 4th Floor

Laufzeit: 87 Minuten (FSK 16)

Termin: 19. Juni

Darsteller: Juliette Lewis, William Hurt, Shelley Duvall, Tobin Bell

Ausstattung: Deut./Engl. 5.1, 1.85:1-/16:9-Format, Starinfo, Alternatives Ende, Fotogalerie, Trailer

Urteil:

„Gut gemachter Psycho-Thriller mit einigen Schwächen in der Handlung“



Düstere Legenden 2

Vielleicht hätte sich die eher schüchterne Studentin Amy Mayfield ein anderes Thema für ihre Abschlussarbeit an der Alpine-Filmhochschule aussuchen sollen als einen Mörder, der nach dem Vorbild düsterer Legenden seine Opfer um die Ecke bringt. Denn kaum haben die Dreharbeiten begonnen, geistert auch schon ein Meuchler mit Fechtmaske über den Set und beginnt sein blutiges Tagewerk. Dabei hält er sich recht genau an das Drehbuch. Zusammen mit Trevor, dessen Zwillingsbruder sich das Leben genommen hat, macht sich Amy daran, dem Killer das Handwerk zu legen.

Originaltitel: Urban Legends – Final Cut

Laufzeit: 94 Minuten (FSK 18)

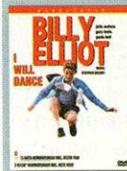
Termin: 19. Juni

Darsteller: Jennifer Morrison, Matthew Davis, Hart Bochner, Loretta Devine

Ausstattung: Deut./Engl. 5.1, 2.35:1-/16:9-Format, Trailer, Dokumentation, beste Versprecher, Outtakes

Urteil:

„Überraschend gute und blutige Fortsetzung des Teenie-Horrorstreifens“



Billy Elliot - I will Dance

Seine Mutter ist tot, sein Vater und sein Bruder kümmern sich derzeit um den Streik der Bergarbeiter. Um sich abzulenken, geht der junge Billy Elliot zum Boxen. Doch in der Sporthalle trainiert auch Mrs. Wilkinson ihre Ballettmädchen und der Junge lässt sich vom Tanzfieber anstecken. Für seinen Vater sieht es immer noch so aus, als würde sein Sohn zum Boxen gehen. Als Billys Geheimnis allerdings auffliegt, verbietet er ihm das Tanzen. Lange kann der Junge jedoch nicht widerstehen, denn er soll für die Aufnahmeprüfung der königlichen Ballettschule vorbereitet werden.

Originaltitel: Billy Elliot

Laufzeit: 106 Minuten (FSK 6)

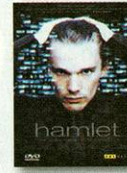
Termin: 21. Juni

Darsteller: Julie Walters, Jamie Bell, Jamie Draven, Gary Lewis

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 1.85:1-/16:9-Format, Trailer, Dokumentation, Produktionsnotizen

Urteil:

„Gefühvoller, englischer Film für die ganze Familie“



Hamlet

Nachdem der Präsident der Denmark Corporation den Löffel abgegeben hat, wird die Firma von seinem Bruder Klaudius übernommen. Zudem heiratet er auch noch die Witwe. Dem jungen Spross Hamlet kommt diese ganze Angelegenheit sehr verdächtig vor. Kurz darauf erscheint ihm der Geist seines Vaters und teilt ihm mit, dass er ermordet wurde. Hamlet sinn auf Rache, doch leider übernimmt er sich etwas und tötet aus Versehen den Vater seiner Geliebten Ophelia. Neben *Romeo & Julia* ist dies der zweite Versuch, ein klassisches Werk modern zu verfilmen – diesmal geht's gründlich in die Hose.

Originaltitel: Hamlet

Laufzeit: 107 Minuten (FSK 12)

Termin: 26. Juni

Darsteller: Ethan Hawke, Kyle MacLachlan, Bill Murray, Julia Stiles

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 1.85:1-/16:9-Format, Trailer, Interviews

Urteil:

„Sein oder nicht sein ... ? Wohl eher: Nicht sein!“



Die Fliege

Seth Brundle ist ein risikofreudiger Wissenschaftler. Seine neueste Erfindung: ein Teleportationsgerät! Nachdem er sehr erfolgreich lebende Materie damit „gebeamt“ hat, glaubt er, dass es an der Zeit ist, auch mal einen Versuch mit einem menschlichen Lebewesen zu wagen. Doch bei seinem Selbstversuch gerät aus Versehen eine Fliege mit in die Maschine und so berechnet der Computer Brundles Molekularstruktur falsch. Wenige Tage später bemerkt der arglose Wissenschaftler gravierende Veränderungen an seinem Körper. Er beginnt, sich in ein riesiges Insekt zu verwandeln.

Originaltitel: The Fly

Laufzeit: 92 Minuten (FSK 18)

Termin: 21. Juni

Darsteller: Jeff Goldblum, Geena Davis, John Getz, Joy Bushel

Ausstattung: Englisch 5.1, Deutsch 2.0, 1.85:1-/16:9-Format, Trailer, Hinter den Kulissen, Interviews

Urteil:

„Ein Horror-Klassiker, den man einfach haben muss“



■ **SCHÖNE ZOMBIE-JÄGERIN** André verdaut noch immer die Tatsache, dass er dem berühmten Model Milla Jovovich die Hand schütteln durfte.



■ **NOCH LEBT SIE!** Paul Anderson und Heike Makatsch besprechen die nächste Einstellung. Die Ex-VIVA-Moderatorin wird als Zombie zu sehen sein!

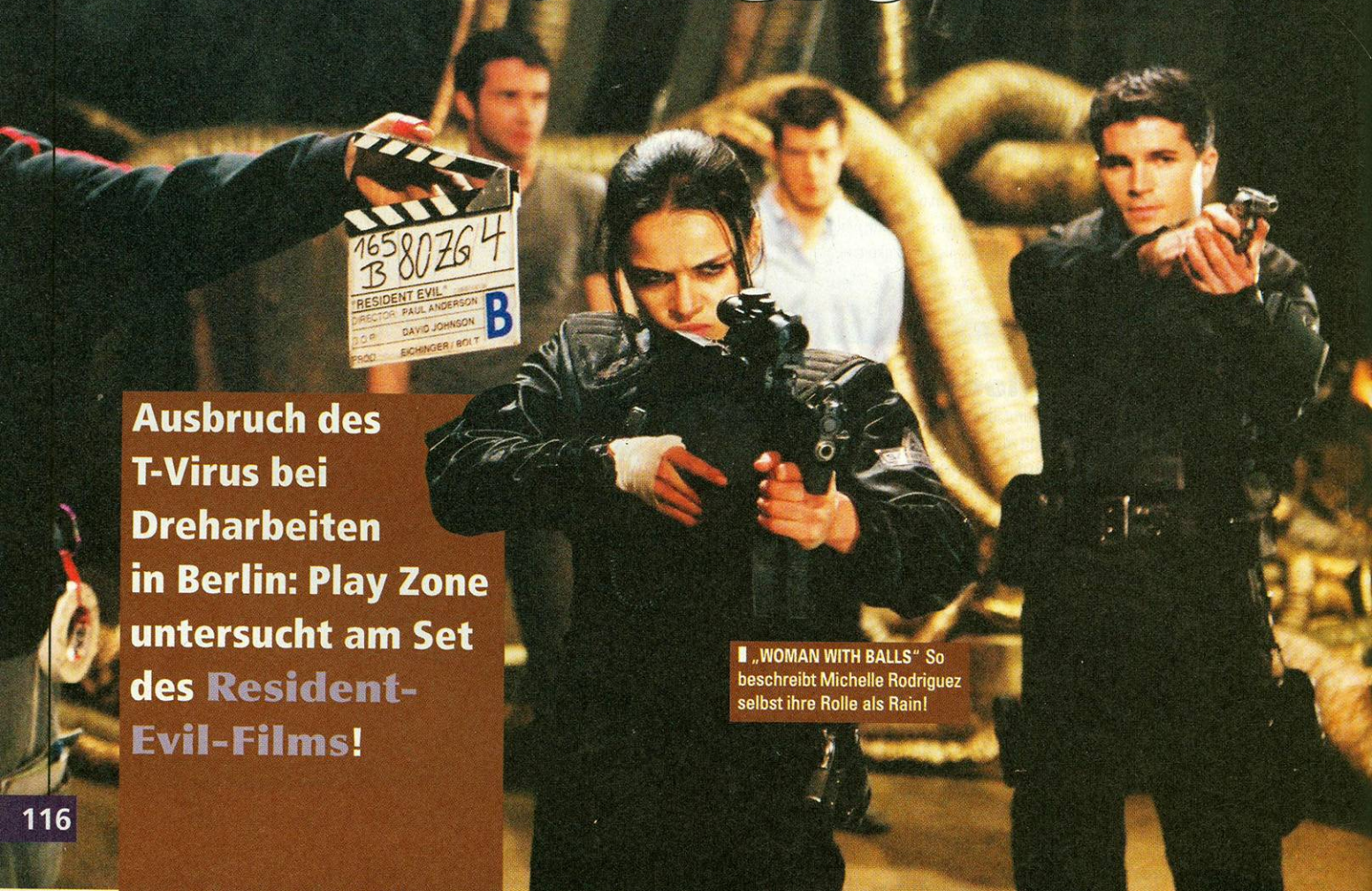
Manchmal dauert die Planung halt etwas länger. Schon kurz nach dem Erscheinen des ersten Teils von *Resident Evil* erwarb Bernd Eichinger die Rechte zur Verfilmung des Stoffes. Dann wurden erst einmal Drehbücher entworfen, Drehbücher verworfen und die ein oder andere

Verhandlung mit Capcom geführt. Seit März ist die Planungsphase endlich zu Ende und die Dreharbeiten in Berlin in vollem Gang. Unter der Regie von Paul Anderson (*Mortal Kombat*, *Event Horizon*) stellt sich eine muntere Schar von Schauspielern den mutierten Zombiehorden entgegen. In der

Hauptrolle dürfen Sie sich auf Milla Jovovich (*Das Fünfte Element*, *Johanna von Orleans*) freuen, die den Untoten glücklicherweise mehr als nur ihre äußerlichen Reize entgegensetzt. In weiteren Rollen sehen Sie Michelle Rodriguez (*Girlfight*) und, man lese und staune, Heike Makatsch

Resident Evil

Ground Zero



Ausbruch des T-Virus bei Dreharbeiten in Berlin: Play Zone untersucht am Set des Resident-Evil-Films!

■ **„WOMAN WITH BALLS“** So beschreibt Michelle Rodriguez selbst ihre Rolle als Rain!



■ **DIE SCHÖNE UND DER PRODUZENT** Milla Jovovich und Bernd Eichinger genießen eine wohlverdiente Zigarettenpause. Viel Zeit haben die Schauspieler zwischen den einzelnen Aufnahmen nicht.

(Männerpension, Liebe deine Nächste). Die gute Heike hat aber, so wie es aussieht, im Film nur eine eher kurze Lebensspanne. Dafür kommt sie dann wenigstens als Untote wieder.

Resident Evil 0

Zeitlich ist der Film vor dem ersten Teil der Spieleserie angesiedelt und behandelt den ersten Ausbruch des T-Virus in einem Labor der Umbrella Corporation. Ein „Säuberungskommando“ des Konzerns stößt in einer Villa auf Alice (Milla Jovovich), die unter Gedächtnisschwund leidet, sowie den mysteriösen Matt (Eric Mabius), der sich als Polizist ausgibt, in Wahrheit aber andere Ziele verfolgt. Seine wirklichen Motive bleiben dabei bis zum Schluss des Films unklar. Zusammen mit Alice und Matt dringen die Soldaten unter Führung von One (Colin Salmon) und Rain (Michelle Rodriguez) in den „Hive“ ein, einen riesigen unterirdischen Forschungskomplex des Umbrella-Konzerns. Dort müssen sie feststellen, dass der Supercomputer, der die Vorgänge in dem Komplex überwachen sollte,

etwas außer Kontrolle geraten ist. Außerdem ist das Gebäude voller Untoter, was die Suche nach den Ursachen für den Unfall nicht gerade erleichtert. Bis alles aufgeklärt, Alice's Gedächtnis zurückgekehrt, die Jagd auf das Gegenmittel erfolgreich und das letzte Monster beseitigt ist, müssen viele, viele Zombies und eine ganze Menge Schauspieler, beziehungsweise ihr jeweiliges Alter Ego auf dem Bildschirm, dran glauben. Am Ende, so viel sei schon verraten, entfliehen natürlich doch noch ein oder zwei Viren. Ist ja auch logisch, sonst hätten wir alle nicht die wunderbaren Spiele von Capcom spielen können.

André Horn



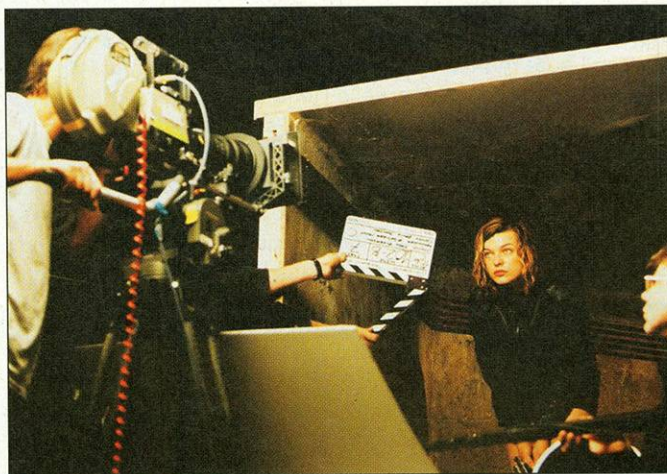
■ **LETZTE ANWEISUNGEN** Regisseur Paul Anderson ist erklärter Horror- und Zombie-Fan. Eine Verfilmung von Resident Evil war für ihn ein Muss.

INFO Play Zone vor Ort

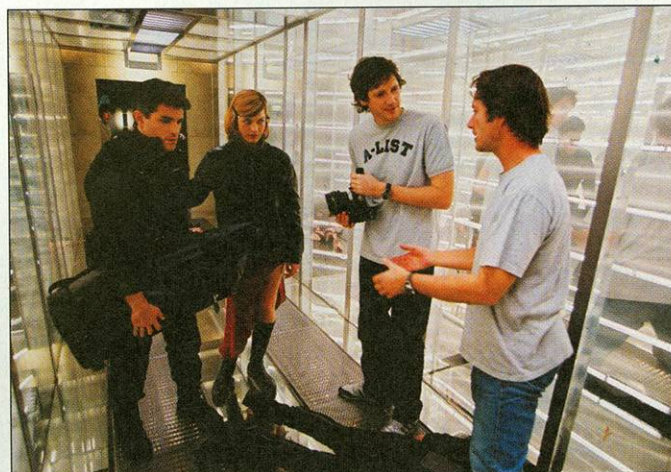
Von schönen Frauen, Waffen und nicht ganz so schönen Zombies ...

Wir durften uns bei den Dreharbeiten in Berlin davon überzeugen, dass der Film der Videospielvorlage wirklich gerecht wird.

Eins steht fest: So ziemlich alle Beteiligten haben die Spiele gespielt und machten den Eindruck, als wüssten sie, wovon sie reden. Das ist schon einmal ein gutes Zeichen. Wenn Sie mehr darüber wissen wollen, was die Beteiligten so alles zu *Resident Evil* zu sagen hatten, dann schauen Sie doch einfach unsere DVD an! Unter anderem hatten wir nämlich die Gelegenheit, den Produzenten Bernd Eichinger, den Regisseur Paul Anderson, Hauptdarstellerin Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, Set-Designer Richard Bridgland und viele andere Mitglieder der Crew vor laufender Kamera zu interviewen. Herausgekommen ist ein umfangreiches Making-of auf unserer DVD, das Ihnen ein sehr gutes Bild davon vermitteln sollte, was Sie sich von der *Resident Evil*-Verfilmung erwarten dürfen. Wir hoffen, Sie haben genauso viel Spaß beim Anschauen, wie wir beim Besuch der Dreharbeiten hatten.



■ **HARTE ZOMBIE-JÄGERIN** Millas Charakter Alice ist nicht gerade zimperlich und kann auch ohne Probleme mit größeren Kalibern umgehen.



■ **WENIG ÜBERLEBENSCHANCEN** Die meisten Charaktere im Film beißen früher oder später ins Gras. Ein frühes Opfer sehen Sie am unteren Bildrand.



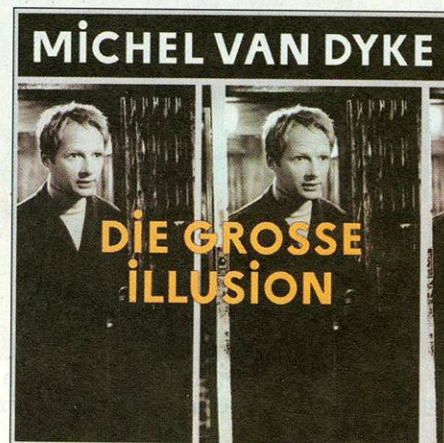
Genug gesehen?
Dann gönnen Sie Ihren
Gehörgängen eine
aktuelle **Musik-Neuheit**.

Michel Van Dyke Die große Illusion

Die Abkehr von englischen Texten brachte Element Of Crime seinerzeit den Durchbruch! Kann Michel Van Dyke mit seinem ersten deutschsprachigen Album das gleiche Kunststück vollbringen?

Dass man mit tollen Songs früher oder später die Charts erobern wird, war wohl lange Zeit nichts anderes als eine große, schmerzvolle Illusion für Michel van Dyke. Auf der einen Seite liefert ein Vollblut-Musiker wie er im Laufe der Jahre eine ganze Reihe von traumhaften Alben ab, leider bekommen's aber nur die wenigsten Leute mit und ein 93. Platz in den Charts ist der kommerzielle Höhepunkt der Karriere. Auf der anderen Seite setzt sich ein untalentierter Proll für ein paar Wochen in einen Container, entlockt seinem Kehlkopf eine paar schräge Töne und kassiert dafür reihenweise Goldene Schallplatten. So weit, so ungerecht.

Doch vielleicht gibt es doch noch so etwas wie eine künstlerische Gerechtigkeit, denn von den Container-Bewohnern will keiner mehr etwas wissen, während Michel van Dyke durch die Charterfolge seiner für Echt geschriebenen Songs „Wo bist du jetzt?“ und „Du trägst keine Liebe in Dir“ neuen Mut schöpft. Auf seinen ersten vier Alben befanden sich zwar Songperlen wie „Looking For Loti“, „Tell Him“, „I Won't Forget“ oder „Tambourine“, der richtige Durchbruch wollte dem gebürtigen Holländer, der 1987 nach Hamburg zog, jedoch nicht gelingen. Mit seinem ersten deutschsprachigen Album könnte Michel van



NUMMER 5 Auf dem fünften Album von Van Dyke gibt es erstmals komplett deutsche Texte.

Dyke nun endlich der lang ersehnte Durchbruch gelingen. Die grandiose erste Singleauskopplung „Von Vorn Anfangen“, das gefühlvoll swingende „Paradies“ sowie der Up-Tempo-Knüller „Loslassen“ sind Höhepunkte des Albums *Die Große Illusion*, das man nicht versäumen sollte!

Hans Ippisch

Anspieltipp: „Von Vorn Anfangen“.

„Paradies“, „Loslassen“

Inhalt: 12 Tracks

Urteil:

INFO Aktuelle Musik-Neuheiten



R.E.M. Reveal

Den Abgang des Drummers scheint R.E.M. nun endgültig überwunden zu haben. Nachdem es songtechnisch seit den Meisterwerken „Out Of Time“ und „Automatic For the People“ fast nur bergab ging (von einzelnen Meisterwerken einmal abgesehen), ist *Reveal* ein überraschend fröhliches Pop-Album, das man von Anfang bis Ende wunderbar an einem Stück genießen kann. Neben „Imitation Of Life“, der ersten Single, ragen insbesondere „She Just Wants To Be“ und „All The Way To Reno“ heraus.

Anspieltipp: „She Just Wants To Be“, „All The Way To Reno“

Inhalt: 12 Tracks

Urteil:



Blumfeld Testament der Angst

Neben Element Of Crime ist Blumfeld zweifellos eine der interessantesten und anspruchsvollsten Bands, die mit deutschen Texten ihr Glück abseits von Schlager-Kombos wie Pur versuchen. Nach dem ungewöhnlichen *Ich-Maschine*, dem experimentellen *L'etat Et Moi* (mit dem Semi-Hit „Verstärker“) und dem poppigen *Old Nobody* scheint das Hamburger Quartett um Frontmann Jochen Distelmeyer mit dem vierten Album am künstlerischen Ziel angekommen zu sein. Unbedingt reinhören!

Anspieltipp: „Graue Wolken“, „Weil es Liebe ist“, „Day By Day“

Inhalt: 9 Tracks

Urteil:



Sofaplanet Sternzahl Unendlich

Mit der Single *Liebficken*, bei der es sich übrigens um einen Aufruf zur Nächstenliebe handelt, haben die drei Jungs aus der Nähe Berlins bereits für eine Menge Gesprächsstoff gesorgt – mit dem wohl willkommenen Resultat, dass der Song die Charts nach oben kletterte. Diesen Stil setzen die hoffnungsvollen deutschen Nachwuchspunker auch auf ihrem Album fort. Mit dem Song „Alles was ich sage“ wird das Problem der Jugend in Worte gefasst, „Viel Größer“ könnte der nächste Hit der Band werden.

Anspieltipp: „Liebficken“, „Viel Größer“

Inhalt: 13 Tracks

Urteil:



Rammstein Links 2 3 4

Im Gegensatz zum melodiosen Titel „Sonne“ prescht die zweite Single-Auskopplung des Erfolgsalbums *Mutter* in alter Manier nach vorn. Mit brachialer Härte und gnadenlosem Text gibt Rammstein die Marschrichtung vor. Schmetternde Gitarren sowie der düster-schaurige Gesang ergeben den unverwechselbaren Rammstein-Sound. Neben einigen Remixen von „Links“ enthält die Scheibe noch den exklusiven Track „Halleluja“. Übrigens: „Links 2 3 4“ ist auch als DVD inklusive Video und Fotos der Bands erhältlich.

Single: Links 2 3 4

Album: Mutter

Urteil:

PSIONIK-VERSTÄRKER? NEURO-CONVERTER? TRANSMISSION-BUG?



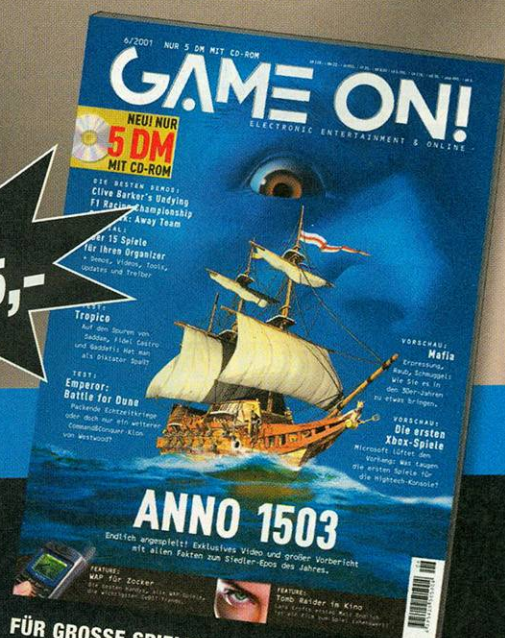
NUR
DM 5,-

NEU! AB 6. JUNI

IMMER MIT GROSSEM
ONLINE-EXTRA!

MIT CD-ROM!

JEDEN MONAT NEU!



**GAME ON! ENTSCHLÜSSELT*. UND ZEIGT IHNEN, WAS SIE IN DER WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT
WIRKLICH WEITERBRINGT. GAME ON! – DAS ERSTE ERWACHSENE SPIELEMAGAZIN.**

*Psionik-Verstärker aus „System Shock 2“

INTERNET

Monat für Monat
stellen wir Ihnen
hier interessante
Websites vor.

Game Wallpapers



SCHARF Hier verbergen sich stapelweise offizielle Game-Artworks, beispielsweise diese Schönheit aus Legend of Dragoon.

Spieleliebhaber aufgemerkt! Eine wahre Fundgrube an edlen Desktop-Hintergründen für den PC verbirgt sich unter der Internet-Adresse www.gamewallpapers.com. In Zusammenarbeit mit verschiedenen Partnerunternehmen und Softwarehäusern macht Ihnen der Betreiber mehr als 1.400 Original-Artworks zu zahlreichen Spitzenspielen für den PC, die PSone und PS2 zugänglich, an die man als Laie nur schwer herankommt. Von Rayman bis Resident Evil, von Tomb Raider bis Tony Hawk erwartet Sie eine Fülle von hochkarätigen Hintergrundbildern, teilweise in unterschiedlicher Auflösung. Nicht weniger sehenswert: Die Galerien verschiedener 3D-Designer, die sich vorwiegend auf Zukunftsvisionen und Fantasielandschaften spezialisiert haben. Eine schnörkellose Suchmaschine spuckt Motive zu den gewünschten Begriffen aus, ebenso unaufdringliche Links verweisen auf die offiziellen Websites der Spiele. Mehr gibt es nicht und mehr braucht es auch nicht, abgesehen von einer halbwegs flotten Datenleitung, damit einem während des Downloads nicht die Füße einschlafen. (ses)



FANTASTISCH Die FF-Abteilung kann sich sehen lassen.



AUSWAHL Unabhängige 3D-Kunst oder Game-Artworks?

Keinen Bock mehr auf tristes Desktop-Grau? Ein niederländisches Artwork-Archiv bringt Farbe auf Ihren PC-Schirm.



KÜNSTLERECKE Steven Ståhlberg präsentiert wohl gerundete und gerenderte Damen.

ner, die sich vorwiegend auf Zukunftsvisionen und Fantasielandschaften spezialisiert haben. Eine schnörkellose Suchmaschine spuckt Motive zu den gewünschten Begriffen aus, ebenso unaufdringliche Links verweisen auf die offiziellen Websites der Spiele. Mehr gibt es nicht und mehr braucht es auch nicht, abgesehen von einer halbwegs flotten Datenleitung, damit einem während des Downloads nicht die Füße einschlafen. (ses)

Die Top-Websites im Juni

1 Game it! www.game-it.com

Spiele, Hardware, DVDs, Handy-Zubehör. Hier werden Sie fündig!



2 Rumble Racing www.rumbleracing.ea.com

Ein gelungener Überblick über Autos, Strecken und Extras des fetzigen Rennspiels.



3 Fur Fighters www.furfighters.com

Nett animierte Seite mit vier Minispielen im Stil von Pac Man und Moorkuhn.



4 Robobombo www.robobombo.com

Klein, aber knackig: Derzeit die beliebteste Online-Ballerei unserer Redaktion.



5 The World of Fun www.theworld.ch/offun

Albernheiten aller Art für zwischendurch, in Comic-, Video- oder Software-Form.



ABGESURFT Tipps von unserer THQ-Partnerin.

Bookmarks und Surftipps

www.getoese.de



TAUCHT WAS Wer gerne in Bergseen und Meere hinabsteigt, bekommt hier die Fernweh-Medizin.

www.theforce.net/theater/animation/stardudes



DIE MACHT ist mit Ihnen. Die komplette Episode IV der großen Star-Dudes-Saga als Flash-Movie.

www.teleinfo.de/deutsch/online/srv.html



ONLINE-ROUTENPLANNER Dann klappt es auch rechtzeitig mit dem Redaktionsbesuch.

POWERGAMER

→ on tv

THE FUTURE IS YOU

633667W82222



22365871222

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über
Computer- und Videospiele
auf Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG



GIGA.DE

LESERBRIEFE

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion **PLAYZONE**
Kennwort: Leserbrief
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

E-Mail: pszone@computec.de

Spiele-Synchronisation

Sehr geehrtes Play-Zone-Team, ich besitze die PSone und die PlayStation 2. Mir ist aufgefallen, dass Spiele auf der PSone öfter synchronisiert werden als auf der PS2! Als Beispiel nenne ich die Firma Konami. Die Spiele *Silent Scope*, *Zone of the Enders* oder *Shadow of Memories* sind lediglich mit deutschen Untertiteln versehen. Und so wie ich Wolfgang Ebert verstanden habe, wird es *Metal Gear Solid 2* ebenfalls nur mit Untertiteln geben. Ich erinnere daran, dass *Metal Gear Solid* auf der PSone hervorragend synchronisiert und als bestes Spiel ausgezeichnet wurde.

Meine Fragen:

1. Es ist mit Sicherheit leichter, ein Spiel mit Untertiteln zu versehen, als es komplett zu synchronisieren. Bekommt ein synchronisiertes Spiel eine höhere Wertung von euch?

Play Zone: Das kommt auf die Qualität der Vertonung an. Grundsätzlich kann eine wirklich gelungene deutsche Umsetzung die Wertung schon positiv beeinflussen. Auf der anderen Seite führt eine wirklich miese deutsche Vertonung aber auch schon einmal zu einer etwas niedrigeren Wertung. Prinzipiell ist uns ein Spiel mit Sprachausgabe aber natürlich immer lieber als eine Beschränkung auf Untertitel.

2. Wer entscheidet, ob synchronisiert wird? Konami Deutschland oder Konami Japan?

Play Zone: Diese Frage kann wohl nur der jeweilige Hersteller beantworten. Wir wissen leider

nicht, wie solche Entscheidungsprozesse zustande kommen.

3. Warum wird nicht synchronisiert? Geldmangel? Hat die Grafik so viel Zeit und Geld verschlungen, dass es nur noch für Untertitel langt? Was nützt mir die beste Grafik, wenn ich mich nur auf die Untertitel konzentrieren muss? Oder ist es etwa eine gewisse Arroganz der Hersteller, so nach dem Motto: „Die sollen froh sein, dass sie das Spiel überhaupt kaufen dürfen!“

Play Zone: Mit Börsartigkeit oder Arroganz hat es sicherlich überhaupt nichts zu tun. Schließlich will jeder Hersteller so viele Spiele wie möglich an die Frau oder den Mann bringen. Derzeit wird wohl eher aufgrund der geringen Hardware-Basis wenig synchronisiert. Eine komplett deutsche Lokalisierung eines Spiels lohnt sich nämlich nur dann, wenn man schon im Vorfeld mit einer bestimmten verkauften Stückzahl rechnen kann. Bei der PSone stellte dies aufgrund der hohen Verbreitung der Konsole auch für eher mittelmäßige Titel kein Problem dar. Bei der PlayStation 2 sieht es derzeit noch anders aus. Es gibt einfach noch nicht so wahnsinnig viele Konsolen in Deutschland. Wenige Konsolen bedeuten wenige potenzielle Käufer. Du wirst sehen, sobald sich die PlayStation 2 in Deutschland so richtig durchgesetzt hat, werden deutsche Vertonungen auch wieder Standard. Derzeit ist für die Hersteller eine mit hohem Kostenaufwand verbundene Lokalisierung wohl ein zu großes Risiko.

Volker Dralle

■ ZU VIEL REALISMUS? Einige Leser wussten nicht genau, wie sie unsere Wertung von Formel Eins 2001 interpretieren sollten.



Formel Eins 2001

Den Testbericht zu *Formel Eins 2001* (PlayStation 2) habe ich nicht ganz verstanden. Es ist doch so, dass es eine wirklich realitätsnahe Simulation sein soll. Warum wertet ihr dann das Spiel auf 79 % ab? Nur wegen des Schwierigkeitsgrades, denn an der Grafik (84 %) und am Sound (78 %) kann es ja nicht alleine gelegen haben, oder? Es ist doch auch mal Zeit geworden, dass ein solches Spiel erscheint. Seid froh, dass es nicht nur arcadeorientierte Rennspiele gibt, die man einmal durchspielt und wo dann so gut wie nichts Neues mehr passiert, da die Wagenkontrolle viel zu einfach ist. Was nützt mir eine Formel-1-Simulation, wenn sie nicht der Realität entspricht? Ohne Herausforderung wird so etwas doch schnell langweilig! Ich kann mir gut vorstellen, dass *Formel Eins 2001* absolut langzeitmotivierend ist, weil für eine schnelle Runde der optimale Brems-, Einlenk- sowie Beschleunigungspunkt gefunden werden muss. Darüber braucht man bei anderen F1-Spielen gar nicht erst nachzudenken. Für mich ist *Formel Eins 2001* von Sony die absolute Referenz in Sachen Formel 1 auf der PlayStation 2.

Play Zone: Wir finden es interessant, dass du das Spiel für dich als Referenzprodukt betrachtest, obwohl es zu dem Zeitpunkt, als du den Leserbrief verfasst hast, noch gar nicht erschienen war. Nun, wie auch immer, wahrscheinlich ist es sogar wirklich für dich gemacht, da du nach einem ultrarealistischen Spiel Ausschau zu halten scheinst. Wir haben ja auch in dem Testbericht geschrieben, dass die Leute, die willens sind, sich

auf dieses Spiel einzulassen, einiges geboten bekommen. Es war aber auf der anderen Seite auch unsere Pflicht, „normale“ Spieler vor *Formel Eins 2001* zu warnen. Es ist nämlich längst nicht jedermanns Sache, eine Kurve über eine Stunde lang üben zu müssen, um im Rennen eine Chance zu haben. Unserer Meinung nach haben es die Entwickler für den Geschmack der meisten Spieler etwas übertrieben. Für echte Formel-1-Freaks, wie du einer zu sein scheinst, mögen sie damit aber ins Schwarze getroffen haben. Wir mussten in unserer Wertung die technische Qualität und die Bedürfnisse der Mehrheit unserer Leser abwägen und haben uns so auf eine Wertung von 79 % geeinigt, was ja auch beileibe nicht schlecht ist. Für dich mag diese Wertung vielleicht nicht hoch genug sein, dafür solltest du aber leicht aus dem Text des Berichtes schließen können, dass der Titel trotz dieser Wertung wohl das Richtige für dich ist. Wir können ihn aufgrund des extremen Schwierigkeitsgrades aber halt nicht guten Gewissens jedem empfehlen.

Thorsten Höllmüller

Xbox und GameCube auf E3

Ich finde eure DVD echt spitze, besonders, dass ihr auch über andere Systeme berichtet, z. B. vom Game Boy Advance auf der Nürnberger Spielwarenmesse. Ich hätte da eine Bitte an euch: Werdet ihr auch auf der E3 unterwegs sein?

Play Zone: Ja. In der nächsten Ausgabe gibt es dann die große Reportage auf DVD.

Wenn ja, dann könntet ihr ja auch Videos von Xbox- und GameCube-Spielen machen und dann auf die DVD bringen. Das wäre echt toll. Als Sony-Magazin ist das natürlich viel verlangt, über Mitbewerber zu berichten. Da aber viele noch kein Internet haben und alle Multiformat-Magazine vom Zeitschriftenmarkt verschwunden sind, seid ihr die einzige Hoffnung für Informationen.

Play Zone: Vorweg erst einmal Folgendes: Wir sind KEIN Sony-Magazin. Wir berichten über Sonys PlayStation, sind in unseren Inhalten und Aussagen aber vollkommen unabhängig. Wenn wir der Meinung sind, dass – zum Beispiel aufgrund von Leserwünschen – über den GameCube oder die Xbox berichtet werden sollte, dann steht es uns völlig frei, dies zu tun. In erster Linie gilt aber unser Interesse der PlayStation 2. Auch die meisten unserer Leser sind wohl in erster Linie an Neuigkeiten zu Sonys 128-Bit-Geschoss interessiert. Daher gilt den PS2-Spielen unsere primäre Aufmerksamkeit. Zudem gab es auf der E3 so viele neue Titel für die PlayStation 2 zu sehen, dass wir damit locker hätten zwei Hefte füllen können. Und der Platz auf der DVD ist ebenfalls limitiert. Wir werden also erst einmal so viele Informationen wie möglich über die PlayStation 2 in unserer E3-Reportage auf der nächsten DVD unterbringen. Ist noch Zeit und Platz, quetschen wir vielleicht noch die wichtigsten Infos zu Sonys Konkurrenten mit drauf, versprechen können wir aber derzeit nichts.

Rolf

INFO Play Zone im Internet

www.pszone.de

Ab sofort können Sie direkt mit anderen Lesern und den Redakteuren diskutieren ...

Falls Sie die Redakteure mit Fragen löchern oder sich mit anderen Fans austauschen wollen, sollten Sie unbedingt einmal unsere Foren besuchen. Unter www.pszone.de finden Sie einen provisorischen Internetauftritt der Play Zone. Neben Informationen zum Magazin und Abos sehen Sie dort auf der linken Bildschirmseite einen Link, der Sie direkt zu unseren „Schwarzen Brettern“ führt. Wir sehen uns dann online!

COMPUTEC MEDIA ABO-ANG

STARTSEITE

- PC GAMES
- PC GAMES HARDWARE
- GAME ONE
- PC ACTION
- PC ZONE
- Chat
- E3 2001
- News
- Long Press Probeheit
- Jahresabo
- Miniabo
- Wochenabo
- Änderungservice

PLAY ZONE >> ÜBERSICHT

Herzlich willkommen auf der Play Zone-Aboseite! Hier finden Sie das gesamte Abo-Angebot der Play Zone. Sie können zwischen Jahresabo, Miniabo, Geschenkabo und Ortlichkeit wählen. Auch wenn Sie Ihre persönlichen Daten ändern wollen – hier sind Sie richtig!

Play Zone mit DVD im Abo

- Sie erhalten monatlich das komplette Play-Zone-Magazin – mit Tests, News, Tipps & Tricks – und zusätzlich eine pralle PlayZone-DVD.
- Die DVD kann auf allen herkömmlichen DVD-Playern, DVD-Laufwerken und natürlich der PlayStation 2 abgespielt werden.
- Lieferung erfolgt pünktlich per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.

Angemeldet als: **Andre_Horn**
Abmelden

PLAY ZONE ONLINE Folgen Sie dem Pfeil auf dem Bild, dann finden Sie die Play-Zone-Foren.

Der PlayZone-Chat

Ab sofort werden wir einmal im Monat einen moderierten Chat mit den Redakteuren der Play Zone veranstalten. Der erste Chat findet statt am

**Dienstag, dem 3. Juli,
um 17.30 Uhr**

**Zum Thema: Spiele für PS2 –
Die kommenden Highlights**

Auf welche Spiele freuen Sie und wir uns am meisten? Diskutieren Sie mit uns über die Top-Titel, die am Horizont lauern.

Um den Chat zu betreten, klicken Sie in der Menüleiste unserer Homepage einfach auf Chat. Sie müssen zunächst aber ein registriertes Mitglied unserer Community sein. Dies ist kostenlos! Wie Sie sich registrieren, erfahren Sie ebenfalls auf unserer Homepage. Sind Sie in unserem Chatsystem gelandet, geben Sie einfach folgendes Kommando ein: /join #playzone. Voilà, schon sind Sie im Chatraum der Play Zone und können mitdiskutieren. Wir freuen uns auf Sie.

DVD auf PC

Hallo Play-Zone-Team, erst einmal ein großes Lob für euer hervorragend gestaltetes und informatives Magazin. Die Idee mit DVD in der Box ist der helle Wahnsinn. Aber nun zu meiner Frage: Wie spiele ich die DVD auf meinem PC ab? Welche Software wird dafür benötigt? Könnt ihr mir helfen?

Play Zone: Um unsere DVD auf einem PC anschauen zu können, benötigst du einen Software-DVD-Player. Oft erhältst du ein solches Programm beim Kauf deines DVD-Laufwerks dazu. Ein verbreiteter Software-DVD-Player ist beispielsweise Micro-softs WinDVD. Außerdem hat sich PowerDVD bei uns sehr bewährt. Halte einfach einmal im Netz nach Probeversionen Ausschau oder erkundige dich bei einem Software-Händler nach der Auswahl an Programmen.

Mit freundlichen Grüßen aus der Vor-Eifel

Euer Fan Ralf Kerper

Final Fantasy – Das letzte Wort

Hey Play Zone, seit Beginn des NES bin ich ein hartgesottener Videospiele-Freak und bin so schon auf dem Game Boy mit *Final Fantasy 1* (in Deutschland: *Mystic Quest*) in Berührung gekommen. Nun habe ich auch den neunten Teil dieser fantastischen Serie zu Ende gespielt. Statt mich jetzt hier der Debatte anzuschließen, welches der *Final Fantasy*-Spiele wohl das beste ist, möchte ich viel lieber ein riesengroßes Lob an die Macher und Erfinder von *Final Fantasy* aussprechen!!! Ein Lob dafür, dass sie uns doch immer wieder einzigartige Geschichten auf so unvergleichliche Art präsentieren, dass man am Ende eines solchen Spiels mit Tränen in den Augen, zutiefst gerührt von der immer wunderbaren Story dasitzt. Möge uns Squaresoft noch viele solcher Spiele bringen!!!

Play Zone: Amen! Dem haben wir nichts mehr hinzuzufügen!

Stoney Amstutz

UT und Indizierung

Hallo Play-Zone-Team, ich habe mich endlich mal durchgerungen, euch einen Leserbrief zu schreiben. Der eigentliche Grund meines Schreibens ist mein Entsetzen über die *Unreal Tournament*-Umsetzung. Da ihr das Spiel beim Erscheinungstermin leider noch nicht getestet hattet, hab ich mir das Game einfach mal so gekauft, da ihr ja von der NTSC-Version bereits so geschwärmt habt. Ich wurde aber leider sehr, sehr enttäuscht. Ich muss zwar zugeben, dass ich die PC-Version nie gespielt habe, aber schlechter kann diese sicher nicht sein. Als Erstes ist mir die fürchterliche Sprachausgabe aufgefallen, da wurde wirklich gefuscht. Erstens konnte ich in den Optionen keine Einstellung finden, wo man die Sprache lauter drehen kann, und zweitens, als ich meine Anlage dann mal richtig aufgedreht habe, ist mir die miserable Sampling-Qualität aufgefallen. Da klingt ja eine Aufnahme mit dem Kofferradio besser.

Play Zone: Ja, wir sind auch nicht gerade Fans der deutschen Sprachausgabe. Wir sagen nur: Sanitärer (wer UT in der deutschen Version gespielt hat, wird wissen, was wir meinen)!

Weiterhin vermisste ich eine Option, welche ihr in eurem Videobericht erwähnt habt, und zwar die Möglichkeit, mehrere Konsolen über iLink zu verbinden und damit Multiplayer-Gefechte auszutragen. Weder auf der Spielehülle noch in der Anleitung wird diese Möglichkeit erwähnt. Auf einer Cheat-Homepage habe ich aber gelesen, dass man durch Eingabe einer bestimmten Tastenfolge eine solche Option freischalten kann. Dies konnte ich aber noch nicht prüfen.

Play Zone: Wir konnten es auch nicht wirklich glauben, aber die deutsche Version unterstützt im Gegensatz zur US-Version diese Funktion tatsächlich nicht. Wir fragen uns wirklich, was an der Umsetzung so lange gedauert hat. Das Herausnehmen wichtiger Optionen??

Aber das Spiel selbst konnte mich trotzdem begeistern. Die Grafik ist einfach super und die BOTs sind auch nicht schlecht. Vor allem die Assault-Levels sind einfach super. Schade finde ich aber, dass die Specials so schnell freigespielt sind. Ich habe erst einmal im einfachen Modus gespielt und habe nun nur noch drei Challenge-Levels zu spielen und es sieht so aus, als ob man bereits in diesem einfachen Modus alle Specials erhält. Wurdet ihr eigentlich über den Erscheinungstermin falsch informiert oder wieso erschien das Spiel schon am 20. April und nicht erst am 20. Mai?

Play Zone: Wir wurden in der Tat von Infogrames falsch über den Erscheinungstermin informiert. Als das Spiel dann im Laden stand, war es schon zu spät für einen Test in der letzten Ausgabe. Nähere Informationen zu dem ganzen Vorgang findest du im Editorial dieser Ausgabe.

Nun mal was ganz anderes. Wieso habt ihr nie etwas über *Erdbeben 3 Arena* geschrieben? Es war zwar klar, dass das Spiel indiziert wird, da es gleichen Inhalts wie die PC-Version ist, aber ist denn dadurch auch im Vorfeld sämtliche Berichterstattung verboten?

Play Zone: Eine Berichterstattung über ein indizierungsverdächtiges Spiel ist immer eine heikle Sache. Auch uns ist daran gelegen, unseren Lesern einen vollständigen Überblick über die Spielelandschaft zu bieten, und wir bedauern es sehr, wenn die Informationen einmal lückenhaft sind. Im Falle des von dir genannten Spiels war uns das Ganze aber leider zu riskant.

Wie soll man denn über das Erscheinen und die Qualität solcher Spiele informiert werden, wenn man teilweise nicht mal erfährt, dass solche Spiele umgesetzt werden?

Play Zone: Gute Frage, nächste Frage.

Wurde eigentlich *TimeSplitters* auch indiziert oder wieso kann man bei euch nie etwas über das Spiel lesen?

Play Zone: Einen Test zu *TimeSplitters* findest du in Ausgabe 1/2001.

Was haltet ihr eigentlich von Importen aus dem europäischen Ausland? Sind diese zur deutschen Play-

Station 2 kompatibel oder macht da Sony diesmal einen Unterschied beim Ländercode?

Play Zone: Spiele aus dem europäischen Ausland sind zur deutschen PlayStation 2 kompatibel. Bei Spielen hat das auch nichts mit dem Ländercode zu tun (das betrifft nur DVD-Videos), sondern mit der Fernsehnorm. Solange es sich um eine PAL-Version handelt, kann man es auf der deutschen PlayStation 2 abspielen.

Mit freundlichen Grüßen

Thomas Dittel (digitalfreak@web.de)

Konsole vs. PC

Hallo Play-Zone-Team!!

Als Erstes möchte ich mal sagen, dass mir euer Magazin von Woche zu Woche besser gefällt. Respekt. Ich finde es sehr gut, wie ihr auf die Wünsche der Leser eingeht. Ihr seid und bleibt einfach das beste PlayStation-Magazin auf dem Markt. Nun wollte ich aber auch mal etwas loswerden: Ich lese in letzter Zeit immer mehr von Lesern, die sich Gedanken um die Zukunft von Konsolenspielen machen und diese Zukunft ziemlich schwarz sehen. Also ich bin da ganz anderer Meinung. Ich gehöre mit meinen 33 Jahren schon zu der etwas älteren Garde der Spieler und bin mir sicher, dass der Zukunftsmarkt der Spiele den Konsolen gehört. Die meisten Probleme werden in der nächsten Zeit die PC-Spiele bekommen. Einer der Gründe dafür ist der abartige Hardware-Wahn. Ich habe einen 500er P III, der gerade mal ein-einhalb Jahre alt ist, und ich kann jetzt schon so manches Spiel nicht mehr zocken, weil der Rechner einfach zu schwach ist. Und dann die Grafikkarten: DM 1.500,- für 'ne Grafikkarte, um ein Spiel für DM 79,- in einer etwas besseren Grafik zu spielen??? Da müsste ich ja einen an der Waffel haben. Außerdem kaufe ich mir doch nicht alle zwei Jahre für DM 3.000,- einen neuen Rechner, nur um ein paar Spiele zocken zu können. Wenn ich mir eine Konsole kaufe, dann habe ich für mehrere Jahre Ruhe, was die Anschaffungskosten angeht, und einen Nachrüst-Wahn gibt es da auch nicht.

Play Zone: Grundsätzlich richtig, obwohl der Trend bei den neuen Konsolen (Festplatte, Modem, etc.) durchaus auch in diese Richtung geht.

Man sieht doch selbst, dass alles immer teurer wird und die Lebenskosten immer mehr steigen. Ein weiterer Punkt ist die miese technische Qualität der PC-Spiele. Wenn ein Spiel mehrere Bugs und gravierende Fehler hat, dann kommt es trotzdem auf den Markt. Dann wird einfach in einer Woche ein Patch auf den Markt gebracht. In zwei Wochen kommt dann der nächste Patch usw.. Man denke nur an das Spiel *Diablo 2*. Dass der Trend von PC-Spielen weggeht, sieht man auch schon daran, dass es jetzt nur noch zwei PC-Magazine auf dem deutschen Markt gibt. Traurig, traurig.

Play Zone: Naja, ein paar mehr gibt es schon noch. Alleine in unserem Verlag erscheinen drei Magazine, die sich primär mit PC-Spielen beschäftigen, *PC Games*, *PC Action* und *Game On!*. Letztere dürfte für dich wahrscheinlich recht interessant sein, da sie sich explizit an ältere Spieler richtet und neben PC-Spielen auch Konsolen und alle anderen Bereiche des „Electronic Entertainment“ abdeckt. Ein Ersatz für die *Play Zone* in Sachen PlayStation 2 ist sie natürlich nicht;-)

Ich würde sagen, was den PC betrifft, geht der Trend immer mehr zu Online-Spielen hin. Daher werde ich mir auch nur noch PlayStation-2-Spiele kaufen und am PC nur noch Counter-Strike online spielen, das kann man auch mit einem 500er P III sehr gut.

Play Zone: Wir sehen die Situation auf dem PC-Spiele-Markt nicht ganz so düster wie du. Du hast mit den Online-Spielen sicherlich Recht, aber es gibt auch noch andere Bereiche, in denen der PC nicht durch eine Konsole zu ersetzen ist, sei es, weil flexiblere Eingabemöglichkeiten benötigt werden, oder sei es, weil es Spiele gibt, die eine höhere Auflösung benötigen, als ein Fernseher sie darstellen kann. Man denke beispielsweise an komplexe Strategiespiele. Ein wirklich gutes Echtzeit-Strategiespiel sucht man auf einer Konsole bislang vergebens. Es gibt zwar annehmbare Genre-Vertreter auch für die Konsole, leidenschaftliche Strategen werden aber wohl dennoch weiterhin den PC bevorzugen. Nach unserer Einschätzung werden PC und Konsole noch eine ganze Weile friedlich koexistieren.

Mit freundlichem Gruß

Holger Witte

Soundprobleme mit DVD

Hallo, ich bin treuer Leser, seit es die Play Zone mit DVD gibt. Aber die DVDs von Ausgabe 05 und 06 haben einen sehr schlechten Sound. Aus meinen Boxen hört sich alles sehr „kratzig“ an. Normale DVDs laufen ohne Probleme. Ein Test bei meinem Kollegen verlief auch negativ. Ist Ihnen bei der Produktion ein Fehler unterlaufen?

Play Zone: Wir haben einmal bei unseren DVD-Technikern nachgehört. Geändert haben wir bei den letzten Ausgaben nichts, können uns etwaige Tonstörungen also auch nicht erklären. Vielleicht wird sich das Problem aber in Zukunft von alleine erledigen. Zur aktuellen Ausgabe stellen wir die DVD nämlich auf Dolby Digital um. Sollten danach immer noch Probleme auftreten, melden Sie sich doch bitte einfach nochmal.

MfG

Gero Kleinschmidt

Importtests – ja oder nein?

Hi Play-Zone-Team!

Ich finde euer Magazin wirklich sehr toll und ihr seid die absolut Besten auf dem PlayStation-Sektor, aber ich habe trotzdem noch ein paar Verbesserungsvorschläge bzw. Fragen.

1. Warum macht ihr eigentlich keine Importtests? Wenn RE Code: Veronica erst im 3. Quartal erscheint und es in der japanischen Version sogar englische Untertitel gibt, wäre es doch sehr interessant, eine Wertung zu sehen und dann zu entscheiden, ob man sich die Importversion besorgt oder nicht. Ihr könntet dann, wenn die deutsche PAL-Version erscheint, einen kleinen Nachtest nachschieben.

Play Zone: Wir lehnen eine Prozentwertung bei Import-Versionen grundsätzlich ab. Wir wollen jeder Verwirrung unserer Leser vorbeugen. Wenn du eine Prozentwertung in der Play Zone siehst, dann bezieht sich diese auf die offizielle Testversion und stellt unser abschließendes Urteil dar. Wir sehen auch keine

Notwendigkeit, mit Import- und PAL-Nachtests zu jonglieren. Unsere Einschätzung bei Angespilten Berichten in Kombination mit dem begleitenden Text sollte jedem Leser einen konkreten Anhaltspunkt für unseren Eindruck des Spiels geben.

2. Ihr solltet mehr auf die Änderungen vom englischen Original zur deutschen Version eingehen. Das mag blutrünstig klingen, aber ein Resident Evil mit grünem oder gar keinem Blut ist einfach kein richtiges Resident Evil mehr. Außerdem können Änderungen an der Sprachausgabe manchmal mehr schaden als nutzen.

Play Zone: Da geben wir dir Recht. Wir bemühen uns immer, einschneidende Veränderungen in einen Testbericht einzuarbeiten. Wir werden uns aber keine Anregung zu Herzen nehmen und uns bemühen, in Zukunft noch klarer, beispielsweise in Form von Extrakästen, auf Versionsunterschiede hinzuweisen.

Sebastian Paulenz

INFO Abwärtskompatibilität der PS2

Kompatibel mit PS2?

In der folgenden Übersicht finden Sie zwei Listen von PSone-Spielen, die mithilfe unserer Leser erstellt wurden.

→ In der ersten Liste finden Sie PSone-Spiele, die mit der PlayStation 2 kompatibel sind. Bitte beachten Sie, dass diese Liste noch keineswegs vollständig ist. Es handelt sich lediglich um Spiele, bei denen wir aufgrund von Lesereinsendungen sicher sein können, dass sie funktionieren. Die Tabelle geht aber noch weiter. Für jedes kompatible Spiel geben wir Ihnen genaue Angaben zum Effekt der optional zuschaltbaren schnelleren Ladezeiten und des Texturfilters. Ein unterschiedlich großer Haken zeigt dabei an, dass es Verbesserungen gibt. Ein kleiner Haken bedeutet wenig Verbesserung, ein großer bedeutet starke Verbesserungen. Ein Kreuz zeigt an, dass es bei Einschalten dieser Funktion entweder zu Abstürzen kommen kann oder kein spürbarer Effekt eintritt. Sie sollten also bei diesem Titel vom Aktivieren dieser Option Abstand nehmen.

→ Bei der zweiten Tabelle handelt es sich um unsere „schwarze Liste“. Hier finden Sie Spiele, die definitiv NICHT auf der PlayStation 2 laufen. Wir listen hier nur Spiele auf, die von den Lesern genannt und von uns auf ihre Nicht-Kompatibilität hin geprüft wurden.

Name des Spiels	Texture-Mapping	Schnellere Ladezeiten	Name des Spiels	Texture-Mapping	Schnellere Ladezeiten
Alien – Die Wiedergeburt	✓	✓	Oddworld: Abe's Exoddus	✗	✓
Alien Trilogy	✓	✓	Oddworld: Abe's Odyssey	✗	✗
All Star Tennis	✗	✗	Parasite Eve II	✗	✗
Bust-A-Move 2	✗	✓	Porsche Challenge	✓	✓
Cold Blood	✓	✓	Rage Racer	✓	✗
Colin McRae 2.0	✓	✗	Resident Evil Director's Cut	✓	✓
Colony Wars: Red Sun	✓	✗	Resident Evil: Nemesis	✗	✓
C&C Alarmstufe Rot	✗	✗	Ridge Racer Revolution	✓	✗
Constructor	✗	✗	Ridge Racer Type 4	✗	✗
Crash Bandicoot	✓	✓	Ridge Racer	✓	✗
Crash Bandicoot 2	✓	✓	Riven	✓	✗
Diablo	✗	✓	Sampras Extreme Tennis	✗	✗
Dino Crisis 2	✓	✗	Silent Hill	✗	✗
Dino Crisis	✓	✗	Soulblade	✓	✓
Driver 2	✓	✗	Spiderman	✓	✓
Driver	✓	✗	Street Skater	✓	✓
Euro 2000	✓	✓	Sydney 2000	✓	✓
Exhumed	✗	✓	Syphon Filter 2	✓	✗
Fear Effect	✓	✓	Tekken 2	✓	✓
Final Fantasy VII	✓	✗	Tekken 3	✓	✓
Final Fantasy VIII	✓	✗	Tenchu II	✓	✓
Final Fantasy IX	✓	✗	Theme Hospital	✗	✓
Formel 1 99	✓	✗	TOCA 2	✓	✓
Frankreich WM '98	✓	✗	TOCA WTC	✓	✗
Future Cop L.A.P.D.	✓	✗	Tomb Raider – Die Chronik	✓	✓
G-Police 2	✓	✗	Tomb Raider II	✓	✓
G-Police	✓	✗	Tomb Raider III	✓	✓
Gex: Deep Cover Gecko	✓	✓	Tomb Raider IV	✓	✓
Gran Turismo 2	✓	✓	Tomb Raider	✓	✓
Gran Turismo	✓	✓	Tony Hawk's Skateboarding	✓	✓
Koudelka	✓	✗	True Pinball	✗	✓
Kurushi	✓	✓	UEFA Championsleague 99/2000	✓	✓
Legacy of Kain: Soul Reaver	✓	✓	Urban Chaos	✓	✓
Lemmings	✗	✓	Warhammer	✗	✗
MediEvil 2	✓	✓	Wer wird Millionär?	✗	✓
Metal Gear Solid	✓	✓	Wild 9	✗	✓
Mike Tyson Boxing	✓	✓	Wipeout	✓	✓
Mission: Impossible	✓	✗	Wip3out – Special Edition	✓	✓
Need for Speed 2	✓	✓			
Need for Speed 3	✓	✓			
Need for Speed 4	✓	✓			
NHL 99	✗	✓			

✓ = Viel/Ja ✓ = Wenig ✗ = Nein

→ Bitte helfen Sie uns, diese Datenbank weiterzuführen. Falls Sie eine PlayStation 2 und PSone-Spiele besitzen, die hier noch nicht aufgelistet sind, probieren Sie die Games aus und schicken Sie uns Ihre Ergebnisse. Andere Leser werden es Ihnen danken. Auch für den Fall, dass Sie Fehler in unserer Liste finden sollten oder bei aufgeführten Spielen andere Erfahrungen gemacht haben: Schreiben Sie uns! Die Anschrift für Einsendungen lautet: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion Play Zone • Kennwort: Kompatibilität, Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg.

Unser besonderer Dank beim Erstellen dieser Listen gilt in diesem Monat:

Howard Krieg – Michael Lins – Stanislaw Skripuk – Sascha Wandelt



PSG YOUR PROFESSIONAL SECRET GUIDE

- Undercover! Die PSG-Informanten riskieren täglich Leib und Leben für die heißesten News der PlayStation-Szene.
- Corpus Delicti! PSG ermittelt Sprengstoff und Rohrkrepierer unter den aktuellsten Games.
- Top secret! PSG zeigt die ultimativen Überlebens Tipps & -tricks für die besten Spielehits.



CHEATS & CODES



Bei den Cheats in dieser Ausgabe ist von dem Sommerloch noch nichts zu spüren. Nützliche Tipps zu vielen hochkarätigen PSone- und PS2-Titeln gibt es glücklicherweise momentan zuhauf. Also: Viel Spaß beim Schummeln mit den Titeln

Ihrer Wahl wünscht Ihr Wolfgang Fischer

Rumble Racing

PLAYSTATION 2 Heiße Reifen, schnelle Autos und coole Cheats machen dieses Spiel zu einem echten Rennerlebnis.

Die ganzen Cups, Strecken und abgedrehten Autos bei diesem Spiel regulär freizuschalten, kann aufgrund der schier Menge schon fast in Arbeit ausarten. Etwas einfacher und bequemer geht das Ganze auf dem dafür vorgesehenen Passwortbildschirm.

Cheatcode	Fahrzeug
UBTCKSTOH	Buckshot
BSUIGASUM	Gamecus
HGIROLREL	High Roller
CDAAPTNI	Interceptor
KCEROC TEC	Redneck Rocket
PTOATRTOI	Revolution
ABOBOGOA	Road Trip
OPSRTISUC	Sporticus
AMHBRAAMH	Stinger
THTORHROT	Thor
VTYANIYTT	Van Itty
1AREXT1AR	Vortex
NALDSHHSD	XXS Tomcat Car

Cheatcode	Fahrzeug	Strecke	Wettbewerb
P1PROC1PU	Cataclysm	Falls Down	Pro Cup 2
Q2PROC2YT	EsCargot	The Gauntlet	Pro Cup 3
AEPPOPUC	Road Kill	Surf and Turf	Elite Cup 1
ILETEC1MB	Jolly Roger	Coal Cuts	Elite Cup 2
ILCTEC2VB	Malice	Wild Kingdom	Elite Cup 3
ILQTEC3PU	Direwolf	Easy Track	Elite Cup 4
LEAITEPUC	Blue Devil	Outer Limits	EA Elite Cup
YEAMPLOWW	-	-	EA Stunt Cup & Video
ZEAGTLUKE	-	-	Circus Minimus

INFO Play-Zone-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 8-24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute DM 3,63.



■ **VORTEILHAFT** Die Bonusfahrzeuge bieten durchweg verbesserte Grundwerte und erleichtern das Siegen in den höheren Stufen ungemein.

■ **DURCHGEWIRBELT** Manche Extras sorgen für Verwirrung bei der Konkurrenz.

The Mummy

PSONE Zeigen Sie der Mumie, was eine ordentliche Cheatharke ist!

Auch wenn die PlayStation-Umsetzung von *The Mummy* der erfolgreichen Filmvorlage nicht ganz gerecht wird, hat das Action-Adventure durchaus einige Freunde gefunden. Diese dürften sich sehr über diese Cheat-Codes freuen – speziell dann, wenn sie das Spiel noch nicht durchgespielt haben. Alle Cheats können Sie nämlich freischalten, indem Sie das Spiel mit einer Wertung von 78 % oder mehr lösen. Alternativ dazu können Sie auch die folgenden Tastenkombinationen verwenden. Dazu starten Sie zunächst das Spiel und gehen danach gleich in den Pausenmodus. Beenden Sie das Spiel, wählen Sie auf dem nächsten Bildschirm „Von vorne beginnen“ und danach „Bonusspielmodi“. Jetzt können Sie die Tastenkombinationen eingeben.

Cheat

Alle Waffen

Kairo-Bonuslevel

Unendlich Munition

Unendlich Leben

Unbesiegbarkeit

Tastenfolge

●, ■, ●, X, X, ▲, ▲ und ■

▲, X, ▲, ●, ■, ▲, ● und X

X, ▲, X, ■, ●, ▲, ■ und ▲

●, ●, ▲, ●, X, ■, ■ und X

▲, X, ●, ●, ■, X, ▲ und ■

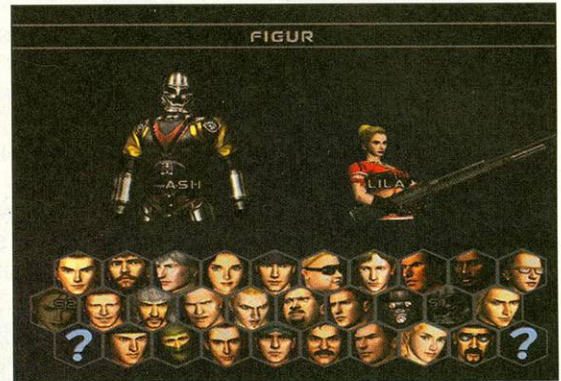


HELDENDUO Im zweiten Teil des Abenteuers sind die beiden Hauptdarsteller verheiratet.

Operation Winback

PLAYSTATION 2 Die Ein-Mann-Armee Jean-Luc Cougar räumt unter den Terroristen gehörig auf.

Schnelligkeit ist bei *Winback* nicht nur im Spiel selbst, sondern auch bei der Eingabe der Cheats gefragt. Diese müssen auf dem „Start Drücken“-Bildschirm in der relativ kurzen Zeit, bevor das Spiel in den Demonstrationsmodus springt, schnell (!) eingegeben werden. Als Bestätigung für eine gelungene Eingabe ertönt ein Schuss.



ABGEFAHREN Mit den Cheats können Sie bei Multiplayer-Matches sogar als einer der vielen Endgegner antreten.

Trial(Rally)-Modus freischalten

Oben, ↓ (2x), → (3x), ← (4x), dann ▲ gedrückt halten und abschließend Start drücken.

Sudden-Death-Modus freischalten

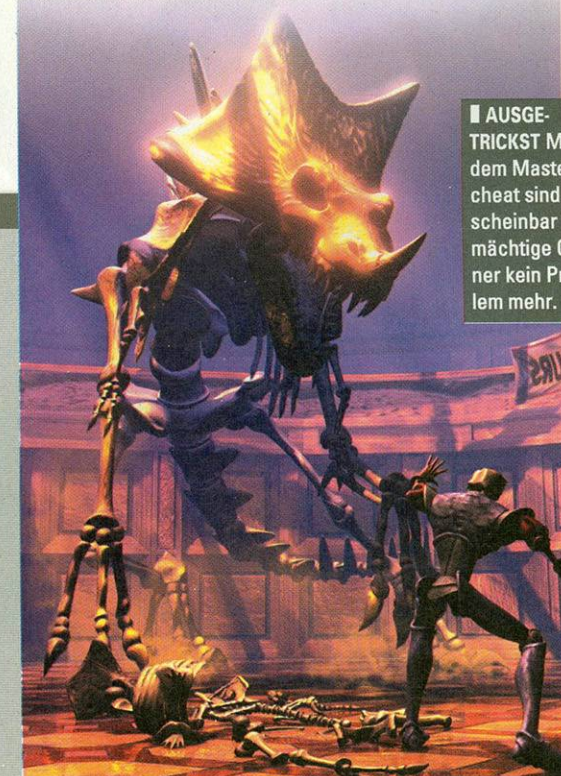
L2, R2, L2, R2, ●, ▲, ●, ▲, dann L1 gedrückt halten und abschließend Start drücken.

Maximum-Power-Modus freischalten

L1, R2, L2, R2, L2, ▲, ●, ▲, ●, dann L1 gedrückt halten und abschließend Start drücken.

Alle Multiplayer-Charaktere freischalten

Oben, ↓ (2x), → (3x), ← (4x), dann ● gedrückt halten und abschließend Start drücken.



AUSGE-TRICKST Mit dem Master-cheat sind auch scheinbar übermächtige Gegner kein Problem mehr.

INFO Cheats & Codes zu aktuellen Budget-Titeln

Cheats & Codes für Budget-Spiele

Jeden Monat veröffentlichen die Softwarehersteller beliebte, etwas ältere Titel zu einem niedrigeren Preis. Damit Sie auch bei diesen Spielen den Überblick behalten, versorgen wir Sie weiterhin regelmäßig mit Hilfen und Schummelanleitungen für vollen Retro-Spielspaß.

MediEvil 2 (PSone)

Der untote Ritter ist zurück, um die Welt zu retten! Mit dem im Spiel enthaltenen Cheatmenü können Sie ihn hervorragend bei seiner Aufgabe unterstützen. Dazu pausieren Sie einfach an einer beliebigen Stelle das Spiel und geben bei gedrückter L2-Taste folgende Tastenkombination ein:

▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, ←, ●, ↑, ↓, →, ●, ←, ←, ▲, →, ●, ←, ←, ▲, ●, ↓, ●, ● und →

Falls das Cheat-Menü nicht sofort erscheint, gehen Sie auf „weiter“, pausieren das Spiel erneut und drücken schnell die Richtungstaste ↓.

■ UNGEWÖHNLICH Manager und Spieler tragen ihre Differenzen normalerweise nicht auf dem Spielfeld aus.



BDFL Manager 2001

PSONE Führen Sie Ihren Lieblingsverein zu internationalen Erfolgen.

Sie haben keine guten Spieler, ein altes Stadion und überhaupt kein Geld in der Vereinskasse? Kein Problem! Mit diesen Schummelcodes können Sie sich in minimaler Zeit einen Fußballverein nach Ihren Wünschen stricken. Geben Sie einfach folgende Passwörter als Spielernamen an und schon ist der jeweilige Cheat aktiviert. Als Bestätigung für eine erfolgreiche Eingabe erhalten Sie ein akustisches Signal und eine Kurzbeschreibung des gewählten Codes.

Cheat-Code	Kurzbeschreibung	Effekt
FILTHY RICH	Haufenweise Kohle	Sie haben 1,5 Milliarden DM Startkapital.
SUPERSTARS	Superteam	Spieler mit erhöhten Eigenschaftswerten
BLIND REF	Dunkle Aussichten	Der Schiri verteilt keine gelben und roten Karten.
POTIONS	Medizinmann	Schnelle Genesung für verletzte Spieler
NO CONSTRUCTION	Express-Stadion	Schneller Stadionausbau
LUCKY STREAK	Sieg, Sieg, Sieg	Sie gewinnen jedes Spiel.
EASY LIFE	Zurücklehnen und entspannen	Sie haben immer ein optimales Team mit optimaler Taktik.
YOU THE DADDY	Traumteam	Alle Spielertransfers zu ihrem Team kosten nichts.
HARD AS NAILS	Psycho-Team	Aggressive Spieler

GEWINNSPIEL BDFL Manager 2001

Gewinnspiel BDFL Manager 2001

Während der erste Teil der Fußballmanagerserie nur in England veröffentlicht wurde und dort große Erfolge feiern konnte, hat man sich bei Codemasters für den nun auch in Deutschland erscheinenden Nachfolger etwas ganz Besonderes ausgedacht. Für die Kommentierung der Spielszenen konnte Fußballexperte Paul Breitner gewonnen werden. Zusammen mit Codemasters verlosen wir fünf ganz spezielle Exemplare des Managerspiels, die obendrein von Paul Breitner unterzeichnet wurden.

Das gibt es zu gewinnen:

5x das PlayStation-Spiel:

BDFL Manager 2001 Special Edition mit Autogramm von Paul Breitner

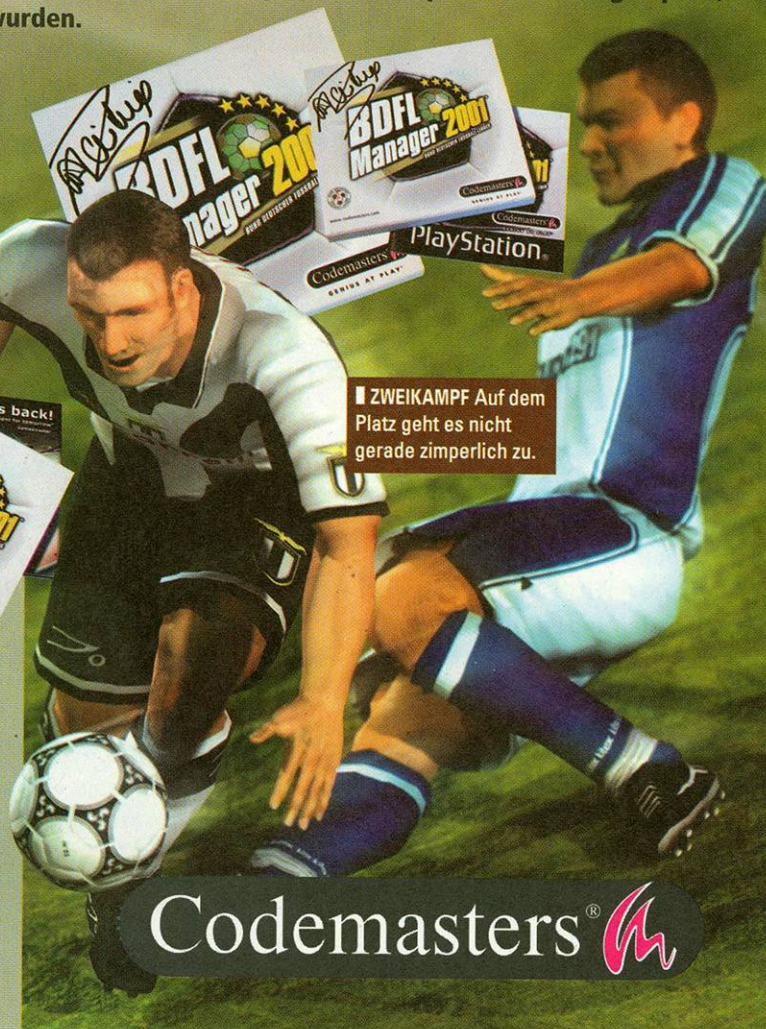


Da aber natürlich nichts umsonst ist, müssen Sie zuerst noch folgende Frage beantworten:

WANN WURDE PAUL BREITNER MIT DER DEUTSCHEN NATIONALMANNSCHAFT WELTMEISTER?

Rufen Sie uns unter **0190/0858 61*** an und geben Sie uns das Lösungswort bequem telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an Computec Media AG, Redaktion Play Zone, Kennwort: Weltmeister, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Teilnahmeschluss ist der 4. Juli 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Codemasters und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. *(Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50) Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.



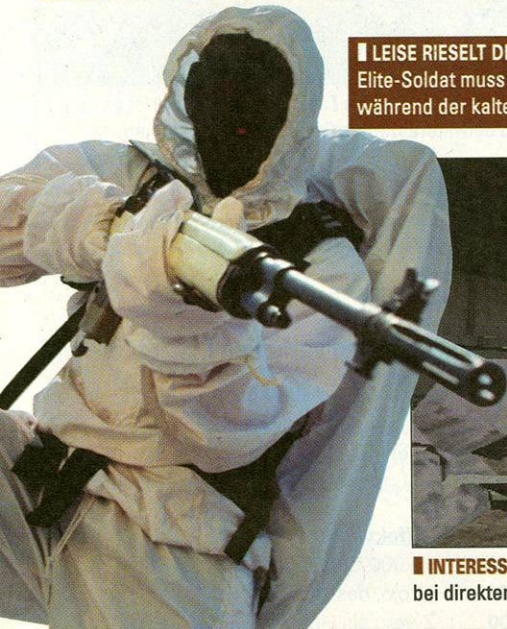
Codemasters®

Rogue Spear

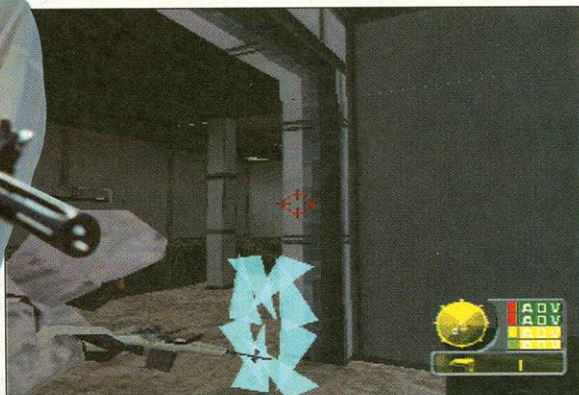
PLAYSTATION 2 Die multinationale Antiterrorereinheit Rainbow geht von England aus wieder auf weltweite Streife.

Die folgenden Cheats müssen während der Ausführungsphase eines beliebigen Levels eingegeben werden. Bei erfolgreicher Eingabe hören Sie das Zufallen einer Tür als Bestätigung. Durch eine nochmalige Eingabe der Tastenkombination wird der jeweilige Cheat wieder deaktiviert.

Cheat	Erklärung	Tastenfolge
Unsichtbarkeit	Gegner und Teammitglieder sehen einander nicht mehr.	L1, L1, L2, L2, ■, ■, ●, ●
Unendlich Munition	Die Munition wird nicht weniger.	L1, R2, L1, R2, ●, ●, ■, ■
Kugelsichere Weste	Kugeln verletzen den Spieler nicht mehr.	←, →, ■, ●, ●, ■, →, ←
Gummigeschosse	Alle Kugeln sind harmlos.	L2, R2, R2, L2, ↑, ↑, ▲, ▲
Scharfschütze	Das Fadenkreuz bleibt immer bestehen.	L2, L1, ↑, ←, ↓, →, L1, L2
Sofortiger Sieg	Alle Siegbedingungen sind erfüllt.	R2, R2, ←, →, ←, →, L2, L2
Splitterkanone	Die Gegner zersplittern, wenn sie getroffen werden.	←, ■, ←, ■, →, ●, →, ●
Mr. Big Head	Alle Figuren haben riesige Köpfe.	Oben, ▲, ↑, ↑, ▲, ▲, L2, R2



■ **LEISE RIESELT DER SCHNEE** Als Elite-Soldat muss man auch während der kalten Jahreszeit ran.



■ **INTERESSANTER EFFEKT** Einer der Cheats bewirkt, dass die Gegner bei direkten Treffern wie Glasscheiben zersplittern.

Um alle Missionen und Charaktermodelle freizuschalten, müssen Sie diese Codes auf dem Menübildschirm eingeben. Eine Eingabe während der Planungs- oder Ausführungsphase eines Auftrags funktioniert nicht!

Alle Missionen auf Schwierigkeitsgrad „Rekrut“ freischalten:
L2, R2, R1, L1, ←, →, ■, ■

Alle Missionen auf Schwierigkeitsgrad „Veteran“ freischalten:
L2, R2, R1, L1, ←, →, ■, ▲

Alle Missionen auf Schwierigkeitsgrad „Elite“ freischalten:
L2, R2, R1, L1, ←, →, ■, ●

Alle Charaktermodelle auf dem „Kit“-Bildschirm freischalten:
L2, L1, R1, R2, L2, L1, R1, R2.

INFO Aktuelle Codes für externe PlayStation-Module

Modul-Schummelecke

Der Gamebuster und der Xploder sind externe Module, die über den Expansion-Port der alten PlayStation angeschlossen werden. Nur wer eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, kann mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen. Diese Codes stammen von Stefan Redel. Gamebuster-/Xploder-Fans finden auf dessen Webseite www.gbparadise.de ausführliche Listen zu aktuellen Spielen. Wenn Sie über einen Internetzugang verfügen, ist das die erste Adresse.

Warriors of Might and Magic (PSone)

Das Hack&Slay-Abenteuer bietet neben einigen simplen Rätseln auch jede Menge Kämpfe. Wer mit diesen langfristig ein wenig überfordert ist, kann sich endlich über Unterstützung in Form dieser Codes freuen.

Maximale Gesundheit	801A DB4C 270F
Unendlich Gesundheit	801A DAA8 270F
Maximales Mana	801B 580C 270F
Unendlich Mana	801B 5814 270F
Mana nimmt nicht ab	D006 37AC 0148
	8006 37AE 0000
Gegenstände nehmen nicht ab	D001 5C66 AC51
	8001 5C66 0000
Alle Zaubersprüche auf Maximalwert (Anm.1)	301B 5750 0004
	5000 0602 0000
	301B 5738 0004
Maximalwert für die Axt	301B 575A 0004
Maximalwert für das Schwert	301B 5762 0004
Maximalwert für den Hammer	301B 5768 0004
Maximalwert für das Schild	D01B 56D0 0008
	301B 56D0 000F

■ **VERSTEINERT?** Die Medusa ist ebenso bösartig wie tödlich.



INFO Die Schummelecke für Importfreaks

Cheats & Codes für Importspiele

Hier finden Sie alle möglichen Tipps und Tricks zu Spielen, die leider noch nicht in Deutschland erschienen und momentan nur als Japan- oder Amerika-Importversion zu haben sind.

Winning Eleven 5 (PS2)

Der Fußballhit aus Japan bietet nicht nur ein einzigartiges Fußballerlebnis, sondern auch einen hohen Wiederspielwert. Wer es schafft, sich in den Ligen und Pokalturnieren mit verschiedenen Teams bei beliebigem Schwierigkeitsgrad durchzusetzen, wird mit vielen Meistermannschaften vergangener Tage und einer Menge Bonusspieler für die Master League belohnt.

Wettbewerb, den Sie gewinnen müssen:

Internationaler Cup (Weltmeisterschaft) mit beliebigem Team

Ligamodus mit beliebigem Team

Europäischer Cup (Europameisterschaft)

mit Italien, England oder Jugoslawien

Europäischer Cup (Europameisterschaft) mit Holland

Europäischer Cup (Europameisterschaft) mit Deutschland

American Cup (Südamerikameisterschaft) mit Brasilien

American Cup (Südamerikameisterschaft) mit Argentinien

Bonusteam:

Europäische All-Stars

Welt-All-Stars

Europäisches Classic Team

Holländisches Classic Team

Deutsches Classic Team

Brasilianisches Classic Team

Argentinisches Classic Team



■ KLASSE ALTHERRENTROPPE Das Team „Classic Brazil“ ist an den alten Stars und den interessanten Frisuren gut zu erkennen.

Wenn Sie die obere Klasse der Master League gewonnen haben, erhalten Sie Zugriff auf 33 weitere internationale Stars, die in einem zusätzlichen Team erscheinen. Darunter befinden sich beispielsweise Michael Laudrup, Jean-Pierre Papin oder Roberto Baggio.

Gauntlet: Dark Legacy

PLAYSTATION 2 Mit diesen Cheats kleiden Sie Ihre Helden neu ein und verhelfen ihnen zum Sieg!

Wie der direkte Vorgänger *Gauntlet Legends* bietet auch der aktuelle Titel der Arcade-Action-Serie auf der Konsole wieder jede Menge Cheat-Codes, die das Durchspielen des Abenteuers erheblich erleichtern. Dazu kommen noch viele zusätzliche Kostüme, die Sie Ihrem persönlichen Helden anziehen dürfen. Die Eingabe der Codes erfolgt auf dem Charakterauswahlbildschirm. Geben Sie einfach den gewünschten Code als Charakternamen an.

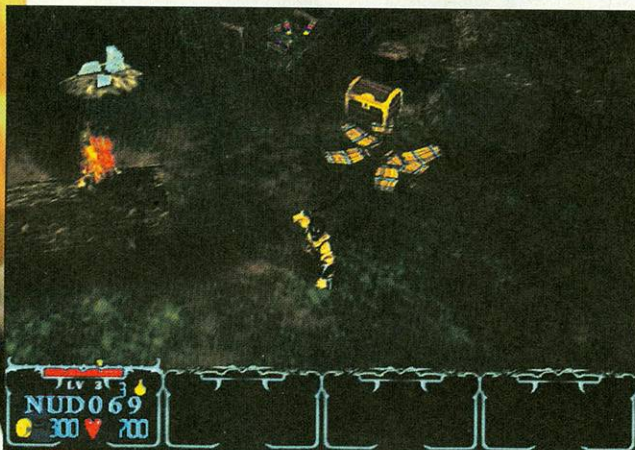
Cheat-Code Effekt

INVULN	Unbesiegbarkeit
SSHOTS	Unbegrenzter Superschuss mit der großen Armbrust
MENAGE	Unbegrenzter Dreifachschuss
REFLEX	Unbegrenzter Reflektionsschuss
1ANGEL	Unbegrenzter Schutz gegen den Tod
000000	Unbegrenzte Unsichtbarkeit
PEEKIN	Unbegrenzte Röntgenstrahlensicht
PURPLE	Unbegrenzter Turboboost
DELTA1	Unbegrenzte Möglichkeit, Gegner zu schrumpfen
ALLFUL	Unbegrenzter Vorrat an Schlüsseln und Tränken
XSPEED	Unbegrenzte Fähigkeit, schnell laufen zu können
QCKSHT	Unbegrenzte Fähigkeit, Gegenstände schnell werfen zu können

Cheat-Code Effekt

10000K	10.000 Goldstücke pro Level erhalten
EGG911	„Pojo, das Huhn“
ICE600	Zwerg als Hofnarr
NUD069	Zwerg in SM-Kostüm
STX222	Hofnarr als lächelnde Streichholzfigur
KJH105	Hofnarr als Streichholzfigur mit Baseball-Kappe
PNK666	Hofnarr als Streichholzfigur mit Punkfrisur
BAT900	Ritter als römischer Centurio
TAK118	Ritter als Ninja
STG333	Ritter als glatzköpfiger Mann mit normalen Straßenklamotten (Sean Gugler)
KAO292	Ritter als Bedienung mit orangem Minirock
CSS222	Ritter in normalen Straßenklamotten (Chris Sutton)
ARV984	Ritter in normalen Straßenklamotten
DIB626	Ritter in normalen Straßenklamotten mit Baseballmütze
RIZ721	Ritter als Football-Quarterback
SJB964	Ritter in schwarzem Karate-Outfit mit Doppelsense
DARTH	Ritter in schwarzem Outfit und Cape
TWN300	Walküre als Tod mit blutiger Sense
AYA555	Walküre als japanisches Schulmädchen
CEL721	Walküre als Cheerleaderin
CAS400	Krieger in Oger-Kostüm
MTN200	Krieger als Orc-Boss
RAT333	Krieger mit Rattenkopf
GARM99	Böser Zauberer
GARM00	Zauberer als untoter Lich
DES700	Zauberer als Pharao
SKY100	Zauberer als Alien
SUM224	Zauberer als Sumner

■ SCHLÄGER-TYP Der Krieger ist ein exzellenter Nahkampfcharakter.



■ BRING OUT THE GIMP! Der Zwergenkämpfer sieht in seinem Sodomaso-Outfit noch viel fieser aus als sonst.

Simpsons Wrestling

PSONE Die gelbsten Zeichentrickcharaktere der Welt ermitteln den Wrestling-Champ von Springfield.

Das Wrestling-Vergnügen mit vielen Charakteren aus der bei Jung und Alt beliebten Fernsehserie ist für Fans ein absolutes Muss. Damit Sie all Ihre Lieblingsfiguren auch im Ring steuern dürfen, müssen sie aber erst freigespielt oder durch diesen nützlichen Cheat freigeschaltet werden. Auf dem Startbildschirm drücken Sie dazu **●, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →**. Wenn Sie die Tastenfolge richtig eingegeben haben, können Sie im Hauptmenü jetzt die Option „Bonus Match Up“ anwählen. Sie haben jetzt Zugriff auf alle Charaktere und Arenen.



■ SCHOTTISCHES KRAFTPAKET
Hausmeister Willy macht im Ring mit Homer, was er will.

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.

Zone of the Enders

PLAYSTATION 2 Diese Cheats verschaffen Ihnen unter anderem schnellen Zugang zu heißen Zweispielerduellen.

Den Duellmodus schalten Sie normalerweise frei, indem Sie das Spiel auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durchspielen. Alternativ dazu können Sie auch auf dem Titelschirm folgende Tastenkombination drücken:

●, X, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑ und ↑.

Sie haben jetzt Zugriff auf alle Frames und Arenen.

Wenn Sie im Einzelspielermodus nicht so recht vorankommen und Ihnen dazu noch ständig die Munition ausgeht, können Sie mit diesem Cheat Ihren Kampffähigkeiten etwas nachhelfen. Pausieren Sie dazu ein laufendes Spiel und drücken dann:

L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1.

Sie erhalten bei jeder Eingabe dieser Tastenfolge volle Gesundheit und Munition. Sie sollten dabei aber beachten, dass bei jeder Eingabe Ihre Kampfeinschätzung, die Sie am Ende des Spiels erhalten, um eine Stufe sinkt.

Stephanie Wirkens

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 • Redaktion Play Zone

Kennwort Lesertipps • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

E-Mail: pztipps@computec.de

HERZLICHEN DANK!

Erce Enik – Elke Erb – Steffen Fölsch – Margit Haller – Per Heckel – Christian Funke – Marc Krüger – David Nast – Martin Richter – Heidi Weiss

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

Unreal Tournament

PLAYSTATION 2 Endlich hält der begehrte Ego-Shooter auch auf deutschen Konsolen Einzug.

Für alle Fans des 3D-Shooters aus dem Hause Infogrames haben wir zum Deutschlandstart noch einmal alle Cheats zum Ballervergnügen zusammengestellt. Sie unterscheiden sich in keiner Weise von denen, die wir Ihnen schon vor nicht allzu langer Zeit in der Importrubrik der Cheat-Sektion im Heft vorgestellt haben. Frohes Ballern!

Um die folgenden Mutatoren freizuschalten, müssen Sie diese Tastenkombinationen auf dem Titelschirm eingeben:

Fatboy Mutator	●, ●, ●, ↓, ↑, ↑, ↓, ●, ● und ●
Stealth Mutator	■, ■, ●, ●, ■, ■, ● und ●
Big Head Mutator	Rechts, ←, →, ←, →, ←, ●, ● und ●

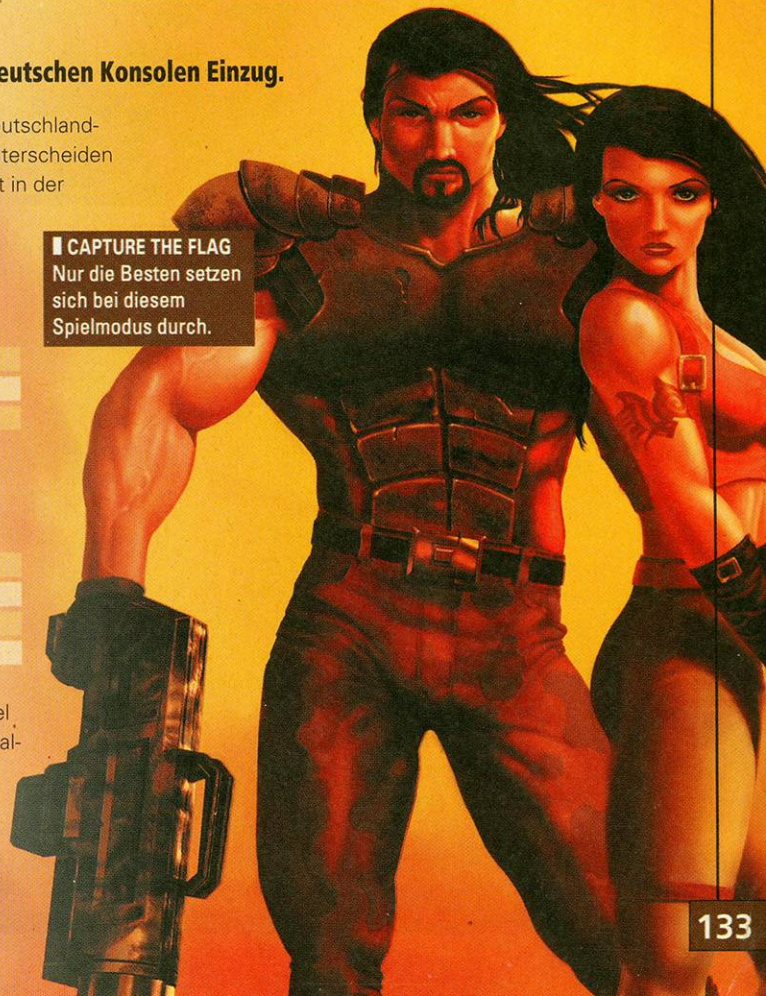
Um die folgenden Cheats zu aktivieren, müssen Sie ein Spiel beginnen, es dann pausieren und die Tastenfolgen auf dem Pause-Bildschirm eingeben:

God Mode	■, ●, →, ←, ● und ■
Maximale Munition	Rechts, ←, ●, ●, ●, ← und →
Level überspringen	Unten, ↑, →, ←, ←, → und ●
Alle Charaktere freischalten	Rechts, →, ●, ●, ←, → und ●

Wem es nicht genug ist, Level einfach überspringen zu können oder das Spiel mit den obigen Cheats zu lösen, der kann wahlweise auch alle Levels freischalten. Dazu starten Sie ein neues Spiel, speichern an einem beliebigen Punkt ab und kehren zum Hauptmenü zurück. Gehen Sie jetzt auf den „Spiel fortsetzen“-Bildschirm und wählen Sie Ihren Spielstand an (nicht auswählen). Drücken Sie jetzt **↓, ↑, ↑, ↓, ↓, →, ↓, ← und ↑**.

Alle Levels des Spiels sollten jetzt frei anwählbar sein.

■ CAPTURE THE FLAG
Nur die Besten setzen sich bei diesem Spielmodus durch.

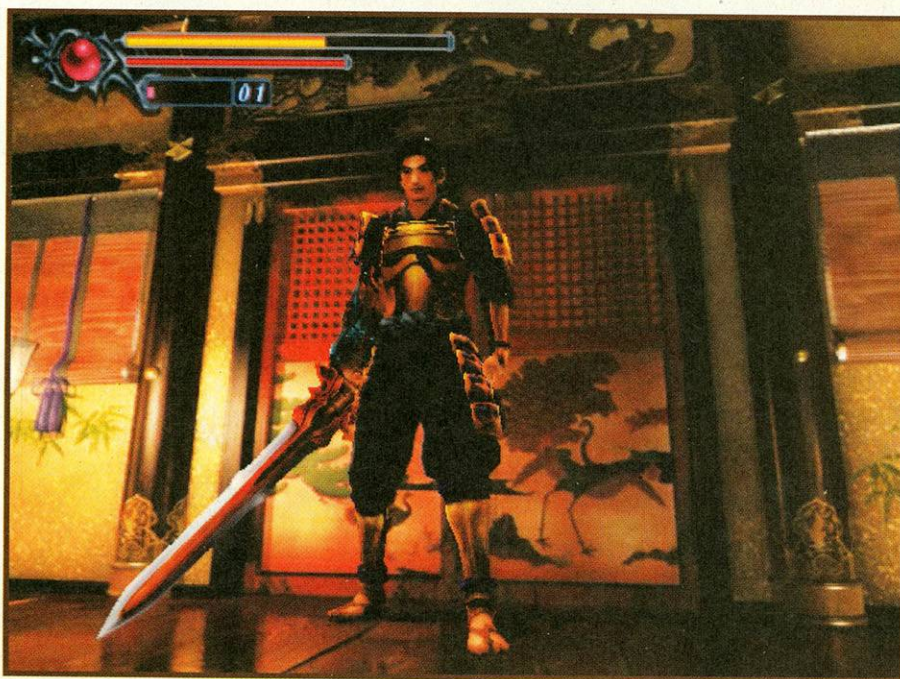


Onimusha - Warlords

>> GENRE
Action-Adventure
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Capcom
>> INTERNET
www.capcom.com

Mit dieser Komplettlösung finden Sie alle **Gegenstände** und besiegen auch den schwersten Gegner.

Allgemeine Tipps



Wann benutze ich den Bogen und die Flinte?

Vergeuden Sie keine Munition für die normalen Gegner. Setzen Sie nur dann den Bogen bzw. die Flinte ein, wenn sich feindliche Bogenschützen auf den Dächern befinden oder Sie gegen einen Zwischengegner kämpfen müssen.

Wo sind Gegenstände versteckt?

Halten Sie nach Vasen, Holzwänden und Kisten Ausschau, die Sie mit Ihrem Schwert zerschlagen können. Häufig verbergen sich darin nützliche Gegenstände.

Wozu dient der Talisman?

Wenn Sie im Besitz eines Talismans sind, heben Sie diesen bis zum Endgegner auf. Der Talisman erweckt Sie wieder zum Leben, wenn Sie als Verlierer aus

Wozu dienen die blauen Steine?

einem Kampf hervorgehen. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie Medizin zu sich nehmen, wenn der Energiebalken fast leer ist.

Während des Spiels finden Sie insgesamt 20 blaue Steine. Wenn Sie alle eingesammelt haben, können Sie, nachdem Sie das Spiel einmal durchgespielt haben, das Minispiel „Oni-Spirits“ spielen. Wo sich die einzelnen Steine befinden, erläutern wir im Text. Die Fundorte finden Sie auf der Karte markiert.

Wann soll ich die Seelen einsammeln?

Sammeln Sie nur dann die Seelen der verbliebenen Gegner ein, wenn sich kein weiterer Gegner in unmittelbarer Nähe befindet.

Wann soll ich blocken?

Halten Sie dazu etwas Sicherheitsabstand zu den noch lebenden Kontrahenten, damit diese Sie nicht erwischen.

Wie erledige ich schneller einen Gegner?

Machen Sie sich mit dem Block vertraut und setzen Sie ihn häufig ein. Drücken Sie dazu die L1-Taste auf Ihrem Gamepad. Sogar Angriffe von hinten können Sie damit abwehren.

Wie gelange ich an viele Seelen?

Versuchen Sie, den Gegner immer mit einem Todesstoß zur Strecke zu bringen. Schlagen oder treten Sie den Kontrahenten zu Boden und drücken Sie die Angriffstaste. Ein Dämon zum Beispiel gibt auf diese Weise häufig mehr Seelen frei. Bedenken Sie aber, dass Sie während eines Todesstoßes ein ungeschütztes Ziel für die anderen Gegner abgeben.

Auf welche Schwerter verteile ich die Seelen?

Eine weitere Möglichkeit, um an viele Seelen zu gelangen, ist die Konterattacke. Warten Sie so lange, bis der Gegner Sie angreift, und unterbrechen Sie seinen Angriff mit einem Schwerthieb. Sie können auf diese Weise den Gegner mit einem Hieb erledigen. Dieser Angriff bedarf einiger Übung, da hier das richtige Timing gefragt ist.

Wie viel Energie besitzen die Schwerter?

Verteilen Sie die gesammelten Seelen gleichmäßig auf die Schwerter und Orbs. Sonst werden Sie später Schwierigkeiten haben, einige versiegelte Türen zu öffnen. Verteilen Sie so viele Seelen, bis der nächste Level erreicht ist, und vergeben Sie erst dann die weiteren Seelen an ein anderes Schwert oder einen anderen Orb.

Auch wenn die Magie eines Schwertes aufgebraucht ist, sind die Energiebalken der anderen Schwerter immer noch komplett gefüllt. Wechseln Sie deshalb während des Kampfes von einem verbrauchten Schwert zu den anderen Schwertern, um deren Spezial-Attacke einzusetzen.



Samanosuke

Kaede

Kann ich das Spiel auch einfacher spielen?

Welche Waffen gibt es?

Raizan-Schwert

Enryu-Schwert

Bonuskostüme

Nachdem Sie das Spiel durchgespielt haben, können Sie es erneut starten und zwischen den beiden Optionen „Normal“ und „Spezial“ wählen. Wenn Sie sich für die Spezial-Variante entscheiden, steckt Samanosuke in einem niedlichen Panda-kostüm.

Wenn Sie das Spiel mit der Bewertung S absolvieren, erhält Kaede neue Kleidung.

Wimpy Cheat

Es gibt einen kleinen Trick, damit Sie das Spiel auch auf einer leichteren Schwierigkeitsstufe spielen können. Wenn Sie es schaffen, dass Ihr Charakter innerhalb einer Spielstunde das Zeitliche segnet, steht für einen Neustart die Schwierigkeitsstufe „Einfach“ zur Verfügung.

Die Waffen

Zu Beginn besitzen Sie nur ein normales Schwert, das nicht viel Schaden anrichtet und über keine magischen Fähigkeiten verfügt. Im Verlauf des Spiels finden Sie aber drei weitere Schwerter und ein Bonus-schwert, wenn Sie die Dark Realm Tour bis zur letzten Ebene spielen.

Das Raizan-Schwert beherbergt einen Blitzzauber. Es ist hinsichtlich der Geschwindigkeit und der Stärke eine Kombination aus dem Feuer- und dem Wind-Schwert.

Dieses Katana ist mit einem Feuerzauber ausgestattet.

Schippuu-Schwert

Bishamon-Schwert

Es ist zwar behäbiger im Kampf, birgt aber mehr Kraft in sich. Daher ist dieses Schwert eher für große Gegner geeignet, die sich Ihnen einzeln in den Weg stellen.

Das mit zwei Klingen bestückte Schippuu-Schwert ist die schnellste Waffe und daher perfekt für den Einsatz gegen eine Horde von Gegnern geeignet. Es ist mit einem Wirbelzauber bestückt.

Dieses Schwert erhalten Sie nur dann, wenn Sie die Dark Realm Tour absolvieren und auf der 20. Ebene das Bishamon-Ociana aus der Kiste nehmen. Kurz bevor Sie dann dem Endgegner entgegentreten, können

Wo ist die Heilpflanze?

Wo befindet sich die Karte?

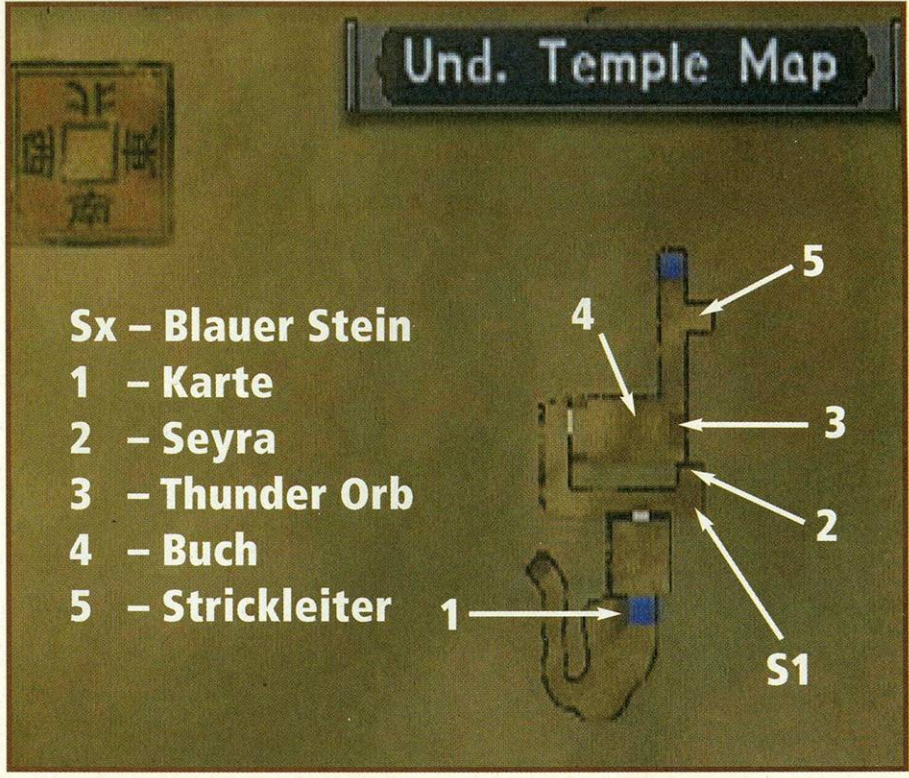
Sie mit diesem Gegenstand eine Tür öffnen, hinter der sich das mächtige Katana befindet.

Nanamagari

Folgen Sie dem Pfad, bis Sie an den Rand des Waldes gelangen. Dort finden Sie eine Heilpflanze, die Sie in Ihr Inventar aufnehmen. Springen Sie anschließend in das Loch im Boden.

Und. Temple

Am Treppensansatz steht eine Kiste, in der Sie die Karte für diesen Bereich finden. Gehen Sie die Treppe hinauf und nehmen Sie die Schriftrolle von dem Altar, woraufhin sich der Altar zur Seite bewegt und einen Durchgang freigibt. Gehen Sie zuerst nach



rechts und nehmen Sie den ersten blauen Stein.

Trickkiste #1?

Nachdem Sie Ihr Schwert mit dem Shiden-Orb aufgerüstet haben, versuchen Sie Ihr Glück an der Trickkiste. Die Kombination dafür lautet: links, rechts, links. Zur Belohnung erhalten Sie eine Strickleiter.

Trickkiste #2

South Area

Nachdem Sie sich zu Beginn dieser Sektion das Magie-Juwel aus der Kiste genommen haben, gelangen Sie zu einer weiteren Trickkiste. Darin befindet sich ein Kraft-Juwel. Um die Kiste zu öffnen, ordnen Sie die Symbole von links nach rechts in folgender Reihenfolge an: 3, 6, 8. Die Ziffer steht für die Position der Zeichen. Erweitern Sie anschließend Ihr Schwert am Speicher-Spiegel. Auf der Brücke zerschlagen Sie die Holzwände. Hinter einer der Wände befindet sich eine Kiste mit der Karte dieser Region.

Wo benutze ich die Strickleiter?

Begeben Sie sich zu Punkt **A** auf der Karte und benutzen Sie die Strickleiter bei der eingestürzten Mauer. Neben dem Speicher-Spie-

INFO ERSTER ZWISCHENGEGER

Dieses Monster ist trotz seiner mächtig großen Waffen relativ leicht zu besiegen, da es sehr langsam ist. Setzen Sie zu Beginn des Kampfes die Spezial-Attacke ein und laufen Sie außer Reichweite des Gegners, damit Sie ungestört die Seelen einsammeln können. Stürmen Sie danach auf den Riesen zu, damit er nach Ihnen schlägt. Wenn er mit seiner Keule ausholt, laufen Sie einfach an ihm vorbei und verpassen ihm ein paar Hiebe in die Seite oder den Rücken. Schlagen Sie aber niemals häufiger als drei Mal zu, da er Sie sonst mit seiner Keule trifft. Nach einiger Zeit wird er schneller in seinen Bewegungen und rennt auf Sie zu. Machen Sie einen Schritt nach links oder rechts, um dem heranstürmenden Koloss auszuweichen.



Trickkiste #3

gel steht eine weitere Trickkiste.

Setzen Sie die Symbole von rechts nach links in folgender Reihenfolge: 4, 1, 6. In der Truhe befindet sich ein weiteres Stärke-Juwel, mit dem Sie Ihren Gesundheitsbalken erweitern können. Zerschlagen Sie anschließend die Holzkisten und heben Sie die Medizin auf. Hinter dem Tor erwartet Sie der erste Zwischengegner.

Wo ist der Feuer-Orb?

Folgen Sie dem Gang und zerschlagen Sie die Vasen. Dort finden Sie den zweiten blauen Stein. Im anschließenden Raum befindet sich der Feuer-Orb, mit dem Sie

Wo ist die Karte der Festung?

die rot markierten Türen öffnen können. Laufen Sie nun zum Eingang der Festung und öffnen Sie das Tor mit dem Flammenschwert.

Keep

Nach dem Kampf betreten Sie die zweite Tür zu Ihrer Linken und nehmen die Karte aus der Kiste. Bei dem glitzernden Brunnen können Sie Ihre magische Energie wieder auffüllen. Verlassen Sie den Raum und gehen Sie durch die Doppeltür auf der linken Seite.

Trickkiste #4

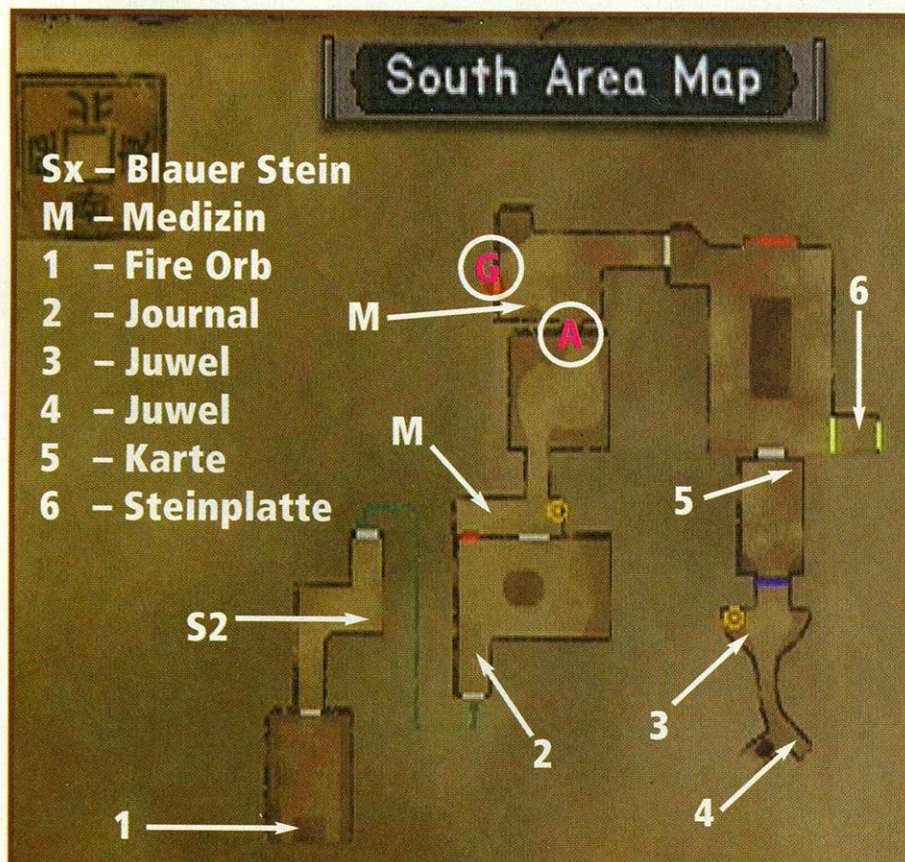
Begeben Sie sich zu Raum **B**, aber vergessen Sie nicht, den dritten blauen Stein zu nehmen und die Kiste auf dem Weg zu durchsuchen. In dem Raum angekommen, öffnen Sie die Trickbox mit der Kombination: links, rechts, links, rechts, rechts. Sie sind nun im Besitz des Bogens.

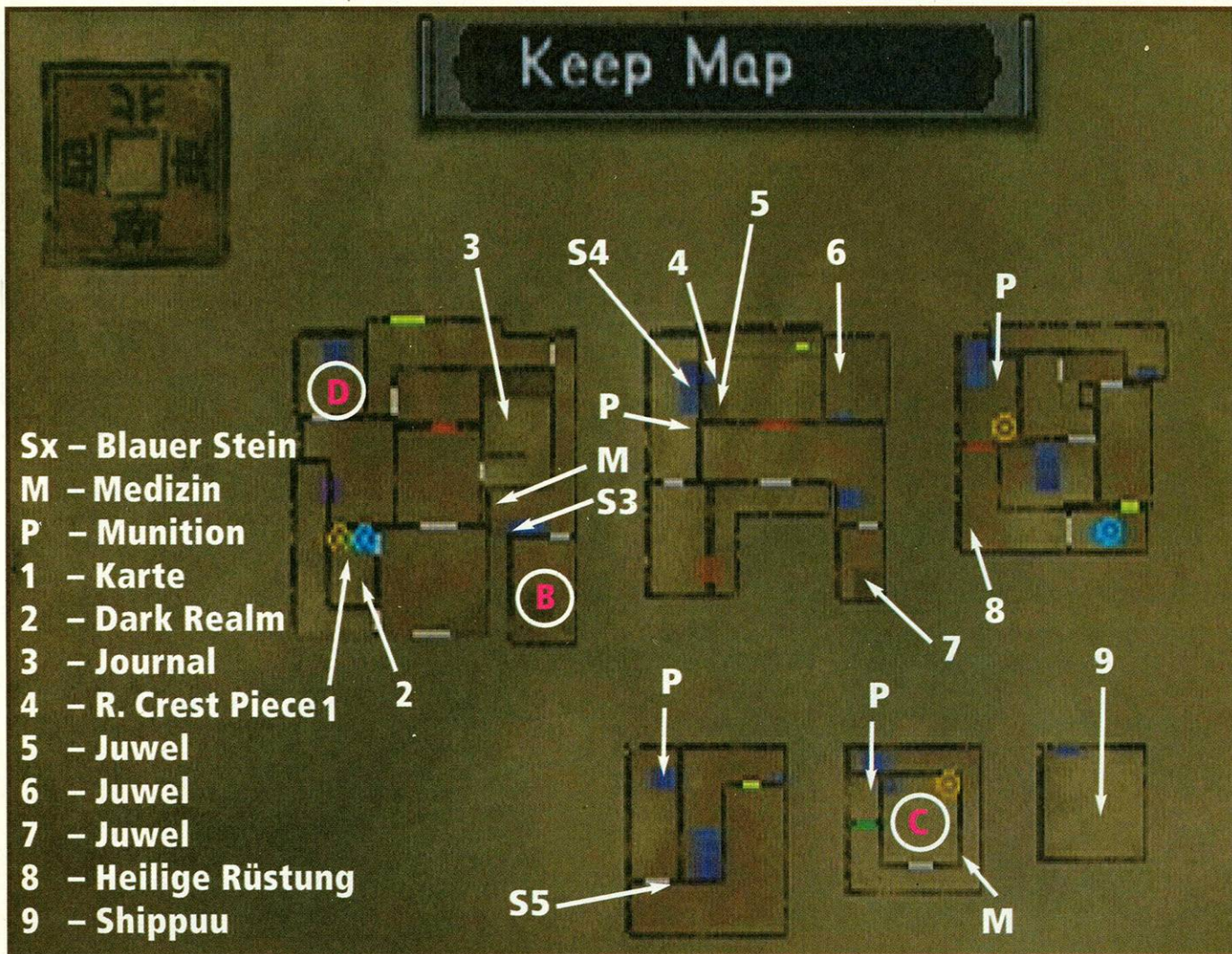
Soll ich das Seil durchtrennen?

Wichtig: Durchschneiden Sie nicht das Seil, das von der Decke hängt. Gehen Sie stattdessen die Treppe hinauf und nehmen Sie das Juwel aus dem Eimer. Wenn Sie das Seil jedoch vorher durchschneiden, gelangen Sie erst im späteren Verlauf des Spiels an das Juwel. Nachdem Sie den Raum wieder verlassen haben, öffnen Sie die rot markierte Tür und treten hindurch.

Wie erledige ich die beiden Dämonen?

Sie werden nun Zeuge, wie zwei Soldaten von Dämonen angegriffen werden. Erledigen Sie die beiden Dämonen mit dem Bogen. Die beiden Soldaten lassen als kleines Dankeschön eine





Heilpflanze und einen Juwel liegen. Damit Sie den Dämonen vor der Tür mit einem Pfeil treffen, müssen Sie vom eingestürzten Teil der Galerie aus schießen. Nach dem Kampf holen Sie die beiden Gegenstände. Anschließend öffnen Sie die mit zwei Orbs versiegelte Tür mit dem Flammenschwert. Sammeln Sie im folgenden Gang alle Gegenstände ein und vergessen Sie nicht den vierten blauen Stein. Wenn Ihr Katana noch nicht die zweite Magiestufe erreicht hat, laufen Sie durch die Festung und lassen sich auf einige Kämpfe ein. Dadurch erhalten Sie genügend Seelen, um Ihr Schwert aufzurüsten.

Hebelrätzel

Kurz darauf finden Sie sich zusammen mit Kaede in einem vergitterten Raum wieder. Betätigen Sie den Hebel und laufen Sie in den nächsten Bereich. Ziehen Sie dort an dem ersten Hebel und lassen Sie hinterher

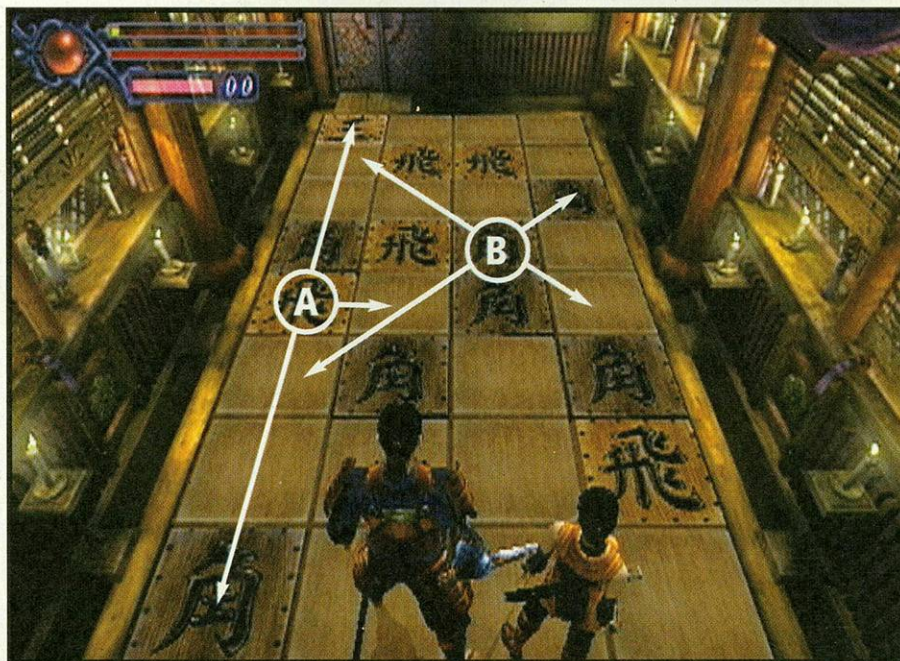
Samanosuke den zweiten Hebel ziehen. Im folgenden Abschnitt sehen Sie drei Hebel. Betätigen Sie zuerst den hinteren und öffnen Sie die Kiste. Darin befindet sich die heilige Rüstung. Ziehen Sie anschließend den ersten der drei Hebel

und zum Schluss den Hebel an der Tür. Im nächsten Raum stecken Sie die Kerzen mit der Spezialattacke des Flammenschwerts an.

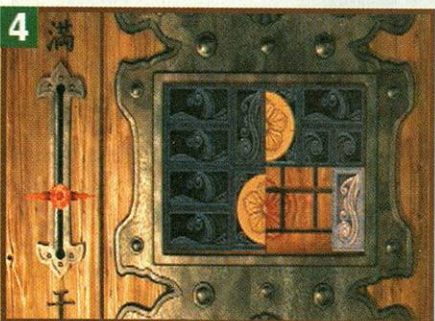
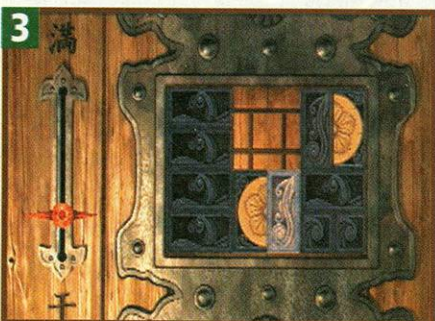
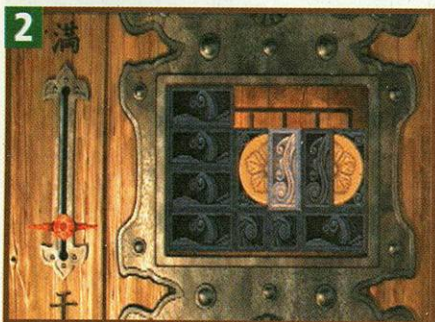
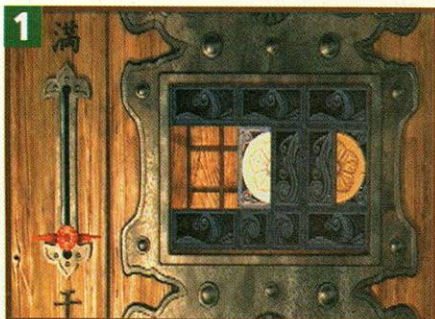
Bodenplatten

Nachdem Sie den Raum verlassen haben, stehen Sie

Wo geht es lang?



Wie löse ich das Hebelrätzel



in einem Gang, dessen Boden aus Platten besteht. Zwischen den normalen Platten befinden sich helle und dunkle Platten. Die hellen (Beispiel A) öffnen alle horizontal und vertikal angrenzenden Bodenplatten und die dunklen (Beispiel B) öffnen die angrenzenden, diagonal verlaufenden Platten. Sie müssen nun einen der beiden Charaktere zu der Tür auf der anderen Seite des Raumes lotsen, ohne dass er in eines der Löcher stürzt. Da die Platten von Spiel zu Spiel unterschiedlich angeordnet sind, können wir Ihnen keine genaue Wegbeschreibung geben.

INFO ZWEITER ZWISCHENGEGER

Mit den gesammelten Juwelen müssten Sie genügend Energie besitzen, um den Zwischengegner mit den Spezialattacken zu erledigen. Wenn die Energie eines Schwertes aufgebraucht ist, setzen Sie einfach das nächste Schwert ein. Wenn Sie jedoch keine Energie mehr für die Schwerter haben, traktieren Sie den Dämonen mit dem Raizan-Schwert, um schnelle Attacken auszuführen. Laufen Sie aus dem Gefahrenbereich, wenn Sie die Seelen einsammeln wollen. Achten Sie besonders auf die Wirbelattacken. Wenn Sie genügend Abstand zu dem Gegner halten, kann Ihnen der Wirbel keinen Schaden zufügen. Am Ende erhalten Sie das Shippuu-Katana.



Schieberätsel

Im angrenzenden Raum befindet sich Samanosuke in einer Falle, die sich langsam mit Wasser füllt. Kaede muss ein Schieberätsel lösen, um das ausströmende Wasser zu stoppen. Sie müssen versuchen, die zwei Hälften des Symbols im unteren Teil des Kastens zusammenzufügen.

Schritt 1

Schieben Sie die kleinen quadratischen Hölzer nach ganz unten und bewegen Sie die hochkant stehenden Hölzer auf der linken Seite nach rechts. Ein Teil des Symbols müsste jetzt in der Mitte des Feldes stehen.

Schritt 2

Die drei oberen Klötze ordnen Sie alle auf der linken Seite an. Die hochkant stehenden Hölzer auf der rechten Seite sowie das rechteckige Stück darunter bewegen Sie nach oben und schieben die kleinen Quadrate darunter.

Schritt 3

Anschließend bewegen Sie das linke Stück des Symbols nach unten in seine endgültige Position. Die Lücke im oberen Bereich füllen Sie mit den hochkant stehenden Hölzern der rechten Seite. Den freien Platz neben dem linken Symbol besetzen Sie mit dem Stück darüber und schieben das rechte Symbol an dessen ursprüngliche Stelle.

Schritt 4

Jetzt müssen Sie nur noch die Hölzer der rechten Seite nach oben bewegen, den Platz neben dem linken Symbol freimachen und das rechte Symbol herunterziehen. Da Samanosuke jetzt wieder frei

Wie öffne ich die Tür mit dem Symbol?

ist, betreten Sie den nächsten Raum. Ziehen Sie an der Kordel, um alle vorherigen Fallen zu entschärfen und eine Treppe herabzulassen.

Nachdem Sie die Treppe hinaufgestiegen sind, setzen Sie das „R. Crest Piece“ in der Doppeltür ein. Steigen Sie anschließend die Leiter hinab und folgen Sie dem Gang bis zu der Kiste. Darin befindet sich ein weiteres Stärke-Juwel. Laufen Sie dann in die andere Richtung und öffnen Sie die Geheimtür zum Kartenraum. Verlassen Sie den Raum und helfen Sie dem Soldaten im Kampf gegen die Dämonen. Zum Dank erhalten Sie einen weiteren Köcher mit Pfeilen. Betreten Sie dann wieder den Kartenraum, laufen Sie bis zur zweiten Leiter zurück und steigen Sie diese hinab.

Wo befindet sich das letzte Stück?

Hier finden Sie das noch fehlende „L. Crest Piece“, das Sie in die verschlossene Tür einsetzen. Bahnen Sie sich Ihren Weg bis zur nächsten Treppe und sammeln Sie zwischendurch den fünften blauen Stein ein. In Raum C auf der Karte nehmen Sie die Medizin aus der Kiste und zerschlagen die hölzernen Trennwände. Dahinter befindet sich ein kleiner Altar, aus dem Sie Seelen schöpfen können. Speichern Sie jetzt auch Ihren Spielstand, da Ihnen kurz darauf ein Kampf gegen einen Zwischengegner bevorsteht.

Wo finde ich Munition für die Flinte?

Öffnen Sie die grün markierte Tür. Nach einer Zwischensequenz befinden Sie sich im Erdgeschoss des



Hauses. Gehen Sie erneut in das Obergeschoss, um den grün markierten Raum zu durchsuchen. Hier finden Sie einen Beutel Munition für die Flinte. Laufen Sie danach zu Raum **D** und öffnen Sie die Siegel mit Ihrem Schwert.

Keep Underworld

Folgen Sie dem Gang und nehmen Sie die Heilpflanze aus der Kiste. Bahnen Sie sich mit Ihrem Schwert einen Weg durch die Tentakel und schnappen Sie sich das orangefarbene und das grüne Buch aus dem Regal. Im zweiten Regal liegt ein weiteres Byakko. Gehen Sie in Raum **E** und durchtrennen Sie das Seil mit einem Hieb Ihres Schwertes. Nehmen Sie anschließend den „Rosary of Com.“ an sich.

Wie passiere ich die schwingenden Beile?

Holen Sie sich die „Purifier Bell“ aus dem letzten Raum. Dadurch lösen Sie eine Falle aus. Sie müssen nun an schwingenden Beilen vorbei, um die Tür zu erreichen. Stel-

len Sie sich dazu dicht an die Wand und warten Sie, bis das Beil aus dieser Wand ausgetreten ist. Laufen Sie dann in den Abschnitt vor dem nächsten Beil. Versuchen Sie nicht, alle Beile in einem Durchgang zu passieren. Benutzen Sie die „Purifier Bell“ anschließend an der Tür, die durch gequälte Seelen versperrt wird, und betreten Sie den Raum dahinter.

Wo ist der blaue Schlüssel?

Trickkiste #5

Öffnen Sie die grün markierte Tür und nehmen Sie das Byakko und das Buch der Apokalypse an sich. Vergessen Sie aber nicht, den sechsten blauen Stein aus der Eisen Jungfrau zu nehmen.

Die Trickbox öffnen Sie mit der Kombination, Mitte, links, rechts. Darin befindet sich der blaue Schlüssel, mit dem Sie die Tür an Punkt **F** öffnen können. Schnappen Sie sich zuerst den siebten blauen Stein, bevor Sie die Tür mit dem Schlüssel öffnen.

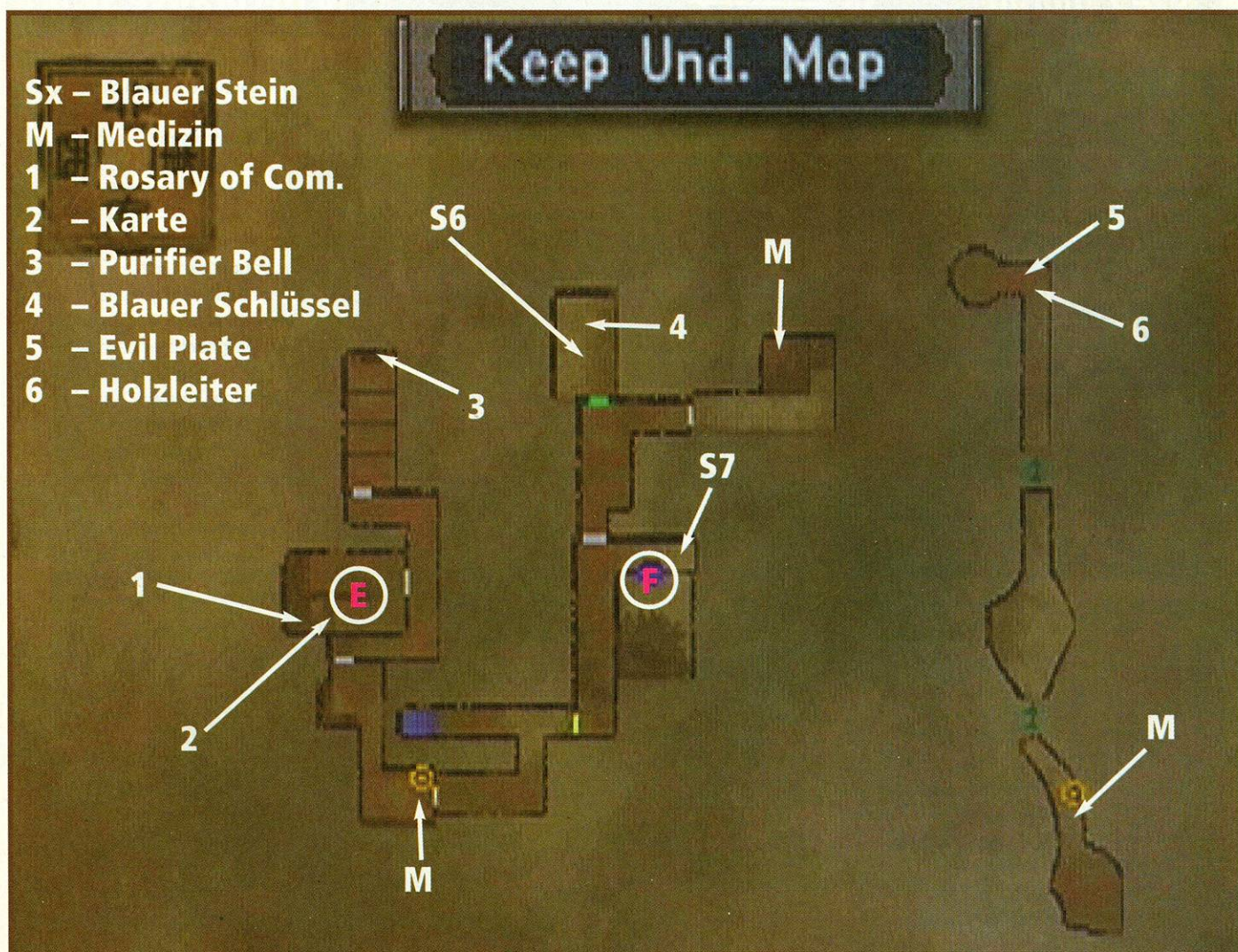
Wie werde ich mit den Gegnern fertig?

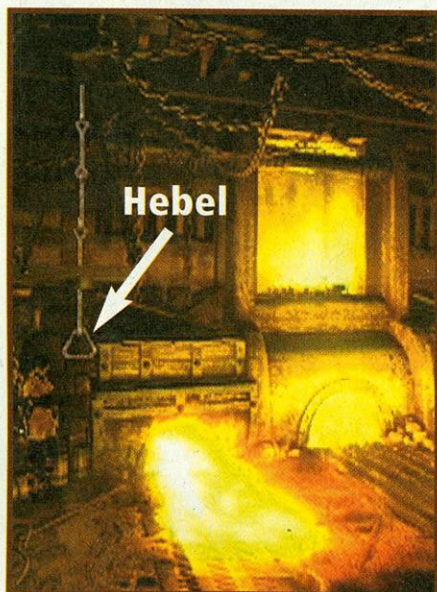
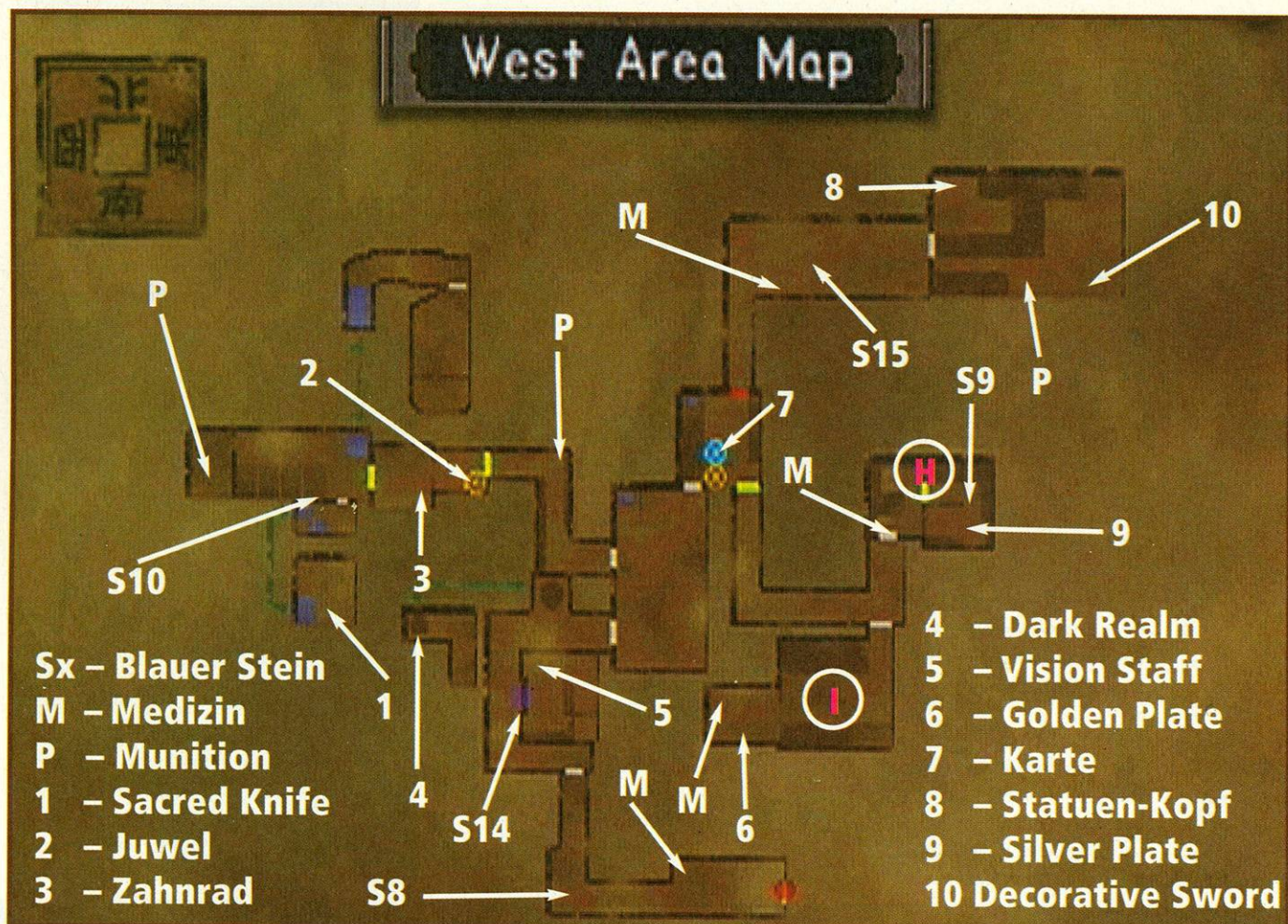
Kaede

Laufen Sie mit Kaede zu Punkt **G** der South Area Map und öffnen Sie die Tür mit dem roten Schlüssel.

West Area

Legen Sie sich auf dem Weg mit so wenig Dämonen wie möglich an. Laufen Sie stattdessen an ihnen vorbei. Öffnen Sie die Kiste und verstecken Sie die Heilpflanze in Ihrem Inventar. An der nächsten Ecke finden Sie den achten blauen Stein unter einem der Sträucher. Folgen Sie dem Weg und helfen Sie den Soldaten im Kampf gegen die Dämonenbrut. Dafür erhalten Sie einen Soul Absorber. Klettern Sie die Leiter hinauf und gehen Sie in den nächsten Raum, in dem Sie Ihren Spielstand speichern können und die „West Area Map“ in einer Kiste finden. Begeben Sie sich anschließend zurück zum Schauplatz des vorherigen Kampfes und öffnen Sie die Doppeltür. Im Garten





Trickkiste #6

finden Sie noch einige nützliche Wurfgeschosse für Kaede.

Die Trickbox öffnen Sie mit der Kombination, 5, 7, 2, die Sie von rechts nach links eingeben müssen. In der Kiste liegt ein weiteres Magie-Juwel. Nachdem Sie dem toten Soldaten das Zahnrad abgenommen haben, laufen Sie zu Raum **H** und öffnen das

Wie öffne ich die Tür in der Gießerei?

Regal an der rechten Wand. Hier setzen Sie das Zahnrad ein und ziehen an der Schnur. Daraufhin öffnet sich ein Geheimgang, in dem Sie den neunten blauen Stein und die „Silver Plate“ finden. Wenn Sie sich noch ein wenig in dem Raum umsehen, finden Sie auch etwas Lektüre. Anschließend betreten Sie Raum **I**.

Gehen Sie zu der Kette und ziehen Sie daran, sobald die erste Flamme erloschen ist. Auf der anderen Seite befindet sich ein weiterer Raum. Hier nehmen Sie sich die „Golden Plate“ und zerstören die Holzkiste, um eine weitere Heilpflanze freizulegen. Mit einem Zug an der Kette öffnen Sie die Tür wieder. Laufen Sie dann zu der Stelle, an der Sie das Zahnrad erhalten haben, und platzieren Sie die „Golden Plate“ links und die „Silver Plate“ rechts neben dem Tor. Gehen Sie durch die erste Tür und nehmen Sie den zehnten blauen Stein neben der Treppe an sich.

Trickkiste #7

Die Trickkiste im Obergeschoss öffnen Sie mit der Kombination, Mitte, links, links, rechts, rechts. Darin befindet sich das „Sacred Knife“. Gehen Sie die Treppe wieder hinab und folgen Sie dem Gang. Am Ende befindet sich ein Genbubuch und ein paar Kunais. Jetzt können Sie das Kellergeschoss betreten. Dort erwartet Sie nach einer kleinen Zwischensequenz ein Ninja. Lassen Sie Kaede im geblockten Zustand verharren und warten Sie, bis der Ninja sichtbar wird und eine Attacke ausführt. Jetzt können Sie eine Dolchkombo anwenden. Wenn der Ninja wieder unsichtbar wird, lassen Sie Kaede wieder blocken. Diese Taktik wiederholen Sie so lange, bis der Ninja erledigt ist.

Samanosuke

Nun müssen Sie Samanosuke aus der Unterwelt der Festung befreien. Speichern Sie Ihren Spielstand und nehmen Sie die Medizin aus der Kiste.



Seil zerschneiden

Gehen Sie nach dem Kampf die Treppe hinauf und nehmen Sie die „Evil Plate“ und die Holzleiter an sich. Die Leiter müssen Sie kurz darauf vor dem Abgrund aufstellen und hinaufklettern. Da Sie jetzt im Besitz der „Evil Plate“ sind, können Sie die Dark-Realm-Tour in Angriff nehmen.

Begeben Sie sich in den West-Area-Bezirk und öffnen Sie die blau markierte Tür. In dem Raum steht eine kleine Statue, aus der Sie Seelen saugen können. In der Kiste finden Sie den „Vision Staff“, der die blauen Steine für Sie sichtbar macht. Wenn Sie den Raum verlassen, schnappen Sie sich den 14. blauen Stein. Laufen Sie anschließend in den „West-Area-Bezirk“, zu der Stelle, an der Sie die Karte für diesen Bereich gefunden haben. Entriegeln Sie die rot markierte Tür. Öffnen Sie die Kiste und nehmen Sie die Medizin heraus.

Wo ist der 15. blaue Stein?

Zerschneiden Sie anschließend das Seil, damit die Dämonen von der Holzwand

Wie gelange ich an die Flinte?

überrollt werden. Unter der Holzwand finden Sie den 15. blauen Stein. Im nächsten Abschnitt treffen Sie auf vier starke Gegner. Laufen Sie auf die drei kleineren Gegner zu und setzen Sie mehrmals die Windattacke ein. Mit dem Flammenschwert erledigen Sie danach die restlichen Gegner.

Schnappen Sie sich das „Dekorative Sword“, den Kopf der Statue und die Patronen. Kehren Sie dann in den Raum mit der kopflosen Statue zurück und setzen Sie den Kopf auf den Hals. Im hinteren Teil des Raumes hebt sich nun das Gitter, das zuvor den Weg zur Kiste versperrt hat. In der Kiste finden Sie die Flinte. Als Nächstes führt Sie Ihr Weg zurück in die Festung. Dort setzen Sie die „Evil Plate“ in die verschlossene Tür ein. Verlassen Sie danach die Festung und laufen Sie nach unten. Nach einem Gefecht gegen zwei Insekten platzieren Sie das „Dekorative Sword“ in der Steinplatte.

INFO DARK-REALM-TOUR

Um an der Dark-Realm-Tour teilzunehmen, müssen Sie die „Evil Plate“ besitzen und mit dem Mann reden, den Sie im Brunnen oder im Speicherraum der Festung antreffen. An diesen Orten hängt er von der Decke und lädt Sie zu dieser Tour ein. Ihre Aufgabe dabei ist es, die 20 Kampfrunden zu überleben, in denen Sie von allerhand Gegnern angegriffen werden. Während dieser Tour finden Sie drei blaue Steine und auf der 20. Etage befindet sich das Bishamon Ociana in der Kiste. Mithilfe dieses Artefakts erhalten Sie später Zugang zu dem mächtigsten Schwert des Spiels.



Gegenstände:

Ebene 6:	Blauer Stein #11
Ebene 9:	Medizin
Ebene 10:	Blauer Stein #12
Ebene 11:	„Soul Absorber“
Ebene 13:	Talisman
Ebene 14:	Heilkräut
Ebene 15:	Blauer Stein #13
Ebene 16:	Heilkräut
Ebene 18:	Heilkräut
Ebene 20:	Bishamon Ociana

Wie lasse ich die Brücke herunter?

Folgen Sie dem Gang, bis Sie die Brücke erreichen. Dort zerschneiden Sie mit dem Bogen das Seil der Brücke, damit Sie das Wasser überqueren können. Auf der anderen Seite nehmen Sie die Patronen aus der Kiste und zerschlagen die Platte an der hinteren Wand. Dahinter befindet sich ein Talisman. Nun laufen Sie den Weg zurück, nehmen das Journal und gehen durch die Tür. Folgen Sie dem Steg bis zu dem kleinen Häuschen. Darin finden Sie weitere Patronen und ein Genbu-Buch.

Wo ist die Karte der Gegend?

Zerschlagen Sie das Poster an der Wand und nehmen Sie die Karte für diese Gegend mit. Nachdem Sie das Haus verlassen haben, öffnen Sie die nächste Tür und bahnen sich einen Weg über die Treppen zum Dach. Dort finden Sie neben einigen Patronen den 16. blauen Stein. Gehen Sie durch den Spalt im Geländer auf das Dach

INFO DRITTER ZWISCHENGEGER

Mit der richtigen Strategie und der richtigen Waffe ist der Kampf gegen den Doppelgänger nicht allzu schwer. Nehmen Sie das Shippuu zur Hand, da es bei dieser Auseinandersetzung vor allem auf schnelle Attacken ankommt. Halten Sie das Schwert zum Blocken bereit und warten Sie, bis Ihr Doppelgänger seinen Angriff beendet hat. Schlagen Sie dann so lange auf ihn ein, bis er Ihren Angriff blockt. Setzen Sie dann ebenfalls wieder den Block ein. Wenn Ihr Doppelgänger einen Zauber auf Sie anwendet, können Sie auch diesen mit einem Block abwehren. Der Zauber prallt dann ab und schlägt in der Wand ein. Nach dem Aufprall verwandelt sich der Zauber dann in Seelen, die Sie mit Ihrem Schwert aufsaugen.



**Trickkiste
#8 und #9**

hinauf und heben Sie dort das letzte Kraft-Juwel und den „Soul Absorber“ auf. Im unteren Teil des Turms öffnen Sie die grün markierte Tür mit dem Shippuu.

Beim Wasserfall steht eine Trickbox. Die Kombination lautet: unten links, oben rechts, unten rechts, unten links, unten rechts. In der Kiste befindet sich die letzte und stärkste Rüstung des Spiels. In dem folgenden Haus steht eine weitere Trickkiste, die Sie mit der Kombination (von links anfangen) 6, 3 öffnen. Zur Belohnung erhalten Sie ein weiteres Juwel. Jetzt sollten Sie unbedingt abspeichern. Gehen Sie anschließend die Treppe zum Bootsteg hinunter. Dort finden Sie den 17. blauen Stein und ein Boot, in das Sie als Nächstes steigen. Betreten Sie das Haus und nehmen Sie sich den Bogen vom Ständer.

Kaede

Laufen Sie den Steg entlang und öffnen Sie die verschlossene Tür. Betreten Sie das erste Haus und nehmen Sie den 18. blauen Stein. Außerdem finden Sie das zweite Buch der Apokalypse und eine Heilpflanze. Gehen Sie danach zum Bootshaus und öffnen Sie die verschlossene Tür. Hinter der nächsten Tür finden Sie ein paar Pfeile in einer Kiste. Beim Speicherpunkt klettern Sie die Leiter hinauf und zertrümmern die Kisten mit Ihrem Dolch. Unter einer Kiste liegt der 19. blaue Stein. Folgen Sie dann dem Gang weiter und betreten

Wo ist der
18. blaue
Stein?

INFO Vierter Zwischengegner

Dieser Kampf ist sehr schwer, da die Königin in der Luft schwebt und Samanosuke sie nicht mit dem Schwert erreichen kann. Darüber hinaus wird er von Insekten aus dem Wasser angegriffen. Wenn Sie die Munition für den Bogen und die Flinte gespart haben, ist jetzt der Zeitpunkt gekommen, diese Reserven einzusetzen. Mit dem Schwert müssen Sie die Gegner abblocken und warten, bis diese angreifen. Wenn die Königin einen Angriff startet, ist sie für eine kurze Zeit mit dem Schwert erreichbar, so dass Sie ihr ein paar Hiebe verpassen können. Setzen Sie dazu das Flammenschwert ein, da Sie damit den meisten Schaden anrichten. Achten Sie aber dabei auf die krabbelnden Insekten, die sich um Samanosuke versammeln.



Trickkiste #10

Sie den Raum auf der linken Seite. Der 20. und letzte blaue Stein liegt dort auf der Kiste vor der Leiter.

Im ersten Stockwerk steht eine Trickkiste. Die Kombination lautet: links, links, Mitte, rechts, rechts, Mitte, Mitte. Nun sind Sie im Besitz des „Decorative Arrow“. Diesen müssen Sie im gegenüberliegenden Raum mit dem „Great Arrow“ austauschen, der sich hinter der Statue befindet. Daraufhin öffnet sich die Kiste im Vorraum, in der sich der grüne Schlüssel befindet. Mit diesem Schlüssel öffnen Sie die auf der Karte grün markierte Tür und besteigen das Boot.

Keep

Zurück in der Festung, laufen Sie zu dem magisch versiegelten Tor und setzen im dahinterliegenden Raum den „Great Bow“ ein.

Wo benutze
ich den
„Great
Bow“?

Wo benutze
ich das
Bishamon
Ociana?

den dunkleren Abschnitt der Wand und benutzen Sie das Ociana aus dem Inventar. Jetzt können Sie sich das ultimative Schwert aus dem Raum holen. Speichern Sie jetzt unbedingt Ihren Spielstand, da Sie in Kürze dem Endgegner gegenüberstehen. Laufen Sie anschließend den Weg hinunter und schnappen Sie sich die beiden Portionen Medizin am Ende des Weges.

INFO Endgegner

Der Endgegner verfügt über eine Vielzahl tödlicher Attacken. Diese bestehen aus Feuer, Blitzzauber und Angriffen mit seiner Krallen. Im schlimmsten Fall schnappt er Sie mit seiner Krallen, hält Sie vor sein Maul und speit Feuer. Diesen Angriff können Sie nur dann überleben, wenn Sie im Besitz eines Talismans sind, der Sie nach dem Ableben automatisch wieder ins Leben zurückruft. Wenn Sie das Bishamon-Schwert besitzen, ist dieser Gegner einfach zu erledigen. Wenn Sie es jedoch nicht freigespielt haben, müssen Sie auf die anderen Schwerter zurückgreifen. Setzen Sie zu Beginn das Feuerschwert ein und verpassen Sie dem Gegner einige Spezial-Attacken, bis er seinen Kopf senkt. Schlagen Sie in diesem Augenblick auf ihn ein. Diese Taktik müssen Sie insgesamt acht Mal wiederholen, damit die Endsequenz startet. Wenn Sie der Endgegner mit Feuer bespuckt, laufen Sie an den unteren Bildschirmrand. Dort können die Flammen Sie nicht erreichen. Sprinten Sie danach wieder nach vorne und verpassen Sie dem Gegner einige Hiebe. Bei den Blitzattacken müssen Sie sehr schnell reagieren. Die Schatten auf dem Boden verraten Ihnen, an welcher Stelle die Blitze von der Decke zucken werden. Springen Sie entweder zur Seite oder nach hinten, um den Blitzen zu entkommen.

INFO Fünfter Zwischengegner

Erneut müssen Sie sich mit dem Dämonen anlegen, der Ihnen schon das Leben auf dem Dach der Festung schwer gemacht hat. Diesmal ist er mit einem großen Schild ausgerüstet und noch wendiger als zuvor. Setzen Sie sämtliche Spezialattacken ein, die Sie aus Ihren Schwertern herauszaubern können. Da der Gegner nach einer Weile auf Sie zuschnellt, müssen Sie immer auf ein Ausweichmanöver zur Seite vorbereitet sein. Wenn er sich von Ihnen wegbewegt, folgen Sie ihm und bearbeiten ihn kurz mit dem Schwert. Bringen Sie sich anschließend aber schleunigst in Sicherheit, bevor er seine Attacke ausführt. Wenn Sie kaum noch Medizin besitzen, können Sie sich eine neue Ration aus der Kiste neben der Tür nehmen.



Zeugnis



5 PlayStation-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Sony PlayStation PAL	☐	☐	☐
Sony PlayStation NTSC	☐	☐	☐
Sony PlayStation Multinorm	☐	☐	☐
PlayStation 2 (PAL)	☐	☐	☐
PlayStation 2 (NTSC)	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐
Game Boy	☐	☐	☐
Dual-Shock-Controller	☐	☐	☐
Memory Cards	☐	☐	☐
Gamebuster/Xploder	☐	☐	☐
Maus	☐	☐	☐
Lightgun	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐

3. Besitzen Sie einen Computer mit Internet-Zugang?

☐ Ja ☐ Nein

4. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele: _____ DVD-Filme: _____

5. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage: R. E. – Ground Zero	—	☐	☐	☐
Gran Turismo 3 – A-Spec	—	☐	☐	☐
Final Fantasy X	—	☐	☐	☐
WWF SmackDown! Just bring it!	—	☐	☐	☐
The Lost	—	☐	☐	☐
Crazy Taxi	—	☐	☐	☐
Onimusha	—	☐	☐	☐
Ring of Red	—	☐	☐	☐
Cheats & Codes	—	☐	☐	☐
E3-Berichterstattung	—	☐	☐	☐

6. Unserer kompletten Auflage liegt nun die Play-Zone-DVD bei. Wie nutzen Sie die DVD?

- ☐ Kann sie leider (noch) nicht nutzen. ☐ Spiele sie auf der PlayStation 2 ab.
☐ Verwende normalen DVD-Player. ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk.
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

Welche Beiträge haben Ihnen am besten gefallen?

Welcher News-Film hat Ihnen am besten gefallen: _____

Welcher Angespielt-Film hat Ihnen am besten gefallen: _____

Welcher Test-Film hat Ihnen am besten gefallen: _____

Welcher von den übrigen Filmen hat Ihnen am besten gefallen: _____

7. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

☐ Kann die DVD leider noch nicht benutzen.

Schulnote Gesamt: _____

Tests: _____ Angespielt: _____ Lexikon: _____ Tipps & Tricks: _____ Kino & DVD: _____ Specials: _____

8. Welche Eigenschaften treffen auf Play Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

9. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text Schulnote: _____

Layout Schulnote: _____

Titelseite Schulnote: _____

Gesamtnote Schulnote: _____

10. Folgende Rubriken interessieren mich:

News	☐	Reportagen	☐
Angespielt	☐	Tests	☐
Tipps	☐	Zubehör	☐
DVD	☐	Internet	☐

11. Seit welcher Ausgabe lesen Sie Play Zone? (Aktuelle Ausgabe: 07/2001)

Ausgabe: _____/_____

12. Werden Sie die nächste Ausgabe von Play Zone kaufen?

☐ Ja ☐ Nein

13. Ich kaufe die Play Zone ca. _____ Mal pro Jahr

14. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

15. Was hat Ihnen allgemein an Play Zone gefallen?

16. Was hat Ihnen an Play Zone weniger gefallen?

17. Lesercharts: Welche fünf PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

18. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

COMPUTEC MEDIA • **PLAYZONE** • Kennwort: PZ-Zeugnis 07

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG



**Roonstraße 21
90429 Nürnberg**

E-Mail: pszone@computec.de

Internet: www.pszone.de

Anschrift des Abo-Service

Redaktion



**Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm**

Zentrale Abo-Nummer:

Tel.: **01805 - 959506** (DM 0,24/min)

Fax: **01805 - 959513** (DM 0,24/min)

E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion

Redaktionsdirektor:

Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:

Leitender Redakteur: André Horn

Content Coordinator:

Werner Spachmüller

Redaktion: Wolfgang Fischer, Albrecht

Ott, Michael Pruchnicki, Stefanie

Schetter, Stefanie Schwarz

DVD-Redaktion: Axel Schröder

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

USA-Korrespondenten: Simon Price,

Mike Sabine

Verantw. Redakteur Tipps & Tricks:

Florian Weidhase

Bildredaktion: Albert Kraus

CD-Programmierung: Vision Media

GmbH, Langen

Textchef: Michael Ploog

Lektorat/Schlussredaktion:

Margit Koch, Birgit Bauer,

Nicole Schütz, Claudia Brose

Art Director:

Andreas Schulz

Layout:

Alexandra Böhm, Christian Harnoth

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 Play Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag

Verlags- und Geschäftsleitung:

Rainer Kube

Produktionsleitung:

Martin Clossmann

Werbeabteilung:

Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag,

Sandra Wendorf, Hans Fauth

Vertriebsleitung:

Klaus-Peter Ritter

Vertrieb:

Burda Medien Vertrieb

Abonnement:

Play Zone kostet im Abonnement pro

Jahr DM 102,80 für 12 Ausgaben mit

DVD (Ausland DM 130,80). Ohne DVD: DM 84,- pro Jahr (Ausland: DM 108,-)

Abonnement Österreich:

Leserservice GmbH

Niederalm 300, A-5081 Anif

Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277

E-Mail: bgenser@leserservice.at

Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit

CD: € 575,- (ohne CD: € 588,-)

Druck:

heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:

Play Zone 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 1. Quartal 2001 63.401 Exemplare

Spiele-Hotlines

Acclaim	0190/824663	Mo-So. 8-24 Uhr	3,63 DM/min
Activision	0190/510055	Mo-Fr. 14.-18 Uhr, Sa-So 16-18 Uhr	1,21 DM/min.
Cryo	02408/959209	Mo-Fr. 15.30-18.00 Uhr	
Eidos	0190/839582	Mo-So. 10-22 Uhr	3,63 DM/min.
Electronic Arts	0190/787906	Mo-Fr. 9.30-13 Uhr, 14-17.30 Uhr	2,42 DM/Minute
Infogrames	0190/771883	Mo-So. 14-21 Uhr	2,42 DM/min.
Konami	0190/824694	Mo-So. 8-24 Uhr	3,63 DM/min.
Sony Powerline	0190/578578	Mo-Fr. 10-20 Uhr	1,21 DM/min.
Sony (techn. Hilfe)	01805/766977	Mo-Fr. 10-20 Uhr	0,48 DM/Minute
Take 2	0190/87326836	Mo-Fr. 8-24 Uhr	3,63 DM/min.
THQ	0190/505511	Mo-Fr. 16-20 Uhr	1,21 DM/min.
Ubi Soft	0190/88241210	Mo-So. 11-24 Uhr	3,63 DM/min.
Virgin Interactive	0190/771888	Mo-Fr. 14-18 Uhr	2,42 DM/min.

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

Redaktion PLAYZONE • Kennwort: DVD 07/2001

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis



COMPUTEC MEDIA ... 97,	Konami. 25
... 111, 119, 127	
	NBC Giga. 121, 147
Game It! AG. 53	Sony. 58-59
Gameplay. 68-69	THQ. 2, 87, 104-105
Idee & Spiel. 15	TDK. 148
Infogrames. 81	Wizard of the Coast. 47

Mittermeier's Lost Level

Alles Gute kommt von oben

Hallo Zielgruppe!

Black & White ist im Umlauf. Endlich – es gibt ein Spiel, das mal einer häufig vernachlässigten Berufsgruppe tiefer in die Karten blicken lässt: den Göttern. Darauf freue ich mich schon lange, schließlich ist „Gott sein“ eine der Tätigkeiten, die man hie und da gerne ausüben würde. Was könnte man nicht alles für feine Dinge tun. Zum Beispiel Städte mit Meerblick ausstatten, Endemol nach Feuerland evakuieren und Unterhaching Deutscher Meister werden lassen. Aber darf ich alles, ohne dabei was Wichtiges kaputtzumachen? Am Ende ist es mit der Welt wie mit Computern: Niemals etwas ändern, solange es halbwegs stabil läuft.

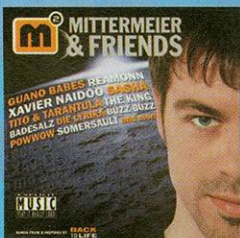
Man weiß ja leider – mangels Praxis – insgesamt noch recht wenig über das Gottsein. Es bedarf also einer guten Anleitung und die gibt es dank „*Black & White* – die Bibel“ in unserem Schwestermagazin PC Games. Schon hab ich es aufgeschlagen, um zu sehen, womit man sich als Gott so herumschlagen muss. Gleich auf Seite 5 die erste Frage, die mich interessiert. Eine der ältesten Fragen der Menschheit: „Warum arbeitet keiner in der Werkstatt?“. Ich hab's ja befürchtet. Bei Handwerkern hört die Allmacht auf. Auch Gott wartet auf den Klempner.

Da ich in Bayern auf dem Land aufgewachsen bin, interessiere ich mich besonders für die Rubrik: „Dörfer überzeugen“. Das ist sauschwer, ich kenn das aus eigener Erfahrung. Denn mit dem Zauber „Heiliger

Schwarm“ machst du in Altötting keinen Stich und was das Tierrudel betrifft, kann man froh sein, wenn es kein Tiermehl kriegt ... Die Frage, die mir aus tiefster Seele spricht, ist: „Darf man Dorfbewohner werfen?“ Ich sage: „Ja, unbedingt, und bitte beim Bürgermeister anfangen!“ Welche Art Gott ist denn nun die richtige? Bei Adventures bin ich mehr der Buddha-Typ, ich brauch immer mehrere Leben, bis ich's kapiert. Bei Ego-Shootern kommt der Allah in mir durch, da kenn ich keine Gnade. Und bei Strategie werd ich regelmäßig ans Kreuz genagelt. Auch der Spielname hilft mir nicht weiter. Mal ehrlich: Schwarzweiß passt irgendwie nicht zum Gottsein. Ich bin sicher, Gott hat Technicolor, Millionen Farben bei maximaler Auflösung. Geheiligt sei deine Grafikkarte. Aber ich bleib am Ball. Und werd berichten, wie's so lief.

**Lasst euch inzwischen
ordentlich anbeten, möge
die Macht mit euch sein
und der Speicher nie knapp
werden.**

Euer Michl



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms *Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch* ist er Dauergast in Sendungen wie *7 Tage – 7 Köpfe* oder *Quatsch Comedy Club*. Seine aktuelle CD *Back to Life* schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Die aktuelle Single „Kumba Yo!“ von Mittermeier vs. Guano Apes stieg auf Platz 3 ein. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier finden Sie unter www.mittermeier.de. Bisherige Folgen von Mittermeier's Lost Level finden Sie auf www.pcgames.de.

INFO Vorschau

In dieser Übersicht finden Sie die Release-Daten für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und deshalb ebenfalls für einen Test in Frage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
PS2	
Red Faction	Ende Juni
7 Blades	Juli
Flucht von Monkey Island	Juli
Gran Turismo 3	11. Juli
NBA Street	5. Juli
The Dukes of Hazzard 2	Juli
Tokyo Xtreme Racer	Juli
PSone	
World's Scariest Police Chases	Juli

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Flucht von Monkey Island

PLAYSTATION 2 LucasArts lässt die Affen und Möchtegern-Piraten los!



Der vierte Teil der überaus erfolgreichen PC-Adventure-Serie nähert sich im Affenzahn der PlayStation 2. Wir werden dafür sorgen, dass der Anti-Pirat Guybrush

Threepwood keine Klippe heil umfährt, keine Untiefen auslässt und in alle Fettnäpfchen tritt, auf die wir im Zuge unseres Tests stoßen. Ob das Traditions-Adventure auf der Konsole genauso zündet wie auf dem PC, das werden wir Ihnen in einem großen Test in der nächsten Ausgabe verraten. Halten Sie schon einmal Ihren Bananenpflücker bereit!



Ausgabe 08/2001 ab 4.7.2001 am Kiosk!

Alles von der E3!

DVD Die große Reportage zum Messe-Ereignis des Jahres aus Los Angeles

Sie haben in dieser Ausgabe bereits einiges über die wichtigsten auf der E3 in Los Angeles vorgestellten Spiele gelesen. Nun wollen Sie die besten Titel gerne auch einmal in Bewegung sehen? Kein Problem. Auf unserer nächsten DVD finden Sie ein umfangreiches Special zur Messe der Messen. Wir versorgen Sie mit Videos zu den größten E3-Hits, Interviews und Bildern von wichtigen und witzigen Begebenheiten während der Show.



Gran Turismo 3 - A-spec

PLAYSTATION 2 11. Juli ist Stichtag!

Der Termin steht fest. Zumindest tat er das bei Drucklegung dieser Ausgabe. Wenn Sony ihn hält, dann finden Sie in der nächsten Ausgabe einen Mega-Test zum Rennspiel des Jahres. Eins steht nach dem Vorabtest der japanischen Version für uns ohnehin schon fest. *Gran Turismo 3 - A-spec* wird allen Vorschusslorbeeren gerecht und setzt neue Maßstäbe auf der PS2.



Red Faction

PLAYSTATION 2 Play Zone führt die Rebellion auf dem Mars an!

Red Faction nimmt endlich konkrete Formen an. Nachdem wir Ihnen in dieser Ausgabe noch einmal einen ausführlichen Bericht sowohl im Heft als auch auf DVD präsentieren konnten, rechnen wir für die nächste Play Zone fest mit einem Test des storylastigen Ego-Shooters. Das Spiel soll Ende Juni erscheinen, eine Testversion war aber leider zum Redaktionsschluss der aktuellen Ausgabe noch nicht fertig gestellt. Wenn alles glatt läuft, steht der Titel bei Erscheinen der nächsten Ausgabe im Laden. Ungefähr zeitgleich finden Sie einen ausführlichen Test in der Play Zone.



08/01 Weitere Themen

➔ **Das Original:** Die prall gefüllte Multimedia-DVD

➔ **Auf DVD:** Umfangreiche Eindrücke von GTA 3

➔ **Eindrucksvoll:** Infos zu Sonys Neuankündigung Jak and Dexter



➔ **Und wieder Capcom:** Großer Bericht zu Maximo - Ghosts 'n' Glory

➔ **Spiel ohne Film:** 007 ist der Agent im Kreuzfeuer!

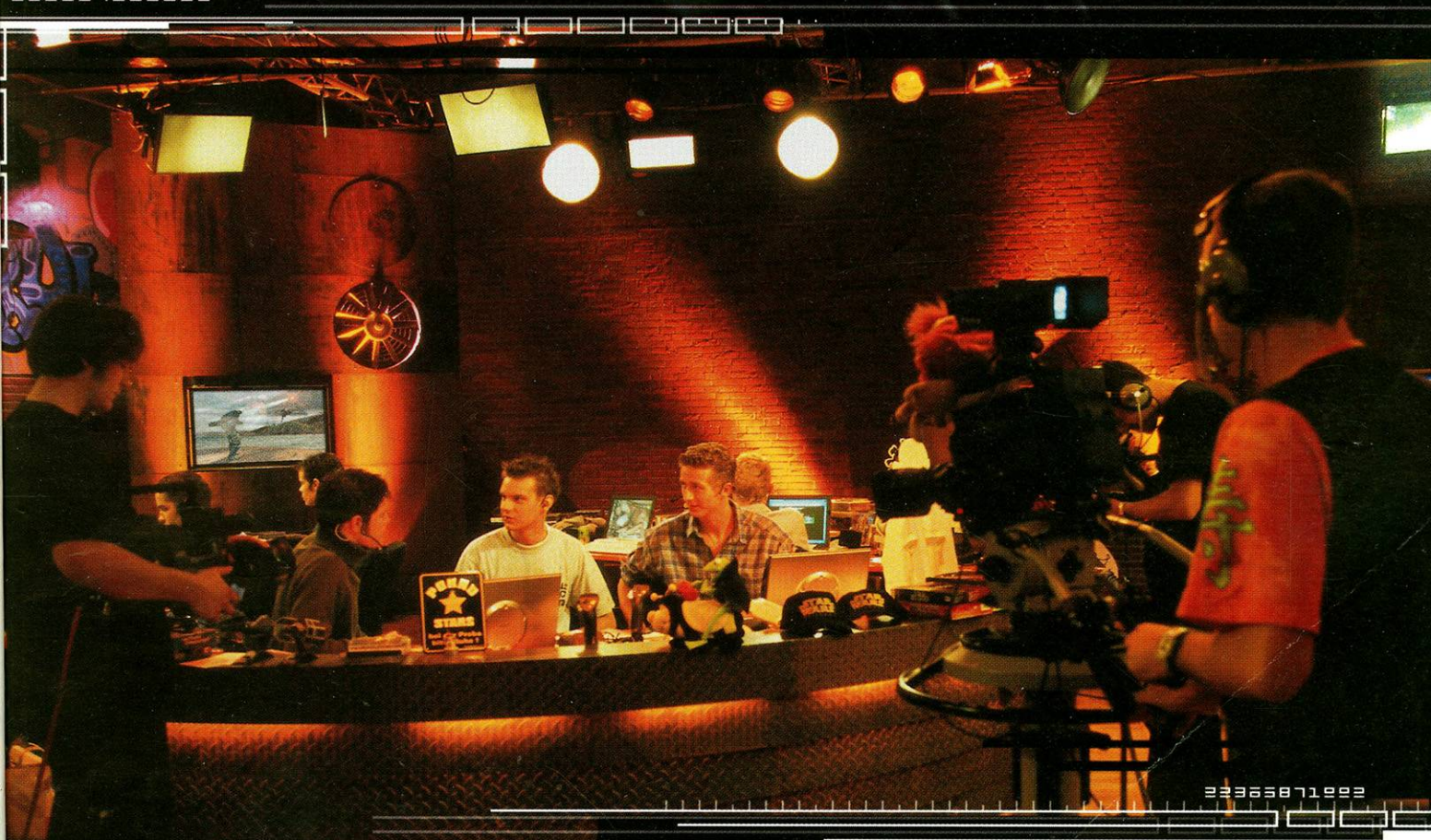
Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

POWERGAMER

→ on tv

THE FUTURE IS YOU

653667W82222



23365871222

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über
Computer- und Videospiele
auf Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG





PlayStation®2

RING of RED

TAGE DER ENTSCHEIDUNG

Ring Of Red™ ©2001 KONAMI CORPORATION. All Rights Reserved. www.konami-europe.com

