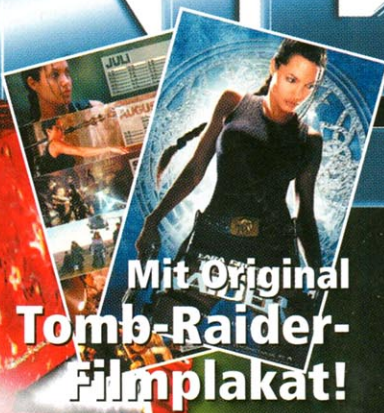


os 75,- sfr 9,90
lfr 235,- bfr 235,-
hll 12,80 dkr 44,-
Lit 11,300
Pla 970,-
FF 38,-

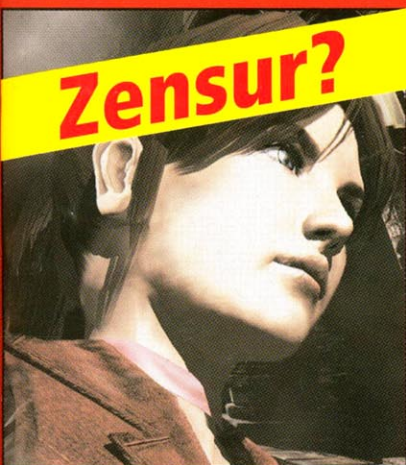
PLAYZONE



Mit Original
Tomb-Raider-
Filmplakat!

Mit DVD
exklusiver
Abspielbar auf **PlayStation 2**
DVD-Playern & PCs mit DVD-Laufwerk

Reizthema Jugendschutz



Zensur?

Kult oder Kommerz?
Wie Spiele für den deutschen
Markt angepasst werden!

PlayStation 2



Onimusha 2
Silent Hill 2
Deus Ex
Jak and Daxter

Komplettlösungen

Gran Turismo 3
Extermination

PS2-Zubehör
DVD-Filme
Internet
Musik



Feuer frei auf PS2

Red Faction

MEGATEST: Der Action-Hit! Seite 80

Unter der Lupe

Tekken 4

AKTUELL: Neue Infos und Bilder! Seite 13

Test & Komplettlösung

Gran Turismo 3

UMFASSEND: Riesentest des PS2-Knüllers! Seite 74



13,87%* aller Taxifahrer
halten sich an die Verkehrsregeln.

Der Rest spielt Crazy Taxi!



Play Zone
Ausgabe 7/2001
88%



play the
PlayStation
Ausgabe 6/2001
85%



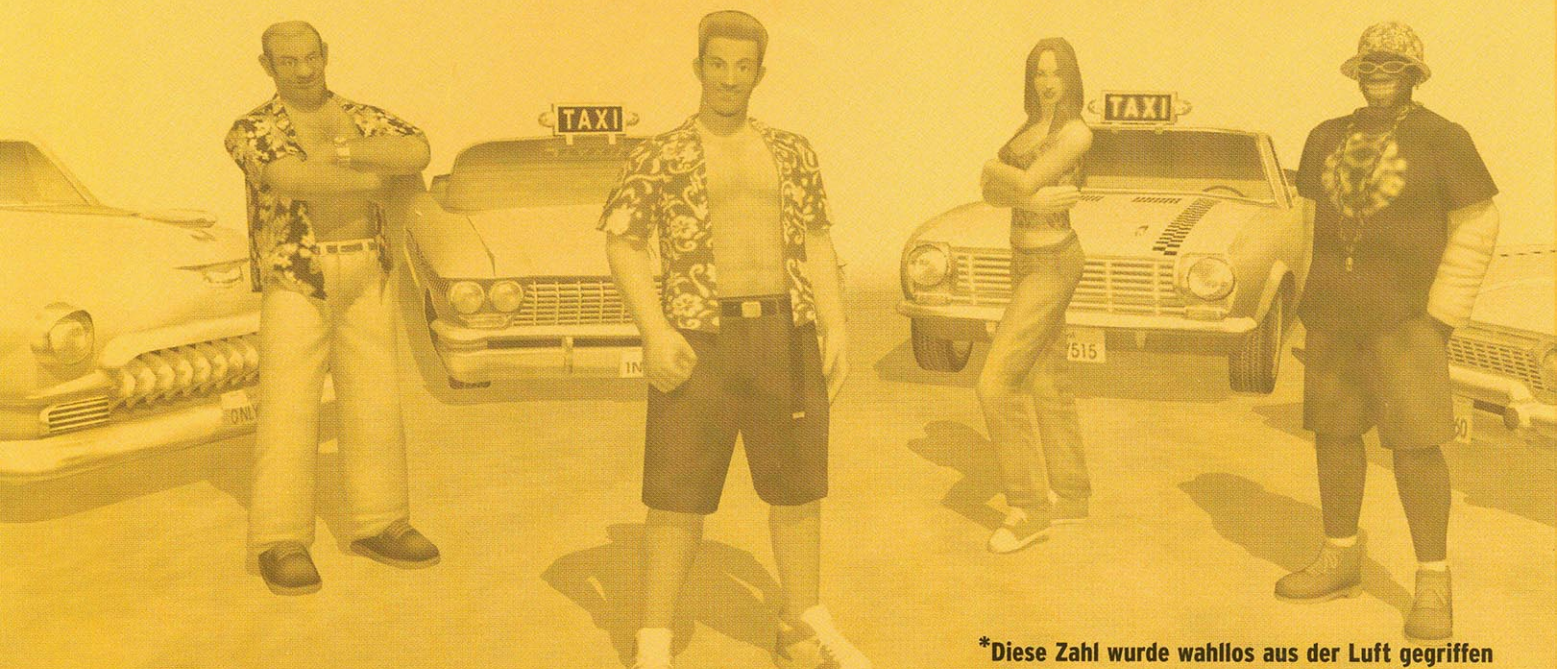
Maniac
Ausgabe 7/2001
85%



Players
Ausgabe 7/2001
85%



PSG
Ausgabe 6/2001
86%



*Diese Zahl wurde wahllos aus der Luft gegriffen

Acclaim

www.ACCLAIM.de

CRAZY TAXI™ Created by and produced by SEGA. Converted, published and distributed by Acclaim.

©SEGA 1999, 2000. **SEGA** and CRAZY TAXI are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.

Acclaim ® & © 2000 Acclaim Entertainment. All rights reserved. PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation.2

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

Jetzt geht's endlich los: PlayStation 2 im Aufwind!

Über 100 neue Hits für die PS2!

Wow! Das Convention Center in **Los Angeles** entpuppte sich während der E3 für beinhardt PS2-Fans als wahres **Schlaraffenland**, in dem es **PlayStation-2-Neuheiten** geradezu vom Himmel regnete. Nachdem wir Ihnen im letzten Heft bereits auf über 40 Seiten die E3-Neuheiten vorstellen konnten, legen wir in dieser Ausgabe wie versprochen nach – und zwar nicht mit bedrucktem Papier, sondern **mit laufenden Bildern** auf der aktuellen DVD. Dafür unterwarfen sich unser Leitender Redakteur André Horn und unser Kameramann Christoph Klapetek vor, während und nach der weltgrößten Videospiele-Messe einem außerordentlichen Arbeitspensum. Das beeindruckende Resultat ihrer tollen Arbeit ist eine **einstündige E3-Reportage**, anhand derer Sie sich selbst die Qualität der **über 100 PS2-Neuheiten** vor Augen führen können. Da auch die Kapazität einer 4,7-Gigabyte-DVD nicht unbegrenzt ist, mussten wir ausnahmsweise die Anzahl an Test- und Angespielt-Berichten reduzieren und auf die Tipps-Rubrik gänzlich verzichten, was hoffentlich in Ihrem Sinne ist.

Aktueller & schneller

Damit Sie künftig auf derartig heiße Reportagen **nicht mehr einen Monat warten müssen**, haben wir uns schweren Herzens dazu entschlossen, die außerordentlich beliebte **DVD-Box nur noch im Abo** anzubieten. Die Produktion des kompletten DVD-Sets (Packung, DVD, Cover), das Beilegen und das Einschweißen nahm bei der gesamten Auflage mittlerweile fast eine Woche Extrazeit in Anspruch, leider auf **Kosten der Aktualität**. Beispielsweise hätten es die Tests von *Gran Turismo 3* und *Monkey Island* nicht mehr in diese Ausgabe geschafft, wenn die DVD-Box auch diesmal der Gesamtauflage beigelegt worden wäre. Sie müssen auf die DVD-Box allerdings auch künftig nicht verzichten. Wenn Sie jetzt **abonnieren** (siehe nächste Doppelseite) erhalten Sie nicht nur die passende Hülle für die aktuelle DVD als Prämie, sondern zahlen künftig auch nur noch DM 8,90 pro Monat und erhalten das **Heft zusammen mit** der exklusiven monatlichen **DVD-Hülle** schneller als am Kiosk. Ein Angebot, dem man kaum widerstehen kann ...

Play Zone: Ein echtes PlayStation-2-Magazin

Nachdem nun mit *Alone in the Dark IV* das wohl letzte herausragende PSone-Spiel erschienen ist, haben wir uns dazu entschlossen, uns bei der **Berichterstattung** komplett auf die **PlayStation 2** zu beschränken, mit dem positiven Effekt, dass wir uns den PS2-Highlights noch ausführlicher und intensiver widmen können. Sollte überraschenderweise doch noch ein Hochkaräter für die PSone eintrudeln, werden wir selbstverständlich auch darüber berichten (ganz nach dem Motto: Ausnahmen bestätigen die Regel ...) Viel Spaß bei der aktuellen Ausgabe!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Hans Ippisch

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

Sammeln wie

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

Ab dieser Play-Zone-Ausgabe (8/01) gibt es die **kultige DVD-Box** mit dem farbigen Titeldruck nicht mehr im Handel, sondern nur noch als **exklusives Feature für unsere treuen Abonnenten**.

Sichern Sie sich jetzt Ihre **lückenlose DVD-Box-Sammlung** und abonnieren Sie Play Zone bis zum **12. Juli 2001**. Dann liefern wir Ihnen die DVD-Box der Ausgabe 8.01 nach und Sie erhalten Ihre erste Abo-Ausgabe 9/01 pünktlich – und natürlich mit der genialen DVD-Box – nach Hause.



Aber nicht nur das Tray 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.



die Profis!

Angebot DVD-Tray



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.

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.compute.de>

JA, ich möchte das Play-Zone-Abo (DM 106,80/Jahr; Ausland: DM 130,80,-/Jahr; 6S 756,-/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

„DVD-Box aus Play Zone 8.01“ (Art-Nr. 2047)

(Die Lieferung erfolgt nur, so lange der Vorrat reicht)

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

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg, Vorstandsvorsitzender Christian Gellertsch

P3 ZD 08

News

Allgemeine News	8
Japan-News	12
USA-News	14

Gewinnspiele

Gewinnspiel Disney's Dinosaurier ...	106
Gewinnspiel Thrustmaster	76

Reportage

Kult, Kommerz und Jugendschutz	16
-------------------------------------	----

Multimedia

DVD	106
Internet	110
Musik	108

Rubriken

Charts	72
Hardware & Zubehör	104
Impressum	144
Inserenten-Verzeichnis	144
Kleinanzeigen	116
Leserbriefe	112
Mittermeier's Lost Level	145
PlayStation-Lexikon	64
Schon getestet!	70
Vorschau	146
Zeugnis	143

Spieleregister

007: Agent im Kreuzfeuer	42
7 Blades	100
Aliens - Colonial Marines	62
Alone In The Dark: The New Nightmare	56
Barbarian	9
Bloody Roar 3	98
Cart Fury	101
Dark Cloud	54
Deus Ex	32
Downforce	9
EndGame	9
Ephemeral Fantasia	57
F1 2001	46
Flucht Von Monkey Island	90
Freak Out	63
Gallop Racer 2001	15
Ghostmaster	10
Gran Turismo 3: A-spec	74
Guilty Gear X	15
Gunslinger	15
Harvest Moon: Save The Homeland	61
Hitchhiker's Guide to the Galaxy	8
Ico	58
Int. League Soccer	101
Jak and Daxter	36
Jonny Mosley's Mad Trix	15
Le Mans 24 Stunden	94
Legends of Wrestling	8
Lotus Challenge	48
Maximo: Ghosts to Glory	44
NASCAR 2002	14
NBA Street	86
Onimusha 2	40
Rainbow Six: Rogue Spear	11
Red Faction	80
Robocop	11
Robot Warlords	101
Silent Hill 2	24
Spider-Man - The Movie	10
Splashdown	50
Spy Hunter	60
Tarzan	11
Tekken 4	13
The Lost	52
This is Football 2002	11
Tony Hawk's Pro Skater 3	28
Wave Rally	59
Xenosaga	12

Silent Hill 2

Endlich durften wir ausführlich selber spielen!

Wir hatten Besuch von Konami. Der Grund: Eine spielbare Demoversion von *Silent Hill 2*.

Einen ganzen Tag lang durften wir ausgiebig spielen. Obwohl das tagsüber in unserem hellen Büro stattfand, kam echte Gruselatmosphäre auf. Unsere Eindrücke des kommenden Horrorthrillers finden Sie auf ...

Seite
24

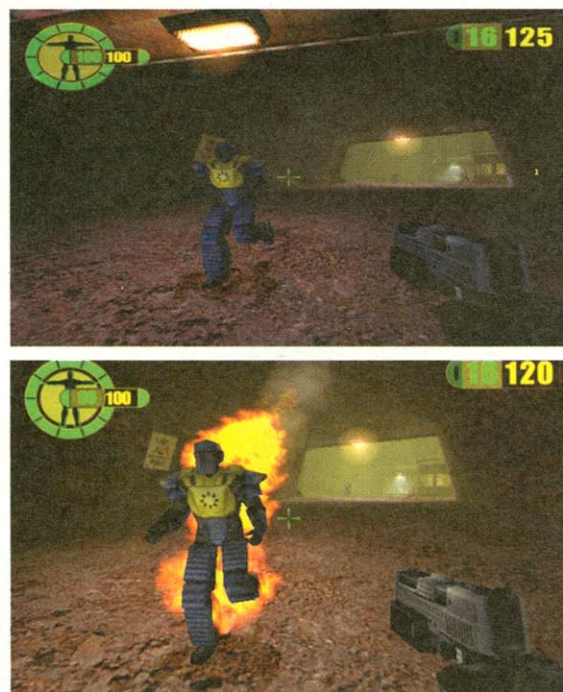


Kult, Kommerz und Jugendschutz

Was passiert bei einer Lokalisierung? Wir klären auf!

Dass Filme in der englischen Originalausgabe in die Kinos kommen, ist heutzutage eher selten. Anders ist das bei Videospielen, Untertitel sind hier immer noch gang und gäbe. Warum das so ist, lesen Sie in unserer exklusiven Reportage, die auf Seite 16 beginnt. Hier erfahren Sie auch, warum gerade gewalttätige Spiele in Deutschland häufig geschnitten werden und nur in einer entschärften Version auf den Markt kommen. Jüngstes Beispiel: *Red Faction*, bei dem einige subtile Änderungen vorgenommen wurden, wie Sie schon auf den Bildern hier sehen können. Für Details blättern Sie am besten gleich auf ...

Seite
16



Tekken 4

Topaktuell: Infos und Bilder zur Prügel-Legende!

Auf den allerletzten Drücker trudelten erste In-Game-Bilder und neue Artworks zu *Tekken 4* in wirklich guter Qualität bei uns ein. Die Bilder entstammen zwar dem Spielautomaten, dieser basiert aber auf derselben Grafiktechnologie wie die PlayStation



Station 2. Visuell dürfte es also nur marginale Unterschiede geben. In den Japan-News berichtet Ihnen Michael über die wichtigsten Features sowie über neue Kämpfer und alte Bekannte. Auf Seite 13 dürfen Sie zu Michael in die Arena steigen.

Seite 13

Red Faction

THQs Action-Hammer endlich im ausführlichen Test!

Ego-Shooter auf der PlayStation 2. Bisher bestand das Genre-Angebot lediglich aus Multiplayer-Titeln, in denen es nur um eins ging: Möglichst viele Gegner sinnlos über den Haufen zu ballern. Volition hat ein Herz für Einzelspieler und packte eine spannende Hintergrundgeschichte mit einer brandneuen Game-Engine zusammen. Herausgekommen ist *Red Faction*, das wir endlich einem gründlichen Test unterziehen konnten. Wie überzeugend das Spiel um die Arbeiterrevolte in Ultors Mars-Minen ist, lesen Sie ab Seite 80.

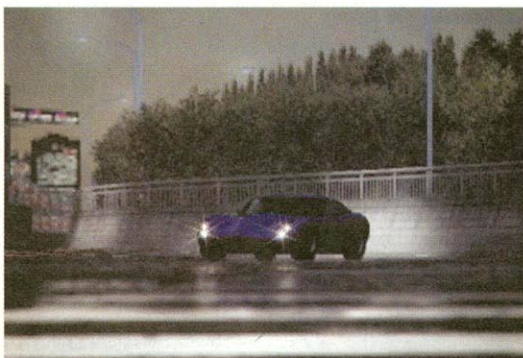


Seite 80

Gran Turismo 3: A-spec

Test und Lösung zum System-Seller!

Kein Zweifel, *Gran Turismo 3* ist das Killer-Spiel, auf das alle gewartet haben und dürfte den PlayStation-2-Absatzzahlen nach unserer Einschätzung einen gehörigen Schub verpassen. Unentschlossene haben zu ihrer Unentschlossenheit keinen Grund mehr, wenn sie dieses Spiel einmal in Bewegung gesehen haben. Megatest plus Riesenlösung – in dieser Ausgabe erfahren Sie alles, was Sie über *Gran Turismo* wissen müssen. Blättern Sie weiter und geben Sie Gas!



**TEST
Seite 74**

**LÖSUNG
Seite 124**

Komplettlösung

Extermination	134
Gran Turismo 3: A-spec	124

Kurztipps

Army Men: World War – Final Front (PSone) ..	122
Bomberman Fantasy Race (PSone) ..	119
Crazy Taxi	119
Dave Mirra Freestyle BMX:	
Maximum Remix (PSone)	118
Duke Nukem – Land of the Babes (PSone) ..	121
Frontschweine (PSone)	119
Mat Hoffman's Pro BMX (PSone)	122
Muppet Monster Adventure (PSone) ..	123
Silpheed – The Lost Planet	123
Spec Ops: Ranger Elite (PSone)	123
Star Wars: Super Bombad Racing	120
Triple Play Baseball	122
WDL WarJetz (PSone)	121
World's Scariest Police Chases (PSone) ..	123

Angespielt

007: Agent im Kreuzfeuer	42
Aliens – Colonial Marines	62
Alone In The Dark: The New Nightmare ..	56
Dark Cloud	54
Deus Ex	32
Ephemeral Fantasia	57
F1 2001	46
Freak Out	63
Harvest Moon: Save the Homeland ..	61
Ico	58
Jak and Daxter	36
Lotus Challenge	48
Maximo: Ghosts to Glory	44
Onimusha 2	40
Silent Hill 2	24
Splashdown	50
Spy Hunter	60
The Lost	52
Tony Hawk's Pro Skater 3	28
Wave Rally	59

Tests

7 Blades	100
Bloody Roar 3	98
Cart Fury	101
Flucht Von Monkey Island	90
Gran Turismo 3: A-spec	74
Int. League Soccer	101
Le Mans 24 Stunden	94
NBA Street	86
Red Faction	80
Robot Warlords	101

PLAY-
STATION

NEWS

PLAY ZONE Tops & Flops

Tops

1. E3-MONSTERBERICHT

Satte 60 Minuten auf DVD – über 100 Spiele!

2. HIT-FLUT

Die Testversionen in diesem Monat konnten überzeugen!

3. 100 % PLAYSTATION 2

Play Zone konzentriert sich nun voll auf PlayStation 2!

4. DAS FORUM LEBT!

Play-Zone-Forum wird zur lebendigen Community!

5. WEITER SO, LUCASARTS!

Die Umsetzung von *Monkey Island* ist ein Hit!

Flops

1. KOMMT'S ODER KOMMT'S NICHT?

Unerträgliches Hickhack um den *GT 3*-Release!

2. ENDE EINER ÄRA

Die PSone hat leider keinen Platz mehr in der Play Zone.

3. SPÄTER LE-MANS-TEST

Mal wieder keine Vorab-Testversion von Infogrames.

4. TRIO INFERNALE

Seite 101 – drei Flops auf einer Seite!

5. LUCASARTS, WAS NUN?!

Nach *Monkey Island* wollen wir *Grim Fandango*!!!

INFO Kurz und Knapp



■ **SYSTEMWECHSEL** Turok gab's bislang nur auf dem N64, nun erscheint es auch für PS2.

⇒ **DINO-JÄGER** Acclaim hat einen neuen Teil der *Turok-Serie* für verschiedene Plattformen angekündigt. Die bisherigen Teile waren alle auf dem Nintendo 64 erschienen.

⇒ **UMBENENNUNG?** Nach dem Kauf von Hasbro Interactive und den dazugehörigen Rechten an der Marke Atari überlegt **Infogrames** nun, die Produkte der Firma künftig unter diesem Namen zu verkaufen, da er einen wesentlich höheren Bekanntheitsgrad habe als der eigene Firmenname.

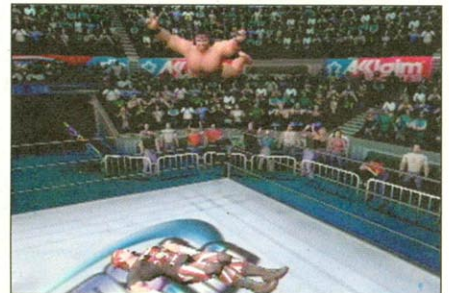
⇒ **JACK IM FERNSEHEN** In den USA ist die Entscheidung gefallen: Es gibt eine **Fernsehsendung** zu *You Don't Know Jack*. Auch in Deutschland ist eine TV-Show zu dem abgefahrenen Quiz geplant.

Legends of Wrestling

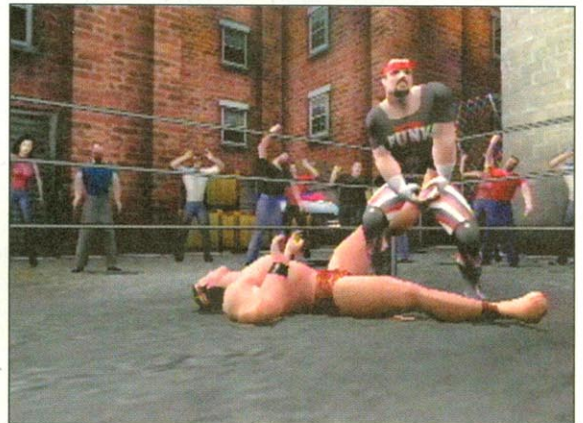
WRESTLING SmackDown-Konkurrenz von Acclaim!

Acclaim versammelt – nach eigenen Aussagen – über 30 der besten Wrestler aller Zeiten in einem Spiel, unter anderem Größen wie Bret „The Hitman“ Hart, Jake „The Snake“ Roberts oder George „The Animal“ Steele. Die dürfen sich dann in zwölf Spielmodi verkloppen, darunter beispielsweise Ladder, Scaffold, Barbed-Wire oder Sechs- und Achtmann-„Elimination Bouts“. Ein spezielles neues Move-System, bei dem man verschiedene Moves durch einfachen Tastendruck zu neuen Kombinationen verknüpfen kann, sowie Karriere-Modi sowohl für einzelne Wrestler als auch für Tag Teams sollen für Spieltiefe und Langzeitmotivation sorgen. Natürlich gibt es auch einen Editor, mit dem sich Ihr ganz persönlicher Wunschwrestler zusammenbauen lässt. Das Spiel erscheint im November in den USA, ob es der Titel noch vor Weihnachten nach Deutschland schafft, ist noch nicht klar, aber wahrscheinlich. (ah)

Genre: Wrestling Hersteller: Acclaim

Internet: www.acclaim.com Termin: 4. Quartal

■ **SUPERFLY!** Jimmy Snuka präsentiert seinen legendären Splash vom dritten Seil.



■ **STREET FIGHTER** Terry Funk fühlt sich bei den Street-Brawls besonders wohl. Sein Gegner eher nicht.

Hitchhiker's Guide to the Galaxy

ACTION-ADVENTURE Per Anhalter auf die PS2!

Eigentlich hätte Douglas Adams das neue Spiel zu seinem Erfolgsroman *Per Anhalter durch die Galaxis* ja auf der E3 persönlich vorstellen sollen. Leider verstarb er kurz vor der Messe ganz plötzlich im Alter von 49 Jahren an einem Herzinfarkt. Eine Tragödie! Aber das Spiel kommt natürlich trotzdem und mittlerweile gibt es erste Artworks. Erwarten können Sie sich wohl ein Action-Adventure im *Tomb Raider*-Stil, angelehnt an die Story des Buches. Die ersten Konzeptstudien machen einen angemessen abgedrehten Eindruck. Wann das Spiel in Deutschland erscheinen wird, steht nicht einmal im Anhalter, ein

■ **HALTEN SIE IHR HANDTUCH BEREIT!** Die skurrilen Abenteuer um den Erdling Arthur Dent dürfen Sie bald auch auf der PlayStation 2 erleben!

Publisher steht auch noch nicht fest. Trotzdem, auf die Ankündigung trinken wir erst einmal einen Pangalaktischen Donnergurgler! (ah)



EndGame

ACTION Lightgun-Shooter mit Traumsound!

Lightgun-Shooter sind im Kommen. War die PlayStation 2 zu Beginn noch etwas unterversorgt, so häufen sich jetzt die Neuankündigungen. Empire mischt dabei jetzt lautstark mit. So soll nämlich beispielsweise der Sound im allerfeinsten 3D 5.1 aus den Boxen dröhnen. Auch grafisch soll sich dank aufwendigem Motion Capturing und einer speziellen Motion-Blur-Technik einiges tun. Zur Story: Die schöne Jade verlässt New York, um ihren Geliebten Tyler zu retten, der sich auf der Flucht vor den Schergen des Dreamcorp-Konzerns befindet. Schauplatz ist dabei neben England, Deutschland, der Schweiz und Italien auch eine vom bösen Konzern entwickelte virtuelle Realität. Erscheinen soll der Titel in Deutschland am 26. Oktober. (ah)

Genre: Action Hersteller: Empire Internet: www.empireinteractive.com Termin: 26. Oktober



■ **ZIEH!** Alle Charaktere sollen dank Motion Capturing besonders realistisch wirken!



■ **SCI-FI** Das Spiel ist in einer düsteren nahen Zukunft angesiedelt. Freundlich ist dort keiner.

Barbarian

BEAT 'EM UP Die Todgeweihten grüßen Sie!

Gladiatoren in tödlichen Arena-Kämpfen: Darum geht es bei *Barbarian*. Elf Kämpfer mit individuellen Waffen und Kampfeigenschaften verspricht Hersteller Titus, acht davon sollen gar gleichzeitig in einer Arena antreten. Dabei dürfen sich bis zu vier Spieler gleichzeitig versuchen, etwaige übrige Kämpfer übernimmt die KI. Interaktive Hintergründe sowie einige Rollenspiel-Elemente sollen im Solospiel motivieren. So können Sie „Blutsteine“ sammeln, mit denen sich dann die Eigenschaften Ihres Kämpfers steigern lassen. Erscheinen soll *Barbarian* in Deutschland im Februar nächsten Jahres. (ah)



■ **VERSTRAHLT** Alle Kämpfer verfügen über spezielle Waffen und Eigenschaften.



■ **MIT AXT UND SCHWERT** Barbarian soll acht Kämpfer gleichzeitig darstellen können.

Genre: Beat 'em Up Hersteller: Titus Internet: www.titusgames.com Termin: Februar 2002

Sony vertreibt Segas PS2-Spiele in Europa!

DIVERSE Sieben Spiele für PS2 angekündigt!

Die ersten Sega-Spiele für die PlayStation 2 sollen erstaunlicherweise vom ehemaligen Hardware-Konkurrenten Sony in Europa vertrieben werden. Neben den schon bekannten zwei Titeln der Musikspiel-Reihe *Space Channel 5*, dem 3D-Prügelspiel *Virtua Fighter 4* und dem mysteriösen *K-Project* (Arbeitstitel) wurden dabei gleich noch drei neue Titel angekündigt: die Rennsimulation *F355 Challenge* (Arbeitstitel), der *Metal Gear Solid*-Konkurrent *Headhunter* und das eigenwillige Action-Adventure *Ecco The Dolphin*. Die letzten beiden Titel sollen sogar noch vor Weihnachten veröffentlicht werden. PS2-Bilder der Spiele gibt es leider noch keine, daher müssen wir Sie mit Dreamcast-Screenshots auf Angespielt-Berichte in einer der nächsten Ausgaben vertrösten. (mp)

Genre: Diverse Hersteller: Sega Internet: www.sega.com Termin: Diverse



■ **F355 CHALLENGE** Der bekannte Spielhallen-Automat gilt als hyperrealistisch.



■ **HEADHUNTER** Der MGS-Konkurrent kommt noch in diesem Jahr für die PS2!

Downforce

RENNSPIEL Formel 1 mal anders!

Die nahe Zukunft: Zu viele Regulationen haben den Formel-1-Sport unattraktiv gemacht. Einige Teams lösen sich daher vom offiziellen Zirkus und veranstalten Formel-1-Rennen auf den Straßen, geächtet vom offiziellen internationalen Verband und damit auch von den offiziellen Kursen verbannt. Bei diesen Straßenrennen gilt: Keine Boxenstopps und keine langweiligen Qualifikationen, nur Bleifuß! Na, das nennen wir doch mal eine nette Ausweichstory, wenn man kein Geld für eine offizielle Formel-1-Lizenz ausgeben will. *Downforce* beinhaltet 27 Formel-1-ähnliche Wagen, acht Kurse, die echten Städten nachempfunden sind, sowie Wettereffekte in Echtzeit – zudem verspricht Hersteller Titus „spektakuläre Crashes“. Warten wir mal ab, wie es umgesetzt wird. Bisher gibt es nämlich nur Rendergrafik, noch keine wirklichen Bilder aus dem Spiel. Eigentlich erstaunlich, denn erscheinen soll der Titel bereits im November. (ah)

Genre: Rennspiel Hersteller: Titus Internet: www.titusgames.com Termin: November

■ **ACTION STATT SIMULATION**
Downforce verzichtet auf Qualifikation und Motor-Tuning, konzentriert sich stattdessen auf pure Action.



INFO Kurz und Knapp

☞ **AUF JOBSUCHE?** Falls Sie eine **Karriere** im Einzelhandel anstreben und Videospiele Ihr Hobby sind, sollten Sie vielleicht einmal Game-Planet kontaktieren. Als erster und bislang einziger Betrieb in Deutschland bildet die Firma Einzelhandelskaufleute in der Fachrichtung Videospielefachverkäufer aus. Die Ausbildung ist von der Handelskammer anerkannt. Infos gibt es unter folgender Adresse:
Game-Planet, Am Klafelder Markt 4, 57078 Siegen

☞ **KINOSTART VERSCHOBEN** Der Deutschlandstart von *Final Fantasy – Die Mächte in Dir*, Squares Kinofilm zur Serie, wurde um eine Woche verschoben. Der Film soll nun am **23. August** in die deutschen Kinos kommen.

☞ **TABLE-TOP-UMSETZUNG** THQ hat sich die systemübergreifenden Rechte an Games Workshops **Warhammer 40K** gesichert. *Warhammer 40K* ist eine der größten Table-Top-Serien. Mit selbst bemalten Zinnfiguren-Armeen liefern Sie sich dort strategische Schlachten in einem düsteren Science-Fiction-Universum. Die bisherigen Umsetzungen des Spiels für den PC waren eher mäßig, mal sehen, was uns mit dem ersten PS2-Spiel erwartet.

☞ **NEUES VON MIDAS** Auf der E3 sahen wir zum ersten mal **Penny Racers** von Midas Interactive. Unser Eindruck: Ein eher mittelmäßiges Renn-



■ **NEU AUF DER E3**, aber schon sehr bald in den Läden: *Penny Racers* von Midas.

spiel. Unser abschließendes Urteil gibt es schon in der nächsten Ausgabe. Das Spiel erscheint nämlich bereits am 3. August.

☞ **ZUKÜNFTIGE PROJEKTE** Unter diesem recht vagen Titel kündigte Titus zwei neue Spiele an: **Ricochet Rick** und **Sergeant Cruise**. Ein System wurde noch nicht genannt, angesichts der ersten Bilder erscheint die PlayStation 2 als Plattform aber wahrscheinlich.



■ **PS2? Sgt. Cruise** war einer der unter „zukünftige Projekte“ vorgestellten Titel von Titus.

Spider-Man – The Movie

ACTION-ADVENTURE Spider-Man kommt zurück!

Am 3. Mai 2002 kommt in den USA der neue *Spider-Man*-Film in die Kinos. Ungefähr zeitgleich soll von Activision das Spiel zum Film für die PlayStation 2 erscheinen. Ähnlich wie im letzten für die PSone erschienenen Titel schwingen Sie sich von Hochhaus zu Hochhaus und erledigen krabbelnd und springend Kriminelle, schurkische Superhelden-Bösewichter und stellen sich gegen Ende dem „Green Goblin“ zum Endkampf. Wie gehabt, sollten Sie dabei ausgiebig Gebrauch von Ihrem Spinnensinn machen. Erste aus dem Spiel gezeigte Szenen machen einen sehr ordentlichen Eindruck. Davon können Sie sich sogar selbst überzeugen, einen kurzen Beitrag zu *Spider-Man – The Movie* finden Sie nämlich im Rahmen unseres E3-Berichtes auf der DVD in dieser Ausgabe. Wir rechnen im Sommer 2002 mit einem Erscheinen in Deutschland. (ah)

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Activision

Internet: www.activision.com

Termin: Sommer 2002



■ **DIE SPINNE!** Schauen wir mal, ob das Spiel zum Film an den hervorragenden PSone-Vorgänger anknüpfen kann.

■ **DURCH DIE WAND** Hier wird Spidey Opfer einer Attacke des „Schockers“, einem Erzbösewicht.

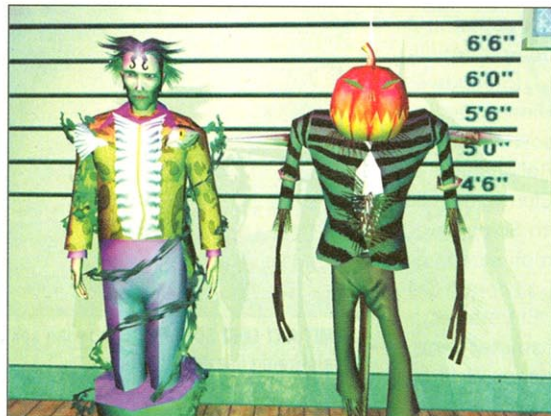
Ghostmaster

ACTION-ADVENTURE Ghostmaster vereint Action, Adventure und Strategie!

Ghostmaster soll laut Ankündigung ein „action-basiertes Ressourcen-Management-Spiel“ werden. In 16 3D-Levels müssen Sie als „Ghostmaster“ Rätsel lösen, durch die Sie dann insgesamt über 100 Zaubersprüche und Fähigkeiten lernen, mit denen es beispielsweise Menschen zu erschrecken gilt. Spielen soll sich das Ganze dann äußerst skurril. So können Sie beispielsweise erleben, wie es ist, die Welt aus der Sicht eines Insektenchwarms wahrzunehmen. Technisch hat man sich auch einiges vorgenommen. Laut David Pringle, Development Director des Spiels, erheben die volumetrischen Effekte und die Lichtkulisse das Spiel „ins Paranormale“. Na dann, es leben die vollmundigen Presstexte! Auf Ihre ganz persönliche paranormale Erfahrung müssen Sie aber noch bis nächstes Jahr warten. (ah)

Genre: Action-Adventure Hersteller: Empire

Internet: empireinteractive.com Termin: 2002

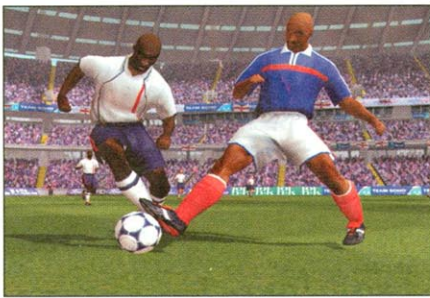


■ **GRUSELKABINETT** Die Figuren in *Ghostmaster* scheinen direkt aus einem Tim-Burton-Film entsprungen zu sein.

This Is Football 2002

FUSSBALL Sony setzt die hauseigene Fußball-Reihe fort!

Auf der PSone steht die *Fußball Live*-Serie für Qualität. Im Original heißt die Reihe *This Is Football* und wird nun auf der PlayStation 2 fortgesetzt. Neben offizieller FIFpro-Lizenz und natürlich aufgebogener Technik soll sich dabei vor allem in Sachen Atmosphäre viel tun. Die Fans im Spiel sollen singen, Banner schwingen und Leuchtraketen abschießen – und zuweilen sogar einmal Dinge auf den Platz werfen, wenn nicht alles so läuft, wie die Anhänger es sich vorstellen. Die Lieder und Schlachtrufe der Fans unterscheiden sich zudem je nach Austragungsort. Da haben sich die Entwickler einiges vorgenommen, denn alle internationalen Cups und alle wichtigen nationalen europäischen Ligen sollen vertreten sein. Bis Sie mit bis zu acht Spielern den Ball treten dürfen, dauert es aber noch ein wenig. Momentan peilt Sony einen Termin im Herbst an. (ah)



■ **RABIAT** Die Tacklings wirken dank besserer Animationstechnik noch realistischer.



■ **ORIGINAL** Dank FIFpro Lizenz ist alles bei *This Is Football 2002* authentisch – und international.

Genre: Fußball Hersteller: Sony Internet: www.playstation.de Termin: Herbst

Rainbow Six: Rogue Spear

EGO-SHOOTER Vielleicht wird's ja auf der PS2 was.

Die PSone-Version von *Rainbow Six: Rogue Spear* riss uns seinerzeit aufgrund gravierender technischer Mängel nicht gerade vom Hocker. Das wird sich bei der PlayStation-2-Version hoffentlich ändern. Die soll sich nämlich nicht nur in Sachen Story und Gameplay, sondern vor allem auch technisch enger an der PC-Vorlage orientieren. Ansonsten bleibt alles wie gewohnt, Sie spielen nach wie vor eine internationale Spezial-Anti-Terror-Einheit, die an Schauplätze in aller Welt geschickt wird, um dort mit dem kriminellen Gesindel aufzuräumen. Lässt man die von Tom Clancy gewohnte leicht reaktionäre Ideologie des Spiels mal außen vor, bleibt ein spannendes Actionspiel mit einer Prise Strategie. Hoffen wir also das Beste für die PS2-Variante, die Ende des Jahres in Deutschland erscheinen soll. (ah)



■ **ALPHA TEAM, GO!** Sie sollten einen guten Plan haben, bevor Sie ein Gebäude stürmen.



■ **MAN DOWN!** Die Terroristen waren schneller und haben einen Ihrer Spezialisten erwischt.

Genre: Ego-Shooter Hersteller: Ubi Soft/Red Storm Internet: www.ubisoft.de Termin: Ende 2001

Tarzan

ACTION-ADVENTURE Mit Disney in den Dschungel!

Ubi Soft bringt ein neues Spiel mit Disney's Tarzan. Der neue Titel soll dabei über den Film hinausgehen und ganz neue Gebiete enthalten. So geht es im Rahmen der insgesamt 15 Levels unter anderem in einen Sumpf oder einen Elefantenfriedhof. Neben dem Titelhelden gibt es auch ein Wiedersehen mit Jane, Terk und anderen Charakteren aus dem Film. Ubi Soft versucht dabei geschickt, das bekannte Prinzip mit Anleihen aus den momentan so populären Trendsportspielen anzureichern. So gibt es beispielsweise eine Passage, auf der Tarzan über einen Fluss surft, die stark an Titel wie *SSX* oder *Tony Hawk's Pro Skater* erinnert. Werfen Sie doch mal einen Blick in unseren E3-Bericht auf DVD, dort sehen Sie einige bewegte Bilder zum Spiel, die Sie gut auf den Erscheinungstermin im Herbst einstimmen sollten. (ah)



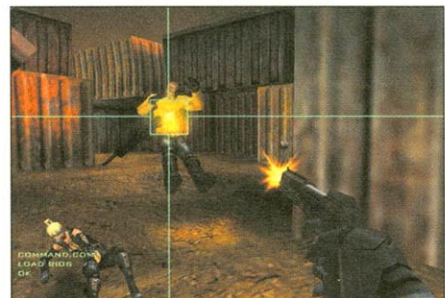
■ **ALTBESKANNT** Das Rutschen auf den Bäumen kennt man aus dem PSone-Spiel zum Film.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Ubi Soft Internet: www.ubisoft.de Termin: Herbst

Robocop

EGO-SHOOTER Robocop geht wieder auf Streife!

Titus' Ego-Shooter mit der *Robocop*-Lizenz soll sich atmosphärisch eng an den Filmen orientieren. Die 15 Missionen, die es zu bewältigen gilt, reichen vom Eliminieren feindlicher Charaktere bis zum Ausspionieren von Informationen. Der Robocop muss dabei übrigens nicht immer seine Gegner auslöschen. Zuweilen ist es auch angebracht, Widersacher einfach nur zu entwaffnen oder gefangen zu nehmen. Ihre Sicht aufs Geschehen erfolgt durchs *Robocop*-übliche HUD, mit dem Sie sich auch ans Ziel heranzoomen oder Infrarot- und Nachtsicht einschalten können. Erscheinen soll *Robocop* im ersten Quartal des nächsten Jahres. Einen kurzen Ausschnitt aus dem Spielgeschehen gibt es auch im Rahmen des E3-Berichtes auf unserer DVD in dieser Ausgabe. (ah)



■ **ZIEL ERFASST!** Sie erleben das Spiel aus der Perspektive des Robocops, inklusive Nachtsicht.

Genre: Ego-Shooter Hersteller: Titus

Internet: www.titusgames.com

Termin: 1. Quartal 2002

■ **ROBO-RENTNER** Mal sehen, ob Titus das Interesse am etwas angestaubten Robocop-Charakter wieder beleben kann.



JAPAN

NEWS



JAPAN Vor Ort

Gemeinsam sind wir stark Warren Harrod berichtet für Play Zone direkt aus Japan.

Drei führende japanische Software-Hersteller – Namco, Square und Enix – haben ihre **Pläne** bekannt gegeben, gemeinsam an der Entwicklung von PS2-Spielen zu arbeiten. Sony Computer Entertainment Japan und NTT, die nationale japanische Telefongesellschaft, wollen die Entwicklung einer PS2-**Breitband**-Infrastruktur unterstützen. Square entwickelt derzeit PlayOnline, einen massiven Netzwerk-Server für **Online-Spiele** wie *Final Fantasy XI*. Aufgrund der hohen Betriebskosten will man eine breitere Palette an Inhalten bieten und mit Spielen von Namco mehr User gewinnen. Andererseits wollen Namco und Enix Online-Spiele entwickeln, benötigen aber Squares **Erfahrung** mit Online- und Netzwerk-Technologie. Zusätzlich wollen Square und Enix **Arcade-Titel** auf Basis von Namcos PS2-Arcadeboard veröffentlichen, wobei Namco natürlich für Vertrieb und Marketing der Spiele im Spielhallen-Bereich sorgen könnte. Spielen wir *Final Fantasy* bald online in der Spielhalle?

INFO Kurz und Knapp

⇒ **MGS 2 PREMIUM PACKAGE?** Derzeit erwägt man bei Konami, auch von *Metal Gear Solid 2* eine **limitierte Premium-Package-Version** zu veröffentlichen – vorerst nur in Japan. Da noch nicht mal feststeht, ob diese Idee umgesetzt wird, ist natürlich auch der angebliche Inhalt bis jetzt mit Vorsicht zu genießen: Neben dem Spiel selbst sollen ein zusätzliches Booklet, eine Soundtrack-CD, eine Art Identifikations-Marke und eine Metallic-Memory-Card enthalten sein. Konami Japan überprüft derzeit Vorschläge japanischer Spieler für weitere Goodies.

⇒ **FESTPLATTEN-NEWS** Die PS2-Festplatte (Umfang 40 Gigabyte) soll in Japan nun endgültig Ende Juli erscheinen. Eines der ersten Spiele, das die neue Peripherie unterstützt, wird **Final Fantasy X**. Hier sollen die Ladezeiten vor Kämpfen und beim Betreten neuer Abschnitte von einigen Sekunden auf weniger als eine reduziert werden. Während die Festplatte bei *FFX* nicht zwingend notwendig ist, wird der Online-Nachfolger *Final Fantasy XI* ohne das Zubehör erst gar nicht spielbar sein – und dürfte damit vorerst das stärkste Zuggpferd für die Zusatzhardware werden!

Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht

ROLLENPIEL Der Nachfolger von Squares Rollenspiel-Hit *Xenogears* erscheint bei Namco!

Die *Xenosaga* geht weiter! Oder sie geht, anders betrachtet, erst los: In bester *Star Wars*-Manier präsentiert Namco mit der „Fortsetzung“ von Squares PSone-Hit *Xenogears* die eigentlich erste Episode einer mehrteiligen Reihe. Der Publisher hat sich zwar geändert, trotzdem werkeln im Endeffekt fast die gleichen Leute an dem neuen Projekt, die schon *Xenogears* zu einem der beliebtesten



■ **SHION UND KOS-MOS** Bei den Dialogszenen kommen besonders aufwendige Figurenmodelle zum Einsatz, wie hier bei den zwei weiteren Hauptfiguren.

(aber auch umstrittensten) Rollenspiele der letzten Jahre machten. Zur Handlung: In ferner Zukunft hat die Menschheit die Erde aus nicht näher genannten Gründen verlassen und lebt im Weltraum. Um sich gegen die mehrere Meter hohen Aggressoren der feindlichen Gnosis-Rasse zur Wehr zu setzen, hat man spezielle AGWS-Roboter entwickelt – die Abkürzung steht dabei für Anti-Gnosis-Weapon-System. Sonst ist bisher eigentlich nur bekannt, dass ein Android vom Kos-Mos-Typ und seine Entwicklerin, Shion Uzuki, neben dem mysteriösen Charakter Chaos die Hauptfiguren des Spiels sind. Grafisch wird auf jeden Fall einiges geboten und die zwei (!) DVDs will man bei Namco mit Sprachausgabe für alle Dialoge füllen. Das alte *Xenogears* erschien nur in den USA und Japan – ob deutsche Spieler vielleicht diesmal auch in den Genuss der Serie kommen? Der Untertitel ist übrigens tatsächlich schon in der japanischen Fassung in Deutsch gehalten. (mp)

Genre: Rollenspiel Hersteller: Namco

Internet: www.namco.co.jp Termin: Dezember (Japan)



■ **GUNDAM LÄSST GRÜSSEN** Das Design der Roboter erinnert an die Mecha-Kultserie.

■ **CHAOS** Außer seinem Namen ist von Chaos bisher wenig bekannt, er soll aber eine wichtige Rolle in der mehrteiligen *Xenosaga* spielen.



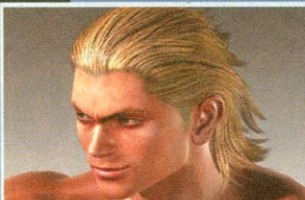
Tekken 4

BEAT 'EM UP Namco präsentiert erste Bilder und drei neue Kämpfer!

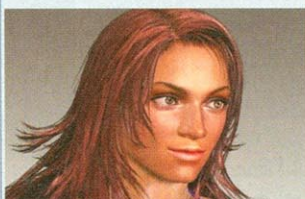
Das geht schnell: Namco hat gerade mal die ersten Bilder von *Tekken 4* veröffentlicht und schon in knapp einem Monat soll der Automat in japanischen Spielhallen stehen! Eine Heimversion für die PlayStation 2 ist schon angekündigt, ein Termin steht noch nicht fest. Da die Spielhallen-Version auf Namcos PS2-verwandtem System 246 läuft, dürfte die Umsetzung optisch gleichwertig werden. Spielerisch scheint sich nach einigen etwas uninspirierten Fortsetzungen endlich einiges zu tun: *Tekken 4* wird das erste Spiel der Serie, dessen Arenen nicht endlos sind. Je nach Stage werden verschiedene Formate geboten (eine enge Straße oder eine größere Waldlichtung), wobei neben den Wänden selbst auch andere Hindernisse wie Bäume oder Statuen ins Kampfgeschehen integriert werden. Wer in eine Ecke gedrängt wurde, ist zwar im Nachteil, kann sich aber mit dem neuen Positionswechsel-Move freikämpfen. Die Sidestep-Funktion von *Tekken 3* wurde ausgebaut, so dass nun 360°-Bewegungen um den Gegner herum möglich sind. Bisher wurden elf Kämpfer bestätigt: Heihachi fungiert wieder als Endgegner und auch Yoshimitsu, Kazuya, King, Law, Xiaoyu, Paul und Hwoarang sind wieder mit von der Partie, wenn beim vierten *Tekken*-Turnier das gesamte Mishima-Imperium als Preis winkt. Die übrigen drei Charaktere sind komplett neu. Wir stellen sie Ihnen auf dieser Seite vor. (mp)

Genre: 3D-Beat-'em-Up Hersteller: Namco Internet: www.namco.com Termin: Ende Juli (Japan, Spielhalle)

INFO Die Neulinge



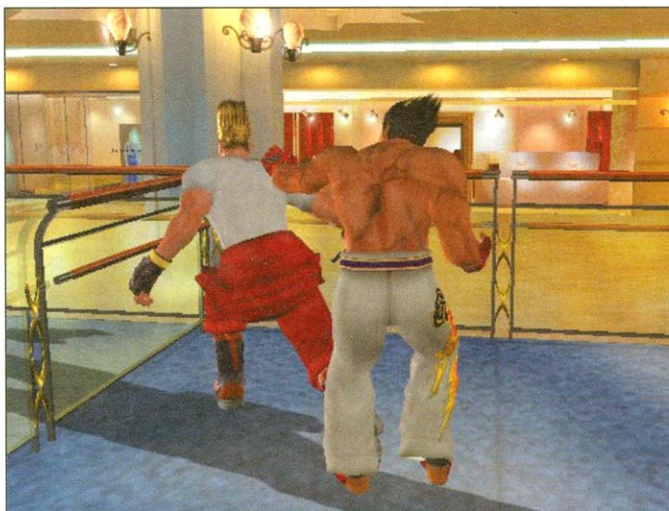
■ **STEVE FOX (21)** Der britische Boxer ist auf der Flucht vor der Mafia und weiß nichts über seine Eltern.



■ **CHRISTIE MONTEIRO (19)** Die Enkelin von Eddy Gordo's Meister hat bei Eddy selbst Capoeira gelernt.



■ **CRAIG MARDUK (28)** Der Vale-Tudo-Profi ist aus dem Gefängnis „freigekauft“ worden. Aber von wem?



■ **DEN SPIESS UMGEDREHT** Gerade steckte Kazuya noch in der Ecke fest, doch durch den neuen Positionswechsel-Move kann sich das Blatt schnell wenden.



■ **360°-BEWEGUNGSFREIHEIT** Bei Tekken 3 konnte man nur einen Schritt zur Seite tun, hier kann man seinen Gegner problemlos umkreisen.



■ **WURDE AUCH ZEIT!** Endlich zieht Namco nach: Tekken 4 bietet als erstes Spiel der Serie begrenzte Kampfarenen, bei denen Wände und sonstige Hindernisse eine kampfscheidende Rolle spielen.

JAPAN Verkaufs-Charts

1. Jikkyou Powerful Pro Baseball 2001PSone
2. Gran Turismo 3: A-specPS2
3. Tear Ring SagaPSone
4. Maken ShaoPS2
5. One Piece Ground BattlePSone
6. Shin Megami TenseiPSone
7. Dance Dance Revolution Extra MixPSone
8. World Soccer Winning Eleven 5PS2
9. Simple 2000 Vol.1: The Table GamePS2
10. Tetra MasterPSone

JAPAN Erscheint demnächst

Zuletzt erschienen		
Gitaroo-Man	Musikspiel	21. Juni
Maken Shao	Action	7. Juni
Mosquito	Action	21. Juni
Erscheint demnächst		
Ape Escape 2001	Jump & Run	5. Juli
Devil May Cry	Action	23. August
Everybody's Golf 3	Golf	26. Juli
Final Fantasy XI	Online-Rollenspiel	März 2002
Final Fantasy X	Rollenspiel	19. Juli
Guilty Gear X	Beat 'em Up	September
Grandia X	Rollenspiel	Frühjahr 2002
Harvest Moon 3	Bauernhof-Simulation	5. Juli
Onimusha 2	Action-Adventure	7. März 2002
Parappa the Rapper 2	Musikspiel	30. August
Silent Hill 2	Action-Adventure	September

USA NEWS



USA Vor Ort

No risk, no fun

Simon Price berichtet für Play Zone aus den USA.

Kinder müssen Risiken eingehen, um zu starken Erwachsenen zu werden. Sie müssen neue Dinge ausprobieren, dabei bis an ihre **Grenzen** gehen und sogar darüber hinaus. Das Gleiche gilt für Spielehersteller. Sie müssen Risiken eingehen, um zu großen Herstellern zu werden. Aber im letzten Jahr ist kaum ein Hersteller ein **Risiko** eingegangen. Sie mussten sich über Wasser halten. Für die Spieleindustrie war es eine schwere Zeit, weil alle Kunden ihre PSone und ihr Nintendo 64 zur Seite stellten und sich für die **Next-Generation-Konsolen** interessierten. In solchen Zeiten tendieren die Hersteller dazu, den Gürtel enger zu schnallen und sich lieber auf Genres und Titel zu verlassen, die bisher immer am erfolgreichsten waren. Mehr *FIFA*-, *WWF*- und *Tony Hawk*-Nachfolger, weniger **kreative Spiele** wie *Metal Gear Solid*. Wie viele wirklich innovative Spiele gab es in letzter Zeit? Glücklicherweise hat die Industrie mittlerweile die Kurve gekriegt. Die Verkaufszahlen steigen und damit hoffentlich auch endlich wieder die Kreativität.

INFO Kurz und Knapp

⇒ **FINAL FANTASY TACTICS WIEDER DA!** Im Rahmen seiner **Greatest-Hits-Serie** wirft Sony das beliebte PSone-Spiel *Final Fantasy Tactics* für nur 20 US-Dollar noch einmal auf den US-Markt.

⇒ **MGS 2 IST NICHT ZU TOPPEN** Am 18. Juni wurden die heiß begehrten **E3-Awards** verliehen. Dauerbrenner *Metal Gear Solid 2* setzte sich als bestes Konsolenspiel und bestes Action-Adventure durch.

⇒ **JAVA FÜR DIE PLAYSTATION 2** Und noch ein taufisches Update für die Internet-Pläne von Sony: In Zusammenarbeit mit Sun Microsystems will der Hersteller **Java Scripts** in den PlayStation-2-Webbrowser integrieren. Damit soll eine komfortablere Möglichkeit für PS2-Besitzer geschaffen werden, im Web zu surfen und online zu spielen.

USA Verkaufs-Charts

1. Red Faction	PS2
2. Crazy Taxi	PS2
3. Dark Cloud	PS2
4. ATV OffRoad Fury	PS2
5. Spec Ops: Ranger Elite	PSone
6. Madden NFL 2001	PS2
7. Gauntlet: Dark Legacy	PS2
8. Onimusha Warlords	PS2
9. Mat Hoffman's Pro BMX	PSone
10. Gran Turismo 2	PSone

NASCAR 2002

RENNSPIEL Wird auch NASCAR 2002 nur in den USA erscheinen?

Deutsche Rennspiel-Fans kamen leider nicht in den Genuss von EA Sports' *NASCAR 2001*. Und ob sich das für das neu angekündigte *NASCAR 2002* ändern wird, bleibt erst einmal fraglich. Das Spiel soll den Vorgänger optisch deutlich übertreffen. Die Umgebung soll detailreicher sein, das Schadensmodell erweitert und mehr Grafikeffekte, wie Hitzeflimmern in der Luft, integriert werden. Daneben dürfen Sie sich auf neue Spielmodi freuen. Der Multiplayer-Modus beispielsweise enthält neben einer Vierspieler-Option auch die Möglichkeit, zu zweit im Team zu fahren. Im neuen Karriere-Modus können Sie Ihren eigenen Wagen plus Fahrer kreieren und Rennen für Rennen aufbauen. Wem das allerdings zu stressig ist, der kann auf einen der über zehn offiziellen Piloten zurückgreifen und einfach in einem der lizenzierten Autos bekannter NASCAR-Hersteller ein paar Runden drehen. Hier erwarten Sie 23 bekannte Rennkurse wie Rockingham, Vegas oder Daytona. Das Spiel soll noch im Herbst dieses Jahres in den USA erscheinen. (ssw)

Genre: Rennspiel Hersteller: EA Sports

Internet: Z. B. www.ea.com Termin: Herbst 2001 (USA)



■ **SPONSORING** Die offiziellen Autos sind natürlich mit allerlei Werbung beklebt.



■ **ZERQUETSCHT** Das Schadensmodell der schnellen Karren ist äußerst realistisch.

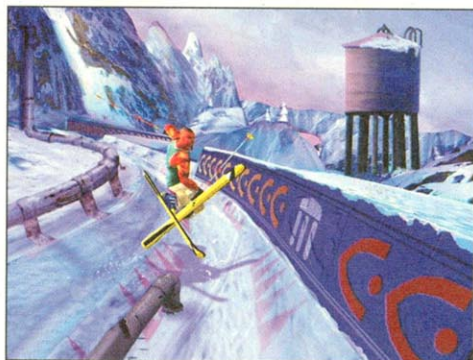
Jonny Mosely Mad Trix

TRENDSPORT Mit zwei Brettern über den Schnee zu heizen, ist noch lange nicht out.

Sagt Ihnen der Name Jonny Mosely etwas? Der amerikanische Freestyle-Ski-Profi gewann vor drei Jahren eine Goldmedaille in Nagano und ist in den Staaten so etwas wie ein Held. Grund genug, ihm ein eigenes Spiel zu widmen. Diese Aufgabe übernahm 3DO und nannte das „Kind“ schließlich *Jonny Mosely Mad Trix*. Hier dürfen Sie in die Rolle des Freestylers oder seiner fiktiven Konkurrenten schlüpfen und auf diversen Querfeldein-Pisten der ganzen Welt Ihr Können unter Beweis stellen. Hauptsächlich geht es darum, einem kritischen Publikum gewagte Tricks und weite Sprünge zu präsentieren und heil unten anzukommen. Ihr eisiger Weg ist dabei mit diversen Hindernissen oder Hilfsmitteln, wie Halfpipes, Picknick-Tischen, Geländern oder Rampen gepflastert. Neben den normalen Trick- und Renn-Modi gibt es dann noch den so genannten Big-Mountain-Modus, in dem Sie Ihren eigenen Ski-Film drehen können – wohl etwas ähnliches wie Bogners *Feuer und Eis*. Über die technische Qualität des Spiels gab es leider noch keine näheren Einzelheiten. Die uns vorliegenden „Screenshots“ sind nur vorgerenderte Design-Bilder. (ssw)

Genre: Trendsport Hersteller: 3DO

Internet: www.3do.com Termin: 2002

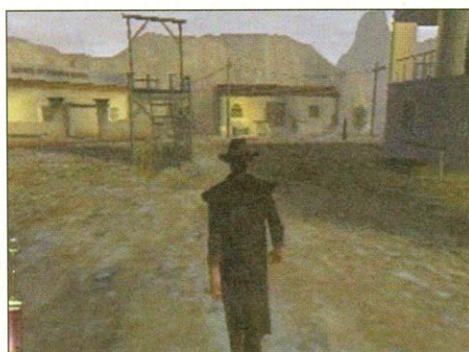


■ **GESCHICKT** Mit Skiern auf einer Pipeline zu grinden, dürfte gar nicht so einfach sein.

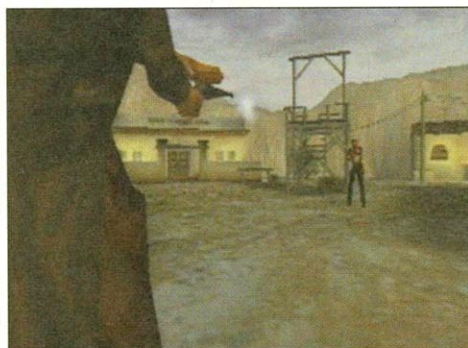
Gunslinger

ACTION-ADVENTURE Held oder Outlaw – in Sonys Wildwest-Abenteuer bleibt das ganz Ihnen überlassen.

Der Wilde Westen war nichts für Weicheier. Raubeinige Kopfgeldjäger verfolgten steckbrieflich gesuchte Verbrecher, Männer nahmen das Gesetz noch selbst in die Hand und wer sich etwas zuschulden kommen ließ, wurde einfach am nächsten Baum aufgeknüpft. In Sonys Western-Adventure können Sie in die Rolle eines finsternen Cowboys schlüpfen, der auf Rache an einem korrupten Länderbaron sinnt. Dabei können Sie selber wählen, ob Sie den Weg des gerechten Helden gehen oder den anarchistischen Outlaw mimen. Zwischen Pistolenduellen um High Noon und Pokerspielen im Saloon müssen Sie sich mit den Einwohnern unterhalten, die Ihnen neben Informationen auch kleinere Aufträge geben. Je nachdem, wie Sie sich im Gespräch verhalten und ob Sie einen Auftrag annehmen oder nicht, ändert sich das Verhalten Ihres Gegenübers. Nachdem sich ursprünglich Activision für die Veröffentlichung des Western-Adventures von Surreal Software gemeldet hatte, fiel der Hersteller-Zuschlag letztendlich doch an Sony, zumindest in den USA. Die Ankündigung eines Termins für Deutschland steht noch aus. (sws)



■ **FINSTER** Der übliche Fremde trägt einen dunklen Duster und einen breitkrempigen Hut.



■ **ZIEH, GRINGO!** Diese Stadt ist definitiv nicht groß genug für einen Fremden und einen Banditen.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Sony Internet: www.playstation.com Termin: Ende 2001 (USA)

Guilty Gear X

BEAT 'EM UP Ein nicht so altbackenes 2D-Prügelspiel mit hochauflösender Grafik

Oha, ein neues 2D-Prügelspiel für die PlayStation 2 – nun scheint das Genre doch noch den Weg auf die PS2 zu finden. Und nein, es ist kein weiterer *Streetfighter*-Ableger. Es ist nicht einmal ein Capcom-Spiel! Der eher unbekannte Entwickler Arc System Works bescherte den Genre-Fans mit *Guilty Gear X* auf dem Dreamcast ein exzellentes 2D-Beat-'em-Up mit hochauflösender Grafik und überzeugendem Gameplay. Nun wollen Sie das Spiel für die PlayStation 2 umsetzen. Neben den üblichen Combos, bildschirmfüllenden Special Moves und Counter-Attacks beherrschen die 15 Charaktere unter anderem auch eine Instant-Kill-Attacke, mit der Sie Ihren Gegner bei Gelingen sofort auf den Boden schicken – egal wie viel Energie er noch hatte. Daneben können Sie, wenn Sie sehen, dass eine große Attacke nicht gelingen wird, mit dem so genannten Roman Cancel einen bereits ausgeführten Move sofort beenden. Das spart Angriffsenergie. Besonders Anfänger werden sich freuen, dass die Palette an Moves, die es für jeden Charakter auswendig zu lernen gilt, relativ überschaubar gehalten wurde. (ssw)

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

Internet: www.guiltygear.com Termin: September (USA)

■ **SCHWERTSCHWINGER** Die Guilty-Gear-Truppe ist nicht nur für Faustkämpfe zu haben.



■ **BEEINDRUCKEND** Natürlich dürfen in einem 2D-Prügel-spiel bombastische Special Attacks nicht fehlen!

Gallop Racer 2001

PFERDERENNEN Setzt Tecmo mit Gallop Racer 2001 aufs richtige Pferd?

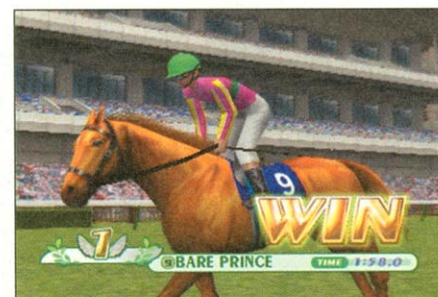
Schon auf der PSOne blieb *Gallop Racer* von Tecmo das einzige Pferderennspiel, das außerhalb Japans erschienen ist. Das Spiel wurde seinerzeit nur in kleinen Stückzahlen an ausgewählte Händler ausgeliefert und wurde laut Tecmo „über Nacht zu einem Sammlerstück“. Bei der PS2-Neuaufgabe will man mit der gleichen Taktik ähnlich erfolgreich sein. Die Aussage des Marketing-Directors, man schätze die Nachfrage als weit größer als das geplante Angebot ein, bringt uns allerdings etwas ins Grübeln. Während es bei der japanischen Version des Spiels um das Heranzüchten und Trainieren von erfolgreichen Pferden und die tatsächlichen Rennen ging, wird für die US-Version noch ein spezieller Rennwetten-Modus hinzugefügt. Mit zahlreichen Wettereffekten und Pferden aus über 40.000 Polygonen (so zumindest die Entwickler-Aussage) macht das Spiel zumindest grafisch einen guten Eindruck – bezüglich Tecmos Vorhersage, die Spieler würden das Spiel nach nur einem Blick darauf schnellstmöglich vorbestellen, sind wir allerdings etwas skeptisch. (mp)

Genre: Pferderennen Hersteller: Tecmo

Internet: www.tecmoinc.com Termin: 21. August (USA)



■ **DIE NUMMER 1** Das erste Pferderennspiel für die PS2 – wie viele mögen wohl folgen?



■ **RICHTIG GESETZT?** Speziell für den US-Markt werden erstmals Rennwetten möglich sein.

USA Erscheint demnächst

Zuletzt erschienen

Twisted Metal: Black	Rennspiel	19. Juni
Soccer America – Int. Cup	Sport	20. Juni
Motor Mayhem	Rennspiel	21. Juni
Dark Angel: Vampire	Action	26. Juni

Erscheint demnächst

NCAA Football 2002	American Sports	24. Juli
Rugby 2002	Sport	24. Juli
Gundam Journey to Jaburo	Action	25. Juli
Stretch Panic	Action	31. Juli



EY, ALTER!!!
ICH MACH DICH
PLATT!

Was sind eigentlich Dessertstiefel? Isst man die zum Nachtsch? Warum bluten die Gegner in vielen Spielen nicht, wenn man auf sie schießt? Und warum lösen sie sich in Luft auf, wenn sie erledigt sind? Fragen, die aufkommen, wenn man die deutsche Version eines Videospiels spielt. Genau darüber beschwerten sich viele Spieler: Schlechte Übersetzungen, unprofessionelle Sprecher, grafische und inhaltliche Beschneidungen können ein deutsches Spiel ganz schön vermiesen. Aber wer ist eigentlich dafür verantwortlich? Wie funktioniert die Lokalisierung eines amerikanischen oder japanischen Videospiels? Was muss beachtet werden, was geändert, was beibehalten?

Kosten und Nutzen

Eindeutige Antworten gibt es auf keine dieser Fragen. Je nach Spielefirma, Spiel und

ABER IN
DEUTSCHLAND NUR,
WENN ICH NICHT
BLUTE!

Kult, und Kommerz Jugendschutz

Wie Spiele für Deutschland lokalisiert werden

Sag mir, wo die Leichen sind! Videospiele werden für den deutschen Markt nicht nur sprachlich bearbeitet, manchmal verschwinden auch tote Gegner.

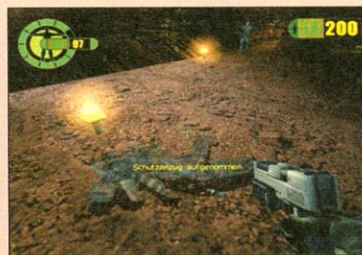
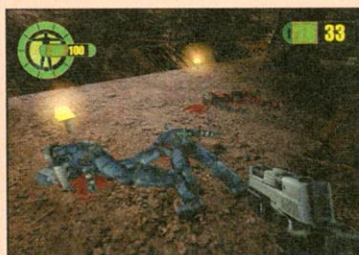
nötigem Aufwand entscheiden die jeweiligen Produkt- oder Lokalisierungs-Manager, was sich in der deutschen Version ändern soll. Lokalisierung heißt dabei nicht nur Übersetzung und Synchronisation. Auch die technischen Eigenheiten des Marktes sowie die kulturellen und rechtlichen Unterschiede sind zu beachten. Grundsätzlich gibt es drei Möglichkeiten: Voll-Lokalisierung, Teil-Lokalisierung oder überhaupt keine Lokalisierung. Voll heißt, dass alle Texte, Dialoge, das Handbuch und die Sprachaufnahmen übersetzt werden. Teilweise lokalisiert ist ein Spiel, wenn etwa nur das Handbuch auf Deutsch ist, die Bildschirmtexte auch und die Sprachaufnahmen Untertitelt werden. Schon die Antwort auf die Frage, wer über die Lokalisierung entscheidet, fällt von Firma zu Firma recht unterschiedlich aus. Electronic Arts oder Ubi Soft haben zum Beispiel eine ganze Lokalisierungsabteilung, bei kleineren Firmen macht das der jeweilige Produkt-Manager. Die Motive für die Marktanpassung ähneln sich dann aber doch. Natürlich spielen die Kosten eine große Rolle. Einige 100.000 Mark kann eine Voll-Lokalisierung schon mal verschlingen. Also müssen die Verantwortlichen genau

INFO Red Faction: Änderung in der deutschen Version

Feuer und Flamme in Amerika

Ego-Shooter sind immer ganz besonders gefährdet, wenn es um Indizierung geht. Um keine Gesetze zu übertreten, ergreifen die Firmen meist bestimmte Maßnahmen, zum Beispiel auch bei Red Faction, das gerade in Deutschland erschienen ist.

Dabei legen die Verantwortlichen vor allem Wert darauf, übertriebene Grausamkeit zu vermeiden. Gleichzeitig sollten aber Gameplay und Story nicht negativ beeinflusst werden. Dass das ein ganz schöner Spagat ist, zeigt sich zum Beispiel beim Flammenwerfer. In der amerikanischen Version verbrennen Gegner, die von dieser Waffe getroffen werden. In der deutschen Version hat der Flammenwerfer dagegen keine sichtbaren Auswirkungen. Keinen Einfluss auf das Spiel selbst haben die anderen Modifikationen: In der US-Version spritzt das Blut der Gegner, wenn sie getroffen werden. Wenn sie tot sind, bleiben sie in einer Blutlache liegen. Beides kommt in der deutschen Ausgabe nicht vor: Treffer verursachen keine sichtbaren Schäden, Leichen verschwinden sofort.



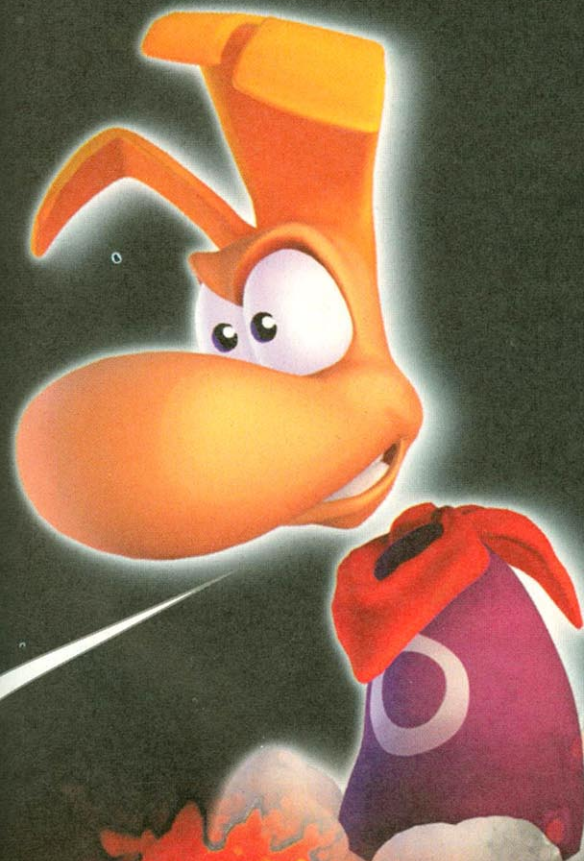
■ **BLUT AM BODEN** Die Folgen der Action sind im amerikanischen Spiel (linkes Bild) ganz deutlich zu sehen: Im eigenen Blut liegen die getöteten Soldaten da. Das wird den deutschen Spielern nicht zugemutet: Die Toten lösen sich auf.



■ **HEXENJAGD?** Der amerikanische Spieler kann seine Gegner verbrennen. Der deutsche Spieler jedoch kann sich diesen Gewaltexzessen nicht hingeben. Das wäre dann „grausame oder unmenschliche Gewalttätigkeit gegen Menschen“.



■ **EIN GANZ BESOND'ERER SAFT** Auch hier sind die Unterschiede augenfällig: Das linke Bild zeigt die amerikanische Version, in der das Blut nach einem Treffer spritzt. Das rechte Bild ist aus dem entschärften Spiel, hier sind keine Verletzungen zu sehen.



INTERVIEW Hans Schneck vom Lokalisierungsstudio Coda Entertainment

„Oft reden die ein unheimliches Blech“

Wer könnte einem bessere Auskünfte geben als ein Experte? In puncto Lokalisierung ist da Hans Schneck eine gute Adresse. Zusammen mit seinem Partner Johannes Deny betreibt er das Studio Coda Entertainment in München. Dort entstanden die deutschen Versionen von z. B. *You don't know Jack*, *Tropico* oder *Rune*.

Play Zone: Mit Ihrem Studio Coda Entertainment machen Sie komplette Lokalisierungen für Take 2 von der Übersetzung bis zu den Sprachaufnahmen. Was ist wichtig, damit aus einem guten amerikanischen Spiel ein gutes deutsches Spiel wird?

Schneck: Es gibt eigentlich drei Anforderungen beim Lokalisieren: Das eine ist, dass es zeitlich passen muss. Dann muss der Inhalt korrekt rüberkommen. Und das Dritte ist, dass die Stimmung, die erzeugt werden soll, auch erzeugt wird. Bei *Rune* zum Beispiel gibt es Asen, die im Spiel gequälte Kreaturen sind, in Kerkern festgemauert. Da muss man dann schon schauen, dass man das auch im Deutschen rüberkriegt, dass das dann von Ton und Text auch entsprechend Furcht erregend oder gruselig klingt. Wo wir natürlich wenig machen können, ist, wenn die einen absoluten Unsinn reden. Die Computerspielbranche ist ja noch nicht so weit, dass sie mit Spezialisten auf allen Ebenen arbeitet. Das meiste kommt von den Programmierern selbst, die mit den Grafikern eng zusammen arbeiten. Dadurch steht die Grafik im Vordergrund und der Text wird reingemacht, weil man es halt kann. Deshalb reden die oft ein unheimliches Blech daher. Und da versuchen wir dann zu glätten.

Play Zone: Gibt es sonst typische Probleme bei der Übersetzung eines fremdsprachigen Textes?

Schneck: Die Amerikaner suchen in der Regel den Humor viel unbeschwerter. Bei dem PC-Spiel *Tropico* hatten wir etwa „schlecht sitzendes Toupet“ als Auswahlmöglichkeit bei den Charaktereigenschaften, da stand im Amerikanischen „Tourette-Syndrom“. Das ist eine ganz schlimme Gehirnkrankung und ich denke, dass Deutschland da nach wie vor sensibilisiert ist. Deswegen versuchen wir da andere, unverfänglichere Dinge zu finden. Oft funktioniert der Humor auch nur im amerika-

nischen Kontext. Dann könnte man den Witz nicht transportieren, weil dem deutschen Spieler einfach der Kontext dazu fehlen würde.

Play Zone: Eine Lokalisierung lebt stark von der Kooperation mit den Entwicklern. Die müssen nicht nur die Materialien zur Verfügung stellen, sondern auch die lokalisierten Elemente ins Spiel einbauen. Wie sieht da die Zusammenarbeit aus?

Schneck: Es gibt zweierlei Arten von Lokalisierungen: Die eine ist die mit gutem Kontakt zu den amerikanischen Entwicklern. Da hast du das Gefühl, die haben verstanden, dass sie in Deutschland einen Haufen Geld verdienen. Wenn die Zusammenarbeit gut ist, dann kriegen wir Localization Kits. Das heißt, alles wird übersichtlich sortiert, die ganzen Texte, Benennungen, alles ist klar. Dann können wir zügig arbeiten und die bauen drüber wieder ein, was wir hier erarbeitet haben, und geben auch ein Feedback. Die andere Art von Entwicklern sind die, die sich gar nicht kümmern. Da kriegen wir dann einen Haufen Dateien voller Zahlenstrings und Textstrings, die einfach runterlaufen, ohne dass man weiß, was lokalisiert werden muss. Das ist natürlich grausig zum Arbeiten. Man tut sich sehr schwer, Qualität herzustellen.

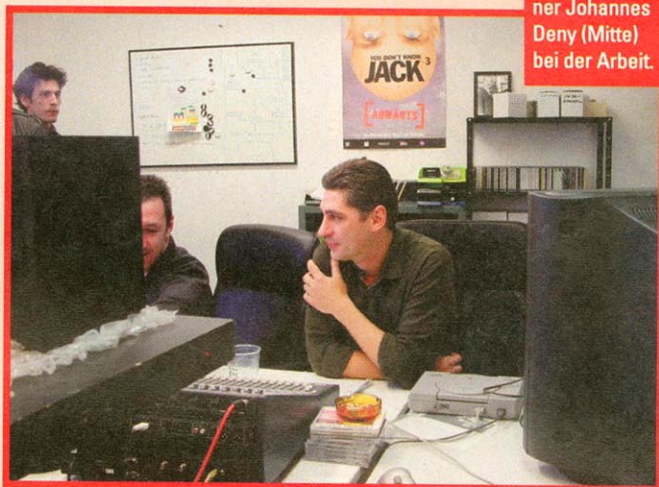
Play Zone: Kann man denn sagen, dass mittlerweile die Spiele-Entwickler mehr darü-

ber nachdenken, dass das Ganze auch noch lokalisiert werden muss?

Schneck: Generell ist es so, dass die Spielebranche sich professionalisiert. Wenn man etwa die Materialien zu *Max Payne* sieht, dann sieht man schon Casting-Anweisungen: Offensichtlich findet also überhaupt ein Casting statt und es wird nicht einfach der Sohn vom Hausmeister genommen. Es professionalisiert sich also und das ist natürlich gut. Wenn das in Deutschland auch geschieht und Wert auf die Lokalisationen gelegt wird, ist das letztlich gut für den Spieler, weil der schönere, bessere Unterhaltung bekommt. Ich meine, ein schön getexteter, schön synchronisierter Spielfilm ist doch auch besser als ein untertitelter.

Play Zone: Eine Sprachausgabe lebt ja stark von den Sprechern. Wo bekommen Sie Ihre Schauspieler her?

TEAMARBEIT
Hans Schneck (rechts) mit seinem Partner Johannes Deny (Mitte) bei der Arbeit.



abwägen, ob sich ein Spiel so oft verkaufen wird, dass sich der Aufwand lohnt. Bei PlayStation-2-Titeln ist das im Moment noch eher unwahrscheinlich, wie Wolfgang Ebert, Pressesprecher von Konami Europe, sagt: „Die PS2 ist noch lange nicht da, wo die PSone mal war. Deshalb können wir natürlich nicht so große Stückzahlen von den Spielen verkaufen.“ Geld ist aber nicht alles oder nur indirekt. Oft bekomme ein Spiel auch Kultcharakter, genau weil die Sprachausgabe Englisch belassen wurde, meint Ebert: „Gerade im Action-Bereich findet die Zielgruppe häufig das Englische cooler.“ Und bei Sportspielen sei es ebenso, dass sich einzelne Phrasen im Kommentar zwangsläufig recht schnell wiederholen:

„Auf Deutsch nerven die dann schneller als auf Englisch.“ Bei einer jüngeren Zielgruppe verhält es sich dagegen genau umgekehrt: „Falls die Zielgruppe ‚Kinder im Vorschulalter‘ lautet, ist natürlich eine Voll-Lokalisierung dringend empfohlen“, erklärt Rüdiger Mörsch, Pressesprecher bei THQ.

Sinn und Unsinn

Ist die Entscheidung, wie weit lokalisiert wird, einmal getroffen, wird es ernst, gerade bei der Voll-Lokalisierung, die hier als Beispiel dienen soll. Idealerweise kann es in diesem Fall schon zeitgleich mit der Entwicklung des Spiels ans Übersetzen gehen, sehr häufig müssen die Firmen aber auf die Beta-Version warten. Aus dieser entsteht

dann das so genannte Localization Kit. Hier sind alle Dateien des Spiels übersichtlich geordnet, also nach Ton, Bild und Text. Alles beginnt dann mit der Übersetzung. Sowohl der geschriebene Text als auch der Dialog wird eingedeutscht. Die meisten Firmen übertragen diese Aufgabe unabhängigen Übersetzerbüros. Das Hauptproblem bei der Übersetzung ist die Konsistenz. So sollte ein bestimmter Begriff immer mit dem gleichen deutschen Begriff übersetzt werden. Oft gibt es deshalb vorher Glossare und Begriffslisten, auf denen die wichtigsten Wörter zu finden sind. Sinnvoll ist es auch, mit der Übersetzung des Handbuchs zu beginnen, damit die Einheitlichkeit gewahrt wird. Jetzt also steht der deutsche

Schneck: Wir klinken uns in dem Punkt in die Strukturen ein, die wir kennen. Früher haben wir Drehbuch und Synchronisation für Film und Fernsehen gemacht. Jetzt arbeiten wir mit einer Aufnahmeleiterin, die sehr erfahren ist, die seit 25 Jahren im Synchron ist. Die kennt jeden Sprecher, jeden, der irgendwie ein Kind sprechen kann, oder was man sonst so braucht. Die kennt halt alles. Der sagen wir: „Pass auf, wir haben da die und die Rolle, das Monster schaut so und so aus. Wer kann das machen?“ Und dann kriegen wir Vorschläge. Manchmal gibt es wirklich nur einen, der das kann, manchmal gibt es auch mehrere. Dann geht es darum, wer Zeit hat, wer der beste von denen ist, wer wie viel kostet. Das muss man dann mit Take 2 absprechen: „Der Sprecher kann es wahnsinnig gut, kostet aber 5.000 Mark am Tag. Der andere kann es auch gut, kostet aber nur 1.000 Mark am Tag.“

Play Zone: Sie arbeiten also nur mit Profis. Bei anderen Produkten hat man aber oft den Eindruck, dass das nicht so ist. Wie kommt das?

Schneck: Wie gesagt, eine gute Lokalisation kostet einen Haufen Geld. Man kann das schon verstehen, international agierende Publisher, die wollen das halt zentralisiert abgehandelt haben. Die haben ihre Lokalisierungsabteilung an ihrem Hauptsitz und nicht in Deutschland. Dann haben sie weniger Arbeit damit und der Prozess wird leichter steuerbar. Es wird ja nicht nur für Deutschland lokalisiert, die bauen noch x andere Sprachen rein. Je mehr das unter einem Dach ist, desto schneller und desto unkomplizierter geht die Lokalisierung.

Play Zone: Aber leidet darunter nicht das Ergebnis? Natürlich ist das dem Finanzcontroller egal. Es wird sich selten nachweisen lassen, dass eine gute Lokalisierung zu mehr verkauften Exemplaren führt.

Schneck: So darf man eben als Texter nicht rangehen, das ist mir klar. Aber das ist eine Frage, die sich mir nie gestellt hat, weil ich nie Produzent war.

DYNAMISCHES DUO Seit 1997 beschäftigen sich Schneck und Dany in ihrem Studio im Münchner Kunstpark Ost ausschließlich mit der Lokalisierung von Videospielen.

Mir ging es immer darum, wie gut ich die Leute unterhalten kann. Wir haben uns immer Mühe gegeben, präzise Arbeit abzuliefern. Du arbeitest ja hauptsächlich für junge Leute im Computerspielebereich. Und die befinden sich in einer Phase, in der sie alles um sich herum aufnehmen. Wenn die jetzt dauernd nur schlechtes Deutsch hören, nehmen die das auch an. Was sich da über die Jahre durch schlechtes Synchron in die deutsche Sprache eingeschlichen hat, ist teilweise furchtbar. Natürlich muss man zugestehen, dass sich Sprache verändert. Aber man kann zumindest versuchen, den Kids einen grammatikalisch korrekten Satz um die Ohren zu knallen, damit die mal sehen, so würde er korrekt aussehen. Die müssen das dann ja nicht so machen. Man trägt da schon eine gewisse Verantwortung. Und das ist der Gegenpol zum Controllergedanken. Mein Gedanke ist dagegen eher: „Wenn es Unterhaltung gibt, warum soll sie eigentlich nicht gut sein?“

Play Zone: Wie wird sich die Industrie in Zukunft entwickeln? Werden die Texte und dadurch auch die Lokalisationen wichtiger?

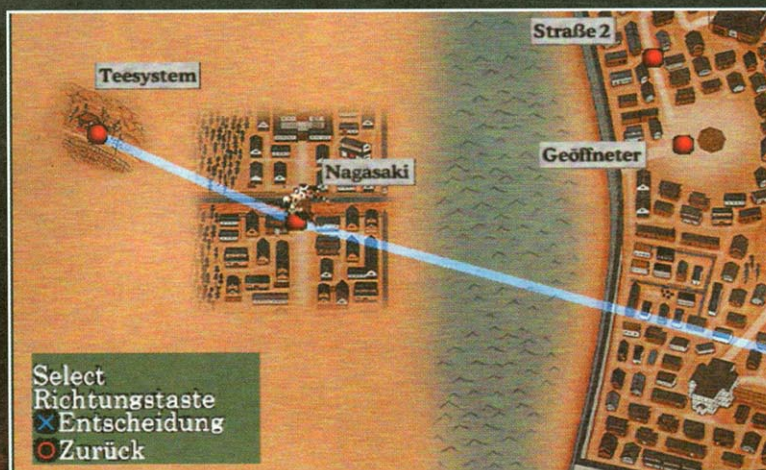
Schneck: Es wird bedeutender werden. Sprache steht ja bei Computerspielen nicht so ganz im Vordergrund. *You don't know Jack* ist da ein Sonderfall, da hinterlässt die Sprache einen offensichtlichen Eindruck. Aber sonst ist es eher so, dass die Sprache unerschwinglich Qualität vermittelt. Ich meine, ich kann

kein schlechtes Spiel zum guten Spiel texten. Wenn das Spiel misslungen ist, dann wird es auch im Deutschen ein missratenes Spiel sein. Aber man kann auf einer unerschwinglichen Ebene signalisieren: „Das ist ein Qualitätsprodukt, es ist nicht irgendwelcher Trash, bei dem sich niemand um euch Gedanken macht.“ Leider ist es aber heute oft noch so, dass ein gewisser Zynismus waltet. Da hat der Finanzcontroller einfach völlig obsiegt. Der sagt, „raus mit dem Scheiß, es ist mir egal, wie es aussieht.“ Wir versuchen, dem entgegenzuarbeiten, um ein Qualitätssignal zu setzen. Das wird noch wichtiger werden, je mehr „human interest“ da einfließt. Man will dem Helden ja Fleisch und Blut geben. Und wer Max Payne ist, stellt sich vor allem darüber dar, was Max Payne sagt.

Text. Es kann ins Studio gehen. Hier entstehen die meisten Kosten und es trennt sich die Spreu vom Weizen. Das Budget hat dabei einen großen Einfluss auf die Qualität, wie Thorsten Hamdorf, Produkt-Manager bei Virgin, erklärt: „Je besser das Studio und bekannter die Sprecher, desto höher die Kosten. Um Filmqualität zu erreichen, kann man sich außerdem noch einen Dialog-

„Eine englische Sprachausgabe kann auch zum Kultcharakter eines Spieles beitragen.“

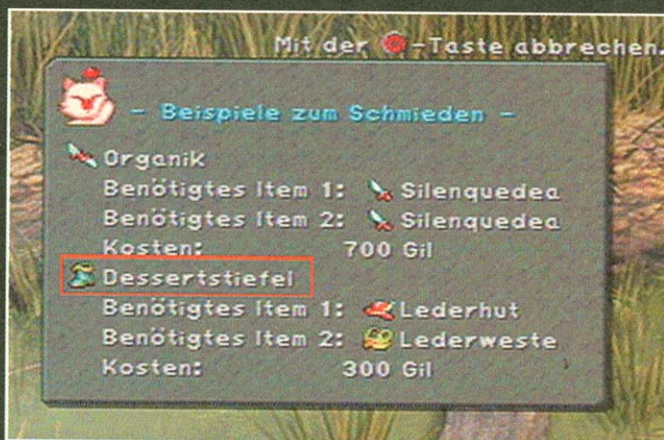
(Wolfgang Ebert, Konami)



VERWIRREND Die Neuerscheinung 7 Blades wartet mit einer sehr schlechten Übersetzung auf: Der „Tea Shop“ wurde zum „Teesystem“, der „Open Space“ heißt „Geöffneter“.



■ **FALSCHER ALTERNATIVE** „Combat Range“ in Army Men Operation Meltdown heißt „Kampfabungsplatz“, die Übersetzung „Reichweite“ passt hier nicht.



■ **ZÄHER NACHTISCH** Ein Paar Stiefel zum Dessert? Wer könnte da schon Nein sagen? Final Fantasy IX bietet diese Delikatesse im Inventar.

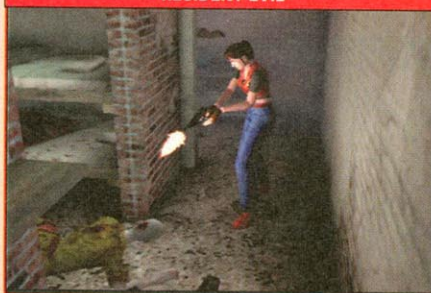
INFO Lokalisierungen zukünftiger Spiele

Die üblichen Verdächtigen

Im Moment sind einige Fortsetzungen von Spielen angekündigt, bei denen die Vorgänger Probleme mit der BPjS hatten. Indiziert wurde allerdings nur einer, ein Vorgänger von Resident Evil Code: Veronica. Werden die Nachfolger jetzt beschnitten, um Probleme von vornherein zu vermeiden?

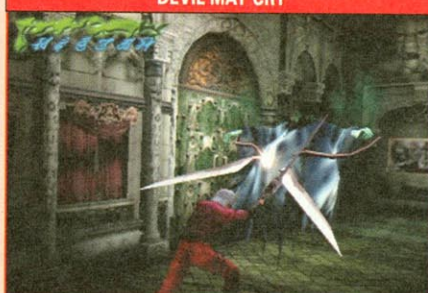
Eine Frage, die schwer zu beantworten ist. Ob *Silent Hill 2* oder *Metal Gear Solid 2* in einer entschärften Version nach Deutschland kommen, weiß Wolfgang Ebert noch nicht: „Wir können das erst entscheiden, wenn das Spiel vollständig vorliegt. Man kann ja nie wissen, wie sich die einzelnen Szenen entwickeln.“ So kann es zwar vorkommen, dass die einzelnen Sequenzen durchaus brutal wirken, im Gesamtzusammenhang die Brutalität aber relativiert wird. Deshalb ist noch gar nicht klar, ob diese Spiele für den deutschen Markt grafisch bearbeitet werden. Sprachlich wird *Silent Hill 2* wohl Englisch belassen und mit Untertiteln versehen. Das ist auch bei *MGS 2* „gut möglich“, sagt Ebert. Schließlich sei die Zielgruppe für beide Spiele sowieso etwas älter und man könne Englisch-Kenntnisse voraussetzen. Etwas weiter ist die Planung bei *Grand Theft Auto 3* gediehen. Hier wird Take 2 ein für die PlayStation neues Konzept ausprobieren. Zeitgleich mit der Veröffentlichung auf dem amerikanischen Markt soll auch in Deutschland eine minimal lokalisierte Version auf den Markt kommen. Außer der PAL-Anpassung und einer deutschen Verpackung wird nichts geändert, der Titel bleibt *Grand Theft Auto 3*. „Erst etwa vier Wochen später bringen wir dann unter dem Namen *GTA 3* eine deutsche Version heraus, die auch beschnitten wird, wenn das nötig ist“, erklärt Take 2s Pressesprecher Jochen Färber. Beworben wird dann ausschließlich die deutsche Ausgabe, so dass eine Indizierung der amerikanischen Version keinen wirtschaftlichen Schaden anrichten würde. Bei Capcom dagegen ist noch nichts entschieden. Sowohl *Resident Evil Code: Veronica* als auch *Devil May Cry* werden gerade geprüft, Beschlüsse sind aber noch nicht gefasst.

RESIDENT EVIL



■ **WEHRLOS** Ob die Gegner im neuen Resident-Evil-Teil am Boden liegen bleiben, ist noch nicht klar.

DEVIL MAY CRY



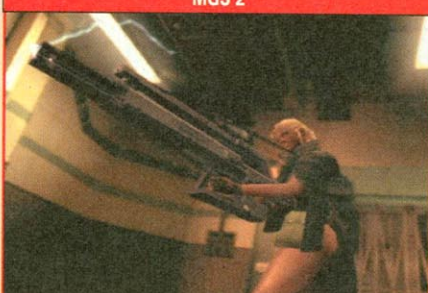
■ **GESETZESKONFORM** Dieser Gegner in Devil May Cry dürfte kaum als menschenähnlich gelten.

GTA 3



■ **AUTOJAGD** GTA 3 wird in zwei verschiedenen Versionen auf den deutschen Markt kommen.

MGS 2



■ **WUMME** Die große Knarre von Fortune in Metal Gear Solid 2 wird niemand beanstanden können.

Regisseur einkaufen oder sich einen eigenen Localisation-Manager leisten, der etwas von Sprachaufnahmen versteht.“

Recht und Ordnung

Bis jetzt sind erst mal sprachliche Barrieren abgebaut. Daneben gibt es noch kulturelle. So musste *Rayman* etwa in Japan sein lila T-Shirt ausziehen, weil diese Farbe dort Krankheit und Tod symbolisiert. In der japanischen Version hüpfte er jetzt im blauen Hemd herum. In Deutschland dagegen sind diese Barrieren eher rechtlicher Natur. Vor allem Gewaltdar-

„Geld regiert auch die Spielewelt.“

stellungen können hier dem Jugendschutzgesetz zuwiderlaufen. Das Problem dabei ist, dass es keine ganz eindeutigen Kriterien gibt. Relativ klar sind noch die relevanten Vorschriften aus dem Strafgesetzbuch (StGB), die niemand straflos übertreten darf. Für Videospiele relevant sind hier vor allem die Paragraphen über das Pornografieverbot, die Verwendung von Kennzeichen verfassungswidriger Organisationen (Hakenkreuze und Ähnliches) und die Gewaltdarstellung. Dieser Paragraph (§131 StGB) sagt aus, dass „grausame oder unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen“ nicht öffentlich gezeigt, verbreitet oder Jugendlichen unter 18 Jahren zugänglich gemacht werden dürfen, wenn sie die Gewalt verherrlichen oder verharmlosen. Natürlich ist auch schon hier ein gewisser Spielraum: Was

genau grausam oder unmenschlich ist, ist im Gesetz nicht definiert.

Rohe Sitten

Entscheidend für eine Indizierung ist aber das „Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte“ (GJS). In schönstem Bürokratendeutsch ist hier geregelt, welche Schriften (dazu gehören auch Computer- und Videospiele, Anm. d. Red.) auf den Index zu setzen sind. Nämlich solche, „die geeignet sind, Kinder und Jugendliche sittlich zu gefährden (...)“. Und da vor allem „unsittliche, verrohend wirkende, zu Gewalttätigkeit, Verbrechen oder Rassenhass anreizende sowie den Krieg verherrlichende Schriften.“ Recht schwammig also, das alles. Vieles davon dürfte wohl eine stark subjektive Entscheidung sein, die einzelne Gutachter der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) treffen müssen. Es gibt also keinen Katalog, der etwa besagt, dass blutende Gegner verboten sind oder dass Leichen nicht auf dem Bildschirm liegen bleiben dürfen. Man kann sich demnach nur an vorigen Entscheidungen der BPjS orientieren und die Dinge vermeiden, die zur Indizierung geführt haben. Deswegen analysiert „das Marketing, welche Elemente indizierungskritisch sind und welche Maßnahmen bei genverwandten Titeln auf dem deutschen Markt durchgeführt wurden“, wie Rüdiger Mörsch erklärt. Absolute Sicherheit bietet aber auch das nicht. Wenn eine Staatsanwaltschaft oder ein Jugendamt Gewaltverherrlichung oder Ähnliches entdeckt, können die immer noch einen Antrag auf Indizierung einreichen.

Gewalttrüchtige Spielkonzepte

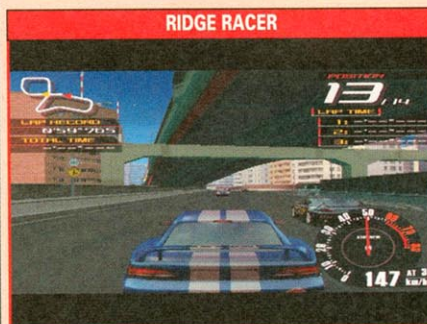
Relative Sicherheit dagegen bieten die USK-Altersfreigaben. Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle ist Vertragspartner des Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD). Sie prüft Spiele vor ihrer Veröffentlichung und verteilt die Alterssiegel. Auch das ist eher eine subjektive Einschätzung, dennoch ist bisher noch kein Spiel indiziert worden, wenn es von der USK als nicht jugendgefährdend eingestuft wurde. Wenigstens hier gibt es einigermaßen klare Kriterien. Das Siegel „Nicht geeignet unter 18 Jahren“ bekommt ein Spiel, wenn „eine Indizierung wahrscheinlich wäre“. Und das machen die Gutachter vor allem daran fest, dass „das gesamte einseitig gewalttrüchtige Spielkonzept

INFO PAL-Anpassung

Vorsprung durch Technik

Ein Grund, warum amerikanische oder japanische Spiele meistens etwas länger brauchen, bis sie hierher kommen, ist das unterschiedliche Fernsehsystem in diesen Ländern. Was ist eigentlich PAL und NTSC?

Die Hauptunterschiede sind in der Bildfrequenz und dem Zeilenaufbau zu finden. Die europäische Norm PAL (Phase Alternation Line) setzt ein Bild aus 480 Zeilen zusammen. Ein NTSC-Bild (National Television System Committee) dagegen besteht nur aus 400 Zeilen. Außerdem ist die Framerate unterschiedlich. Im NTSC-System kommen pro Sekunde 60 Halbbilder auf den Bildschirm, bei PAL sind es nur 50. Die Anpassung von NTSC auf PAL muss also an diesen beiden Eigenschaften drehen. So müssen 80 Zeilen hingefügt werden. Geschieht dies nicht, fehlen die Zeilen und das Bild wirkt auf dem Monitor kleiner: die berüchtigten PAL-Balken am oberen und unteren Rand. Aber auch das Hinzufügen ist nicht ganz leicht. Es gibt zwar Automatismen, die einfach bestimmte Zeilen duplizieren; doch dann wirkt das Bild in die Länge gezogen. Um das zu vermeiden, muss alles neu berechnet werden. Wird die Bildfrequenz dagegen nicht angepasst, kommt es zu Slowdowns: Wenn 30 Bilder pro Sekunde berechnet werden, um eine flüssige Animation herzustellen, kann es schon auffallen, wenn fünf davon fehlen. Dann ruckelt es ab und zu. Oder das Ganze wirkt einfach langsamer: In einer Sekunde zeigt eine PAL-PlayStation-2 die ersten 25 Bilder der NTSC-Version. Das heißt, dass die fünf Bilder, die eigentlich noch in der ersten Sekunde gezeigt werden sollten, erst am Anfang der zweiten Sekunde zu sehen sind.



■ **PAL-BALKEN** Bei Ridge Racer V fehlen 80 Bildzeilen, deshalb entstehen die schwarzen Balken.



■ **LANGSAMER** Die Spielgeschwindigkeit wurde bei Tekken Tag Tournament nicht angepasst.



■ **SINNVERDREHT** In Heroes of Might and Magic haben die Übersetzer nicht bedacht, dass „to deal“ auch „austeilen“ heißen kann: Die Ritter haben die Schadenspunkte verteilt, nicht eingesteckt.

„In Japan konnte Rayman keinen lila Oberkörper haben, weil die Farbe dort Tod symbolisiert.“



■ **ÜBERTRIEBEN** Im Handbuch von Fisherman's Bait 2 haben es die Übersetzer zu gut gemeint.



■ **WIEDERHOLUNGSTÄTER** Noch einmal 7 Blades: Das Kauderwelsch ist nicht zu verstehen.

INTERVIEW Dr. K.-Peter Gerstenberger, Leiter der USK

„Spieler unterscheiden zwischen Realität und Fiktion.“

Gesetzlich bindend sind die Alterskennzeichen der USK zwar nicht, sie sollen jedoch eine Orientierung bieten, für welche Altersgruppen Spiele geeignet sind. Mit Dr. K.-Peter Gerstenberger, dem Leiter der USK, unterhielten wir uns über Sinn und Unsinn des Jugendschutzes bei Videospielen.



■ **USK-LEITER** Dr. Gerstenberger stand uns Rede und Antwort

Play Zone: Wie geht eine Bewertung der USK ganz allgemein vor sich?

Dr. Gerstenberger: Der Anbieter für den deutschen Markt reicht den Antrag, Titel, Handbuch, Spielhilfen ein und kann ein bestimmtes Kennzeichen vorschlagen. Dann übernimmt ein Tester. Er spielt komplexe Spiele vor der Prüfung. Die Tester arbeiten mit sämtlichen verfügbaren Spielhilfen, Komplettlösungen und Cheats. Gleichzeitig bereiten sie eine Präsentation vor, schreiben einen referierenden Text zum Spiel, speichern Spielstände. Dann erst wird im Gremium vor drei Gutachtenden präsentiert. Die können auch selbst ins Spiel einsteigen. Sie einigen sich nach ausgiebiger Prüfung auf eines der Alterskennzeichen.

Play Zone: Werden Spiele, die ein Alterskennzeichen „nicht unter 18“ erhalten, denn automatisch der BPJS zur Prüfung vorgelegt?

Dr. Gerstenberger: Es gab im Jahr 2000 bei rund vier Prozent der Titel die USK-Einstufung „nicht geeignet unter 18“. Das ist ein Achtungszeichen für den privaten Raum. Und es ist auch die USK-Auskunft an den Anbieter: Gemessen an der bisherigen Spruchpraxis der BPJS wird der Titel mit großer Wahrscheinlichkeit indiziert, wenn ein Antrag vom Jugendumt oder den anderen 800 berechtigten Stellen bei der BPJS eintrifft. Von den 39 Titeln mit einer USK 18 wurden im Jahr 2000 sieben auf Antrag dieser Stellen indiziert. Anträge gab es übrigens auch zu Titeln mit einem Kennzeichen unterhalb der USK 18, die Titel wurden nicht indiziert.

Play Zone: Der Indizierungsparagraph ist ja relativ weit und allgemein gefasst. Haben Sie persönlich Kriterien dafür, wann ein Spiel Kinder und Jugendliche „sittlich gefährden“ kann?

Dr. Gerstenberger: Wenn die Gefahr bestünde, dass durch ein Spiel tatsächlich die Fähigkeit zur Unterscheidung von Realität und Fiktion beschädigt wird. Davon sind Computerspiele heute weit entfernt. Computerspiele sind Regelverabredungen und Problemkonstruktionen. Sie wirken dabei nicht auf Sitten und Gebräuche. So wenig wie etwa ein *Mensch-ärgere-dich-nicht*-Spiel. Eine ganz andere Frage ist, ob Sie Kinder in bestimmtem Alter vor Angst einflößenden Bildern schützen wollen.

Play Zone: Für wie wirksam halten Sie die Indizierung eines Spiels? Wird dadurch die Jugend tatsächlich vor gewalttätigen Medien geschützt?

Dr. Gerstenberger: Rechtsfolgen der Indizierung sind Vertriebsbeschränkungen, wodurch die Zugänge erschwert werden sollen. Das kann man in der Welt analoger Medien staatlich organisieren. In der digitalen Welt geht das nicht zentral und auch nicht national, aber zum Beispiel familiär und individuell, wenn es denn gewünscht wird. Das Zeitalter der fürsorglichen staatlichen Belagerung ist vorbei, wie gut auch immer die Absichten der Belagerer sind.

Play Zone: Gäbe es eine effizientere Methode?

Dr. Gerstenberger: Über Genres reden, über Qualität, über einzelne Titel und Alterskennzeichen als erste Orientierung verstehen. Jede Indizierung und auch jede USK 18 hebt ja hervor. Sie stellt damit eigentlich ins Licht, was sie lieber vor Kindern verstecken will. Und es muss überhaupt geklärt werden, ob unsere Bedenken berechtigt sind. Es fällt zumindest auf, dass wir für Bücher keine „Altersfreigaben“ kennen, weil die Wirkung von Büchern nach 500 Jahren nicht mehr umstritten ist. Auch Kennzeichen für Computerspiele wird die Gesellschaft irgendwann rückblickend bestimmt eigentümlich finden. Aber 30 Jahre nach *Pong* gibt es da mit Sicherheit noch keinen Konsens.

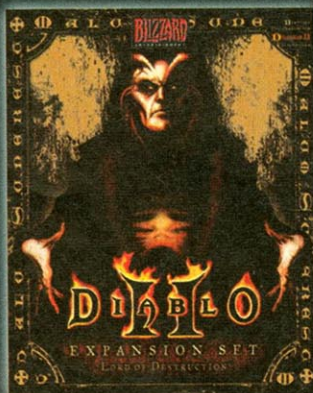
sowie die effektiv programmierte Visualisierung und Soundgestaltung der Folgen von Action, Befürchtungen schädigender Wirkungen sowohl für Kinder als auch für Jugendliche auslöst.“ In anderen Worten: Wenn Gewalt die einzige Möglichkeit zur Lösung des Spiels ist und wenn die Folgen von Gewalt gegen Menschen besonders drastisch dargestellt sind, ist eine USK-Freigabe ab 18 wahrscheinlich. Das heißt, wenn die Gegner röcheln, bluten oder nach ihrem Tod noch misshandelt werden können, ist die Indizierungsgefahr hoch. Und Indizierung heißt nicht nur, dass ein Titel nur noch „unter der Ladentheke“ verkauft werden darf. Er darf auch nicht mehr beworben oder in anderen Schriften „angekündigt oder angepriesen“ werden, wie es im Gesetz heißt. Eine gewaltige Beschränkung für den Erfolg eines Spiels also. Zwar mag die Zielgruppe manchmal sowieso eher auf erwachsene Spieler beschränkt sein, doch wenn die gar nicht erst von dem Spiel erfahren, können sie es auch nicht kaufen. Kein Wunder also, dass eine Indizierung möglichst vermieden werden soll. Eben aus diesem Grund werden dann hauptsächlich die Szenen oder Spiel-Elemente rausgekürzt, die „Folgen der Action effektiv“ zeigen. Das sind dann meistens Blut oder herumliegende Leichen.

Hektik in allen Phasen

Nach diesen Arbeitsschritten ist für die deutsche Seite alles getan: Die Texte sind übersetzt, die Dialoge gesprochen und die grafischen Änderungen festgesetzt. Jetzt gehen diese Dateien zurück ins Entwicklungsstudio, wo sie eingebaut werden. Zu der Zeit geschieht auch die technische Anpassung von NTSC auf PAL, wenn das nötig ist. So sehen also stark verallgemeinert die Arbeitsabläufe einer Voll-Lokalisierung aus. Dass das teuer und aufwendig ist, versteht sich von selbst. Bis zu sechs Monate kann es schon dauern, bis eine deutsche Version entstanden ist. Um das zu schaffen, muss aber in allen Phasen unter Hochdruck gearbeitet werden. Kein Wunder also, dass dabei auch Fehler gemacht werden. So werden eben aus Wüstenstiefeln, den „Desert Boots“ in *Final Fantasy IX*, sinnlose „Dessertstiefel“.

Albrecht Ott

Die besten Spiele



DIABLO II: Lord Of Destruction

Das offizielle Add On zu
DIABLO II – ab Ende Juni
in allen McMEDIA-Stores
erhältlich!

Wir haben sie alle!

GAME BOY COLOR NINTENDO 64 PSP PlayStation Dreamcast PC CD-ROM

McMEDIA - Gamestores

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele in deiner Nähe

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
Tel.: 0 35 83/51 07 38

EICHELKRAUT
Am Tuchmarkt
07937 Zeulenroda
Tel.: 03 66 28/8 32 14

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg
Tel.: 0 37 35/2 28 10

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belgig
Tel.: 03 38 41/3 23 96

WIGGER'S
Große Str. 32
25938 Wyk / Föhr
Tel.: 0 46 81/58 04 19

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
Tel.: 0 42 21/9 12 40

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
Tel.: 0 58 31/4 04

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneveidingen
Tel.: 05193/52740

BECKMANN-HENSCHKE
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte
Tel.: 0 51 32/8 28 50

SÜTZER
Affolterstr. 98
35039 Marburg
Tel.: 0 64 21/96 35 21

SPIELON
Bahnhofstr. 55
35390 Gießen
Tel.: 06 41/7 34 30

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar
Tel.: 0 64 41/4 31 91

SÜTZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
Tel.: 0 66 21/7 89 66

RUG
Markt 41
36404 Vacha
Tel.: 03 69 62/2 43 36

ÜHLING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein
Tel.: 03 69 61/7 23 77

KÄSTEN
Hochstr. 19 c
40670 Meerbusch-Osterrath
Tel.: 0 21 59/91 18 86

SEIDEL
Marktstr. 13
47798 Krefeld
Tel.: 0 21 51/81 78 15

KIESKEMPER
Everswinkel Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
Tel.: 0 25 81/41 93

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf
Tel.: 0 25 81/23 96

LÜNING
Hauptstr. 30
48346 Ostbevern
Tel.: 0 25 32/9 05 38

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
Tel.: 0 54 58/9 31 70

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
Tel.: 0 54 61/93 53 11

BOHN
Bonner Str. 29
50374 Erftstadt
Tel.: 0 22 35/69 15 06

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen
Tel.: 0 21 71/4 70 18

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Söhren
Tel.: 0 65 43/20 70

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
Tel.: 0 26 25/95 83 14

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg
Tel.: 0 26 62/32 19

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm
Tel.: 0 23 81/2 50 68

KOCH
Bachstr. 1
59590 Geske
Tel.: 0 29 42/40 93

GAMESTORE
Zeilgalerie 112-114
60313 Frankfurt
Tel.: 0 69/2 09 07

SPIELPUNKT
Hauptstraße 40
61462 Königstein
Tel.: 0 61 74/2 20 64

ALTMANN'SBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach
Tel.: 0 60 74/2 99 20

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
Tel.: 0 74 71/24 08

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
Tel.: 0 82 52/61 92

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen
Tel.: 0 73 62/63 40

E+G GMBH
Wilhelm-Engle-Str. 40
73630 Remshalden
Tel.: 0 71 51/7 16 91

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn
Tel.: 0 62 82/92 90 20

ENGELHARD
Wilh.-Röntgen-Str. 1/im E-Center
77656 Offenburg
Tel.: 07 81/2 51 05

PLANET MEDIA
Sonnenstr. 8
80335 München
Tel.: 0 89/54 50 75 62

MONTE MEDIA
Frankfurter Ring 83
80807 München
Tel.: 0 89/35 65 21 70

PLANET MEDIA/MONTE VIDEO
Pollinger Str. 1
82362 Weilheim
Tel.: 08 81/4 14 58

SCHLÄTTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
Tel.: 0 85 71/68 50

MEDIA STORE
Fuggerstraße 4-6
86150 Augsburg
Tel.: 0 8 21/31 31 34

KRÖMER
Bahnhofstr. 18
86529 Schrobenhausen
Tel.: 0 82 52/61 92

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfundendorf
Tel.: 0 75 52/10 10

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 41 89 89

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 14 89 35

GAMES GARDEN
Nürnberg Str. 26
90762 Fürth
Tel.: 09 11/7 41 82 85

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt/Alsbach
Tel.: 0 91 61/87 30 60

GÖTTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen
Tel.: 0 98 22/2 86

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg
Tel.: 09 41/3 75 43

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
Tel.: 09 41/49 09 30

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
Tel.: 0 94 43/73 44

FANTASY-SPIELELADEN
Roßtränke 13
94032 Passau
Tel.: 08 51/3 71 50

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
Tel.: 0 85 41/39 79

HUTTNER
Tüchelhäuser Str. 10
97199 Ochsenfurt
Tel.: 0 93 31/8 74 40

HUTTNER
Herrnstr. 13
97318 Kitzingen
Tel.: 0 93 21/2 20 84

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
Tel.: 03681/722189

MARTIN
Albert-Kuntz-Str. 1 d
99706 Sondershausen
Tel.: 03632/603347

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstraße 8
B-4700 Eupen
Tel.: 003287/560459

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.

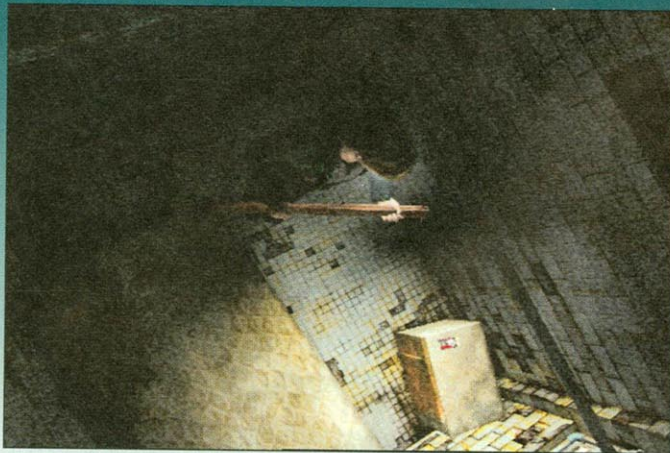
McMEDIA-Zentrale, Daimlerring 4,
31135 Hildesheim
Mail: info@mcmedia.de
Web: www.mcmedia.de

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 Spielede-
mos, 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)



■ **FUNDSTÜCK** Auf dem Tisch liegt Munition. Da braucht James die Holzlatte bald nicht mehr, mit der er sich im Moment noch wehren muss.



■ **SPEICHERPLATZ?** Die Schreibmaschine steht nur zur Dekoration auf dem Tisch, Speichern geht hier nicht. Wir sind ja nicht bei Resident Evil!

Silent Hill 2

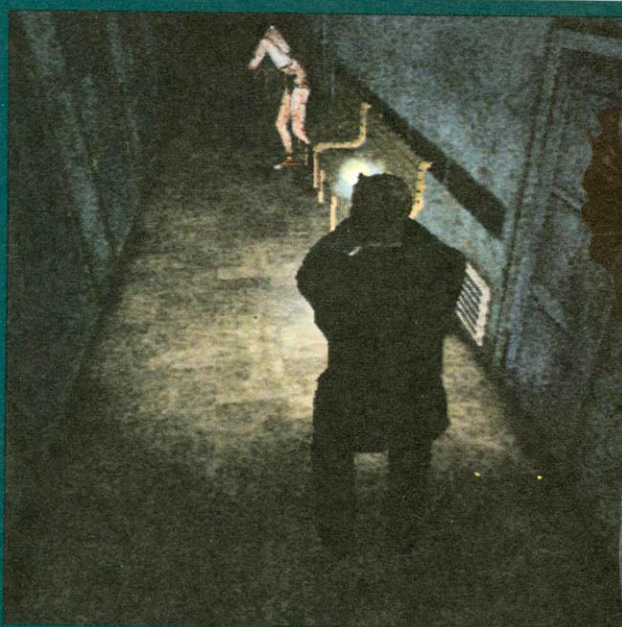
Schön sieht es nicht aus in diesem Krankenhaus: lange, leere Flure, ziemlich heruntergekommen und karg. Stockdunkel ist es, der flackernde Kegel einer unzulänglich strahlenden Taschenlampe erhellt wenig in der grausigen Umgebung. Wir befinden uns im Brookhaven Hospital in Silent Hill und zunächst steht der Protagonist James Sunderland etwas unbeholfen vor der Rezeption. Zu sehen ist das in der spielbaren Demo von *Silent Hill 2*, die wir jetzt in unseren Redaktionsräumen ausprobieren durften. Selbst in unserem hellen,



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

Endlich konnten wir uns selbst überzeugen: **Silent Hill 2** wird so **gruselig** wie der Vorgänger.

■ **SELBSTVERTEIDIGUNG**
Ob dieses Küchenmesser ausreicht, um sich gegen die gnadenlosen Zombies zu wehren?



■ **SCHLECHTE SICHT** Wenigstens sind diese Gegner nicht im Vorteil, sie haben gar keine Augen. Da macht die Dunkelheit nichts aus.





■ **BRINGT ENERGIE ZURÜCK** Hier findet James gleich zwei Gesundheitsdrinks. Zusammen sind die genauso wertvoll wie ein Erste-Hilfe-Koffer.



■ **VIERFÜSSLER** Die aufeinander sitzenden Unterkörper bewegen sich manchmal kriechend wie ein giftiger Käfer. Das macht sie noch bizarrer.

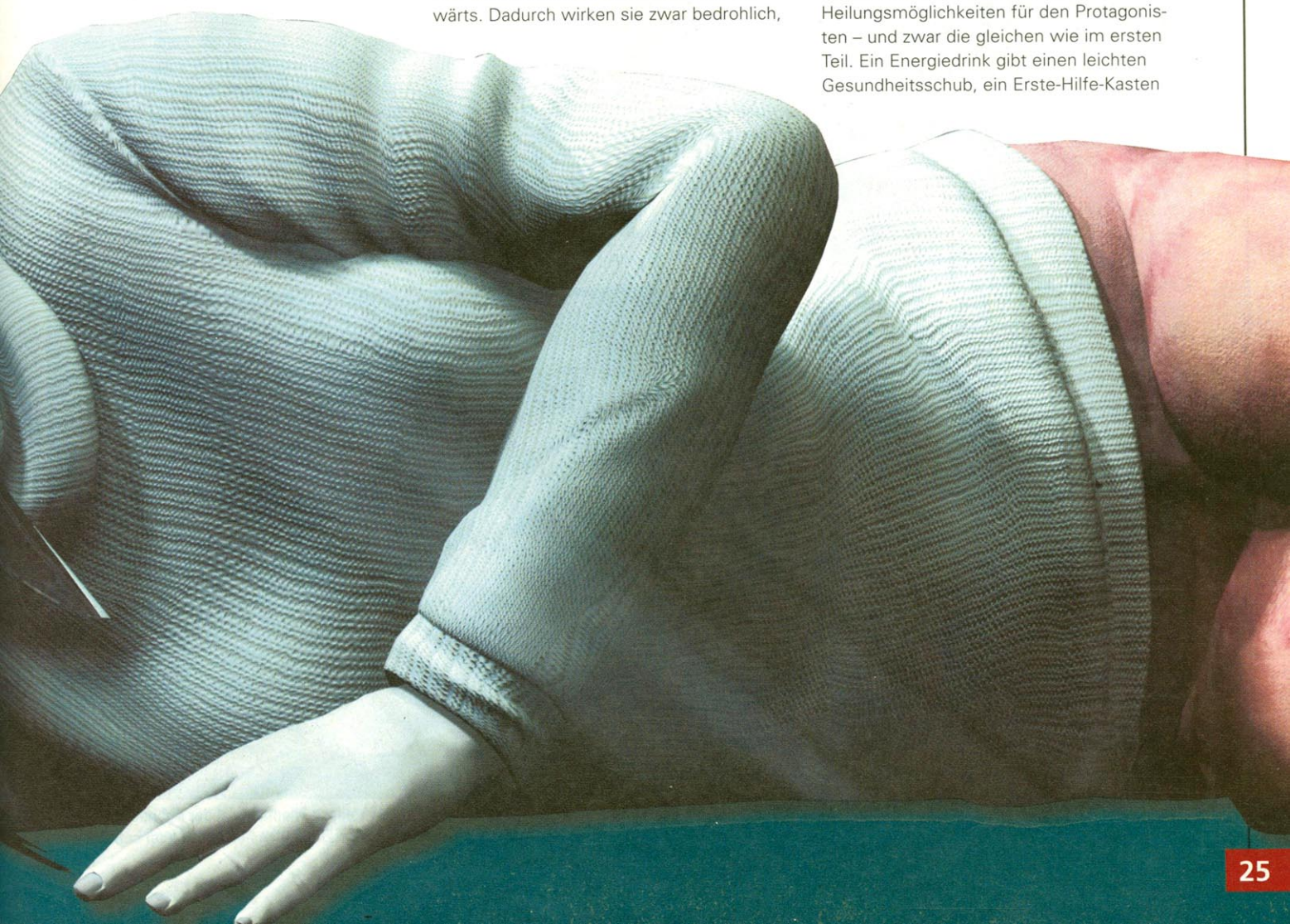
überfüllten Büro kommt Gruselatmosphäre auf. Wir übernehmen also James Sunderland und laufen mit ihm durch die Flure der Klinik. Die Steuerung ist in Ordnung, wie beim ersten Teil orientiert sie sich an der Hauptfigur. Wenn wir auf dem Controller „vorwärts“ drücken, geht James von sich aus gesehen nach vorne. Die Entwickler überlegen allerdings im Moment noch, eine Wahlmöglichkeit für bildschirmbezogene Steuerung einzubauen.

Mundgeruch und X-Beine

Auf diese Weise geht es in die Rezeption. Hier wartet keine freundliche Empfangs-

dame, sondern nur Chaos. Und der erste Hinweis auf eine spätere Rätsellösung. Draußen dagegen geht es wild zu: Unheimliche Gestalten schwanken über den Gang, so grotesk, dass sie kaum zu beschreiben sind. Ein Versuch: kreidebleiche Haut am ganzen Körper, wo der Kopf sein sollte, ist ein merkwürdiger Auswuchs, die Arme sind wie bei einer Zwangsjacke zusammengebunden. Dazu bewegen sie sich x-beinig mit wankendem Oberkörper, als ob sie etwas hinter sich herschleiften. Die andere Spezies hat statt des Oberkörpers einen weiteren Unterkörper, der den Rumpf ersetzt. Sie können zwar aufrecht gehen, bewegen sich aber auch krabbelnd wie flinke Käfer vorwärts. Dadurch wirken sie zwar bedrohlich,

in Wirklichkeit sind sie jedoch eher harmlos. Wegen der fehlenden Sinnesorgane bemerken sie es erst sehr spät, wenn James in der Nähe ist. Er kann sich also anschleichen und aus dem Hinterhalt schießen. Dann aber merken die Monster, aus welcher Richtung die Kugeln kommen, und setzen zum Gegenangriff an. Selbst das ist jedoch nicht besonders schädlich, sie müssen schon eine ganze Zeit lang auf James einschlagen, um ihn ernsthaft zu verletzen. Effektiver ist da schon der Giftatem, den einem einige Zombies entgegenhauchen. Diesem üblen Wind sollte man sich nicht zu lange aussetzen, sonst geht die Gesundheit rapide nach unten. Natürlich gibt es wieder Heilungsmöglichkeiten für den Protagonisten – und zwar die gleichen wie im ersten Teil. Ein Energiedrink gibt einen leichten Gesundheitsschub, ein Erste-Hilfe-Kasten





■ **ANGELSPIEL** Mit dem richtigen Werkzeug bekommt James das Objekt der Begierde aus dem Abfluss. Das muss er aber vorher irgendwo finden.



■ **GIFTGAS** Die Ausdünstungen der Zwangsjackenzombies machen dem Protagonisten schwer zu schaffen. Der giftige Atem setzt ihm arg zu.

INFO Die Charaktere

Rechnung mit vielen Unbekannten

Bilder der Haupt- und Nebencharaktere aus Silent Hill 2 gibt es zwar schon in Massen, Informationen über sie aber eher wenig.

Auch über die Handlung brachte die spielbare Demo keinen Aufschluss. Bekannt ist, dass James aufgrund eines Briefes seiner verstorbenen Frau Mary in Silent Hill weilt. Dort trifft er Maria, die seiner Frau bis aufs Haar gleicht. Die gibt ihm nicht nur wertvolle Tipps, sie scheint sich auch in ihn zu verlieben. Im Trailer tauchen noch andere Charaktere auf. Ein gewisser Eddie ist kurz vor dem Durchdrehen. Laura, ein kleines Mädchen, dient James als Wegweiser. Aber auch sie gerät dann mal in Schwierigkeiten. Und die mysteriöse Anjera erklärt, dass etwas nicht stimmt in Silent Hill. Als ob man das nicht selbst bemerkt hätte!



■ **VERSONNEN** Laura kennt sich in Silent Hill sehr gut aus.



■ **ZWILLING?** Mary sieht Maria doch wahnsinnig ähnlich.



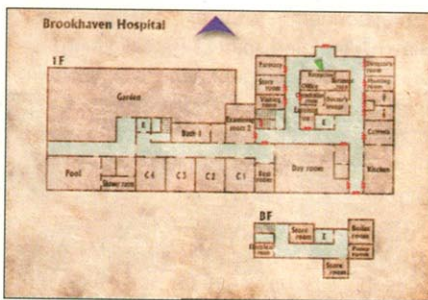
■ **SOMMERSPROSSEN** Anjera erklärt, dass etwas nicht stimmt.



■ **NECKISCH** Im Trailer ist Maria zu sehen, wie sie mit James flirtet.



■ **DÜMMLICH** Sehr hell sieht der dickliche Eddie nicht aus.



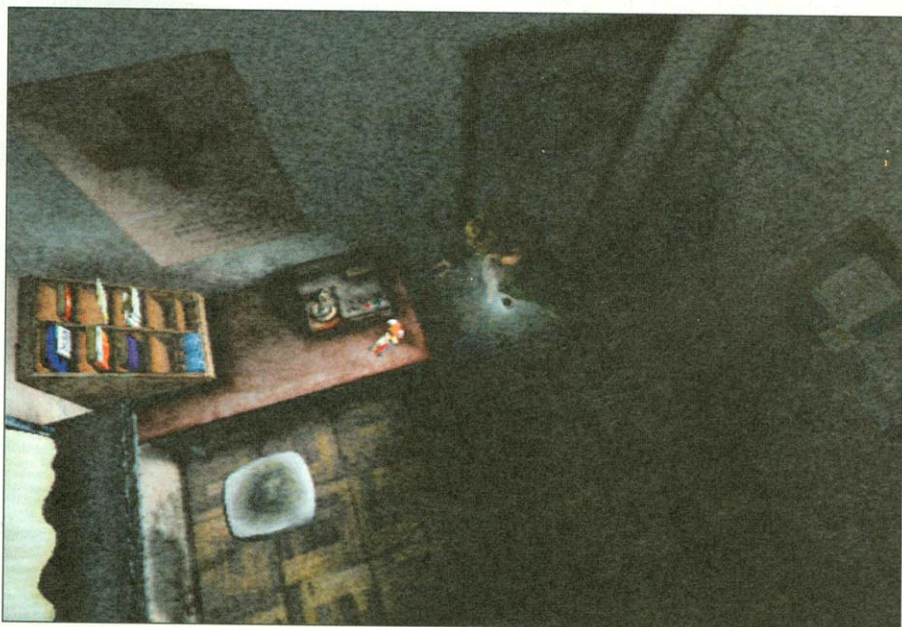
■ **SACKGASSEN** Im ersten Stock gibt es wenige Räume, die James überhaupt betreten kann.

bringt die körperliche Fitness wieder auf das Maximum.

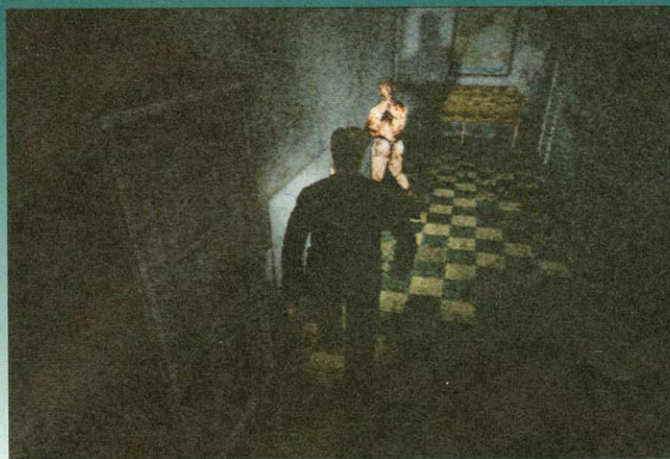
Nachtreten erlaubt

Überhaupt ist vieles ähnlich wie beim Vorgänger: Das Inventarmenü sieht genauso aus und es befinden sich ähnliche Gegenstände darin: eine Pistole, eine Taschenlampe, das Radio, das vor Feinden warnt. Außerdem ist da noch eine Holzlatte mit rostigen Nägeln, falls die Munition einmal ausgehen sollte. In dem spielbaren Teil blieb diese allerdings unbenutzt. Zwei, drei Schüsse strecken die Monster nieder, ein

gut gezielter Tritt besorgt den Rest. Die mutierten Gegner sind in der Demo also das kleinste Problem. Anspruchsvoller wird es bei den Rätseln. Alles in allem gibt es im vorliegenden Abschnitt nur eines zu lösen. Im ersten Stock ist eine versperrte Abteilung, die James aber unbedingt erreichen will. Zwar gibt es in der zweiten und dritten Etage einen Aufzug, der dahin führt, doch ist dieser leider abgeschlossen. Den Schlüssel finden, heißt das Ziel. Das weiß der Spieler aber nicht von Anfang an und so muss er erst einmal alle Räume durchsuchen, Hinweise finden und kleinere Rätsel lösen. Hilfreich ist dabei die Karte, die für die Verkaufsversion allerdings noch modifiziert werden dürfte: Erstens dauert es sehr lange, bis sie geladen ist. Zweitens ist eingezeichnet, welche Türen verschlossen sind und welche nicht. Das wird man im fertigen Produkt hoffentlich selbst herausfinden müssen. Reines Herumrennen bringt aber sowieso gar nichts, um die Rätsel zu knacken. Kopfarbeit ist ebenso gefragt wie Beinarbeit. Dabei müssen auch ungewöhnliche Lösungsmöglichkeiten in Betracht gezogen werden. Vom Spielkonzept her hat



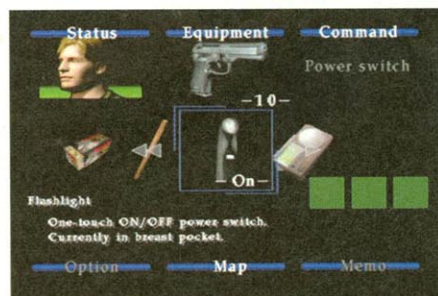
■ **INFORMATION** Die Rezeption des Krankenhauses ist menschenleer. Niemand da, der irgendeine Auskunft geben könnte. Auch die Broschüren sind keine große Hilfe. Einen Plan hat James aber schon.



TAUB Wenn James Sunderland nicht zufällig in eines der Monster rennt, kann er sich unbemerkt anschleichen und es von hinten angreifen.



ROTE KARTE James tritt auch auf Gegner, die schon am Boden liegen. Das ist auch nötig, damit sie nicht wieder aufstehen und Ärger machen.



KONSTANTE Außer dem Bild links oben hat sich im Inventar eigentlich nichts verändert.

sich im Vergleich zum Vorgänger also nicht viel getan: schwierige Rätsel, mittelschwere Gegner und viele verschlossene Türen.

Massive Töne

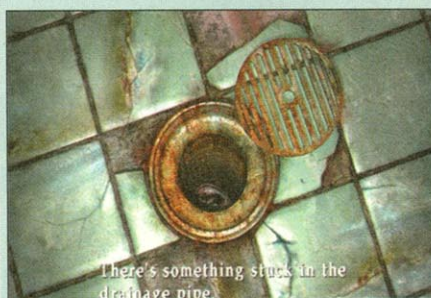
Optisch und akustisch hat sich im Prinzip ebenfalls wenig verändert. Grafisch sieht das Spiel zwar besser aus, einfach weil es auf der leistungsfähigeren Konsole läuft. Der visuelle Stil ist aber derselbe: beschränkte Sicht in der ganzen Stadt. Die Taschenlampe bestimmt das Sichtfeld, dahinter ist nichts zu sehen. Das ist auch der Grund, warum die Bildschirmfotos den tatsächlichen, fantastischen Spieleindruck nur ansatzweise vermitteln können. Sie sind einfach zu dunkel, ohne Aufhellung wären sie im Druck gar nicht zu erkennen. Zur Gruselatmosphäre des Spiels tragen noch zwei weitere Elemente bei: zum einen die Kameraführung. Diese ist sehr cineastisch, stört aber nie den Spielfluss. Trotz einiger ungewöhnlicher Perspektiven ist die Umgebung immer klar zu überblicken, soweit die Lampe reicht. Zum ande-

INFO Die Rätsel

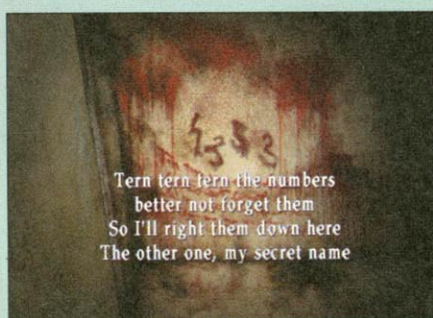
Spielverderber

Natürlich soll hier nicht zu viel über die Rätsel verraten werden.

Die Suche nach dem Schlüssel für den Aufzug ist das Ziel in der uns vorliegenden Demoversion. Sie führt James an abstruse Orte. In einer Gummizelle steht mit Blut eine Zahl an der Wand geschrieben. Zu irgendetwas wird die schon gut sein, aber wozu? Im verdreckten Bad ist der Schlüssel schon im Abfluss zu sehen, aber wie kommt man ran? Bei den wenigsten dieser Rätsel reicht es, einen einzigen Hinweis oder Gegenstand zu finden. Die Gegenstände müssen teilweise auch kombiniert werden, um sinnvolle Werkzeuge zu ergeben.



VERSTOPFUNG Der Gegenstand im Abflussrohr ist mit bloßen Händen nicht zu erreichen.



POESIE Wie schon im ersten Teil sind die Hinweise mehr oder weniger stark verschlüsselt.



KOMBINIERE Ein Zahlenschloss! Wenn man jetzt nur die Nummernkombination kennen würde!

ren ist der Soundtrack wieder sehr unheimlich. Vor allem der Wechsel zwischen hämmernder Musik (die leider etwas nervtötend ist) und beklemmender Stille erhöht den Herzschlag. Der ist übrigens auch im Gamepad zu spüren. Je ängstlicher James wird, desto schneller und stärker vibriert der Dual Shock Controller.

Albrecht Ott



VERRAMMELT Mit der L2-Taste und dem rechten Analogstick kann James sich umschaun.



HARMLOS? Erst im Licht lässt sich erkennen, dass hier eine Leiter steht und kein Monster.

ANGESPIELT Silent Hill 2

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Ende Oktober
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Konami

EINSCHÄTZUNG

Super

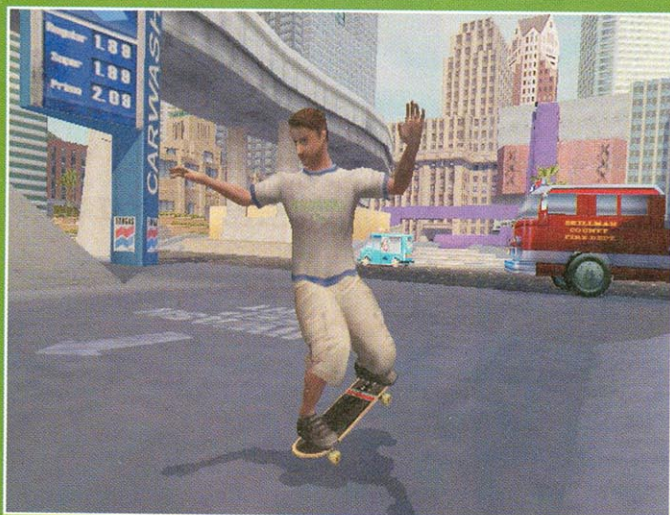
„Gruselschocker, der zwar stark an den Vorgänger erinnert, aber trotzdem kein billiger Abklatsch ist“

■ ÜBERFLIEGER Skateboard-Zauberer Tony leistet auch bei der Entwicklung „seines“ dritten Spieles Starthilfe.

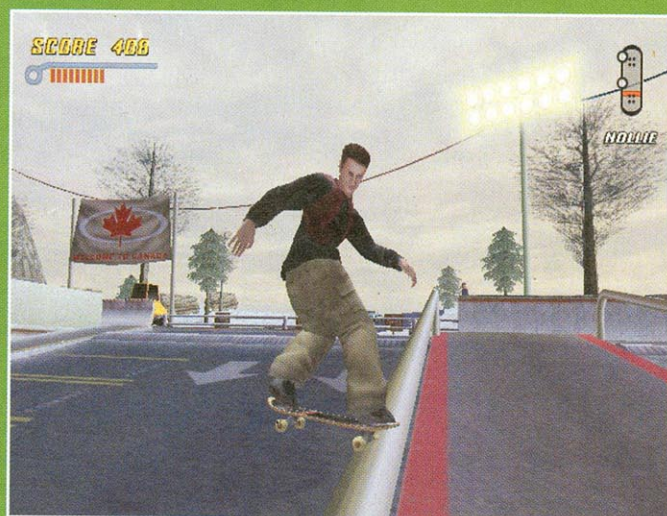
Tony Hawk's Pro Skater 3

» GENRE	Skateboarding
» SPIELER	1-2
» HERSTELLER	Activision
» INTERNET	www.activision.com

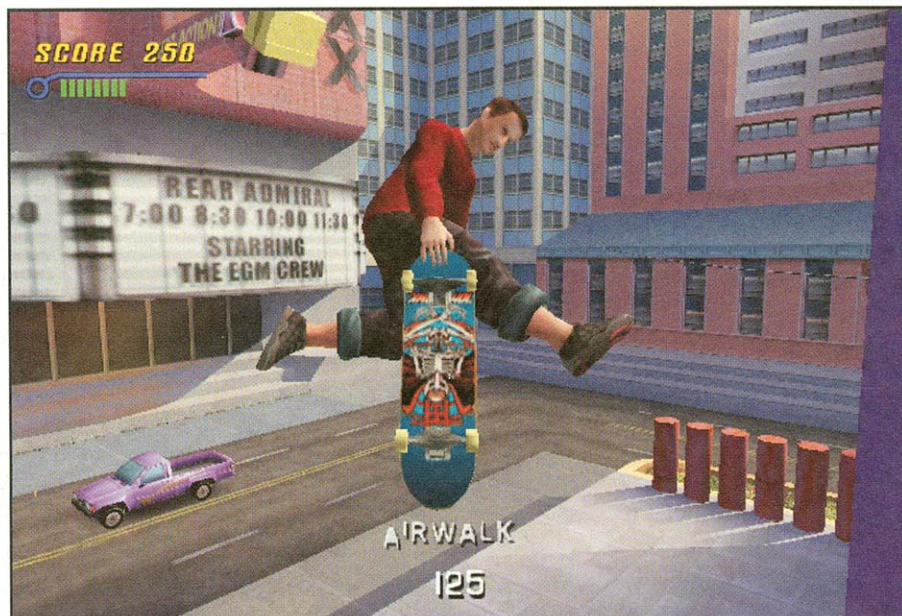
Schöner, schneller, Schwindel erregender – Der **Skateboard-Wahnsinn** macht auch vor der PS2 nicht Halt!



■ SUPER ODER BLEIFREI? Tankstellen und selbst Autowaschanlagen sind nicht sicher vor übermütigen Skateboard-Rowdys.



■ FROSTIG In Kanada geht es nicht nur durch verschneite Wälder, auch die Straßenzüge sind für Skater einen Abstecher wert.



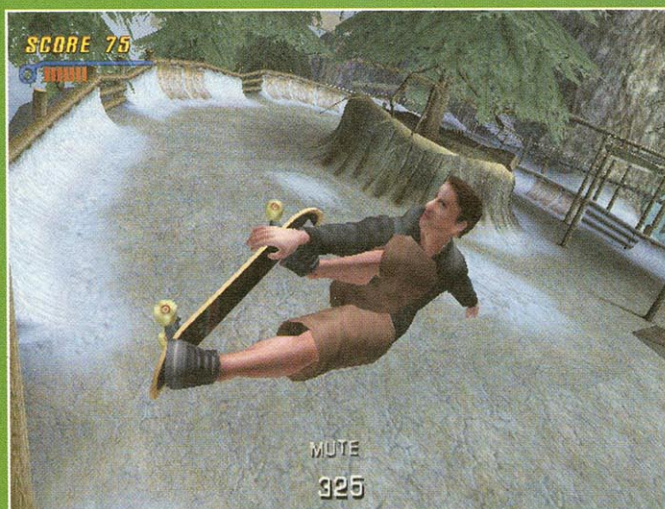
■ **SPAGAT** Der Sprungkünstler präsentiert sein berühmtes Brettmotiv in Hochauflösung und legt dabei ganz lässig einen Airwalk vor. Glücklicherweise ist gerade wenig Verkehr.

Wir durften in Gestalt der namhaftesten Skateboard-Künstler über Halfpipes wirbeln, durch Swimmingpools und Stierkampfarenen schlingern, Treppengeländer hinauf und hinunter grinden und spektakuläre Trickkombinationen zusammenschustern. Wir durften mit Farbdosen um die Wette sprühen, die unwegsamsten Levelwinkel nach versteckten Gegenständen durchsuchen und massenweise Extras freischalten. Wir durften nicht nur unsere Spielfiguren selbst designen, sondern sogar Skate-Areale nach eigenem Geschmack zusammenstellen. Was zum Henker soll ein dritter Tony-Hawk-Titel denn noch mehr bieten?

Die dritte Generation

Zum einen geben sich die Entwickler redlich Mühe, die technischen Möglichkeiten der neuen PlayStation 2 auszuschöpfen, was sich in erster Linie optisch äußert: Die

Animationen der Skater wurde noch einmal gründlich überarbeitet und ergänzt, so dass die einzelnen Stunts fließender ineinander übergehen und noch einen Tick realistischer aussehen als im PSone-Vorgänger. Die Polygonkörper der Skater selbst sind detailreicher und wirken nicht mehr so kantig, was ihre Klamotten werfen inzwischen weiche Falten, und auch die Hintergründe profitieren vor allem von der höheren Auflösung. Außerdem bietet die DVD Platz für umfangreiches Videomaterial, wie in den vorhergegangenen Titeln werden Sie allerdings einen Großteil der atemberaubenden Stunt-Aufnahmen erst erspielen müssen. Eigene Tricks werden wie gewohnt mit Punkten belohnt – womit wir beim Gameplay wären, dem Neversoft ebenfalls noch zusätzlichen Schliff verpasst hat: Während schon Tony Hawk's Pro Skater 2 durch komplizierte Manual-Stunts an Spieltiefe gewann, kommt in



■ **WILDLIFE** Wer die Augen offen hält und die Strecken von allen Seiten angeht, entdeckt auch im freien Gelände gut versteckte Hindernis-Passagen.



■ **PUBLIKUM** Coolness schön und gut. Aber stürzt Ihr Fahrer einem Passanten vor die Füße, hinterlässt das keinen sehr ruhmreichen Eindruck.

INFO Die Neuerungen

What's new?

Neue Plattform, neue Features

Damit Tony Hawk 3 nicht zum hochaufgelösten Abklatsch des Vorgängers wird, hat man sich bei Neversoft sichtbar die Köpfe zerbrochen, um das ohnehin schon geniale Gameplay der Serie noch herausfordernder und abwechslungsreicher zu gestalten. Hier haben wir alle neuen Features, die wir bisher in Erfahrung bringen konnten, für Sie zusammengefasst:

● **COMBO-WAHN** Mit dem neuen „Revert“-Trick lassen sich nach einer spektakulären Landung noch lange Combo-Ketten ausführen.

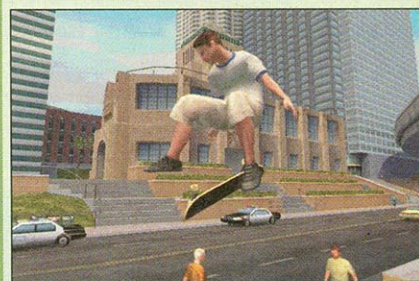
● **VORSICHT, VERKEHR!** Passanten oder Fahrzeugen innerhalb der Stages reagieren neuerdings auf rücksichtslose Skater.

● **HEITER BIS WOLKIG** Das Wetter ändert sich während der Fahrt, sogar Naturkatastrophen wie Erdbeben können auftreten.

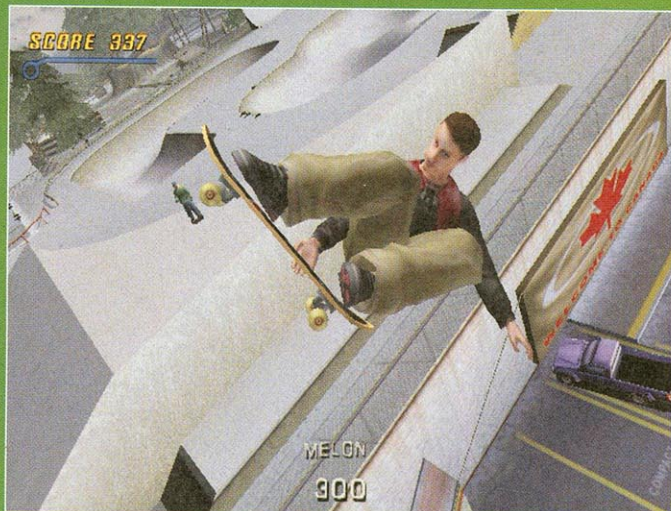
● **PERSÖNLICH** Die Herausforderungen des Karrieremodus richten sich stärker nach dem gewählten Charakter als bisher.

● **FRAUENQUOTE** Im überarbeiteten Editor können erstmals in der Serie auch weibliche Charaktere erstellt werden.

● **VERNETZT** iLink macht's möglich: Per Netzwerk oder Internet dürfen sich vier Spieler gegenseitig von den Brettern schubsen.



■ **AUFGEPASST!** Eindruck bei Passanten zu schinden gehört zu den neuesten Übungen.



■ **MELON** Wie gewohnt kassieren Sie Punkte für ausgeführte Tricks, je waghalsiger desto besser. Dabei sitzt Ihnen im Ernstfall die Zeit im Nacken.



■ **FREIE BAHN** Der nordamerikanische Skate-Park bildet mit seinen Rampen, Quarterpipes und Becken ein wahres Sportparadies.

Teil 3 nun noch das so genannte Revert-Manöver hinzu, mit dem sich besonders verschachtelte Trickkombinationen zusammenstellen lassen. Neben den bekannten Spielvarianten wie Trick-Attack und Graffiti-Modus verspricht auch der Karriere-Modus wieder zahlreiche schweißtreibende Spielstunden. Dabei hat man sich für die einzelnen Charaktere spezielle Aufgaben entsprechend ihrer Talente ausgedacht. Möchten Sie trotzdem nicht auf den Vorrat von Spit-

zensportlern zurückgreifen, von denen ein rundes Dutzend das Charaktermenü bevölkert, so dürfen Sie im erweiterten Editor eigene Favoriten (neuerdings beiderlei Geschlechts) kreieren, inklusive Schmuck, Tätowierungen, Frisuren, Brillen und natürlich Spezialtricks. Bleibt zu hoffen, dass auch wieder die Option enthalten sein wird, eigene Skate-Parks zu bauen und abzuspeichern. Bislang ist von neun vorgefertigten Skate-Arealen die Rede, darunter die wald-

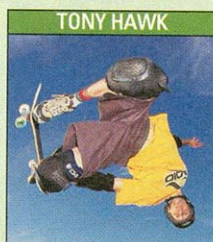
und schneereichen Gefilde Kanadas, ein mehrstöckiges Streckensystem in Tokyo, das berühmte Skater Island der amerikanischen Ostküste sowie die Metropolen Paris und Rio de Janeiro. Ein besonderer Adrenalin-Kick erwartet den Spieler im virtuellen Los Angeles, wenn die Gebäude und Autobahnbrücken der Innenstadt unter der Wucht eines Erdbebens zerbröseln – da tun sich im wahrsten Sinne des Wortes ganz neue Spielabgründe auf.

INFO Die Stars

Nerven wie Drahtseile

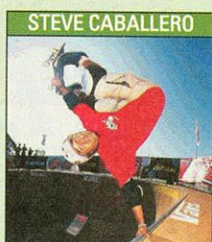
Höher, weiter, wilder – Tony Hawk und seine Profi-Kollegen zeigen, was sie drauf haben.

Wie bereits auf der PSone dürfen Sie sich bei Tony Hawk's Pro Skater 3 im Editor eigene Skater zusammenpuzzeln. Außerdem konnten auch für den dritten Teil wieder ein beträchtliches Angebot an Stars verpflichtet werden. Fast alles, was in der Szene Rang und Namen hat, segelt hier durch die Lüfte, und natürlich stellt jeder Profi über sein Repertoire von Spezial-Tricks zur Schau. Besitzer des Vorgängers werden in den Reihen bekannter Gesichter wohl Kareem Campbell und Bob Burnquist vermissen, dafür feiert Jungstar Brandon „Bam“ Margera dieses Jahr seinen ersten Konsolenauftritt. Los geht's!



TONY HAWK

Schaffte als erster Skater den 900: Einen doppelten Überschlag plus halbe Schraube!



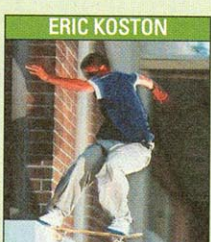
STEVE CABALLERO

Mit 14 bereits Inhaber eines Meistertitels und schon seit 30 Jahren im Geschäft.



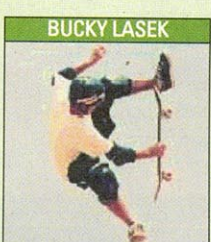
RUNE GLIFBERG

Ursprünglich aus Kopenhagen, macht inzwischen die Straßen Kaliforniens unsicher.



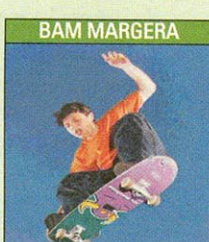
ERIC KOSTON

Keine spielt so locker mit dem Brett wie er. Markenzeichen: Der K-Grind.



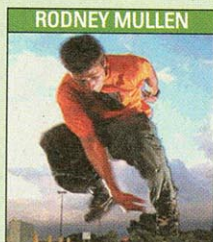
BUCKY LASEK

Verdreht beim Flug über der Halfpipe den Zuschauern buchstäblich den Kopf.



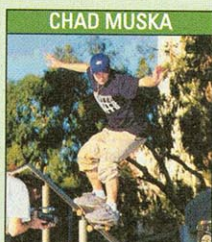
BAM MARGERA

Star der MTV-Blödel-Serie „Jackass“ und zum ersten Mal an Activisions Startlinie.



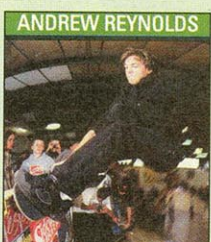
RODNEY MULLEN

35 mal Weltmeister im Freestyle! Das soll erst einmal einer nachmachen.



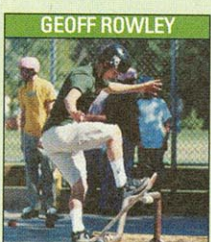
CHAD MUSKA

Kindheit in Las Vegas – das erklärt wohl den extravagant Stil des Street-Skaters.



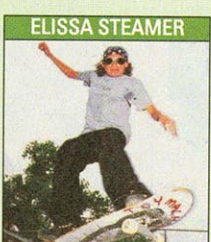
ANDREW REYNOLDS

Gehört mit fünf Jahren Profierfahrung noch zu den Jüngeren unter den Stars.



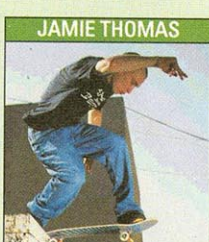
GEOFF ROWLEY

Wie Geoff beweist, kommen aus Liverpool nicht nur geniale Pop-Musiker.



ELISSA STEAMER

Das Image des schönen Geschlechts lastet bei THPS 3 auf ihren Schultern.



JAMIE THOMAS

Der Mann kennt keine Angst vor Abgründen. Meistert sogar den Leap of Faith.



■ **WINKE-WINKE!** Selbst aus zugiger Höhe sind am Boden noch Details wie Zaunmaschen auszumachen. Ansonsten wirkt die Landschaft karg, aber ideal zum Skaten.

Drunter, drüber und mittendurch

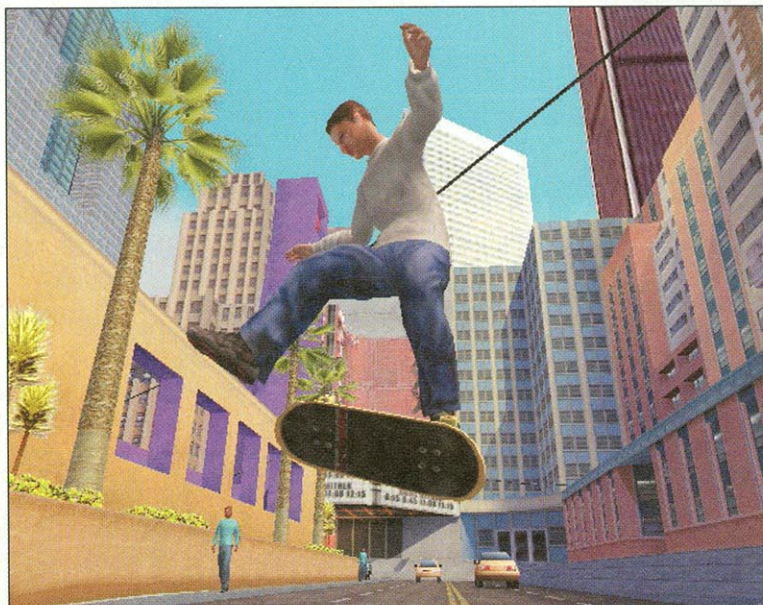
Das Zauberwort „Dynamik“ bezieht sich bei Tony Hawk's Pro Skater 3 nicht mehr nur auf Brett und Fahrer, sondern auf die kompletten Settings. Das Wetter auf den Strecken soll sich selbstständig ändern, die Straßen, Plät-



■ **AUFWÄRMÜBUNG** Um die Bewegungen der Fahrer realistischer wirken zu lassen, wurden noch zusätzliche Animationsphasen eingefügt.

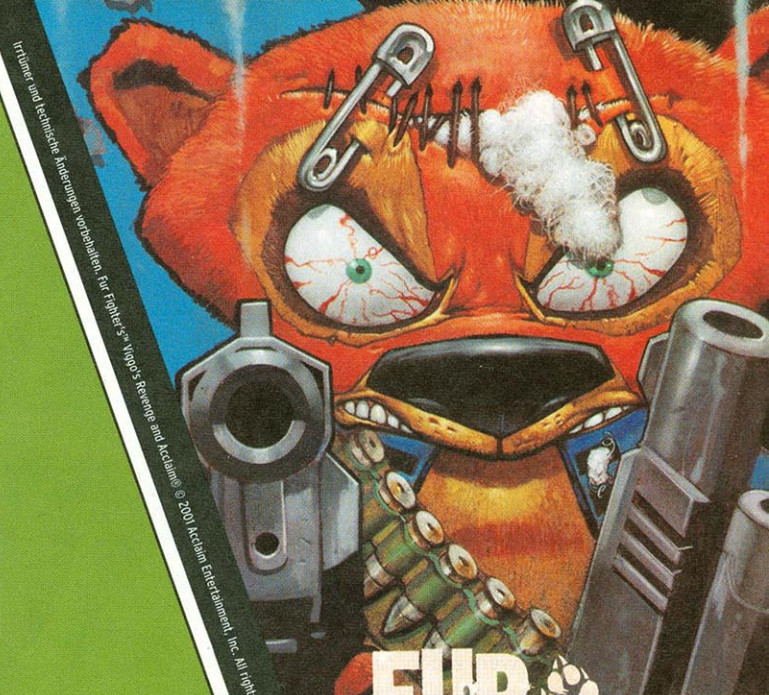
zen und Parks mit digitalem Leben gefüllt sein. Rempeln Sie einen Fußgänger an, so wird er wütend. Springen Sie von vorne über ein fahrendes Auto, so tritt der Fahrer hupend auf die Bremse. Außerdem sind Hintergrundobjekte stärker ins Spiel einbezogen und verstecken oft Zugänge zu neuen, herausfordernden Teilabschnitten. Rollen Sie durch ausgehöhlte Baumstämme! Fliegen Sie durch Baumwipfel, und schütteln sie den Schnee auf die Zuschauer! Brausen Sie über Hausdächer, schlittern Sie über Feuerwehrleitern! Der Spaß am Fahren, Ausprobieren und Neuentdecken hat Tony Hawk 1 und 2 zu Publikumsbeliebten gemacht, und genau diesen Punkt scheint man auch im dritten Teil zu betonen und auszubauen. Zusätzlich zum „einfachen“ Splitscreen-Modus für voraussichtlich zwei Teilnehmer arbeitet Neversoft an einem Netzwerk-Modus, in dem bis zu vier Spieler losziehen können, um sich gegenseitig von den Rollen zu kicken. Wir freuen uns jetzt schon auf die ersten Redaktions-„Deathmatches“!

Stefanie Schetter



■ **IT NEVER RAINS IN CALIFORNIA** Auch Neversofts Los Angeles ist von Erdbeben bedroht! Erdspalten und einstürzende Häuser liefern den Skatern den ultimativen „Kick“.

ANGESPIELT Tony Hawk 3	
System	PlayStation 2
Hersteller	Activision
Genre	Skateboarding
Spieler	1-4 (Netzwerk/Internet)
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Herbst 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	9 Kurse
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Neversoft
EINSCHÄTZUNG Super	
„Tony Hawks Pro Skater 3 verspricht alles, was die Vorgänger so mitreißend machte – und mehr.“	



FUR FIGHTERS

Vaggo's REVENGE

Acclaim

PlayStation 2



WWW.ACCLAIM.GE

PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. www.sce.com

Mitte letzten Jahres ging ein Spiel durch die gesamte PC-Presse. Ion Storms *Deus Ex* räumte souverän diverse Game-of-the-Year-Awards ab und erhielt überall Höchstwertungen. Kurz vor der diesjährigen E3 ließ Eidos dann die Bombe platzen. Der erfolgreiche Genre-Mix soll nun auch nahezu 1:1 für die PlayStation 2 umgesetzt werden. Doch warum die Aufregung? Ist es nicht nur ein weiterer PC-Ego-Shooter? Nein, denn so einfach lässt sich *Deus Ex* nicht definieren. Der Titel verbindet Action, Adventure und Rollenspiel mit einer packenden Science-Fiction-Story und bietet dem Spieler dabei eine große Entscheidungsfreiheit. Je nachdem, wie Sie einzelne Missionen angehen, sich in bestimmten Situationen entscheiden oder was Sie zu wem sagen, nimmt die non-lineare Geschichte einen völlig anderen Verlauf. Neben dem Hauptplot gibt es noch jede Menge Sub-Quests, die Sie erledigen können, aber nicht müssen. Sie sind hauptsächlich dazu da, die düstere Cyberpunk-Welt von *Deus Ex* noch plastischer zu machen. Wir präsentieren exklusiv erste Screenshots von der PlayStation-2-Version!

Finstere Zukunftsvision

In einer möglichen Zukunft ist es ziemlich ungemütlich auf Mutter Erde geworden. Der Großteil der bereits dezimierten Weltbevölkerung leidet unter der mysteriösen „Grey Death“-Seuche. Viele Menschen leben auf der Straße. Gewalt und Kriminalität sind an der Tagesordnung. Um den ausufernden Terroristenaktivitäten Herr werden zu können, wurde die UNATCO (United Nations Anti-Terrorist Coalition) gegründet, deren beste Mitarbeiter mit diverser Cyberware hochgerüstet

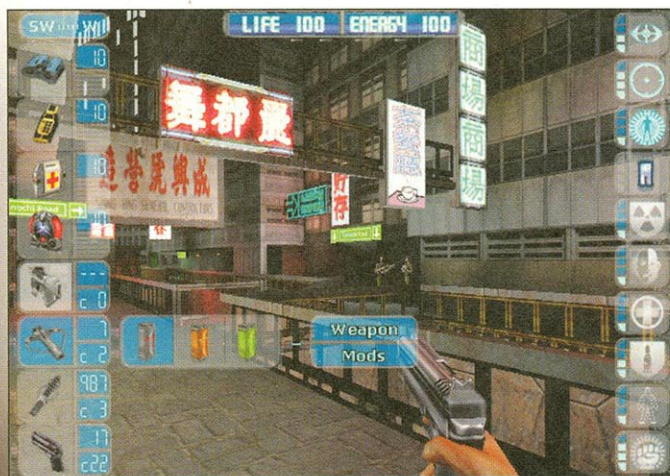
werden. Einer von ihnen ist J. C. Denton, der zusammen mit seinem Bruder Paul zur neuesten Generation von Superagenten gehört. Im Gegensatz zu ihren Kollegen sieht man ihnen ihre durch Nano-Technologie geschaffene Überlegenheit nicht gleich an. Frisch von der Akademie wird Denton losgeschickt, die Terroristenorganisation NSF zu zerschlagen. Doch bei seinen Nachforschungen stolpert er über einige Ungereimtheiten, die auf eine Verschwörung unvorstellbaren Ausmaßes hindeuten. Je tiefer er gräbt, desto deutlicher wird ihm, dass er eigentlich nieman-

■ TRUST NO ONE!
Mulders Lebensweisheit ist auch für J. C. Denton eine wichtige Maxime, um zu überleben.

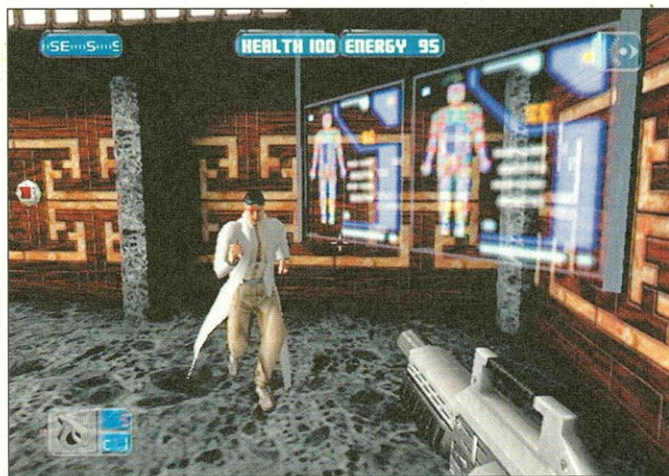
Deus Ex

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

Eidos ruft die Verschwörungstheoretiker auf den Plan. Das PC-Spiel des Jahres 2000 kommt auf die PlayStation 2!



■ **VIelfÄLTIG** Fast jede Waffe hat mehrere Arten von Munition. Die der Armbrust reicht diese zum Beispiel von normalen bis hin zu Betäubungspfeilen.

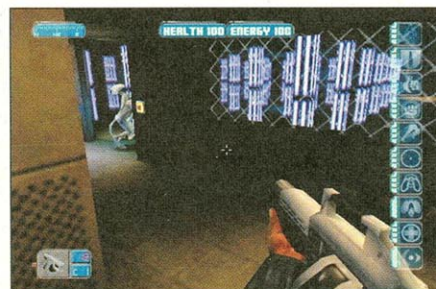


■ **NICHT SCHIESSEN!** Die meisten Charaktere sind interessante Gesprächspartner. Was Sie aus den erhaltenen Infos machen, bleibt Ihre Sache.

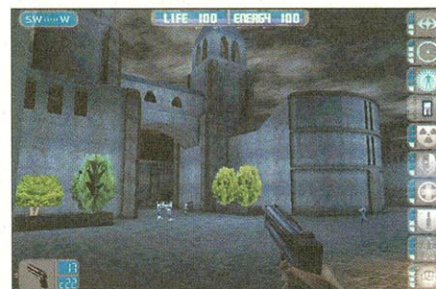
dem trauen kann – am allerwenigsten seinen Vorgesetzten, die in ihm anscheinend nur eine Spielfigur sehen. Egal, an wen er gerät, nie kann er sich sicher sein, dass jemand die Wahrheit erzählt. Und dann tritt zu allem Überfluss eine jahrhundertealte Organisation auf den Plan, an deren Existenz eigentlich niemand mehr so richtig geglaubt hatte.

Der Gott aus der Maschine

Die Hintergrundgeschichte kann man leicht mit einem Wort beschreiben: filmreif. Sie entfaltet sich hauptsächlich durch Gespräche mit diversen Personen, aber auch durch das Lesen von herumliegenden Zeitungen oder Datenwürfeln. Wenn Sie sich mit anderen Charakteren unterhalten, können Sie oftmals aus verschiedenen Antworten wählen und dadurch der Story eine andere Wendung geben. Aber was hat man vom eigentlichen Gameplay zu erwarten? Als Denton bestreiten Sie die verschiedenen Missionen in First-Person-Ansicht. Wie Sie Ihre Aufgaben meistern, bleibt ganz Ihnen überlassen. Sie können taktisch vorgehen und direkten



■ **I WANT TO BELIEVE** Raten Sie mal, was Ihnen in Area 51 so alles über den Weg laufen wird!



■ **ROBOCOPS** Neben menschlichen Gegnern stellen sich Ihnen auch Kampfmaschinen in den Weg.

Feindkontakt meiden oder mit brachialer Gewalt vortreten. Wollen Sie Kameras lieber ganz zerstören oder sich ins Computersystem

INFO Fähigkeiten und Fertigkeiten

Wie man einen Helden aufbaut

Mit dem Fertigkeitensystem können Sie aus J. C. Denton entweder einen taktischen Schleicher oder einen waffenstarken Draufgänger machen.

Aus einem Repertoire von elf Fertigkeiten kann sich unser Superagent bedienen, um seine Gegner zu übertrumpfen. Diese kann er wie in einem Rollenspiel jederzeit im Austausch gegen verdiente Erfahrungspunkte erhöhen. Doch jede Erhöhung kostet von Mal zu Mal mehr. Steigern Sie beispielsweise „Medizin“ von 0 auf 1, kostet es nur 900 Punkte. Von Level 1 auf Level 2 wird es schon teurer. Folgende Fertigkeiten gibt es: Computer (längere Zeit zum Hacken), Elektronik (Sie brauchen weniger Überbrückungswerkzeuge), Resistenz gegen schädliche Umwelteinflüsse (Schutzanzüge effektiver nutzen), Schlösser knacken (sie brauchen weniger Dietriche für ein Schloss), Medizin (MedPacks effektiver nutzen), Schwimmen (länger tauchen). Bei den Waffen können Sie sich auf Sprengsätze, schwere Waffen, Nahkampfwaffen, Pistolen und Gewehre spezialisieren.



■ **ENTSCHEIDUNG** Schon am Anfang des Spiels können Sie Ihre ersten Talent-Punkte verteilen.



z WAS IST DENN DAS? Im Laufe des Spiels kommt Denton einer ungeheuerlichen Verschwörung auf die Schliche und erfährt mehr, als er wissen möchte.



■ EIN MANN SIEHT ROT Mit der richtigen Tarnung kommen Sie nahezu überall problemlos hinein. Nur das Rauskommen wird etwas schwierig.

INTERVIEW Warren Spector im Gespräch

„Wir quatschen nicht darüber, wir tun es!“

Die gesamte Idee hinter Deus Ex stammt von Warren Spector, der vielen PC-Spielern durch die Ultima-Serie oder System Shock bekannt sein dürfte. Vor kurzem hatten wir die Möglichkeit, dem Game-Design-Guru ein paar bescheidene Fragen zu stellen:

Play Zone: Abgesehen vom Interface und dem HUD, welche Änderungen können Spieler von der PlayStation-2-Version von Deus Ex erwarten?

Warren Spector: Die auffälligste Änderung betrifft die Charaktere im Spiel. Wir verwarfen die ganzen Animationen der PC-Version und ersetzten sie durch neue Motion-Capturing-Versionen. Außerdem erhöhten wir die Polygonanzahl der Personen, so dass sie jetzt viel plastischer und lebendiger wirken. Fast alle Levels wurden bis zu einem gewissen Grad geändert. Die meisten entsprechen zwar größtenteils denen der PC-Version, einige wenige mussten allerdings aufgrund der RAM-Beschränkungen der PlayStation 2 radikal geändert werden. Ein Teil des Soundtracks wird nun nicht mehr aus dem Synthesizer kommen, sondern von einem Orchester eingespielt. Das ist das erste Mal, dass wir so etwas gemacht haben. Und alle Zwischensequenzen werden von Grund auf überarbeitet. Sie werden nun nicht mehr in In-Game-Grafik echtzeitberechnet, sondern vorgerendert. Doch die wirklich großen Modifikationen gibt es nun mal im Interface und in der Steuerung. Sie sollten niemals unterschätzen, wie viel Zeit und Arbeit darin stecken und welche Auswirkungen diese Änderungen auf das Gameplay haben. Das gesamte Interface wurde gerafft und angepasst, was sich natürlich auch auf das ganze Spielerlebnis auswirkt.

Play Zone: Welche Probleme ergeben sich Ihrer Meinung nach aufgrund des niedrigen Texturenspeichers der PS2?

Warren Spector: Es besteht kein Zweifel daran, dass gerade hier die größte Schwierigkeit der PlayStation 2 liegt. Doch reden wir nicht groß drumherum, so nett Deus Ex auf dem PC auch aussah – wir haben unsere Preise nicht für die Grafik gewonnen. Die 35 Auszeichnungen bekamen wir für unser Gameplay und genau das ist es, was wir vom PC auf die PlayStation 2 umsetzen wollen. Wir wollen nicht das welt schönste PS2-Spiel machen, sondern das beste. Und die Spieler werden entscheiden, ob wir es geschafft haben. Aber nach unserer Erfahrung mit der PC-Version sind die Leute bereit für diese Art von Spielerlebnis und ich denke, auch Konsolenspieler werden zufrieden sein.

Play Zone: Was ist für Sie die größte Herausforderung bei der Entwicklung eines Konsolentitels?

Warren Spector: Zwei Dinge. Erstens der sehr begrenzte Arbeitsspeicher. Zweitens das Umdenken von Maus und Tastatur auf den Controller. Mit dem ersten Punkt muss man halt leben und damit zurechtkommen. Klingt hart, aber so ist es nun mal. Beim zweiten spielt ein großer Anteil an Kreativität und Design mit rein, das fanden wir schon spannender.

Play Zone: Wird Deus Ex auch noch für andere Konsolen erscheinen?

Warren Spector: Kein Kommentar. Im Moment hält uns die PS2-Version ganz schön auf Trab.

Play Zone: Wie sieht es mit Deus Ex 2 aus? Wird es das auch für die PlayStation 2 geben?

Warren Spector: Mann, das ist frustrierend! Ich würde echt gerne über Deus Ex 2 sprechen – genau wie Projektleiter Harvey Smith und der Rest des Teams –, aber es ist leider noch zu früh ...

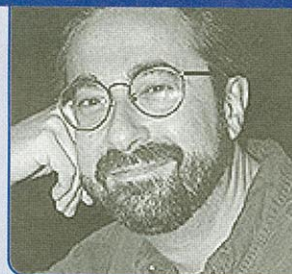
Play Zone: Werden Sie mehr PC-Spiele für die PlayStation 2 umsetzen? Oder wird es sogar einen Titel geben, den Sie nur für Konsole entwickeln?

Warren Spector: Manche finden das verrückt, aber wir versuchen nicht über „Konsolentitel“ oder „PC-Spiel“ nachzudenken. Wir wollen uns in erster Linie auf Spiele im Allgemeinen konzentrieren. Wirklich gute Spiele. Nicht plattformspezifisch. Wir haben ganz genaue Vorstellungen davon, was Spiele können müssen und sollten und in welche Richtung sich die Spielentwicklung bewegen sollte. Diese Ideen wollen wir natürlich möglichst vielen Menschen präsentieren und das beinhaltet, so viele Plattformen wie möglich einzubeziehen. Ich will jetzt aber noch nicht zu präzise werden.

Play Zone: Deus Ex ist DAS Spiel des Jahres 2000 und hat unglaublich viele Preise gewonnen. Was war Ihrer Meinung nach der Grund für den riesigen Erfolg? Warum mochten es die Leute?

Warren Spector: Ich glaube einfach, die Welt war endlich bereit für diese Art der Unterhaltung. Ich sagte ja gerade, dass wir unsere ganz eigene Philosophie über das Spieldesign haben – wir wollen Spielern ein Gefühl von realistischem Gameplay vermitteln. Sie sollen reale Entscheidungen treffen können, die auch reale Auswirkungen haben. Wir bieten ihnen Aufgaben, die sie so meistern können, wie es ihnen am besten passt – nicht wie die Rätsel in den meisten anderen Spielen. Am wichtigsten ist es uns, dass sich der Spieler frei entscheiden und seinen eigenen Stil mit einbringen kann. Perfekt simulierte Spielwelten belohnen halt den gesunden Menschenverstand und korrekte Entscheidungen. Dabei ist es egal, in welche Rolle der Spieler schlüpft – ob verstohlener Killer, Racheengel, charismatischer Drahtzieher oder Meisterdieb. Es gibt eine Menge Gerede über Interaktivität und dass das der Schlüssel zu einem guten Spiel ist. Wir haben nicht nur drüber gequatscht, wir haben es einfach getan! Wir haben dem Spieler absoluten Freiraum gelassen. Und dazu mussten wir ihn nicht in eine alberne Fantasy-Welt mit Elfen, Orks und Aliens drängen, sondern nur in eine weitergesponnene Version der realen Welt. Das gab es in dieser Form noch nicht. Alles in allem fanden die Leute diese Ideen wohl ziemlich reizvoll und cool.

Play Zone: Vielen Dank für das Gespräch!

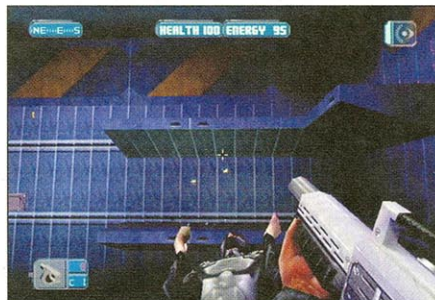


■ BERÜHMT Warren Spector ist seit 14 Jahren Spiele-Designer.





■ **ÜBERSICHTLICH** Die Menüs können mit den Controller-Schultertasten aufgerufen werden.



■ **VOLLTREFFER** Die beste Waffe nützt nichts, wenn Sie die dazugehörige Fertigkeit nicht beherrschen.

hacken und sie ausschalten? Wie auch immer, Sie können sich den Agenten heranzüchten, der Ihrem persönlichen Stil entspricht. Denn für erledigte Missionen und besondere Leistungen erhalten Sie Punkte, die Sie sofort auf elf Fertigkeiten verteilen können. Darunter befinden sich diverse Waffenfertigkeiten (Pistole, Gewehr, Nahkampf etc.) und Talente wie „Computer“, „Elektronik“ und „Medizin“. Je höher beispielsweise Ihr Geschick im Umgang mit Pistolen ist, desto mehr Schaden richten Sie mit jedem Schuss an. Denton kann zudem noch auf ganz besondere „Hilfsmittelchen“ zurückgreifen, die seinen intelligenten Feinden nicht zur Verfügung stehen. Sein Körper ist in der Lage, neueste Nano-Technologie aufzunehmen, so genannte Augmentations. Diese werden von einer wiederaufladbaren Energiequelle in seinem Körper gespeist und lassen ihn bei Aktivierung zum Beispiel schneller rennen, schwere Gegenstände heben oder so-

INFO Superagent durch Nano-Technologie

Wunderbare Welt der Technik

Nicht nur seine außerordentlichen Fertigkeiten machen aus Denton einen überlegenen Agenten. Dank neuester Nano-Technologie ist er zu übermenschlichen Handlungen fähig.

Viele von UNATCOs Agenten ließen einige ihrer Organe und Gliedmaßen mit mechanisch oder elektronisch verbesserten Äquivalenten austauschen, um ihren Job besser erledigen zu können. Leider sehen diese Veränderungen selten schön aus. Nicht so bei J. C. und seinem Bruder, deren verbesserte Leistung durch Nano-Technologie zustande kommt. Mikroskopisch kleine organische Maschinen gehen hier eine Symbiose mit dem Wirtskörper ein. Im Spiel finden Sie nach und nach so genannte Augmentation-Kanister, die Verbesserungen für bestimmte Gliedmaßen und Organe enthalten. Jede Verbesserung bietet zwei Möglichkeiten. Für die Beine müssen Sie sich beispielsweise zwischen „schneller rennen“ und „lautlos gehen“ entscheiden, für die Arme zwischen „schwerere Gegenstände heben“ und „Nahkampfkraft verbessern“. Haben Sie das getan, wird diese Verbesserung unwiderruflich für den Rest des Spiels installiert. Auch die Augmentations können aufgerüstet werden – mithilfe von kleineren Kanistern, die zusätzliche Nano-Maschinen enthalten. Allerdings können Sie Ihre Verbesserungen nicht unendlich lange nutzen. Jede Aktivierung kostet Sie Energie, die Sie mit bestimmten Energiezellen oder mithilfe von Wartungsrobotern aufladen müssen. Sie sollten also genau abschätzen, wann Sie welche Verbesserung aktivieren.



z **QUAL DER WAHL** Sie müssen sich zwischen zwei Verbesserungsmöglichkeiten entscheiden.

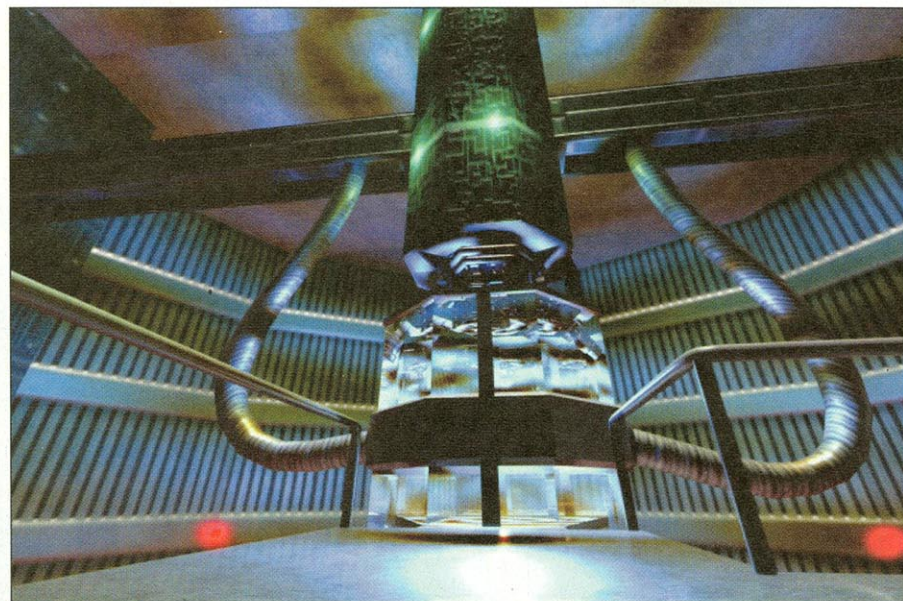
gar vor den Augen seiner Feinde unsichtbar werden. Auch die Augmentations können im Laufe des Spiels verbessert werden. Aber nicht nur Dentons Fähigkeiten unterstützen Ihre bevorzugte Spielweise, auch sein Waffenarsenal bietet für jede Gelegenheit etwas. Schallgedämpfte Tarnpistole, Armbrust mit Betäubungspfeilen und Scharfschützengewehr für den subtilen Infiltrationsprofi, Sturmgewehr, Raketen- und Flammenwerfer für den Vorstadtrambo. Dazu finden Sie noch jede Menge Munition und Aufrüstgegenstände für Ihre Kanonen.

Kleine Änderungen

Auch wenn die Entwickler von Ion Storm ihr Spiel möglichst genau auf die PS 2 portieren wollen, müssen sie doch einige ausschlaggebende Änderungen vornehmen. Allen voran

natürlich die Übertragung der Tastatur- und Maus-Steuerung auf den Dual-Shock-Controller. Wie bei jedem Ego-Shooter wird man den Hauptcharakter mit den Analog-Sticks durch die Levels lenken. Dazu soll eine Auto-Zielfunktion eingebunden werden, die es Ihnen nicht nur erlaubt, Ihre Gegner leichter zu treffen, sondern auch problemlos Gegenstände aufzuheben und Knöpfe zu betätigen. Da außerdem ein schneller Zugriff auf die Menüs bei *Deus Ex* elementar wichtig ist, können Sie diese mit einfachem Druck auf die Schultertasten des Controllers sofort aufrufen. Sie wurden für die PS2-Version etwas abgespeckt und übersichtlicher gemacht. Anders als am PC können Sie jetzt vom Inventar über die installierten Augmentations bis hin zur Lebensanzeige alles gleichzeitig im Blick haben.

Stefanie Schwarz



■ **SCIENCE FICTION** *Deus Ex* überzeugt besonders durch sein düsteres und futuristisches Design. Einige Levels wurden extra für die PlayStation-2-Version noch einmal komplett überarbeitet.

ANGESPIELT *Deus Ex*

System	PlayStation 2
Hersteller	Eidos
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Englisch/deutsche Texte
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	4. Quartal 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
4 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Ion Storm

EINSCHÄTZUNG

Super

„*Deus Ex* ist innovativ, spannend und komplex. Wir sind auf die Umsetzung gespannt!“



■ **JAK UND DAXTER**
Nach vier Spielen
rund um Crash Ban-
dicoot setzt Naugh-
ty Dog erstmals auf
völlig neue Helden.

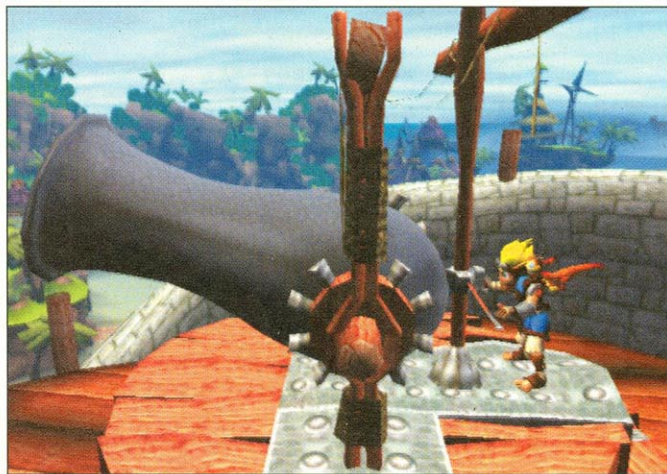
» **GENRE**
Action-Adventure
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Sony
» **INTERNET**
www.naughtydog.com

Das neue **Crash Bandicoot** kommt
nicht von Naughty Dog – denn die
haben was viel Besseres in Arbeit!

Jak and Daxter: The Precursor Legacy



■ **COMIC-STIL** Die comicartigen Charakter-Designs sind laut Naughty Dog inspiriert von den Zeichentrick-Filmen von Walt Disney und Hayao Miyazaki.



■ **FEUER FREI** Mit dieser Kanone dürfte man auch weit entfernte Ziele beschießen können. Im Hintergrund sehen Sie die enorme Sichtweite.

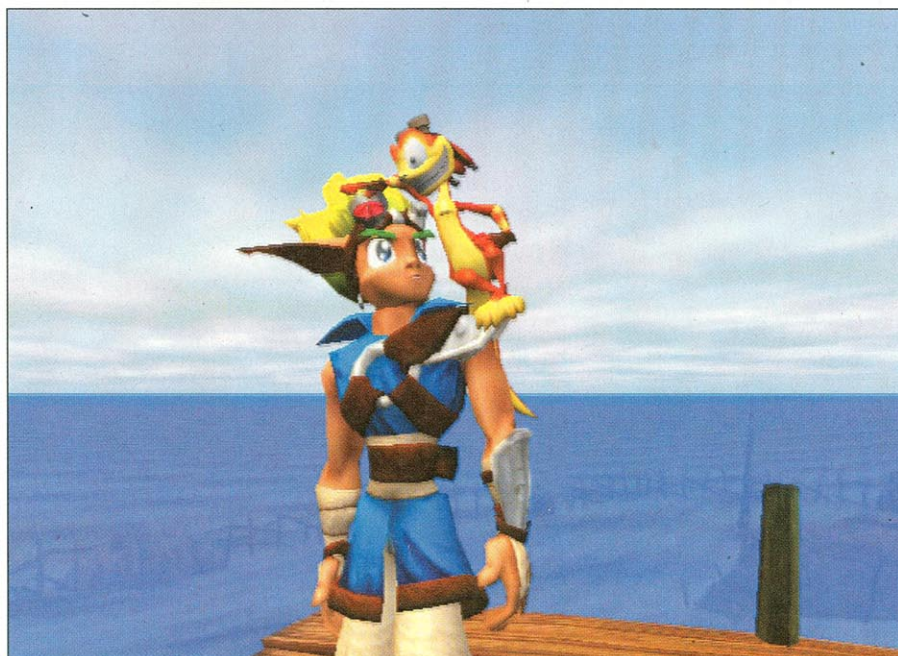
Trotz aller Warnungen des Dorfweisen Samos haben sich Jak und sein Kumpel Daxter ins Innere der Ruinen der alten Precursor-Zivilisation gewagt. Es kommt natürlich zum unausweichlichen Unfall und nach einem unfreiwilligen Bad in einem chlammbottich wird Daxter in einen wieselartigen Nager verwandelt. Samos stellt fest, dass der Arme in Kontakt mit dunklem Eco gekommen ist – einer Substanz, die noch von der Erschaffung des Universums übrig geblieben ist. Daxters letzte Hoffnung und der einzige Fachmann auf diesem Gebiet ist der weit im Norden lebende Weise Gol Acheron. Doch das tierische Schicksal Daxters ist nur der Anfang der Geschichte: Bald finden die Helden heraus, dass Gol selbst durch das dunkle Eco böse geworden ist und mit seiner Schwester Maya und der erzwungenen Hilfe der vier Weisen einen Precursor-Roboter restaurieren und mit diesem die unterirdischen Vorräte an dunklem Eco anzapfen will.

Riesige Spielwelt mit nahtlosen Übergängen

Während die erfolgreichen *Crash Bandicoot*-Spiele, die den guten Ruf von Naughty Dog begründeten, dem Spieler sogar die Laufrichtung vorgaben, ist bei *Jak and Daxter* freie Erkundung der gewaltigen Spielwelt angesagt. Zwar ist das Spiel prinzipiell in 15 Levels eingeteilt, in der Praxis gehen die einzelnen Abschnitte aber nahtlos ineinander über – und dank der schier grenzenlosen Sichtweite kann man von Plätzen mit guter Aussicht auch weit entfernte Bereiche der Spielwelt betrachten. Spielerisch werden typische Action-Adventure-Rätsel mit reinrassigen Jump&Run-Einlagen zu einem homogenen Ganzen vermischt. So springt Jak in klassischer Manier über heranrollende Fässer und schwingt sich von einem Balken zum nächsten, erledigt aber auch Botengänge und löst eine der sieben Aufgaben pro Level, die jeweils auch noch miteinander zusammenhängen. Und Daxter? Der ist stets mit dabei, verpasst dem Spiel mit seinen quirligen Animationen eine turbulente Atmosphäre und sorgt für so manchen Lacher. Die lässige Tanzeinlage



■ **... UND ACTION!** Neben Jump&Run-Einlagen und Rätseln gibt es bei Jak and Daxter auch jede Menge Action – in bester Crash-Manier kann sich Jak auch im Nahkampf hervorragend zur Wehr setzen!



■ **DIE BEIDEN HELDEN** Daxter weicht seinem großen Freund nicht von der Seite – zu jeder Jak-Bewegung gibt es eine passende Nager-Animation! Insgesamt 32.000 Animationsframes gibt es für jede Figur.

INTERVIEW Interview mit Jason Rubin, Präsident von Naughty Dog

„Ein Spiel für ein breiteres Publikum“

Der Naughty-Dog-Präsident spricht über die Vorbilder für sein neues Spiel Jak and Daxter, die konservative Software-Politik Nintendos, brillante Animationstechniken und die Zukunft von Crash Bandicoot.

Play Zone: Der Stil-Unterschied zwischen *Crash Bandicoot* und *Jak and Daxter* ist ziemlich groß. Was hat eure Charakter-Designs für das Spiel beeinflusst?

Jason Rubin: *Crash* wurde von einer kleinen, relativ unerfahrenen Gruppe von Naughty Dogs entworfen, ohne einen Gedanken an den Weltmarkt zu verschwenden. Zudem wurde *Crash*s Design eingeschränkt durch ein System, mit dem wir nur 100.000 Polygone pro Sekunde darstellen konnten, bei einer niedrigen Auflösung und nur 30 fps (Bilder pro Sekunde, Anm. d. Red.). Viele Design-Entscheidungen wurden basierend auf diesen Einschränkungen getroffen. *Jak and Daxter* andererseits wurde von einer viel größeren Gruppe an Naughty Dogs erschaffen, über einen längeren Zeitraum hinweg, mit dem Wissen aus den *Crash*-Jahren und mit dem Weltmarkt im Sinn. Eine der großartigen und einzigartigen Sachen bei einer Zusammenarbeit mit Sony ist, dass wir lokale Büros in der ganzen Welt haben. Wir haben dieses Wissen genutzt, um einen Charakter zu erschaffen, der in den USA, in Europa und den sonstigen PAL-Bereichen und auch in Japan funktionieren würde. Dies war ein komplexerer Entstehungsprozess, aber wir haben ein besseres Gefühl bei den dabei herausgekommenen Charakteren. Die starke PS2-Hardware erlaubte es uns, einen komplexeren Charakter zu schaffen, und gab uns die Freiheit, Inspirationen von Disney und Miyazaki einfließen zu lassen und deren Detailtreue anzupeilen.

Play Zone: Seid ihr Nintendo-Fans und habt ihr das Spiel – zumindest teilwei-

se – nach ihren Hits modelliert? Es scheint zumindest so!

Jason Rubin: Wir sind definitiv Fans der alten Nintendo-Spiele. *Crash* war unsere Interpretation der 3D-Evolution der 16-Bit-Mario-Spiele. Und sicherlich stammt *Jak and Daxter* von *Mario 64*, *Zelda* und den *Banjo*-Titeln sowie den *Spyro*-Spielen ab. Doch zuletzt waren die meisten 3D-Actionspiele von Nintendo unserer Meinung nach etwas abgedroschen und haben das Genre nicht wirklich weitergebracht. Nintendo scheint das Gefühl zu haben, dass Abenteuer-Titel wie *Zelda* und Actionspiele wie *Mario* und *Banjo* klar getrennt werden müssen. Die Abenteuer-Spiele haben keinen strammen Action-Spielablauf und den Action-Spielen mangelt es an der Story und Atmosphäre der Abenteuer. Was wir von *Luigi's Mansion* und *StarFox Adventures* gesehen haben, scheint dies zu bestätigen. Bei *Jak and Daxter* ist es unser Ziel, eine Welt mit dem detaillierten Spielablauf eines *Crash*-Spiels, des Erforschens eines *Mario*-Titels und der Story und Atmosphäre eines *Zelda*-Spiels zu schaffen. Wenn wir erfolgreich sind, so wird das eine Premiere.

Play Zone: Wird es irgendeine Art Zweispielmodus geben, bei dem der andere Spieler Daxter steuert?

Jason Rubin: Wir konzentrieren uns bei diesem Titel nur auf den Einzelspieler-Modus. Wenn die Spieler das Spiel und die Charaktere mögen, wer weiß, was die Zukunft bringen mag.

Play Zone: Denkt ihr, dass *Jak and Daxter* für die PlayStation 2 Maskottchen werden, wie es *Crash* für die PSone war?

Jason Rubin: Ich denke, dass mit dem steigenden Durchschnittsalter des Videospiel-Marktes der Bedarf nach maskottchenartigen Charakteren weiter zurückgehen wird. Nintendo brauchte eins für seinen Markt. Der PSone-Markt war breit genug, dass ein Maskottchen zur Vermarktung nicht nötig war, und so hat sich keines wirklich durchgesetzt. Lara Croft könnte man genauso als Maskottchen ansehen wie *Crash*. Der PlayStation-2-Markt ist noch breiter und älter, daher glaube ich nicht, dass ein Maskottchen hervorgehen wird. Trotz dieser Aussage hoffe ich, dass *Jak and Daxter* so erfolgreich wie *Crash* wird, wenn nicht sogar noch erfolgreicher. Sicherlich machen wir ein Spiel für ein breiteres Publikum, daher hoffe ich, dass alles nach Plan verläuft!

Play Zone: Das Spiel verschmilzt Elemente aus verschiedenen Genres. Wird sich das Ganze wie ein Jump & Run mit Adventure-Einlagen spielen oder eher andersrum?

Jason Rubin: Wenn Naughty Dog die Arbeit gut macht, sollte der Spieler diese Frage nicht beantworten können. Wir wollen den Spieler total hineinziehen in die Erforschung der Spielwelt und ihn gleichzeitig mit den Action-Elementen herausfordern. Anstatt unser Spiel als Mischung von Genres zu sehen, denke ich, dass in Zukunft akzeptiert wird, dass die zwei Genres sich am besten machen, wenn man sie in einem echten

Action-Adventure-Genre zusammenfasst. Nennen wir mal ein Beispiel: Du fängst in einem Dorf voller Einwohner an. Alle haben Herausforderungen für dich, die du meistern musst. Manche wollen, dass du ihnen Gegenstände zurückbringst,

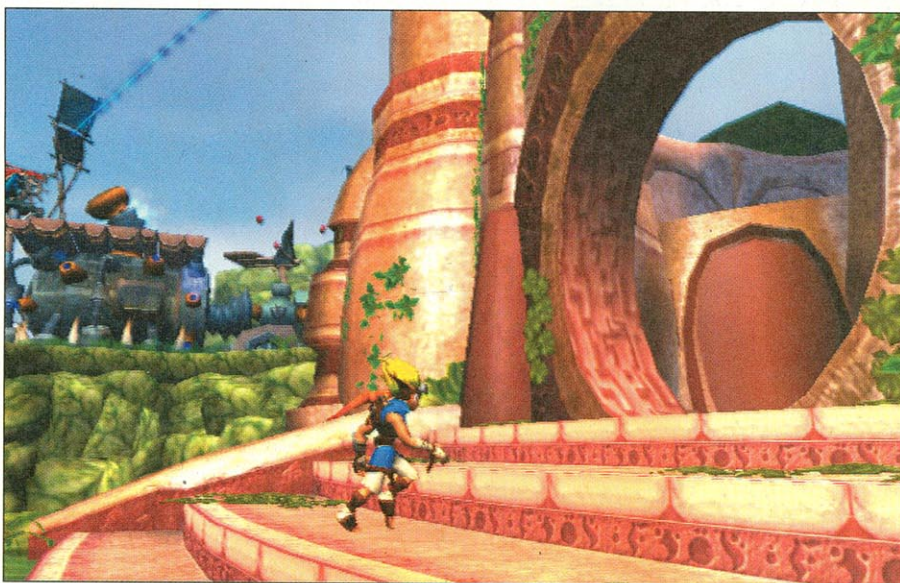
andere nicht. Das Finden des Wegs vom Dorfbewohner zu dem Bereich, in dem die Aufgabe eigentlich ausgeführt wird, ist adventuremäßig. Aber auf dem Weg könntest du eine Jump&Run-Passage zurücklegen müssen, oder einige Gegner in *Crash*-Manier im Nahkampf besiegen. Dann wiederum ist der Abschnitt, wo die Herausforderung stattfindet, vielleicht etwas offener gestaltet als bei *Mario*. In vielen Fällen wird etwas von allen drei Stilen Teil einer einzelnen Herausforderung sein.

Play Zone: Wie viele Animationen gibt es für die beiden Protagonisten?

Jason Rubin: Es gibt zwei Arten, dies zu betrachten. Die eine wäre, dass es 32.000 Einzelbilder an Animationen – bei 60 fps – für jeden der beiden Charaktere gibt. (Das ergibt fast neun Minuten an Animationen, Anm. d. Red.) Eine andere, wahrscheinlich relevantere Antwort wäre, dass es Millionen von Animationsstufen gibt. Das kommt daher, dass das Spiel die 32.000 Frames je nach Situation miteinander verschmilzt. Ein Beispiel: Wenn Jak auf halben Wege zwischen Gehen und Laufen ist und dann losspringt, verschmilzt das System ein Frame der Geh-Animation, ein Frame der Laufanimation



■ NUR EIN SIDEKICK Bisher ist Daxter nicht steuerbar.



■ DIE PRECURSOR-RUINE? Wir wissen leider noch nicht, ob dies die Ruine aus der Vorgeschichte des Spiels ist, aber auf jeden Fall kann sich dieser Abschnitt der Spielwelt sehen lassen!

nach einem Erfolg ist nur einer von unzähligen Belegen dafür, wie detailbesessen die Entwickler arbeiten. Das gilt auch für die Sprachausgabe: Die Stimmen sind nicht nur gut gewählt, bei Naughty Dog hat man die Detailfülle der Figuren genutzt und setzt die Gespräche mit witziger Gestik und sogar lippensynchron in Szene – zumindest gilt das für die englische Version. Weltweit gleich gut dürften auf jeden Fall die jeweiligen Minispiele in den fünf Dörfern des Spiels überkommen, bisher wurden davon allerdings nur Angeln und eine Rennspiel-Einlage mit dem so genannten A-GraV-Zoomer, einem schwebenden Fahrrad, angekündigt. Leider gibt es davon noch keine Screenshots, wie Sony generell noch etwas mit Bildmaterial zu *Jak and Daxter* knausert. Trotzdem ließ die spielbare E3-Version schon erkennen, dass wir es hier mit einem kommenden Highlight zu tun haben. Das japanisch beeinflusste Co-

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 – 09231/667650

Onimusha 2

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

Endlich gibt es erste Informationen zum Nachfolger von Capcoms Samurai-Action-Adventure!

Noch lange bevor *Onimusha* in den Läden stand, kündigten die Entwickler bereits einen Nachfolger an, der nun im März nächsten Jahres in Japan erscheinen soll. Um diesen recht frühen Release-Termin auch verwirklichen zu können, wurden beide Teile sechs Monate lang parallel entwickelt. Und so war es möglich, erste Bilder von *Onimusha 2* bereits nach dem Ende des ersten Teils zu präsentieren.

Spielt man nämlich *Onimusha* durch, wird man mit einem kurzen Trailer zum Nachfolger belohnt. Genauere Informationen, worum es denn jetzt geht und ob bekannte Personen wieder auftauchen, gab es allerdings nicht. Anfang Juni fand dann in Tokio eine spezielle Pressekonferenz statt, auf der Capcom endlich nähere Einzelheiten zum Nachfolger des erfolgreichen Action-Adventures preisgab. Und so wie es aussieht, wollen sich die Entwickler mehr auf eine ausgereiftere Storyline konzentrieren als auf deutliche Neuerungen in der Grafik oder dem Gameplay.

Ein neuer Held

Onimusha 2 spielt genau 13 Jahre nach dem ersten Teil. Der Dämonenpaktierer Oda Nobunaga hat sich längst von seinem Rückschlag erholt, den er dem Samurai Samanosuke Akechi zu verdanken hat. Er versucht immer noch, als Führer Japan unter sich zu vereinen, und zieht dabei mit seiner dämonischen Armee mordend durch die Lande. Als der junge Krieger Yagyu Juyubei nach langer Wanderschaft zu seinem Dorf zurückkehrt, muss er feststellen, dass Nobunaga es bereits überannt hat. Auf seiner Suche nach Vergel-

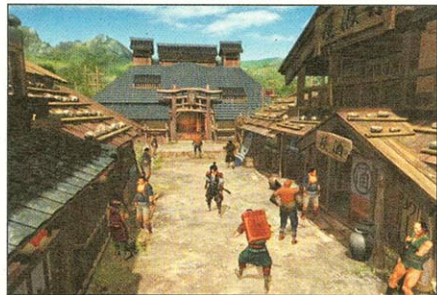
■ **WIEDERSEHEN?** Kaede, die junge Ninja aus Teil 1, soll auch im Nachfolger einen kurzen Auftritt haben. Gerüchten zufolge ist sogar ein Wiedersehen mit Samanosuke möglich.



■ **KRÄFTIGE UNTERSTÜTZUNG** Der 33-jährige Schusswaffenexperte Maigoichi hält dem Helden mit seiner Flinte den Rücken frei.



■ **BLUT UND SCHWEISS** Unterstützt von Oyuu stellt sich Yagyuu Nobunags Armee entgegen.



■ **EINKAUFBSUMMEL** Endlich werden Sie auch mal auf ein paar lebende Gestalten bei Tag treffen.



■ **HERRSCHERTRÄUME** Oda Nobunaga will als Führer immer noch Japan unter sich vereinen.

tung trifft Yagyuu nach und nach auf andere Kämpfer, die sich ihm anschließen. Die hübsche Oyuu ist eine geschickte und schnelle, aber auch sehr mysteriöse Kriegerin, die nichts über ihre Herkunft verrät. Der 33-jährige Magoichi ist ein Meister im Umgang mit Feuerwaffen und wird den Helden im Kampf tatkräftig unterstützen. Zu guter Letzt wird auch die junge Ninja Kaede auftauchen, die bereits im ersten Teil Samanosuke beistand. Dazu, ob Letzterer auch mit von der Partie sein wird, wollte sich Produzent Keiji Inafune allerdings noch nicht äußern, ebenso wenig zum neuen Magie- und Kampfsystem.

Keine Grafik-Revolution

Was uns ein wenig verwundert, ist die Tatsache, dass die Entwickler immer noch kei-



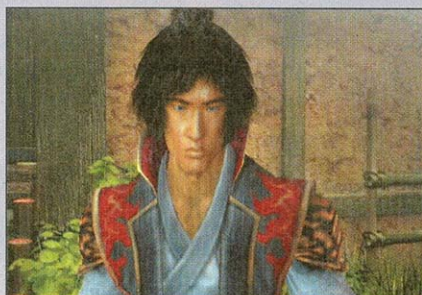
■ **KEIN FORTSCHRITT** Auch in Onimusha 2 setzen die Entwickler auf vorgerenderte Hintergründe.

INFO Der neue Schauspieler

Über den Tod hinaus

Für das Aussehen von Samanosuke, dem Helden aus dem ersten Onimusha, stand Takeshi Kaneshiro Pate. Auch im zweiten Teil orientierte man sich mit dem Aussehen des Helden an einem bekannten japanischen Schauspieler.

Der kleine, aber feine Unterschied besteht nur darin, dass Yusaku Matsuda, der neue Star für *Onimusha 2*, nicht mehr unter den Lebenden weilt. Er verstarb im November 1989 mit 40 Jahren an Krebs. Hier in Deutschland dürfte der Schauspieler nur sehr wenigen ein Begriff sein. In Japan hingegen war er in den 70ern und 80ern ein sehr beliebter Actionfilm- und Fernsehstar, der besonders durch das TV-Drama *Detective Story* bekannt geworden ist. Capcom entschied sich für ihn als Vorbild für den neuen Protagonisten von *Onimusha 2*, um den Leuten ein Wiedersehen mit Matsuda zu ermöglichen. Im Spiel wird sein Aussehen allerdings deutlich jünger als 40 sein. Matsudas letzter Film war der 1989 erschienene *Black Rain*.



■ **REVIVAL** Protagonist Yagyuu trägt die gleiche wirre Frisur wie Matsuda in *Detective Story*.



■ **SCHWARZWEISS** Matsuda spielt noch einmal die Hauptrolle in einer actionreichen Geschichte.

ne echtzeitberechneten Hintergründe verwenden wollen. Schließlich hat Capcom mit *Devil May Cry* bewiesen, dass es auch anders geht. Inafune erklärte, man könne mit vorgerenderten 2D-Hintergründen einfach einen höheren Detailgrad erreichen als mit texturüberzogenen Polygonen. Außerdem habe man mehr Wert auf die Animationen gelegt, um noch realistischere Kampfsequenzen zu ermöglichen. Die gesamte Umgebung wolle man mit deutlich mehr Animationseffekten als im ersten Teil zum Leben erwecken. Die größte grafische Neuerung wird vielleicht noch der Regen sein, der realistisch auf Boden, Personen und Pflanzen fällt.

Stefanie Schwarz



■ **ARMEE DER FINSTERNIS** Nobunaga setzt bei seinen neuen Kriegszügen immer noch auf dämonische Krieger, die diesmal auch zu Pferd unterwegs sind.

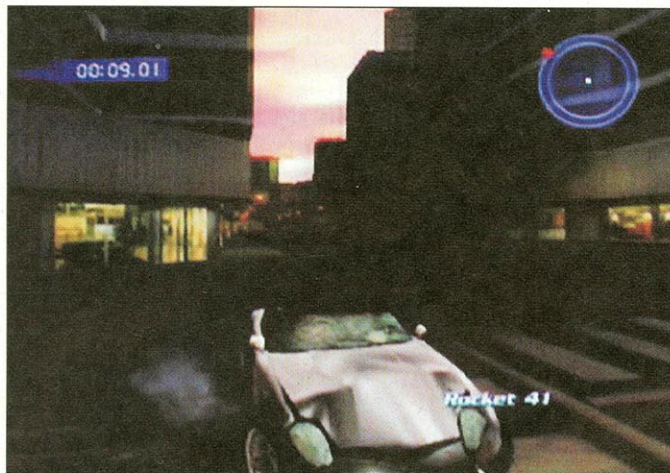
ANGESPIELT Onimusha 2

System	PlayStation 2
Hersteller	Capcom
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	1. Quartal 2002
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja (Speicherpunkte)
Analog/Dual Shock	Levels
Nicht bekannt	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
DVD	Capcom

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Obwohl die echtzeitberechneten Hintergründe fehlen, könnte uns hier ein Action-Highlight erwarten.“



■ **ZERKNAUTSCH** Bond hat es wieder mal geschafft. Beim Anblick seines silbernen Babys wird Q sicher seine Freude haben.



■ **ERWISCHT** Die Frontscheibe des schwarzen Wagens ist schon zerdeppert, doch sein Insasse bei bester Gesundheit.

James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer

»GENRE

Action

»SPIELER

1-4

»HERSTELLER

Electronic Arts

»INTERNET

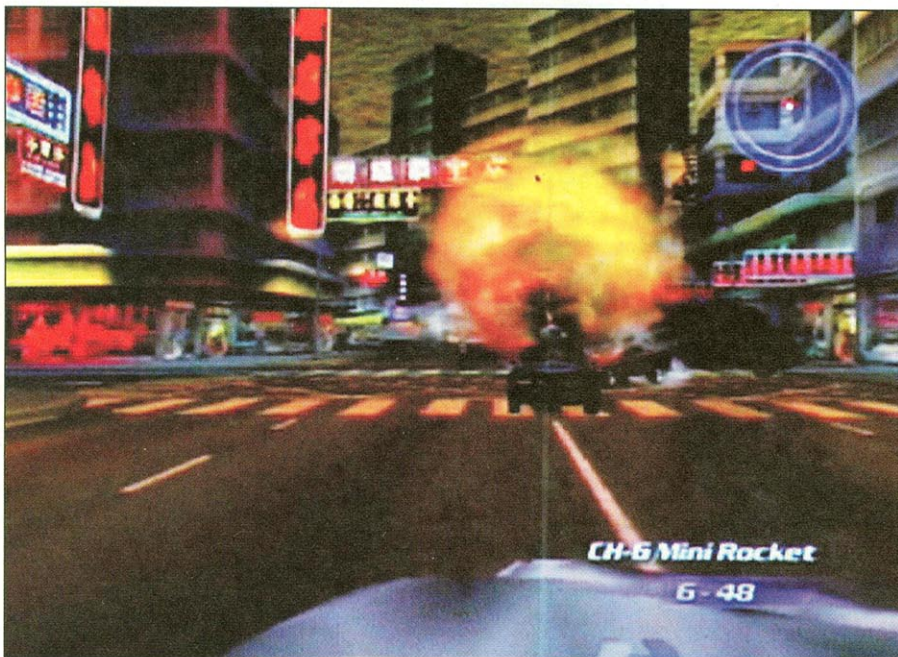
www.ea.com

Überraschend ließ EA auf der E3 einen schicken **Hybriden** aus Shooter und Rennspiel aus dem Sack.

Ein großwahnsinniger Krimineller plant, mithilfe selbst geklonter Streitkräfte die Weltherrschaft an sich zu reißen. Zeit für einen Einsatz des Superagenten schlechthin, Mister James Bond. In dessen Rolle dürfen Sie ein Botschaftsgebäude in Rumänien, eine Bohr-

insel, einen Unterwasserkomplex und etliche weitere Schauplätze besuchen und dabei reihenweise Terroristen aus dem Weg räumen. Knapp ein Drittel der Einsätze bestreiten Sie an Bord der schönsten Bond-Mobile, die die Videospielgeschichte je zu Gesicht bekommen

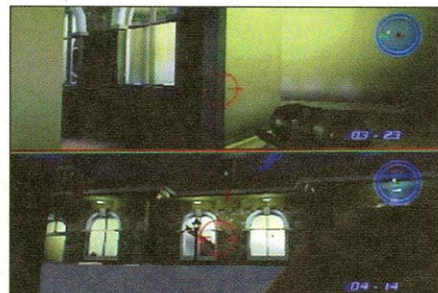
hat. Diese Fahrten führen Sie durch verzweigte und absolut sehenswerte Stadtkurse aus der *Need for Speed*-Werkstatt, wobei Sie sich hitzige Gefechte mit den Insassen gegnerischer Wagen oder Hubschrauber liefern. Je nach Abschnitt heizen Sie Ihren Verfolgern mithilfe der in die Wagen eingebauten Maschinengewehre, Granaten- und Raketenwerfer ein oder Sie legen als Beifahrer selbst den Zeigefinger an den Abzug. Da 007 dafür bekannt ist, keine noch so teure Karosserie heil zu lassen, ist es auch bei *Agent im Kreuzfeuer* möglich, das eigene Fahrzeug ebenso wie die der Gegner aufs Detailfreudigste zu demolieren. Schneller als man



■ **BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA** Die Straßenkurse samt Autos brauchen sich wirklich nicht zu verstecken! Man erkennt deutlich, dass diese Abschnitte für ein gesondertes Rennspiel konzipiert wurden.



■ **FRONTAL** 007 hat das edle Stück schon verbeult. Rauch steigt aus der Motorhaube.



■ **HAB ICH DICH!** Der Wettkampf im Splitscreen-Modus läuft bereits superflüssig.



■ **FEUERWERK** Getroffene Wagen fliegen unter der Wucht der Explosionen glaubhaft in die Luft.



■ **GEDÜCKT** Nachdem ein Geschoss über seinen Kopf hinweggezischt ist, sucht der Zivilist das Weite.

schaufen kann, verbiegen sich da Motorhauben, bersten Glasscheiben und entweichen Rauchwolken aus dem Fahrzeug-Innenen. Auf den Straßen fliegen derweil Straßenlampen in die Luft und stürzen Fußgänger panisch zur Seite – Infogrames' *Driver* hat in der Videospiel-Branche eindeutig seine Reifenspur hinterlassen.

In Deckung!

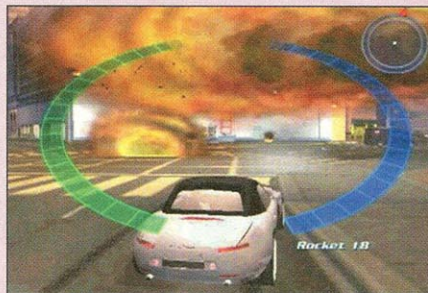
Die meisten der zehn Missionen laufen nach bekanntem Ego-Shooter-Schema ab, wobei die 3D-Grafik bereits bei unseren ersten Testläufen einen saubereren, schöneren und flüssigeren Eindruck macht als die der meisten Vergleichstitel. In Windeseile huscht Bond durch Gassen und Gänge, rennt über Dächer und saust am Drahtseil der Q-Claw über Abgründe und an Fassaden empor. Anstatt verschiedene Schwierigkeitsgrade (mit und ohne Objekträtsel, mehr oder zähre Gegner ...) anzubieten, haben sich

INFO Die Spielansichten

Agent am Steuer

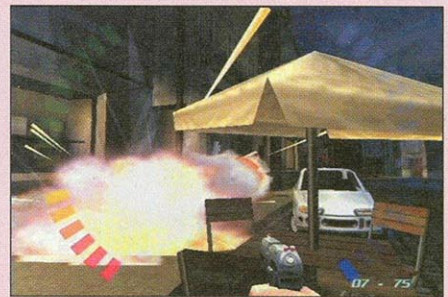
Zu Fuß oder am Gaspedal, 007 macht eine gute Figur.

Cleverness und Zielgenauigkeit schön und gut, doch was wäre James Bond ohne sein berühmt-berühmtes Talent, die schönsten Rennschlitten bis zur Belastbarkeitsgrenze auszureizen? *Agent im Kreuzfeuer* vermisch klassische Agenten-Schleicherarbeit mit fetzigen Rennspielpassagen, wobei Bond mal das Steuer, mal den Raketenwerfer in die Hand nimmt.

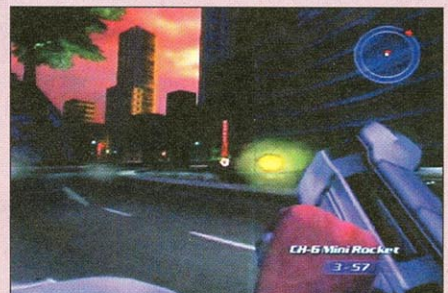


■ **NEED FOR SPEED** Am Lenkrad von bewaffneten Spezialwagen machen Sie die Straßen unsicher.

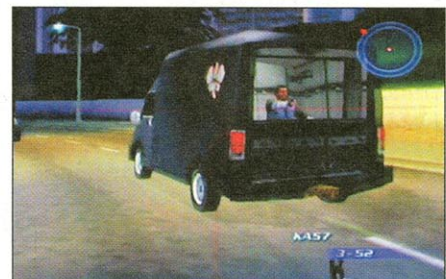
die Entwickler dafür entschieden, dem Spieler in fast jeder Situation die Wahl zwischen mehreren Vorgehensweisen zu lassen. Wer etwas auf seine Agentenehre hält, schummelt sich hinterrücks an Gegnern vorbei, schaltet sie mithilfe von Zielfernrohr und Schalldämpfer unbemerkt aus und macht Gebrauch von Qs High-tech-Utensilien. Actionsüchtige Zocker hingegen mögen auf List und Tücke pfeifen und einfach alles umnieten, was sich ihnen in den Weg stellt. Um die Spieler auf den einfallsreicheren Pfad zu locken, vergibt EA jedoch nach jeder Mission Punkte, beispielsweise für Zielgenauigkeit oder den Einsatz von Spezialausrüstung. Diese wiederum werden mit Extras vergütet, über deren genaue Art sich die Entwickler noch ausschweigen. Für die Verkaufsversion sind übrigens Modi für bis zu vier Bild-



■ **FUSSARBEIT** Unbemerkt bleibt man am besten in Anzug und Lackschuhen. Na ja, auch nicht immer.



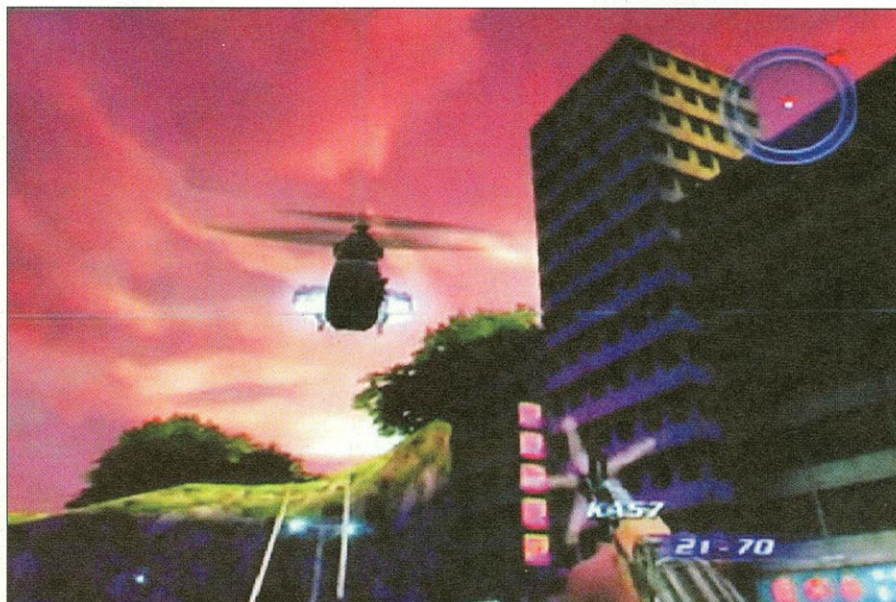
■ **SCHIEBEDACH** Während der Fahrt nimmt der Agent seine Verfolger unter Beschuss.



■ **DUELL** Im Inneren des gepanzerten Transporters leistet jemand heftige Gegenwehr.

schirm-Schützen vorgesehen. Bislang konnten wir allerdings nur die Splitscreen-Variante für zwei Teilnehmer ausprobieren, doch die erwies sich ebenso wie die Einzelspielerpassagen als erfreulich ruckelfrei.

Stefanie Schetter



■ **ABENDROT** Über das Heck des fahrenden Wagens hinweg zielt der Held auf den bewaffneten Helikopter. Aus dem Schiebedach heraus kann Bond sich in praktisch alle Richtungen drehen.

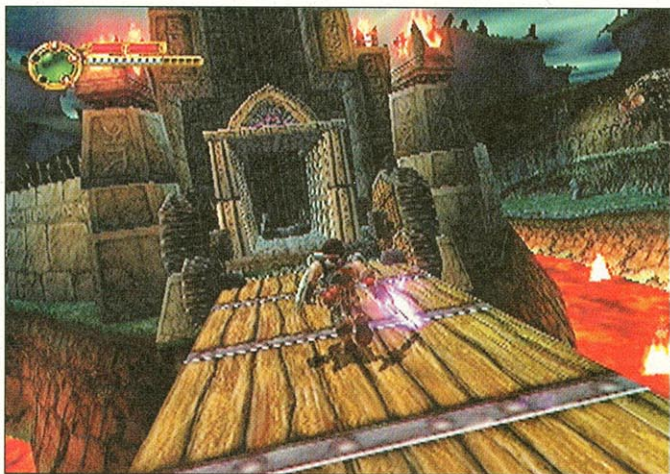
ANGESPIELT Agent im Kreuzfeuer

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	Ca. 10
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Electronic Arts

EINSCHÄTZUNG Sehr Gut

„Gerührt, nicht geschüttelt – Agent im Kreuzfeuer verspricht erstklassigen Spielstil!“



■ **HEREINSPAZIERT!** Tradition statt Innovation: Bei einem richtigen Horror-Szenario darf ein Schloss samt Zugbrücke natürlich nicht fehlen.



■ **ARTHUR LÄSST GRÜSSEN** Wie Vorgänger Arthur, der Held aus Ghosts 'n' Goblins, läuft auch Maximo nach Verlust der Rüstung in Unterwäsche rum.

Maximo: Ghosts to Glory

» GENRE
Action/Jump & Run
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Capcom
» INTERNET
www.capcom.com

Wer bei einem neuen Capcom-Spiel mit **Zombies** an ein weiteres Resident Evil denkt, liegt falsch ...

■ **MAXIMO** Als der Held in sein Reich zurückkehrt, ist dieses von Untoten bevölkert – und das ist nur eins von vielen Problemen.

Lange Zeit haben Fans auf eine Fortsetzung der *Ghosts 'n' Goblins*-Reihe warten müssen. Ein neues US-Entwicklungsstudio von Capcom hat die Lücke nun endlich erkannt. Doch obwohl bei *Maximo* die Parallelen zu diesen 8- und 16-Bit-Klassikern nicht zu übersehen sind, besteht man bei Capcom darauf, dass das Spiel nur von

diesen inspiriert und kein direkter Nachfolger sei. Trotzdem dürften Fans bei dem schon seit gut zwei Jahren in Entwicklung befindlichen Spiel voll auf ihre Kosten kommen. Und Videospieler, die erst mit der PlayStation zu ihrem Hobby gekommen sind, kriegen erstmals einige klassische Videospiele-Gags zu sehen – dass Titelheld Maximo nach dem Verlust seiner Rüstung nur noch in Shorts durch die Levels läuft, ist nur eine von vielen Anspielungen auf die großen Vorbilder!

Auf den Spuren Ritter Arthurs

Während die Abenteuer von Vorgänger Arthur noch rein linear aufgebaut und für ihren happigen Schwierigkeitsgrad berüchtigt waren, soll *Maximo* dem Spieler mehr Freiheiten bieten und vor allem in speziellen Challenge Stages wirklich herausfordernd werden – die dort zu erspielenden Spezialfähigkeiten und -Gegenstände sind zwar allesamt praktisch, aber zur Lösung des Spiels nicht unbedingt notwendig. So wird es beispielsweise möglich sein, den Schild als Wurf-Waffe zu verwenden oder das Schwert mit

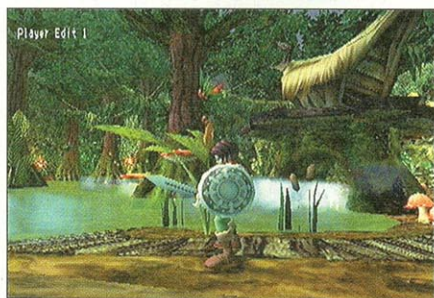


■ **NICHT LANGE FACKELN** Mit dem Feuer-Power-up wird Maximos Schwert zur Flammenklinge. Leider ist die Qualität der bisher veröffentlichten Screenshots nicht optimal.



■ **TÖDLICHE WAFFE** Das Schwert kann mit Extras verstärkt werden – das Armageddon-Power-up ist dabei eines der stärksten. Neben Nahkampf-Attacken beherrscht Maximo später auch Projektill-Angriffe.

einem Flammenzauber oder einem Projektill-Angriff zu belegen. Insgesamt soll es 40 solcher Power-ups geben, von denen der Held zwar beliebig viele auf einmal besitzen, aber anfangs maximal drei gleichzeitig einsetzen kann. Im Laufe des Spiels steigt diese Zahl dann auf bis zu sechs. Zusammen mit verschiedenen Waffen und Rüstungen gibt es also viele Möglichkeiten, Maximos Fähigkeiten ganz an die jeweilige Situation anzupassen. Das wird auch nötig sein, denn als großen Vorteil der Spielmechanik nennt Capcom die sich dynamisch verändernde Umgebung: Plattformen schießen aus dem Boden heraus, Vorsprünge brechen unter einem weg und generell werden die Sprungfähigkeiten von Maximo genauso gefordert werden wie der geschickte Umgang mit Waffen – der Doppel-



■ **WELCOME TO THE JUNGLE** Die über 16 Levels bieten grafisch einiges an Abwechslung.

sprung ist hier eine weitere Hommage an die Super-Nintendo-Version von *Ghouls 'n' Ghosts*. Auch der Soundtrack bedient sich übrigens des Öfteren bei den 16-Bit-Vorgängern..., äh Vorbildern und stammt vom recht bekannten Videospiel-Komponisten Tommy Tallarico – auf die fertige Version von *Maximo* darf man also mehr als gespannt sein!

Michael Pruchnicki



■ **GUT GERÜSTET** Nicht nur Maximo, auch die Skelette können verschiedene Rüstungen tragen.



■ **ATMOSPHERISCH** Die Hintergründe wirken sehr stimmungsvoll, der Soundtrack passt auch perfekt.

INFO Das Charakter-Design

Den Stil kenn' ich doch ...

Die Figuren des Spiels wurden allesamt von Susumu Matsushita entworfen, einem bekannten japanischen Künstler.

Japan-interessierten Videospiele-Fans wird der Zeichenstil der Maximo-Artworks auf dieser Seite sicher bekannt vorkommen. Sämtliche Figuren des Spiels entstammen der Feder von Susumu Matsushita, dessen Bilder gut jede zweite Woche das Cover der erfolgreichsten japanischen Videospiele-Zeitschrift *Famitsu* zieren. Für diejenigen, die mit dem Magazin bisher noch nicht in Berührung gekommen sind, haben wir einige besonders markante Cover aus unserem Archiv gekramt.



■ GEKONNT VARIERT

Meist basieren Matsushitas Coverbilder auf bekannten Videospiel-Szenen und -Figuren. Hier The Bouncer, Onimusha und Final Fantasy VIII.

■ **SOPHIA** Die Geliebte des Helden wurde von Achille zur Heirat gezwungen.



■ **ACHILLE** Maximos ehemaliger Berater fungiert als der Bösewicht des Spiels.

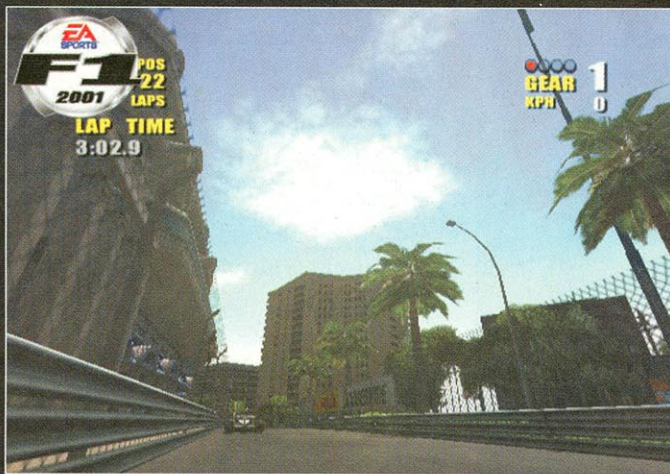
ANGESPIELT Maximo: Ghosts to Glory

System	PlayStation 2
Hersteller	Capcom
Genre	Action/Jump & Run
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Dezember
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	16+
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Capcom Ent. (USA)

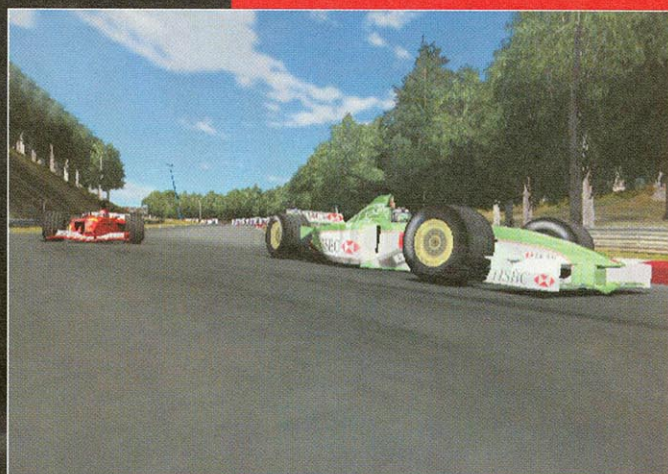
EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Eine zeitgemäße Klassiker-Neuaufgabe, die einen äußerst vielversprechenden Eindruck macht!“

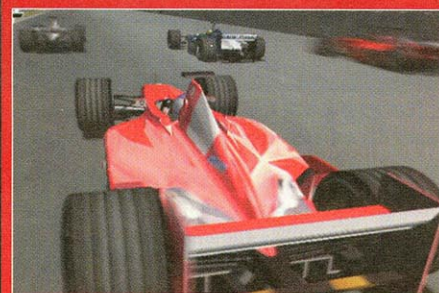


■ **STRAHLENDER SONNENSCHEN** Auch bei bestem Sommerwetter ist der Stadtkurs von Monte Carlo eine echte Herausforderung für Mensch und Maschine.



■ **RAUBKATZE IN GRÜN-WEISS** Auch Jaguar darf sich in diesem Jahr noch berechtigte Hoffnungen auf den dritten Platz in der Konstrukteurswertung machen.

■ **DOMINANT** Die Ferraris sind in dieser Saison eine Klasse für sich.



■ **SCHMALE LÜCKE** Auf langen Geraden bieten sich oft sehr gute Überholmöglichkeiten.

Das damals zum Launch erschienene Vorgängerspiel war ehrlich gesagt eine herbe Enttäuschung. Ein lieblos dahingeschluderter Grand-Prix-Modus, langweilige Mehrspielermodi und die unspektakuläre, ruckelige Grafik waren nur einige der vielen Kritikpunkte. Diese berechtigte Kritik haben sich die Entwickler anscheinend zu Herzen genommen – *F1 2001* machte schon in der frühen Version, die wir Probe spielen durften, einen sehr ordentlichen Eindruck. Das Spiel lief leider noch nicht ganz flüssig, die Programmierer haben aber hoch und heilig versprochen, die fertige Version auf satte 60 Frames zu trimmen. Die Boliden der aktuellen Saison, die 17 Strecken und vor allem die Effekte sahen aber jetzt schon sehr gut aus. Vor allem in puncto Witterungsverhältnisse hat sich einiges getan. Es fängt jetzt auch mitten im Rennen plötzlich zu regnen an, und hört auch ebenso schnell wieder auf. Wenn Sie auf regennasser Fahrbahn hinter einem anderen Wagen herfahren, spritzt Ihnen Gischt auf den Helm. Das wäre an sich nichts Besonderes, wenn Sie dadurch nicht mit grafisch schön dargestellter, stark beeinträchtigter Sicht zu kämpfen hätten. Bei Motorplätzen Ihrer Gegner kann es sogar passieren, dass Sie Öl aufs Visier bekommen. Wie in der Realität müssen Sie dann die oberste Folienschicht auf Ihrem Helmvisier entfernen, was glücklicherweise ziemlich einfach per Tastendruck funktioniert und schnell wieder klare Sicht liefert. Die brauchen Sie auch, damit Sie Informationsschilder Ihres Teams und die Flaggen von Streckenmarshalls richtig deuten und entsprechend reagieren können. Es kann leicht

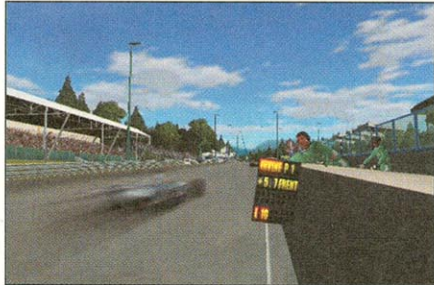
» **GENRE**
Rennspiel
» **SPIELER**
1-4
» **HERSTELLER**
Electronic Arts
» **INTERNET**
www.ea.com

„Beim zweiten Mal wird alles besser!“,
so das Motto für EAs neuen Anlauf in
Sachen **Formel 1** auf der PS2.

F1 2001



■ **KONKURRENZFÄHIG** Die Piloten des BMW-Williams-Teams fahren in dieser Saison ganz vorne mit.

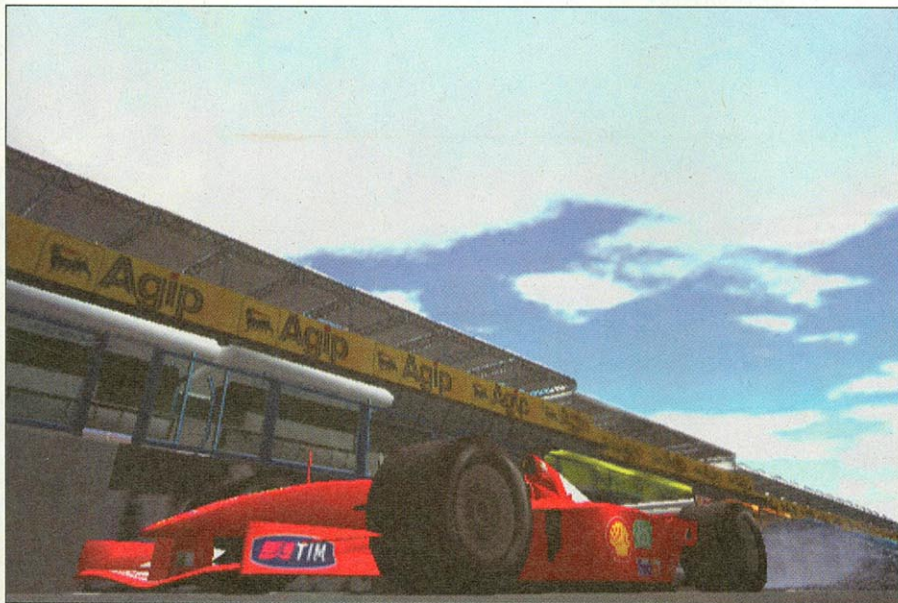


■ **WICHTIGE INFO-TAFELN** Crew-Mitglieder informieren Sie über Abstände zu anderen Fahrern.



■ **ROT VOR SILBER** Dieses Jahr lautet das große Duell: Schumacher gegen Coulthard!

passieren, dass Sie durch gelbe Flaggen auf liegen gebliebene Rennwagen oder Fahrzeugteile hingewiesen werden. Per Boxenfunk werden Sie von Ihrem Team darüber hinaus ständig über Ereignisse auf der Strecke, das Wetter und sogar über eine mögliche Boxenstoppstrategie der gegnerischen Fahrer informiert. Wenn Sie selbst zum Reifenwechseln und Nachtanken in die Box müssen,



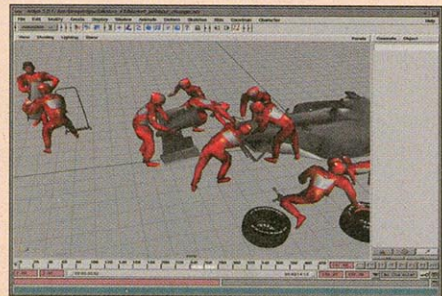
■ **HIER WIRD GEBLITZT!** In der Boxengasse muss ein gewisses Tempolimit eingehalten werden. Das gilt selbstverständlich auch für den Ferrari-Piloten Michael Schumacher. Ausnahmen gibt es nicht!

INFO Motion Capturing und Design

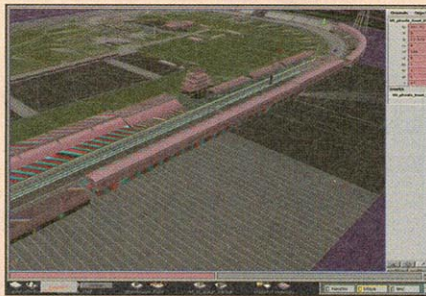
Exakte Nachbildung

Die Entstehung eines Formel-1-Spiels im Computer

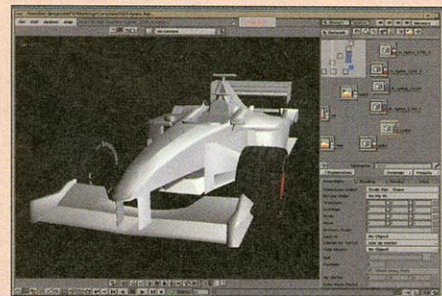
Eine schnelle Grafik-Engine ist zwar extrem wichtig für ein Rennspiel, die flüssigste Darstellung bringt aber nichts, wenn die Strecken, Fahrzeuge und Animationen nicht auf demselben hohen Niveau sind. Um das Fahrerlebnis für den Spieler möglichst realistisch zu gestalten, werden daher die Boliden im Computer exakt nachgebildet. Dies gilt natürlich auch für die individuellen Werbeaufdrucke, durch die die Fahrzeuge im Spiel sehr leicht zu unterscheiden sind. Da *F1 2001* ein umfangreiches und komplett überarbeitetes Schadensmodell bietet, müssen außerdem noch die Teile bestimmt werden, die im Falle eines Crashes in alle Richtungen verstreut werden. Ebenso viel Sorgfalt wird bei der Gestaltung der Rennstrecken an den Tag gelegt. Nachdem die jeweilige Strecke komplett vermessen wurde, entsteht anhand von unzähligen Bildern, welche den Kurs und vor allem wichtige Stellen aus jeder Perspektive zeigen, ein Gitternetzmodell. Auf dieses werden später noch die – ebenfalls den Fotos nachempfundenen – Texturen gelegt. Bis ins letzte Detail wird jeder Kurs so nachgebildet. Ganz so einfach gestalten sich die Animationen von Boxencrews nicht. Hier müssen die Bewegungen jedes Mitglieds (bei *F1 2001* sind es pro Team über 20!) einzeln per Motion Capturing eingefangen werden, damit sie im Spiel möglichst lebensecht wirken.



■ **HEKTISCHES TREIBEN** Hier wird einem Boliden von den Mechanikern gerade eine neue Nase verpasst.



■ **HABEN SIE DIE STRECKE ERKANNT?** Richtig! Dies ist eine Designstudie des Kurses in Indianapolis.



■ **JEDE MENGE DETAILS** Die Computer-Modelle der Rennwagen entsprechen ihren realen Vorbildern.

spielsweise der Grund für einen Unfall ersichtlich. Damit Anfänger nicht einen Crash nach dem anderen bauen und das neue Schadensmodell öfter am eigenen Leib erfahren dürfen, als ihnen lieb ist, gibt es mehrere Schwierigkeitsgrade. Wer will, darf sich am Simulationsmodus versuchen, der selbst geübten Fahrern noch einiges abverlangt.

Wolfgang Fischer

ANGESPIELT F1 2001

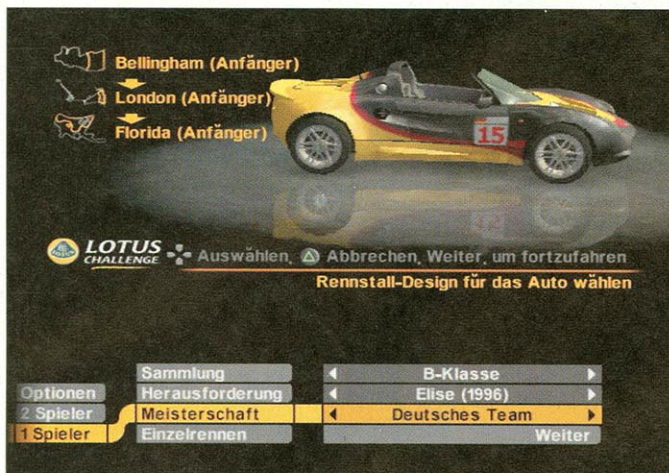
System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Herbst 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	17 Strecken
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Electronic Arts

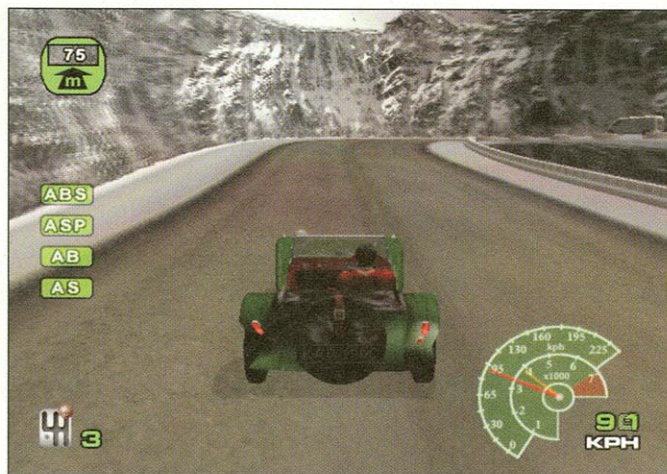
EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„EA zweiter Versuch scheint diesmal den hohen Erwartungen der Formel-1-Fans gerecht zu werden.“



■ **PRESTIGE-OBJEKT** Der Lotus Elise ist wirklich traumhaft schön. Aufgrund des geringen Gewichts ist der Sportwagen daher nur schwer zu bändigen.



■ **VERFOLGUNGSJAGD IN DEN ALPEN** In einer der Missionen müssen Sie mit einem Oldtimer einen LKW am Übertreten der Landesgrenze hindern.

Lotus Challenge



■ **UNGLEICHES DUELL** Im Zweispielermodus dürfen zwei beliebige Lotus-Flitzer gegeneinander antreten.

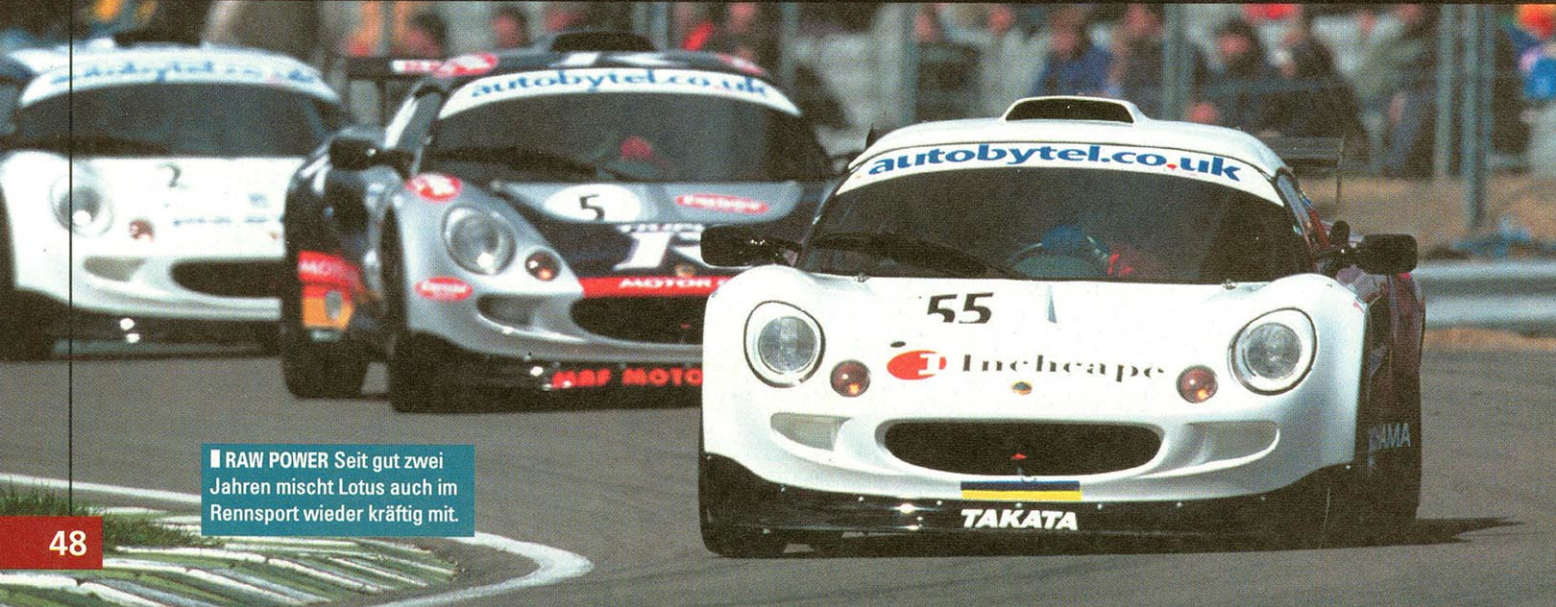
>>GENRE
Rennspiel
>>SPIELER
1-2
>>HERSTELLER
Virgin
>>INTERNET
www.vid.de

Endlich mal ein Spiel, das neben spannenden **Rennen** auch einen **Story-Modus** mit irren Stunts bietet.

Nur sehr wenige Menschen werden in ihrem Leben die Gelegenheit haben, einen Lotus selbst fahren zu dürfen. Dafür sind die britischen Traumautos in Deutschland einfach nicht verbreitet genug und noch dazu relativ teuer. Der hohe Preis kommt vor allem dadurch zustande, dass jeder Wagen von Hand gefertigt wird. Um das einzigartige Fahrgefühl der Boliden dennoch einer größeren Gruppe von Lotus-Fans zugänglich zu machen, entsteht nun in Zusammenarbeit mit dem Software-

hersteller Virgin ein möglichst realistisches Rennspiel, bei dem Sie ausschließlich Fahrzeuge der Nobelmarke steuern dürfen. Im fertigen Spiel werden Sie sich hinter das Steuer von insgesamt 38 verschiedenen Traumautos klemmen dürfen. Unter anderem werden dies sein: Elise, Exige, Esprit und sogar einige Konzeptstudien. Das Entwicklerteam KuJu hat in Zusammenarbeit mit Ingenieuren von Lotus sogar eine neue Art der Steuerung entwickelt. Die „zirkuläre, analoge Steuerung“ erfordert zwar

etwas Einarbeitungszeit, bietet aber ein verbessertes Fahrzeughandling und ermöglicht „weichere“ Lenkbewegungen. Auf über 18 Strecken in verschiedenen Spielmodi dürfen Sie sich mit einem Freund per Split-screen oder fünf Computergegnern messen und die neue Steuerung ausprobieren. Anfangs haben Sie aber nur Zugriff auf sehr wenige Fahrzeuge und noch weniger Strecken. Durch Erfolge im Meisterschaftsmodus können Sie aber jede Menge freischalten. Sie treten im Laufe des Spiels



■ **RAW POWER** Seit gut zwei Jahren mischt Lotus auch im Rennsport wieder kräftig mit.



BITTE LÄCHELN! In dieser Mission müssen Sie sogar mit einer hohen Geschwindigkeit geblitzt werden.

in sieben Rennklassen an, unter denen sich auch eine Klasse mit Formel-1-Boliden aus verschiedenen Ären befindet. Je nach Schwierigkeitsgrad unterstützen verschiedene Fahrhilfen Ihre Bemühungen, bei den Wettbewerben vordere Plätze zu erringen. Noch aufregender als in der Meisterschaft geht es im Story-Modus zu. Hier wählen Sie einen von zwei Profifahrern und bewältigen mit ihm ungewöhnliche Herausforderungen, beispielsweise Stunt-Einsätze bei Dreharbeiten auf einer Bohrinself. Ein Regisseur gibt Ihnen dabei vor, was zu tun ist. Wenn Sie eine dieser Aufgaben gelöst haben, dürfen Sie sich an der nächsten versuchen. Insgesamt 22 abwechslungsreiche Herausforderungen warten auf Sie, vom Auto-Fußball bis zu den verschiedensten Stunt-Events. Grafisch sieht das Spiel in der uns vorliegenden Vorabversion schon ganz ordentlich aus. Auch wenn viele Levels noch ein bisschen blass wirken und unter leichtem Pop-up leiden, kommt das Gefühl, hinter dem Steuer eines Lotus zu sitzen, ziemlich gut rüber, wovon wir uns nach einigen flotten Runden auf dem Lotus-Testgelände höchstpersönlich überzeugen konnten. Uns wurde von KuJu versichert, dass die angesprochenen Schönheitsfehler bekannt seien und mit Hochdruck daran gearbeitet werde, die Grafik des Spiels bis zum Release im August zu optimieren.

Wolfgang Fischer

INTERVIEW Besuch des Lotus-Werks in England

Built for Speed – Rennautos von Lotus

Gavan Kershaw, der „Principal Vehicle Dynamics Engineer“ von Lotus steht Rede und Antwort zu seiner Mitwirkung bei der Erstellung des kommenden PS2-Spiels.

Play Zone: Wie lange arbeiten Sie schon für Lotus und was machen Sie dort genau?

Gavan Kershaw: Ich arbeite seit zwölf Jahren für Lotus. Ich bin mittlerweile hauptverantwortlicher Ingenieur für Fahrzeugdynamik. Meine Hauptaufgaben umfassen Reifentests, Fahrertraining und Leistungstests sowie die Verbesserung und Entwicklung von Fahrzeugen.

Play Zone: Spielen Sie Computer- oder Videospiele? Wenn ja, welche Spiele gefallen Ihnen am besten?

Gavan Kershaw: Ich besitze sowohl eine PSone als auch eine PS2 und spiele hauptsächlich Rennspiele wie V-Rally, F1 Racing Championship oder TOCA. Als Nächstes habe ich mir vorgenommen, das eine oder andere Snowboard-Spiel anzuspielden.

Play Zone: Wie sah Ihre Beteiligung an der Entwicklung des Spiels im Einzelnen aus?

Gavan Kershaw: Zum einen habe ich den Programmierern „live“ demonstriert, wie sich verschiedene Lotus-Autos auf der Rennstrecke so fahren. Sie sollten miterleben, wie sich die einzelnen Autos verhalten, wenn sie am Limit gefahren werden. Sobald die Programmierer die eigentliche Fahrsimulation fertig hatten und sämtliche Vehikel eingebaut waren, setzte ich mich dann an das Feintuning der einzelnen Wagen, um sicherzustellen, dass sie sich wie ihre realen Vorbilder verhalten. Dies war recht einfach, da es im Spiel dieselbe Teststrecke gibt, die wir praktisch vor der Haustüre haben. Die Programmierer haben eine ganze Reihe von Parametern eingebaut, um die Autos zu konfigurieren, so dass ich bei der Anpassung aller Fahrzeuge auf unsere eigenen Testergebnisse und Leistungsdiagramme zurückgreifen konnte.

Play Zone: War die „zirkuläre Steuerung“, die in diesem Spiel das erste Mal Anwendung findet, Ihre Idee?

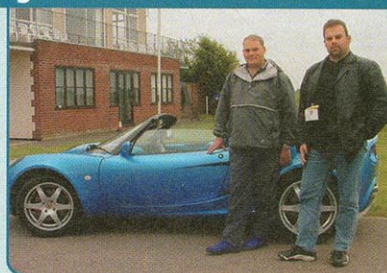
Gavan Kershaw: Nein, das war die Idee der Entwickler bei KuJu. Als ich mich daran gewöhnt hatte (was eine gewisse Zeit gedauert hat!), war ich fasziniert, mit welcher Leichtigkeit sich die Fahrzeuge selbst bei hohen Geschwindigkeiten lenken lassen. Das Fahrerlebnis wird dadurch viel realistischer.

Play Zone: Was hebt Lotus Challenge von anderen Rennspielen ab?

Gavan Kershaw: Nun, die Autos fahren sich einfach fantastisch. Wer schon einen Lotus gefahren hat, dem wird dies sehr schnell auffallen. Darüber hinaus ist Lotus Challenge weit mehr als nur ein simples Rennspiel mit vielen Stunts, es ist vielmehr eine ständige Herausforderung an den Fahrer. Er soll seine Fähigkeiten beständig verbessern können.

Play Zone: Sind Sie zufrieden mit dem fast fertigen Spiel? Welche Optionen hätten Sie sich noch gewünscht?

Gavan Kershaw: Ich bin alles in allem sehr zufrieden mit dem Spiel. Es wäre jedoch schön gewesen, einige Tuning-Möglichkeiten ins Spiel zu integrieren. Leider hat dafür die Zeit nicht mehr gereicht!



MIT VOLLGAS ÜBER DIE TESTSTRECKE Gavan Kershaw mit seinem „Baby“, einer blauen Elise S2, und Play-Zone-Redakteur Wolfgang Fischer.



IMPOSANTER SCHULTERBLICK Beim Rennen im St. James Park kommen Sie am Buckingham Palace vorbei. In diesem Rennen sind Sie übrigens mit einem der Formel-1-Wagen im Spiel unterwegs.

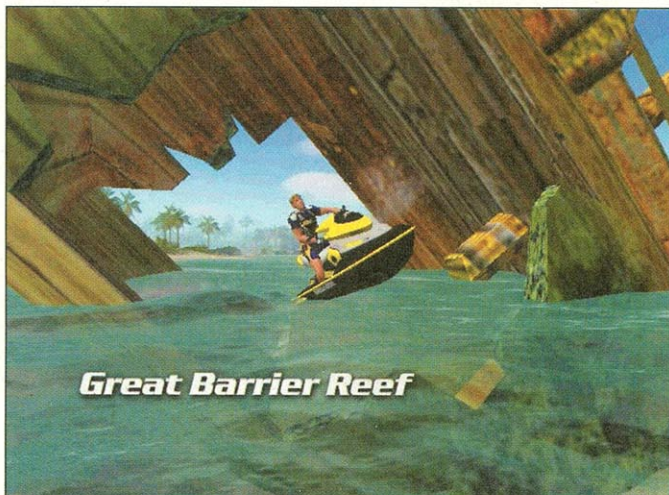
ANGESPIELT Lotus Challenge

System	PlayStation 2
Hersteller	Virgin
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	August 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	15+ Strecken
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	KuJu

EINSCHÄTZUNG

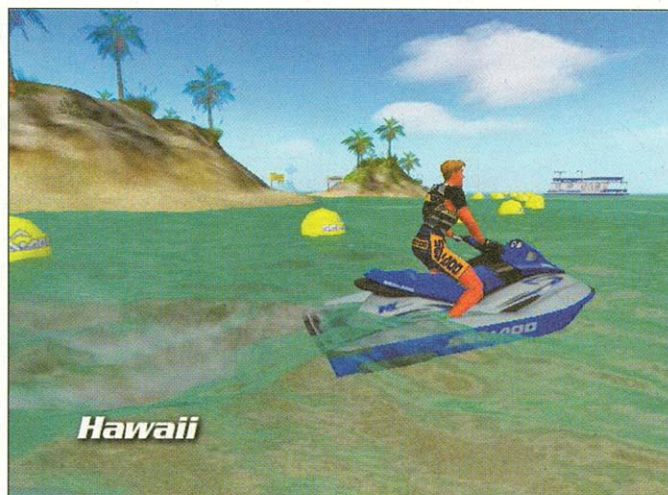
Sehr Gut

„Ob heiße Rennaction oder herausfordernder Story-Modus, Lotus Challenge macht überall eine gute Figur.“



Great Barrier Reef

■ **KLARSICHT** In klareren Gewässern sind auch unterhalb der Wasseroberfläche noch Felsen und Planken zu erkennen.



Hawaii

■ **EINGETUNKT** Verlagert der Pilot das Gewicht in eine Richtung, so taucht das Motorboot sichtbar in die Fluten ein und wird von Wellen überschwappt.

Splashdown

» GENRE
Rennspiel
» SPIELER
1-2
» HERSTELLER
Infogrames
» INTERNET
www.infogrames.de

Rainbows Mischung aus Simulation und *Arcade-Racer* beeindruckt durch wegweisende Wassereffekte.

Scheinbar verlangt es das Rainbow-Team nach dem Buckelpistendesign für *ATV Off-Road Fury* erst mal nach einer spielerischen Erfrischung, denn bei *Splashdown* dreht sich alles ums kühle Nass. Auf insgesamt 18 simulierten Flüssen, Kanälen und Küstenstreifen in Italien, Ägypten, Australien und zahlreichen

weiteren Schauplätzen darf sich der Spieler am Steuer verschiedener Mini-Motorboote der Marke SeaDoo nach Herzenslust austoben. Anders als gewohnt genügt es bei *Splashdown* jedoch nicht, aufs Gas zu drücken und ungebremst über die Wasseroberfläche zu rasen. Hier schaukelt der nasse „Untergrund“ tatsächlich

und „verbiegt“ sich unter der Wucht der Schnellboote. Anschaulicher ausgedrückt: Die Bewegungen des eigenen Fahrzeuges und der gegnerischen Fahrzeuge – Drehungen, Schlingern, Kollisionen – verursachen spürbare und sichtbare Wellen. Diese wiederum werfen die Boote nach vorne, nach hinten oder kippen sie um. So endet ein Überholmanöver für manchen Fahrer mit einem unfreiwilligen (und sehenswert animierten) Badeausflug.

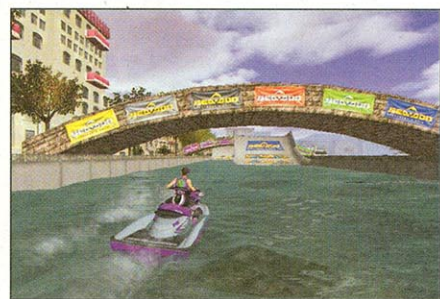
Vom Wasser in die Luft

Je nach Bauart lassen sich die Vehikel unterschiedlich leicht steuern, außerdem kann der Pilot wie auf einem Motorrad die Schräglage des Bootes beeinflussen, indem er sich in eine bestimmte Richtung lehnt – ebenfalls ansehnlich animiert. Mit etwas Schwung vermag ein geübter Fahrer sogar, samt seinem motorisierten Untersatz unter kleinen Hindernissen wegzutauchen oder sie zu überspringen, um die zahlreichen Abkürzungen und Bonus-Passagen zu erkunden. Gewagte Kunststücke im Stil von *SSX* oder *Tony Hawk* lassen sich zu Wasser, im Sprung oder auch auf

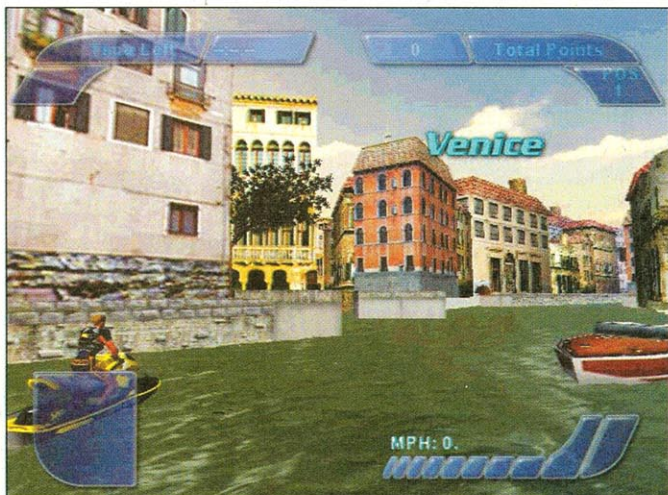


Venice

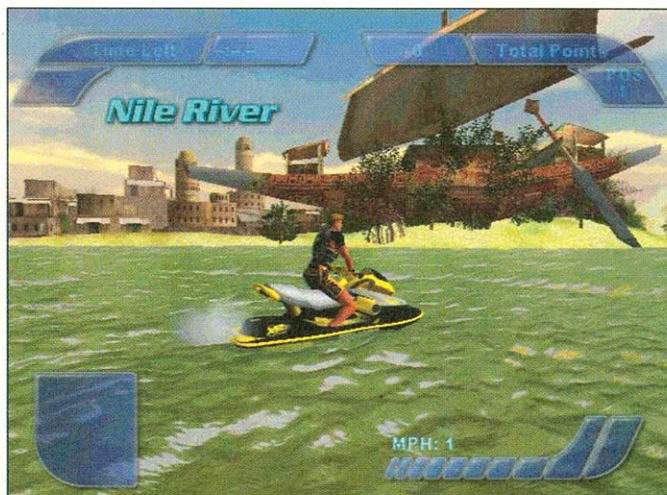
■ **VORSICHT, NASS!** Zwar fehlt noch der letzte Feinschliff, doch die Darstellung und das physikalische Verhalten von Wasserflächen und Fontänen setzt bereits neue Maßstäbe auf der Konsole.



■ **AB GEHT'S!** Ein Druck aufs Gas lässt glitzernde Tröpfchennebel aufsteigen.



ZACKIG Die Ränder der Wasserflächen dürfen noch etwas glatt gebügelt werden, damit das Bild weniger wie eine Collage aussieht



GRÜNE SOSSE Im Gegensatz zum Pazifik wirkt der Nil wie ein Schlammbecken, auf dem sich die Sonne bricht

Hindernissen ausführen und werden mit Geschwindigkeits-Power-ups vergütet. Diese Boni sind vor allem für einen Aufstieg im Karriere-Modus unerlässlich. Neben den üblichen Qualifikationsrennen erwarten den Wellenreiter in diesem Wettbewerb auch Zwei-Mann-Hallenduelle. Als Siegesprämie winken hier neue Charaktere aus der Riege von voraussichtlich acht Fahrern.

Kristallklar

Boote und Fahrer wurden grafisch sehr sorgfältig ausgearbeitet, auch das Wasser an sich sieht ebenso gut aus, wie es sich „anfühlt“. Die Texturen und Spiegelungen auf Strudeln, Wellen und Spritzfontänen erzeugen einen verblüffend realistischen Eindruck, allerdings glättet sich die aufgewühlte Wasseroberfläche etwas zu schnell wieder. In klaren Buchten kann

man unter die glitzernde Oberflächen-textur bis zum Grund schauen, Uferhänge, Schiffswracks, Pfosten und andere interaktive Umgebungsobjekte setzen sich auch optisch unter Wasser fort. Die Sichtweite ist bisher erfreulich hoch, dafür geht die Framerate noch gelegentlich in die Knie. Nach dem letzten Feinschliff sollte dem ungetrübten Wassersportvergnügen vor dem Bildschirm eigentlich nichts mehr im Wege stehen!

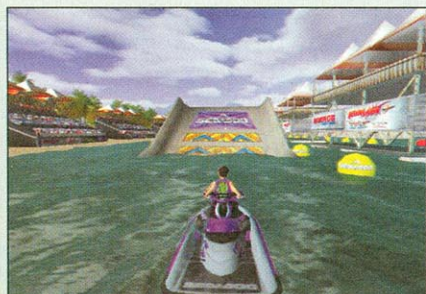
Stefanie Schetter

INFO Stunts und Sprünge

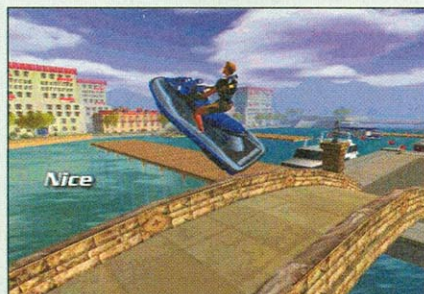
Kick me, baby, one more time!

Geschwindigkeit kann berauschen, doch erst der Sprung in die dritte Dimension verpasst dem feuchtfröhlichen Rennspiel die richtige Würze.

Skaten, Snowboarden oder Jetski – Trendsport wäre kein Trendsport ohne den nötigen Schuss Adrenalin, sprich: Stunts. Steht einmal keine Rampe bereit, über die Sie Ihr Fahrzeug in die Luft befördern können, so genügt bereits ein wenig Geschick mit Lenkung und Gaspedal, um das Boot kurz vornüber eintauchen zu lassen, zurückzureißen und in die Höhe zu katapultieren. Auf diese Weise lassen sich Hindernisse oder ganze Uferabschnitte überfliegen, hinter denen sich Abkürzungen verbergen. Mit den richtigen Tastenkombinationen bringen Sie Ihren Piloten gleichzeitig dazu, akrobatische Verrenkungen auf Sitz oder Lenker zu vollführen. Mehr als 30 Kunststückchen verschiedenen Schwierigkeitsgrades sollen im Spiel möglich sein; im Gegenzug für solche Einlagen lassen sich wertvolle Upgrades verdienen.



RAMPE In den Städten finden sich Sprungschanzen, die das Boot in die Luft befördern.



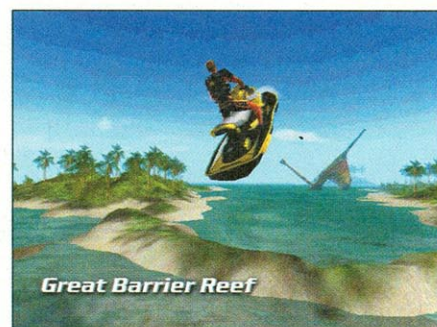
SEGELFLUG Mit genügend Schwung überflügelt das Mini-Motorboot selbst Schiffe oder Brücken.



ABGESTIEGEN Der Pilot nutzt die Gelegenheit für einen kurzen Sprung aus dem Sattel.



HANDSTAND Es geht auch ohne Füße! Und mit dem richtigen Haarspray sitzt sogar die Frisur.



AUF ZU NEUEN UFRN Sprungfreudigen eröffnet sich der Weg zu versteckten Bonuspassagen.

ANGESPIELT Splashdown

System	PlayStation 2
Hersteller	Infogrames
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Herbst 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel (drei Stufen)	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	18
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Rainbow Studios

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Ausgeklügelte Bewegungsphysik als Spaßfaktor fürs Arcade-Rennen – so gehört sich das!“

The Lost

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

„Durch die neun Kreise der Hölle musst du dich kämpfen. Schaffst du es nicht, gehörst du mir!“

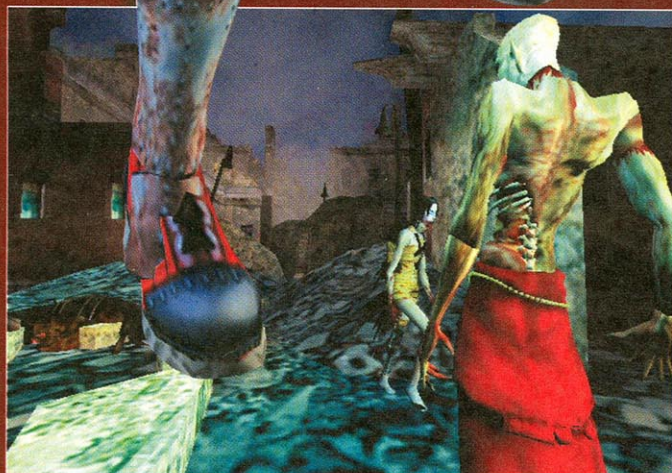
■ **THIS BITCH BITES** Als Instinct ist Amanda ein Monster mordender Vamp, der keinerlei moralische Grenzen kennt.

In den Vorstellungen Dante Alighieris – die ganz und gar nicht mit denen der Kirche seiner Zeit übereinstimmen – führten neun Kreise der Hölle zu Satan, wobei der erste Kreis von harmlosen Sündern und der neunten von den grauenhaftesten, abgründigsten Seelen bevölkert wird. Keine besonders erheiternde Aussicht für jeden Ungläubigen. Für die junge Studentin Amanda Wright in dem von Dantes *Inferno* inspirierten *The Lost* hingegen ist ihr Leben bereits die Hölle. Nachdem sie ihre Tochter bei einem Auto-unfall verloren hat, trägt sie sich nur noch mit Selbstmordgedanken. Doch just als sie sich von der Brücke stürzen will, naht ihr „Retter“ mit Pferdefuß und Hörnerschädel. Der Teufel persönlich unterbreitet ihr das Angebot, sie könne in die Hölle hinabsteigen und nach ihrer Tochter suchen. Wenn sie die neun Kreise der Verdammnis übersteht, winkt ihr als Hauptpreis die Rettung ihres Kindes – im Austausch gegen die Kleinigkeit ihrer eigenen Seele, versteht sich. Amanda ist natürlich verzweifelt genug, um

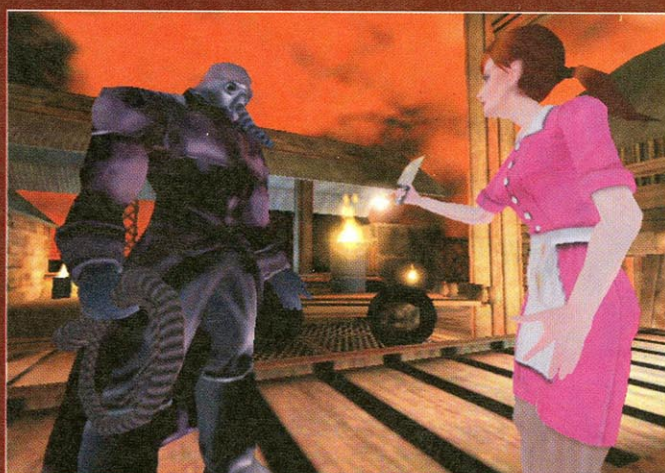
auf diesen (zugegebenermaßen etwas un-fair) Handel einzugehen. Sie hat ja nichts zu verlieren – denkt sie.

Highway to Hell

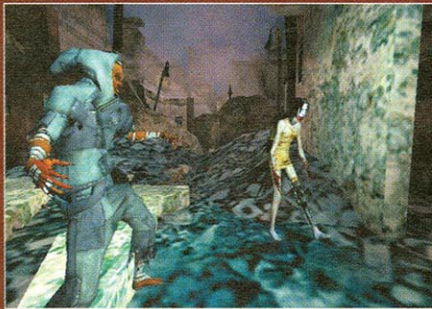
Vor was für einem Problem sie jetzt eigentlich steht, bemerkt die junge Mutter erst, als es zu spät ist. Ihr Zugticket für den ersten Kreis der Hölle galt nur für einfache Fahrt und so muss sie nun mit dem zurechtkommen, was sie mitgenommen hat – einem Küchenmesser. Nur mit begrenzten Kräften ausgestattet, die es ihr nicht erlauben, eine größere Waffe zu tragen, sieht Amanda auch schnell ein, dass sie allein nicht lange gegen peitschenbewehrte Wächter, dreiköpfige Hunde und allerlei anderes Dämonengezücht bestehen kann. Sie muss sich also mit verschiedenen Bewohnern der Hölle verbünden. Und genau hier liegt der Knackpunkt von *The Lost*, das Entwickler Irrational Games als ein Action-Adventure mit großen Rollenspielanteilen beschreibt. Im Laufe des Spiels wird Amanda lernen, mit insgesamt vier anderen Entitäten zu verschmelzen und deren Form anzunehmen. Viele Aufgaben müssen gelöst werden, indem Amanda von einem Charakter in den anderen wechselt. Da haben wir Instinct, eine gut gebaute Blondine mit einer Vorliebe für große Waffen, in deren Gestalt Amanda deutlich besser kämpfen kann. Shadow hingegen fungiert als hinterhältiger Meuchelmörder, der sich im Schatten verstecken kann und den Feinden lieber von hinten sein Messer zwischen die Rippen jagt.



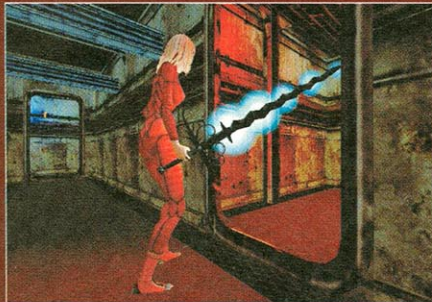
■ **ANGEFRESSEN** In der Gestalt des halb verwesenen und düsteren Corruption rückt Amanda ihren Feinden per Fernkampf-Magie zu Leibe.



■ **AVONBERATER?** Mit den Wächtern der Hölle ist nicht zu spaßen. Nur mit einem Küchenmesser bewaffnet, kann Amanda da nicht viel ausrichten.

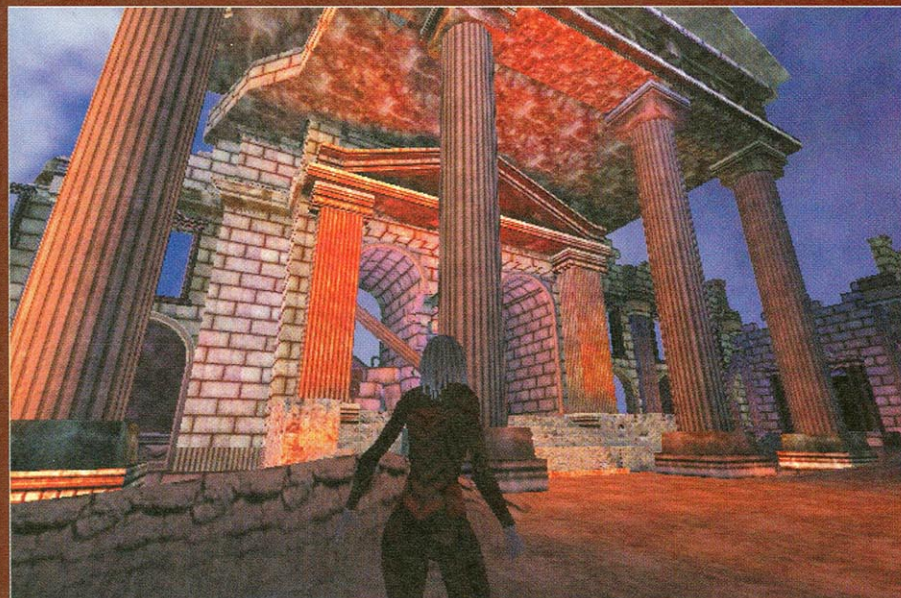


■ **HINTERHÄLTIG** In Shadows Haut kann Amanda sich an Gegner heranschleichen und sie meucheln.



■ **SOUL REAVER?** Steigern Sie Ihre Kampffähigkeiten, können Sie später größere Waffen tragen.

Corruption ist ein düsterer Fernkämpfer mit magischen Kräften und Light sorgt mit ihrer Heilkunst und defensiven Zaubersprüchen dafür, dass unsere Heldin nicht allzu früh das Zeitliche segnet. Sowohl die Verwandlung in einen anderen Charakter als auch die Nutzung ihrer Kräfte und Fähigkeiten kosten Amanda wertvolles Mana, welches sie nur von getöteten Gegnern bekommen kann. Auf ihrem Weg zum neunten Kreis muss sie immer wieder verlorene Seelen erlösen, die meist unverdient ihr Dasein in der Hölle fristen. Für deren Befreiung (wie für das Beseitigen von Feinden) erhält sie Erfahrungspunkte, die der Spieler dann frei auf die Fähigkeiten der verschiedenen Formen verteilen darf. Dabei ist zu beachten, dass es nicht viel bringt, immer alles gerecht aufzuteilen, da sonst keiner der Charaktere auch nur eines seiner Talente perfektionieren wird.



■ **EINLADEND** Die unterschiedlichen Texturen sahen schon in dieser sehr frühen Version des Spiels äußerst überzeugend aus. Die Charaktere bewegten sich hingegen noch relativ steif.

INTERVIEW Ken Levine im Gespräch

Wie Dantes Inferno

Bei einer Präsentation konnten wir Manager Ken Levine ein paar Fragen zu *The Lost* stellen.

Play Zone: Was ist das Besondere an *The Lost*?

Ken Levine: Irrational Games kommt ja eigentlich aus der PC-Ecke (eine tiefe Storyline, gepaart mit komplexem Gameplay) auf die PS2 bringen. Der Spieler soll viel Handlungs- und Entscheidungsfreiraum haben und dabei strategisch vorgehen müssen. Dabei wollten wir aber auch das einfließen lassen, was einen Konsolentitel ausmacht. Der Spieler sitzt schließlich einige Meter vom Bildschirm entfernt und hat nicht eine Maus und eine Tastatur vor sich, sondern einen Controller in der Hand.

Play Zone: Wie steht's mit der Gegner-KI?

Ken Levine: Ihre Feinde werden patrouillieren und Wache halten. Sie können sie nicht nur sehen, sondern auch hören oder spüren. Wenn Sie unvorsichtig waren, werden die Wachen erst mal aufmerksam. Es gibt

verschiedene Stadien dieses „Aufmerksamwerdens“. Zuerst schauen sie sich nur um und verlassen ihren Posten. Danach rufen sie sogar nach Verstärkung und greifen an.

Play Zone: Gibt es irgendwelche Endgegner?

Ken Levine: Den üblichen Action-Adventure-Boss gibt es nicht. Manchmal müssen Sie ein stärkeres Monster besiegen oder eine besondere Art von Feind überrumpeln, um an eine bestimmte Stelle oder ein wichtiges Objekt zu kommen.

Play Zone: Das Spiel ist ja von *Dantes Inferno* inspiriert – wie wirkt sich das genau aus?

Ken Levine: Wie Dante hat auch Amanda einen Menschen verloren und macht sich auf den Weg in die Hölle. Diese besteht aus neun Kreisen, die alle von anderen Monstern bewohnt werden. Hier trifft sie auch auf unterschiedliche Menschen, die ihr die Umstände ihres Todes näher bringen.



■ **NETT** Ken Levine arbeitete schon an diversen PC-Titeln.

Play Zone: Inwiefern ist es schwieriger, für eine Konsole zu entwickeln?

Ken Levine: Am PC kann man sehr viel mit komplexen Interfaces und Menüs arbeiten. Auf der Konsole muss man das sehr reduzieren, da man mit einem Controller nur eine sehr begrenzte Anzahl an Knöpfen zur Verfügung hat. Auch die Möglichkeit, bestimmte Tastenkombinationen zu drücken, ist sehr eingeschränkt. Dafür haben wir jetzt verschiedene Combos eingebaut. Auch der niedrige Texturspeicher ist eine Herausforderung. Dafür kann die PS2 aber sehr viele Polygone und sehr gute Grafikeffekte darstellen.

Düster und unheimlich

The Lost wird das erste Spiel auf der PlayStation 2 sein, das die LithTech-3D-Engine von Monolith Studios nutzt. Sicherlich eine gute Wahl, da sich der Spieler nicht nur in geschlossenen Räumen, sondern auch in vielen Außenwelt-Levels bewegen wird. Jeder Kreis der Hölle sieht anders aus und hat eine ganz eigene Atmosphäre. So befindet sich Amanda im ersten Level in einer Art Mine, in der die einfachen Sünder in Käfigen von der Decke hängen und die Wächter herbeirufen, sobald

sie die Protagonistin sehen. Im Kreis der Selbstmörder muss sich Amanda durch einen finsternen Wald von Galgenbäumen kämpfen, der Kreis der Gewalt sieht aus wie ein riesiges Schlachtfeld aus dem Ersten Weltkrieg. Die frühe Work-in-Progress-Version, die wir zu sehen bekamen, lief schon äußerst flüssig. Und auch wenn die Lichteffekte noch nicht optimiert waren und die Bewegungen der Charaktere etwas steif wirkten – die Texturen sahen schon sehr überzeugend aus.

Stefanie Schwarz

ANGESPIELT *The Lost*

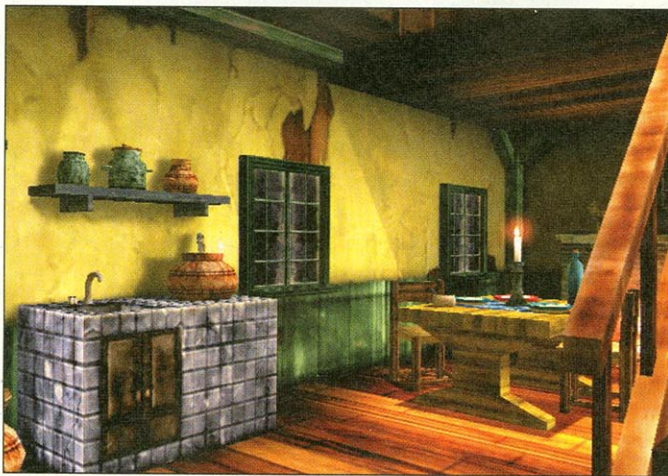
System	PlayStation 2
Hersteller	Crave
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Ende November

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

„Dieses finstere Action-Adventure mit Rollenspieleinschlag ist ganz sicher nichts für zarte Gemüter.“



■ **HAUSINSPEKTION** Sie dürfen jederzeit in die Ego-Perspektive umschalten, um Ihre Umgebung genauer zu beäugen.



■ **UMZINGELT** Fledermäuse, Skelette, Trolle, Phantome und wandelnde Steinfiguren jagen den Helden durch die Gewölbe.

Dark Cloud

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

Dungeons, Charakterverwaltung und Stadt-Management? Das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal!

Der Hintergrund für Sonys erstaunlich funktionstüchtige Rollenspiel-Strategie-Symbiose sieht folgendermaßen aus: Ein böser Geist wurde aus der Versenkung beschworen und hat die Hälfte der Fantasy-Welt von der Bildfläche gepustet. Der König des Elfenvolkes jedoch konnte die Einzelteile eines Dorfes in magische Kugeln bannen – und diese aufzustöbern, ist Ihre Aufgabe. In Gestalt des Jungen Toan stapfen Sie in finstere Höhlen hinunter und erforschen Schlösser, neblige Wälder und andere in Unterabschnitte zerteilte Spielareale. Hier

stoßen Sie auf unterschiedlichste Gegner sowie Kisten mit Heil- und Zauberkutensilien, Schlüsseln, Karten und weiterem rollenspielüblichen Kram. Des Weiteren liegen in der Umgebung Dutzende von Zauberbällen verteilt, in denen die Einzelteile Ihres Dorfes, sprich Gebäude, deren Bewohner, Einrichtungsgegenstände, Maschinen etc., schlummern. Toan beamt diese Elemente vorläufig in einen Zauberkristall auf seinem Handrücken und setzt seine Reise fort. Vernehmen Sie die Fußstapfen eines anrückenden Gegners, so dürfen Sie diesen per Kreistaste



■ **NACHGEHAKT** Fragen Sie die geretteten Dorfbewohner nach ihren Wünschen!

ins Visier nehmen und mit einfachen Manövern in Echtzeit vermöbeln. Im Laufe des Spiels schließen sich Ihnen fünf weitere Charaktere an, die Sie innerhalb der Dungeons einwechseln können, um sich ihrer Spezialfertigkeiten zu bedienen.

Die Früchte harter Arbeit

Ein Spielcharakter kann bis zu zehn Waffen gleichzeitig bei sich tragen und wie in *Vagrant Story* ist jede Waffe unterschiedlich effektiv gegen Elemente wie Feuer, Wind oder Eis, wobei Sie diese Attribute während des Spieles verändern dürfen. Jede Waffe kann außerdem aufgerüstet und muss regelmäßig repariert werden. Manchmal ist es sogar ratsam, sich ohne Gegenwehr k. o. schlagen zu lassen, anstatt den Bruch einer wertvollen Klinge zu riskieren. Sinkt der Status-Balken einer Waffe nämlich auf null, so ist diese unwiederbringlich zerstört. Verliert Toan jedoch einen Kampf, so findet er sich auf dem Dorfplatz wieder, wo er sich satt füttern, seine Schwerter erneuern und sein Bündel wieder



■ **ROLLENTAUSCH** Ohne die Hilfe seiner Freunde wird Toan mit dem gefräßigen Dschinn nicht fertig. Nur zusammen können die Helden alle Levels durchqueren und alle Feinde besiegen.



■ **FLUSS GEFUNDEN** Was in diesen abgelegenen Erdhöhlen nicht alles verstreut liegt!



■ **ERSCHÖPFT** So einen Laib Brot verdrückt Toan im Handumdrehen, um sich wieder fit zu machen.



■ **SPURT** Nette Texturen, flackernde Flammen, Echtzeit-Schatten – nur etwas karg sieht's aus.

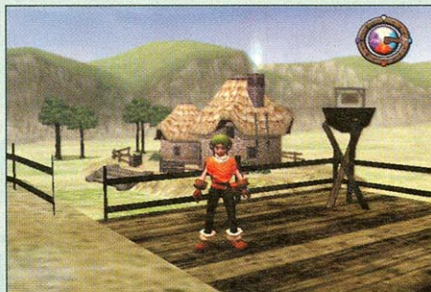
auffüllen kann. Hier dürfen Sie auch Ihren Spielstand absichern und die mitgebrachten Bauelemente zu einem neuen Dörfchen zusammensetzen. Aus der Vogelperspektive verschieben Sie Häuser, Bäume und Straßen, dann können Sie Ihre Werke „zu Fuß“ erforschen und die Insassen nach ihren Wünschen fragen. Haben Sie ein Gebäude komplettiert, gibt es zur Belohnung eine Storysequenz und ein Dankes-Präsent. Der Wechsel zwischen zwei Spieloberflächen funktioniert eigentlich prima: Sie prügeln sich von Dungeon zu Dungeon und ramschen, was das Zeug hält, bis Sie freiwillig oder unfreiwillig wieder in Ihrem Dorf landen. Dort rüsten Sie Ihren Helden neu aus und verteilen nach Gutdünken mitgebrachte Zäune, Mühlräder oder Angehörige. Schade nur, dass die Entwickler (außerhalb der Wohnhäuser) so knauserig mit

INFO Tageszeitenwechsel

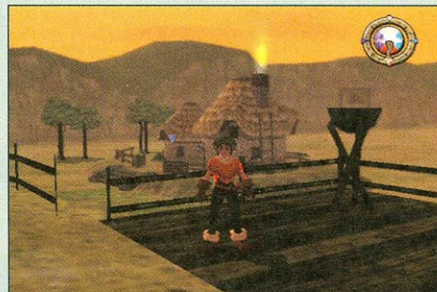
From Dusk Till Dawn

Es tut sich was am Himmel des Nolun-Dorfes.

Außerhalb der Dungeons sind Toans Abenteuerstage in vier Abschnitte unterteilt. Der Wechsel wird zwar angekündigt, doch er tritt nicht schlagartig ein. Jede Phase vollzieht sich so allmählich, dass man sie anfangs fast für eine optische Täuschung hält. War es gerade eben nicht noch eine Nuance heller in diesem Zimmer? Draußen beginnen die Wolken, sich orange zu verfärben, die Schatten werden länger und umhüllen schließlich alle Objekte, während die erleuchteten Fenster der Gebäude den Weg weisen. Dieser fließende, aus zahlreichen Details bestehende Übergang macht den „Ich-baue-mein-Dorf“-Anteil des Spiels viel lebendiger und damit sympathischer. Zudem ändert sich auch die Gesprächsfreudigkeit der Dorfbewohner mit dem Lauf ihrer Tagesrhythmen.



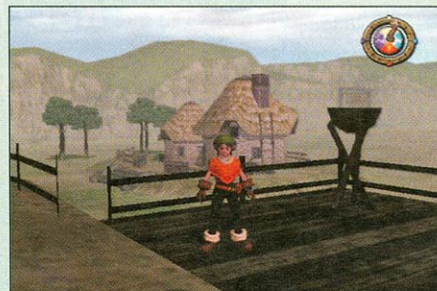
■ **NACHMITTAG** Kaum merklich ändert sich der Lichteinfall, während sich der Tag neigt.



■ **ABEND** Nach einem Aufglühen von Abendrot senkt sich die Dämmerung über das Dorf.



■ **NACHT** Sterne gehen auf, Grillen zirpen friedlich, in und um die Häuser werden Feuer entzündet.



■ **MORGEN** Während im Morgendunst die Vögel zwitschern, verlöschen langsam die Laternen.

Hintergrundobjekten und Rätseln umgegangen sind. Die Schauplätze sind zwar mit ordentlichen Texturen überzogen und die frei drehbare Kamera passt sich dem Geschehen gut an, doch die Lauferei durch kahle Einheits-Levels, in denen die wenigen relevanten Gegenstände verloren umherliegen, wird

schnell zur Routine. Da ist schon einiges an Hamster-Begeisterung nötig, um die Spiel-motivation auf Dauer aufrechtzuerhalten. Hinweis am Rande für Importfreunde: Die amerikanische und damit auch die deutsche Version von *Dark Cloud* sollen um 30 Prozent umfangreicher sein als das japanische Original!

Stefanie Schetter



■ **VERTRÄUMT** Nicht, dass die Hintergrundgeschichte nicht zu komplex wäre. Aber die zahlreichen Erzählsequenzen im typisch japanischen Fantasy-Stil sehen wirklich niedlich aus und sind gut animiert.

ANGESPIELT Dark Cloud

System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	3. Quartal

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	15+
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
DVD	SCEI

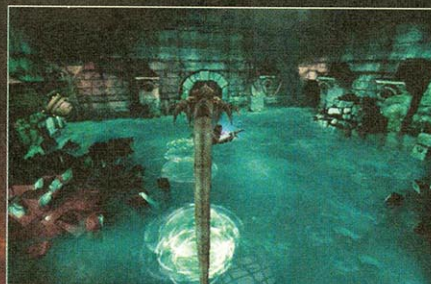
EINSCHÄTZUNG

Gut

„Gelungene Verknüpfung zwischen Aufbaustrategie und Rollenspiel in etwas eintöniger Aufmachung“



■ **HUNGER!** Das Schlangenmotiv des alten Teppichs macht sich vor Alines Augen selbstständig.



■ **HINTERHALT** Dieser Kanalisationsbewohner treibt seine Spielchen mit Carnby.



■ **STROMAUSFALL** Im Notfall greift man nach jedem Strohalm – oder Kerzendocht.

Alone in the Dark: The New Nightmare

» **GENRE**
Action-Adventure
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Infogrames
» **INTERNET**
www.aloneinthedark.com

Und noch einmal hochaufgelöst: Infogrames' Mutantenhorden verbeißen sich in der PS2.

Viel Neues gibt es zur High-Resolution-Fassung der französischen Schauermär nicht zu erzählen: Die ersten Screenshots der PS2-Version sind da und sie sehen genauso umwerfend aus wie die auf der „alten“ Konsole, nur eben dank besserer Hardware feinkörniger, glatt gebügelter, kurz: schärfer. Das mag sich insofern positiv auf das Gameplay auswirken, als Sie nun Ihre Umgebung genauer erkennen und wichtige Objekte schneller ausmachen können, denn die Detailfülle der vorberechneten Hintergründe ist nicht nur für geniale Gruselstimmung gut, sondern narrt gelegentlich auch das Spielerauge, vor allem da sich ein Großteil des Geschehens im spärlichen Licht von Kerzen und Taschenlampen abspielt, so dass die Helden fast ständig von beunruhigend

realistischen Schattenspielen umgeben sind. Inhaltlich soll das Spiel der PSone-Fassung auf Haar gleichen. Sie dürfen sich zwischen den Figuren der Forscherin Aline Cedrac und des Detektivs Edward Carnby entscheiden, die zwar gelegentlich aufeinander treffen, jedoch jeweils ihren eigenen Weg durch ein abgeschiedenes Spukhaus verfolgen. So weit, so gelungen, doch Gruselfreunde werden sich auch auf bekannte Macken der PSone-Version einstellen dürfen, durch die das Abenteuer streckenweise auch zum spielerischen Horror-Trip gerät. Um voranzukommen, müssen Sie nämlich – im Dunkeln bis Halbdunkeln – zahlreiche Objekt-Rätsel lösen und dazu etliche Räume erst einmal von den widerspenstigen Höllenbewohnern befreien, die sich dort herumtreiben. An



■ **ZÄHE BIESTER** Was in und unter dem verfluchten Spukhaus sein Unwesen treibt, möchte man gar nicht bei Tageslicht sehen.

sich kein Beinbruch, würden die Monster nicht jedes Mal wieder auferstehen, wenn Sie ein vermeintlich „gesichertes“ Zimmer wieder betreten. Dies erweist sich bald als fieser Spaßkiller, da Sie relativ selten auf Munitionsnachschub und Speicheramulette stoßen, wobei letztere nur ein einziges Mal (!) verwendbar sind. *The New Nightmare* bleibt also in jeder Form nur für geduldige Hardcore-Zocker wirklich empfehlenswert. Ärgerlich!

Stefanie Schetter



■ **STAUBIG** Der getrübbte Strahl der Taschenlampe enthüllt geniale Hintergründe – und ihre zwielichtigen Bewohner. Diese erweisen sich leider als übermäßig widerstandsfähig.

ANGESPIELT **Alone in the Dark**

System	PlayStation 2
Hersteller	Infogrames
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	21. September
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Hoch	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Darkworks

EINSCHÄTZUNG **Gut**

„Spitze inszeniert, schlecht durchdacht: Nervige Kämpfe trüben das Gruselvegnügen.“

Ephemeral Fantasia

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

Es gibt einige Spiele, die hätten einfach viel **früher erscheinen** sollen. Ephemeral Fantasia ist so ein Fall.

Mittlerweile soll das Spiel erst im September erscheinen – ein Jahr nach der fertigen Japan-Fassung mit dem gänzlich un-



■ **VON DER MUSE GEKÜST** Prinzessin Loreille inspiriert Mouse zur ersten Guitar-Freaks-Einlage.



■ **ZUFALLSKÄMPFE** Das Kampfsystem wäre grafisch selbst auf der PSOne nur Durchschnitt.



■ **DIE DEUTSCHE VERSION** Mouses Instrument Pattimo hält sich mit Komplimenten nicht zurück. Endlich versteht man seine anzüglichen Bemerkungen.

japanischen Namen „Reiselied“! Das wäre prinzipiell kein Problem, doch sah das ehemalige Dreamcast-Projekt *Ephemeral Fantasia* schon vor einem Jahr alles andere als berauschend aus und wirkt mittlerweile doch sehr angestaubt. Die Grafik flimmert stark, die Figuren sind recht detailarm und die hampelig animierte, übertriebene Gestik macht nur noch deutlicher, wie sehr dem Spiel die fehlende Sprachausgabe schadet. Die teils halbminütigen Ladezeiten zwischen einzelnen Abschnitten der Spielwelt und die umständlichen Menüs sorgen auch eher für Frust. Immerhin gefällt die uns vorliegende Rohfassung der deutschen Version durch witzige Dialoge, die erstmals verständlich sind – vor allem das sprechende Instrument Pattimo des Helden Mouse hat immer wieder einen guten Spruch auf Lager. Spielerisch wird gewöhnliche Rollenspiel-Kost (nervige Zufallskämpfe!) mit einem besonderen Dreh geboten: Die ersten fünf Tage des Abenteuers wiederholen sich in bester *Und täglich grüßt das Murmeltier*-Manier, bis man alles richtig gemacht hat. Das Echtzeit-System, bei dem man zu festen Uhrzeiten an bestimmten Orten sein muss, ist dafür natürlich enorm wichtig. Nachdem man es geschafft hat, die Zeitschleife zu durchbrechen, ist das Spiel aber noch nicht beendet!

Zusätzlich gibt es Musikspiel-Einlagen, bei dem Import-Fans sogar zum *Guitar-Freaks*-Controller greifen und auf Pattimo - musizieren können. Ehrensache, dass da zumindest der Soundtrack des Spiels ein Highlight ist.

Michael Pruchnicki



■ **DIEBISCHES DUO** Held Mouse und sein sprechendes Instrument Pattimo sind nicht aus Spaß stets unterwegs.



■ **KARG** Die Hintergründe wirken durch schwache Texturen und wenig Polygone steril und l(i)eblos.

ANGESPIELT Ephemeral Fantasia

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	September

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
DVD	Konami CE Japan (East)

EINSCHÄTZUNG Geht so

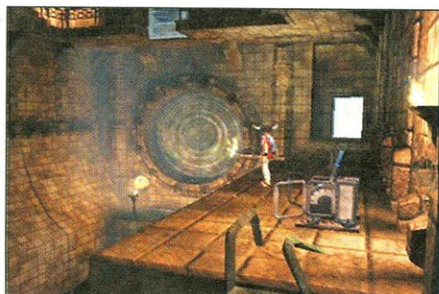
„Nette Grundidee, netter Soundtrack – leider ist das Spiel ansonsten ziemlich mittelmäßig.“

Ico

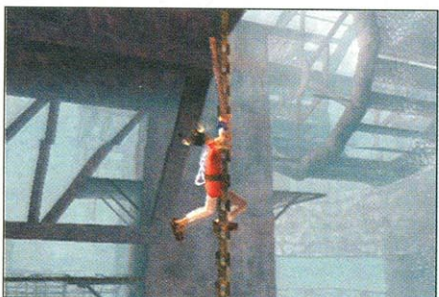
>>GENRE
 Adventure
>>SPIELER
 1
>>HERSTELLER
 SCEE
>>INTERNET
 www.scee.com

Im Rahmen der E3 gab Sony den Blick auf ein ebenso eigentümliches wie betörendes Grafik-Adventure frei.

Was fängt man in einem abergläubischen Dorf mit einem Jungen an, der mit einem Paar Hörner auf der Stirn zur Welt kommt? Die verängstigten Nachbarn von Ico, besagtem „Teufelskind“, verschleppen den Kleinen in die Einöde und begraben ihn bei lebendigem Leibe. Ico jedoch entkommt aus seinem Sarg und findet sich in einem verlassenen Schloss wieder. Nicht ganz verlassen, wie sich bald herausstellt: Das Mädchen Yorda irrt ebenfalls in der gewaltigen Festung umher, von einer Zauberin gequält, die ihren Geist in Yordas Körper zu zwängen droht. Ico nimmt das hilflose Mädchen kurzerhand unter seine Fittiche und macht sich auf die Suche nach einem Ausgang aus dem verfluchten Riesengemäuer. Da beide Helden unterschiedliche Fantasiensprachen sprechen (Nur



■ PYROMANE Schalter drücken, Fackeln anzünden – Ico sieht sich vielen Objekt-Rätseln gegenüber.



■ HAU RUCK! Wenn es um Sportlichkeit geht, braucht sich Ico nicht zu verstecken.



■ BLENDEND Die intelligente Kamera tut alles, um die weitläufigen Schauplätze eindrucksvoll in Szene zu setzen, während sich der gehörnte Held mit Rätseln und Monstern herumschlägt.

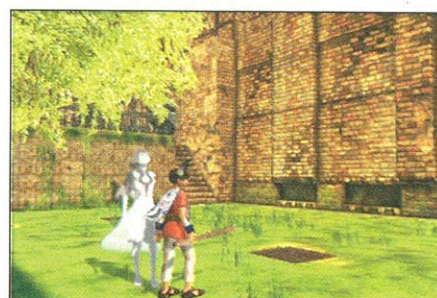


■ MY HOME IS MY CASTLE Für Ico wird die monströse Festung zum Albtraum.

Icos Worte werden in verständliche Bildschirmtexthe übersetzt!) und Yorda nicht ganz Herrin ihrer Sinne ist, muss Ico sie am Ärmel durch das sonderbare Gefängnis führen, sobald er den Weg für beide geebnet hat. Will heißen: Ico rennt, klettert, hängt, springt oder schwimmt voran, enträtselt Mechanismen, benutzt und bewegt Gegenstände und nimmt gespenstische Gegner buchstäblich auf die Hörner, bis er einen Durchgang in den nächsten Burgabschnitt gefunden hat und seine Freundin nachholen kann. Erfreulich: Schicken Sie den Helden einmal über den PS2-Jordan, so taucht Ico gleich darauf wieder auf dem Bildschirm auf, fit für den nächsten Anlauf. Die R1-Taste eröffnet Ihnen die Kontrolle über die virtuelle Kamera, welche ansonsten selbstständig über und um die Protago-



■ BLOSS NICHT LOSLASSEN! Eine Windmühle als Aufzug? Not macht eben erfinderisch.



■ STÄNDIGE BEGLEITUNG Ohne Ico ist Yorda dem Einfluss der bösen Hexe hilflos ausgeliefert.

nisten schwebt oder an rätselrelevante Objekte heranzoomt. Die Helden selbst bewegen sich äußerst gewandt durch das surrealistisch anmutende Szenario aus scheinbar himmelhohen Mauern und Türmen, die mit ähnlich sehenswerten Texturen versehen sind wie die Umgebungen aus *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Mehr davon! Wir warten!

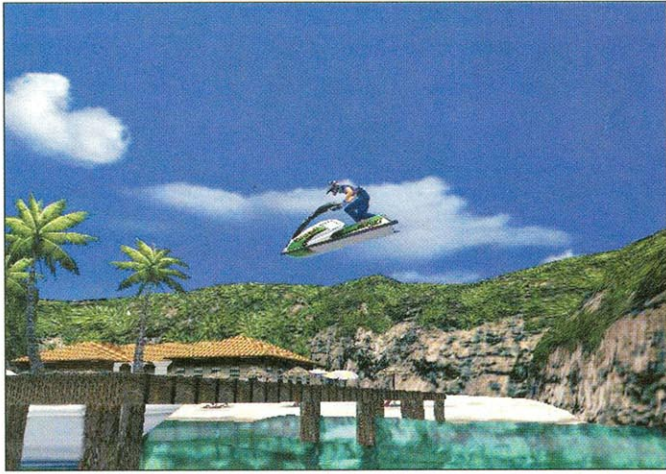
Stefanie Schetter

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

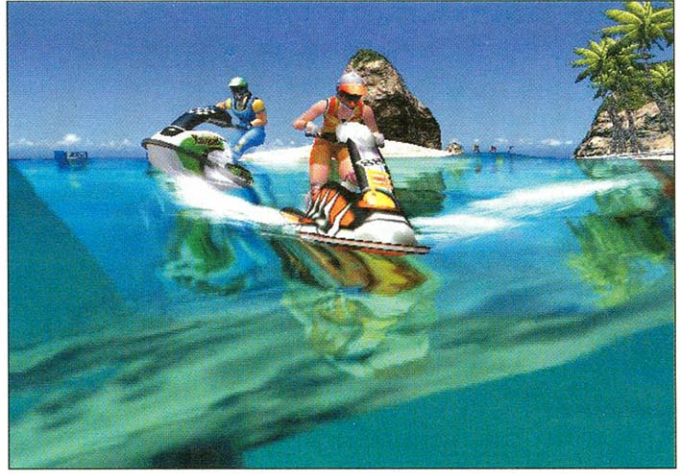
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nicht bekannt	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	SCE

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Äußerst stimmungsbetontes Knobel-Adventure mit einer bizarren Story“



■ SPRUNGHAF Der kürzeste Weg bei den Rennen führt oft durch die Luft, da ist das Aquaplaning geringer. Außerdem bringen auch die Stunts noch Punkte.



■ DOPPELT GEMOPPELT Hier sind die Spiegelungen der Jetskis im Wasser besonders gut zu erkennen. Kawasaki sorgt dafür, dass sie echt aussehen.

Wave Rally

» GENRE
Rennspiel
» SPIELER
1-2
» HERSTELLER
Eidos
» INTERNET
www.eidos.de

Wellenreiten mit Pferdestärken:
Tempo ist auf dem Jetski nicht alles, Geschicklichkeit zählt auch.



■ KEINE SITZGELEGENHEIT Bei der Rennsportvariante von Jetski können die Fahrer nicht sitzen.

Mit Wassersport hat Entwickler Opus schon Erfahrung auf der PlayStation 2 – leider eher negative: *Surfing H3O* war eines der schlechteren Spiele für diese Konsole. Der neue Titel aus dem japanischen Studio sieht allerdings weit besser aus. In *Wave Rally* rast der Spieler mit einem von acht Fahrern auf einem Jetski durch die Wellen. Dabei geht es nicht nur darum, die Konkurrenz hinter sich zu lassen. Auf den anrollenden Wellenbergen, den Schanzen und Rampen ist auch Gelegenheit für Sprünge und Tricks, beson-

ders im Freestyle-Modus. Im lockeren Arcade-Modus und in der Meisterschaft zählt dagegen eher Geschwindigkeit. Das funktioniert auch zu zweit auf dem Split-screen. Am beeindruckendsten ist bis jetzt aber das Wasser selber: Das Wellenverhalten wirkt sehr realistisch und unberechenbar. Genial sehen auch die Spiegelungen auf der bewegten Oberfläche aus. Dadurch kommt Dynamik in die Umgebungen. Besonders schön ist auch, wie sich die Reflexionen bei der Fahrt verändern. Stehen die Fahrer, so ist jedes De-

tail auf der Oberfläche zu erkennen. In rasender Fahrt dagegen verschwimmen die Spiegelbilder. Die Umgebungen werden sich unter anderem an den sonnigen Stränden Floridas, an norwegischen Fjorden und in den Kanälen von Venedig befinden. Für zusätzlichen Realismus sorgen Lizenzabkommen mit Kawasaki und Jet Pilot. Nicht nur die Jetskis sind dadurch echten Geräten genau nachgebildet, sondern auch die Kleidung und Ausrüstung der Piloten.

Albrecht Ott



■ TROPISCHES PARADIES Für die schöne Umgebung haben die Fahrer bei der Geschwindigkeit wohl kein Auge. Auf dem Standbild können Sie die sonnigen Strände aber schon mal so richtig genießen.

ANGESPIELT Wave Rally

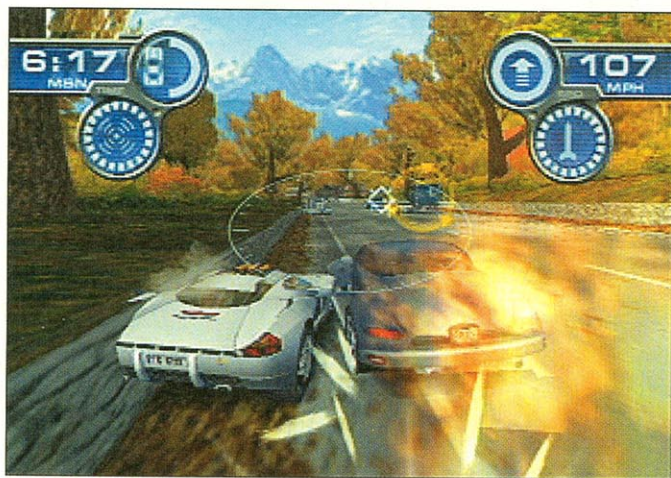
System	PlayStation 2
Hersteller	Eidos
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Winter 2001

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	Opus

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Freestyle-Tricks, kombiniert mit temporeichem Renngeschehen – klingt vertraut, sieht aber gut aus.“



AUS DEM WEG Um so enger Sie mit Ihren Widersachern auf Tuchfühlung gehen, desto besser. Also fröhlich die Autos gerammt!



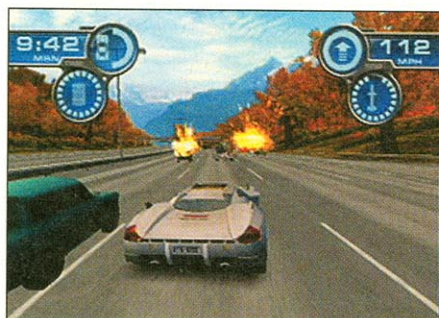
ERWEITERT Im neuen Spy Hunter können Sie Ihr Fahrzeug bei Bedarf nun auch in ein Motorrad mit ziemlich protzigen Reifen verwandeln.

Spy Hunter

GENRE
Action
SPIELER
1-2
HERSTELLER
Midway
INTERNET
www.midway.com

Wiederbelebung eines Klassikers:
Trainieren Sie schon einmal
Gasfuß und Abzugsfinger!

Das Jahr ist 1983: André ist zehn Jahre alt und spielt im Kinderzimmer eines Freundes am C64. Auf dem Programm steht *Spy Hunter*: Ein Auto fährt über eine gerade Straße, verschießt Raketen und rammt andere Autos aus dem Weg, verwandelt sich bei



AUS DER FERNE Schnelle Gegner erwischen Sie am besten mit dem Raketenwerfer.



ANVISIERT Ob zu Land oder zu Wasser, Ihr oberstes Ziel sollte es immer sein, Hindernisse aus dem Weg zu pusten.

Bedarf in ein Boot (es gibt zwar keine Kurven, aber ab und zu Wasser) und versorgt sich in herumstehenden Lastwagen mit Extrawaffen. Das alles in aus heutiger Sicht sehr spartanischer 8-Bit-Grafik. Nun ist das Jahr 2001: André ist 27 Jahre alt und betrachtet Midways neue Version von *Spy Hunter*. Eine Auto fährt über eine nicht ganz so gerade Straße (diesmal gibt es Kurven), verschießt Raketen und rammt andere Autos aus dem Weg, verwandelt sich bei Bedarf in ein Boot, einen Jet-Ski oder ein Motorrad und versorgt sich in herumstehenden Lastwagen mit Extrawaffen. Das alles in allerfeinster 128-Bit 3D-Grafik. Das Schöne dabei: Hier kommt kein schlaffer Aufguss eines Klassikers, hier kommt eine durchdachte Neuauflage, um viele Szenarien und Levels erweitert, technisch hochklassig und mit einem actiongeladenen Spielablauf, der Ihnen

nicht einmal dann Zeit zum Nörgeln lassen würde, wenn es etwas zu nörgeln gäbe. Gut und schön, denken Sie jetzt, nette Anekdoten aus der Kindheit, aber sehen würden Sie es schon gerne selber? Dann schauen Sie doch einfach mal in den E3-Bericht auf unserer DVD. Da gibt es nicht nur das aktuelle *Spy Hunter* zu bestaunen, wir haben auch noch einmal den Klassiker von 1983 in der C64-Version für Sie ausgebuddelt.

André Horn



KNIGHT RIDER? In herumstehenden Lastwagen versorgen Sie sich mit Extrawaffen.



UP TO DATE Die Neuauflage von *Spy Hunter* sieht technisch schon jetzt sehr schick aus.

ANGESPIELT Spy Hunter

System	PlayStation 2
Hersteller	Midway
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Noch nicht bekannt
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Ende 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	14 Missionen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Midway Internal

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Kein fahrerischer Anspruch, sondern reine Action. *Spy Hunter* ist ganz bestimmt keine Simulation.“



■ **DÉJÀ VU** Trotz der ungewohnten 3D-Grafik werden sich Harvest-Moon-Fans in dem neuen Wohnzimmer sofort heimisch fühlen.



■ **BITTE, BITTE** Sie müssen Ihre Tiere auf dem Bauernhof bei Laune halten. Aber ob das Reden mit den Kühen wirklich für mehr Milch gut ist?

Harvest Moon: Save the Homeland

» **GENRE**
Bauernhof-Simulation
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Natsume
» **INTERNET**
www.natsume.com

Die **Bauernhof-Simulation** mit Kultfaktor geht weiter: Wir haben schon eine Japan-Version gespielt!

Harvest Moon war schon immer schwer in gängige Genre-Schubladen zu stecken. Die Bauernhof-Simulation mit Rollenspiel- und Dating-Elementen erscheint diesen Sommer (vorerst in Japan) erstmals für die PlayStation 2. Eine straffere Handlung und klar definierte Spielziele sollen eine größere Zielgruppe als bisher ansprechen: Innerhalb eines Jahres müssen Sie einen Bauernhof wieder in Schuss bringen, zusätzlich benötigen so genannte Erdgeister Ihre Hilfe. Insgesamt wird es neun Möglichkeiten geben, das Spiel zu be-

enden. Heiraten wird nicht mehr möglich sein und auch die Schafzucht fällt weg, dafür ist die Interaktion mit den Kühen, Pferden, Ihrem Hund und nicht zuletzt den anderen Dorfbewohnern wichtiger als bisher. Dazu kommen nette Spielelemente wie Angeln, Reiten, Hundedressur und sogar Musizieren. Durch das derzeit angesagte Cel-Shading-Verfahren wurde der Comiclook der Vorgänger wunderbar in 3D-Grafik umgesetzt. Dafür wirkt der Boden sehr unscharf, was gerade bei der Feldarbeit negativ auffällt. Eine US-Version hat Natsume schon angekündigt – eine Veröffentlichung in Europa durch Ubi Soft scheint sehr wahrscheinlich, ist aber noch nicht offiziell bestätigt.

Michael Pruchnicki

■ **HELD UND HUND**
Dem treuen Vierbeiner können Sie sogar Tricks beibringen!



■ **PETRI HEIL!** Das Angeln ist eines der neuen Subspiele – der größte Fisch wird abgespeichert!



■ **BAUER UND JOCKEY** Bevor Sie am Dorfturnier teilnehmen können, müssen Sie erst reiten lernen!

ANGESPIELT Harvest Moon

System	PlayStation 2
Hersteller	Natsume
Genre	Bauernhof-Simulation
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Ende Juli (Japan)
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	9 Lösungswege
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Victor Interact. Software

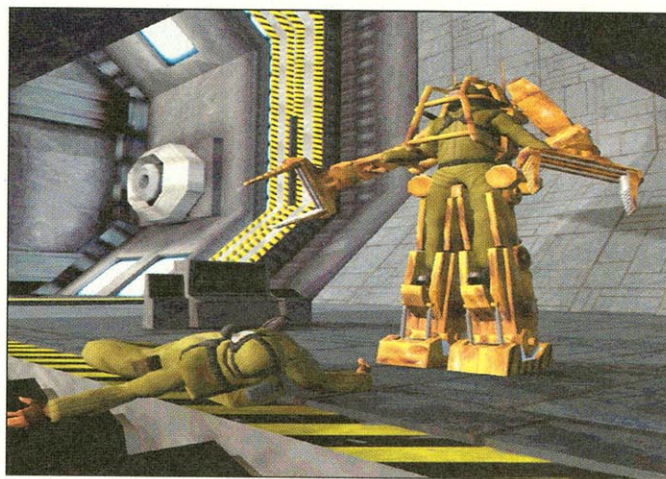
EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Ein würdiger PS2-Nachfolger der obskuren Kultserie – auch für Neueinsteiger interessant!“



■ **HAARSCHARF** Die gelenkigen Monster greifen aus allen Richtungen an und fallen oft in Scharen über die Marines her.



■ **DÉJÀ-VU** Sieht aus, als dürften wir auf der Sulaco endlich in die Roboterhülle schlüpfen, die Ripley in Alien 2 steuerte.

Aliens: Colonial Marines

» **GENRE**
Ego-Shooter
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Electronic Arts
» **INTERNET**
www.ea.com

Was geschah auf dem Schiff, dessen Besatzung zu Beginn von **Alien 3** notlanden musste?

Als die Mannschaft des Spielers auf die Überreste der Sulaco stößt, erwarten sie dort gleich mehrere unerfreuliche Überraschungen. Zum einen befindet sich das verlassene Schiff in der Umlaufbahn einer riesigen Sonne. Zum anderen macht sich gerade eine Bande Raumpiraten über die Fracht des Kreuzers her. Und diese Besucher haben wiederum eine besonders anhängliche Meute von blinden Passagieren aus ihren Brutstätten hervorge lockt, ausgestattet mit schwarzen Chitinpanzern und vor Geifer tropfenden Fangzähnen. Sie und Ihre CPU-gesteuerten Mit-Marines sollten sich also bis zum Hals mit virtuellen Granatwerfern, Smart Guns oder Strahlengewehren eindecken, bevor Sie sich in die verwinkelten Metallkorridore des

Wracks wagen. Ähnlich wie in *Alien – Die Wiedergeburt* für PSone müssen Sie sich unter größter Vorsicht von Raum zu Raum tasten und sich Scharen heimtückischer Außerirdischer erwehren. Eindrucksvolle Licht- und Soundeffekte in gewohnt düsterem Ambiente lassen einem dabei die Nackenhaare zu Berge stehen und beim Anblick eines eingesponnenen Besatzungsmitgliedes verlieren auch Ihre Polygon-Kollegen von Zeit zu Zeit die Nerven. Dann liegt es an Ihnen, eine Panik zu verhindern und Ihre Begleiter wieder zur Vernunft zu bringen. Ein noch lebendes Opfer können Sie auf eigenes Risiko befreien und in Ihre Mannschaft integrieren. Allerdings sollten Sie sich darauf gefasst machen, dass zu einem denkbar ungünstigen



■ **TARNMANTEL** In den (nicht ganz) verlassenen Gängen kriechen Gaswolken den Boden entlang.

Zeitpunkt ein außerirdisches Jungtier aus der Brust des armen Teufels hervorbricht, und schon mal den Flammenwerfer parat halten. Wer übrigens bei *Alien – Die Wiedergeburt* über die eigentümliche Maus-Bedienung geflucht hat, darf *Colonial Marines* beruhigt entgegensehen: Die diesjährige Hetzjagd soll flott und flüssig per Standard-Controller vonstatten gehen.

Stefanie Schetter



■ **KOMM ZU PAPI!** Die schleimigen Außerirdischen mit den scharfen Beißerchen sind wieder im Anmarsch.

ANGESPIELT Aliens: Colonial Marines	
System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Ca. 120,-
Termin	Ende 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Ca. 20
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Check-Six Games

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Mit dem bewährt beängstigenden Shooter werden sich die Aliens wohl auch auf der PS2 einnisten können.“



■ **BÖSER BLICK** Der extrem japanische, geradezu abstrakt zu nennende Grafikstil lässt die Endgegner alles andere als Furcht erregend aussehen.



■ **GUT FESTHALTEN!** Lindas Schal kann sich an jedem Punkt der Levels festhalten und sie wie mit einer Schleuder vorwärts katapultieren.

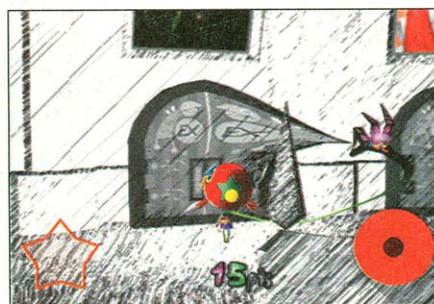
Freak Out

» **GENRE**
Action
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Treasure/SWING!
» **INTERNET**
www.swing-ag.de

Ein **dämonenbesessener Schal** und eine elastische Spielwelt – Treasure zeigt sich innovativ!

Schon die absurde Vorgeschichte macht deutlich, dass *Freak Out* (in der letzten Play Zone noch unter dem US-Titel *Stretch Panic* vorgestellt) kein „normales“ Spiel ist: Linda und ihre zwölf (!) eitelten Schwestern wurden von Dämonen angegriffen. Doch Linda hatte Glück, denn der ihr zugewiesene Dämon erwischte nur ihren alten Schal – und jetzt scheint er die kulleräugige Heldin mit dem Riesenkopf auch noch zu mögen! Der Spieler übernimmt bei *Freak Out* mit dem linken Analog-Stick die Steuerung von Linda und

lenkt mit dem rechten gleichzeitig den Dämonen-Schal. Noch origineller wird der Spielablauf dadurch, dass der Schal jeden Teil der Umgebung greifen und daran zerren kann. So werden Gegner durch die so genannte Snap-Attacke (an einem Körperteil ziehen und es mit einem Knall wieder loslassen) oder die Torpedo-Attacke (bei vollem „Zerr-O-Meter“) besiegt, und statt zu springen, katapultiert sich Linda mithilfe des Schals durch die Levels. Die Steuerung des Schals ist dabei schnell kapiert und mit etwas Übung er-



■ **GRAFIK-SCHOCK** Schon der Skizzen-Effekt bei der Levelauswahl dürfte viele Spieler abschrecken.

freulich präzise, das Greifen in den Raum klappt hervorragend. Leider scheinen den Entwicklern danach ein wenig die Ideen ausgegangen zu sein: In vier eher langweiligen Levels sammelt man Punkte zum Ausführen einer Spezialattacke oder zum Öffnen von Türen, hinter denen je eine besessene Schwester, sprich ein Endgegner, lauert. Spielt sich *Freak Out* anfangs noch recht witzig, so mangelt es dem Spielablauf auf Dauer offenbar an Abwechslung. Mal sehen, was sich bis zur Testversion noch tut!

Michael Pruchnicki



■ **AUSLADEND** Bei diesen Oberweiten wird so mancher Schal schwach. Allerdings empfiehlt es sich, zum Angriff eher von hinten an der verwundbarsten Stelle der Damen zu zerren – dem Kopf.

ANGESPIELT **Freak Out**

System	PlayStation 2
Hersteller	SWING!
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	DM 119,95
Termin	Ende Juli

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	15
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Treasure

EINSCHÄTZUNG

Gut

„Es bleibt abzuwarten, was *Freak Out* außer der originellen Spielidee letztendlich zu bieten hat.“

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK

PLAY STATION LEXIKON

Rennspiele

Titel **Hersteller** **Wertung**

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:

Crazy Taxi	Acclaim	88%
Rumble Racing	EA	86%
F1 Racing Championship	Ubi Soft	84%
Moto GP	Namco	84%
Ridge Racer V	Namco	82%
Smuggler's Run	Take 2	81%
Formel Eins 2001	Sony	79%

Aktuelle Empfehlung:

Crazy Taxi	Acclaim	88%
------------	---------	-----

Aktuelle Warnung:

The Flintstones in Viva Rock Vegas	Swing!	41%
------------------------------------	--------	-----

PSone-Empfehlung:

Formel Eins 2001	Sony	92%
------------------	------	-----

Beat 'em Up

Titel **Hersteller** **Wertung**

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:

Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Tekken Tag Tournament	Namco	82%

Aktuelle Empfehlung:

Dead or Alive 2	Tecmo	87%
-----------------	-------	-----

Aktuelle Warnung:

–		
---	--	--

PSone-Empfehlung:

Tekken 3	Namco	90%
----------	-------	-----

Action

Titel **Hersteller** **Wertung**

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:

Star Wars Starfighter	LucasArts	85%
Zone of the Enders	Konami	85%
Fur Fighters: Viggo's Revenge	Acclaim	79%
Sky Odyssey	Sony	78%
Armored Core 2	Ubi Soft	77%

Aktuelle Empfehlung:

Star Wars Starfighter	LucasArts	85%
-----------------------	-----------	-----

Aktuelle Warnung:

The Bouncer	Squaresoft	68%
-------------	------------	-----

PSone-Empfehlung:

Colony Wars 3: Red Sun	Psygnosis	92%
------------------------	-----------	-----

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-2-Spiele. Wir nennen die Referenztitel, geben Empfehlungen zu PSone-Titeln und aktuellen PlayStation-2-Spielen ab und warnen vor Gurken. Die Tests dieser Ausgabe werden erst in der nächsten 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.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE



Es kam aus dem Nichts und sah dabei so verdammt gut aus, dass uns die Münder offen standen.

Hersteller Virgin

Termin September

GENRE Action-Rollenspiel

COMMANDOS 2



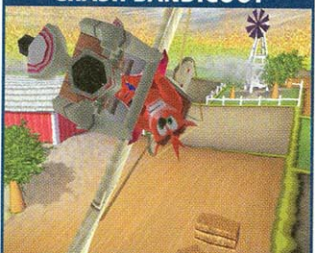
Sieben Männer, eine Frau und ein Hund bilden ein schlagkräftiges Anti-Nazi-Spezialkommando.

Hersteller Eidos

Termin 3. Quartal

GENRE Strategie

CRASH BANDICOOT



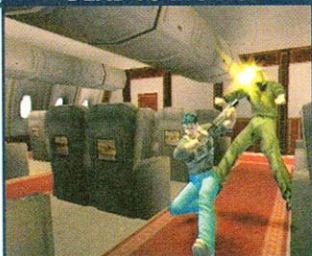
Kann der neue Entwickler Traveler's Tales wohl frischen Wind in die Crash-Reihe bringen?

Hersteller Universal

Termin 2001

GENRE Action

DEAD TO RIGHTS



Actionreiche Zeitlupen-Szenen und Schusswechsel mit zwei Wummen – John Woo lässt grüßen.

Hersteller	Namco
Termin	2002
GENRE	Action

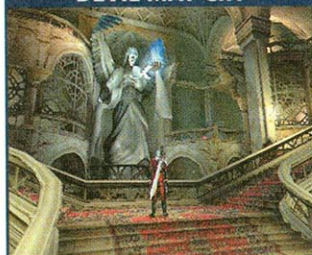
DEUS EX



Ob das PC-Spiel das Jahres 2000 auch das PlayStation-2-Spiel des Jahres 2001 werden kann?

Hersteller	Eidos
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

DEVIL MAY CRY



Beeindruckende Echtzeithintergründe und ein cooler Held setzen dieses Spiel auf Erfolgskurs.

Hersteller	Capcom
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

EXTREME G3



Mit einem Motorrad über der Schwerkraft trotzende Strecken heizen. Nichts für Weicheier.

Hersteller	Acclaim
Termin	August
GENRE	Rennspiel

FINAL FANTASY X



Wieder einmal beeindruckt Square mit perfekt animierten Zwischensequenzen.

Hersteller	Squaresoft
Termin	Ende 2001
GENRE	Rollenspiel

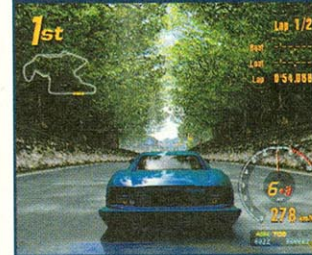
FLUCHT VON MONKEY ISLAND



Benutze Test-Version mit Play-Zone-Redakteur. Schau an fertigen Test auf Seite 86.

Hersteller	LucasArts
Termin	Juni/Juli
GENRE	Adventure

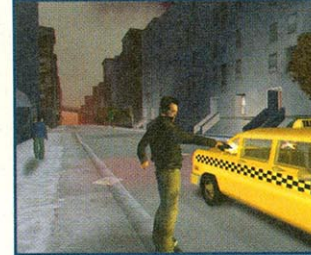
GRAN TURISMO 3 – A-SPEC



Wolfgang testete ausgiebig jede Strecke und jeden Wagen. Das Ergebnis finden Sie ab Seite 72.

Hersteller	Sony
Termin	20. Juni
GENRE	Rennspiel

GTA 3



Wir warten immer noch, dass wir den virtuellen Baseballschläger in der Redaktion schwingen dürfen.

Hersteller	Take 2
Termin	4. Quartal
GENRE	Action

Action-Adventure

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
MDK 2 – Armageddon	Interplay	88%
Onimusha	Capcom	86%
Extermination	Sony	84%
Shadow of Memories	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
Onimusha	Capcom	86%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
Metal Gear Solid	Konami	92%

Fußball

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Int. Superstar Soccer	Konami	85%
FIFA 2001	EA	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Int. Superstar Soccer	Konami	85%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
ISS PRO Evolution 2	Konami	95%

Wrestling

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Noch kein PlayStation-2-Titel erschienen		
Aktuelle Empfehlung:		
–		
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
WWF SmackDown! 2	THQ	91%

American Sports

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Madden NFL 2001	EA	90%
NBA Live 2001	EA	81%
NHL 2001	EA	79%
Aktuelle Empfehlung:		
Madden NFL 2001	EA	90%
Aktuelle Warnung:		
ESPN National Hockey Night	Konami	61%
PSone-Empfehlung:		
Madden NFL 2001	EA	91%

Sport (Sonstiges)

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Swing Away Golf	EA	81%
Knockout Kings 2001	EA	79%
Tiger Woods PGA Tour Golf	EA	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Swing Away Golf	EA	81%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
Everybody's Golf 2	Sony	88%

Trendsport

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
SSX	EA	87%
ESPN Winter X Games Snowboarding	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
ESPN Winter X Games Snowboarding	Konami	82%
Aktuelle Warnung:		
Sky Surfer	Swing!	46%
PSone-Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	92%

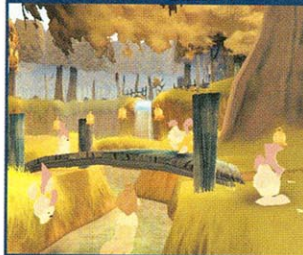
Jump & Run

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Rayman Revolution	Ubi Soft	90%
Aktuelle Empfehlung:		
Rayman Revolution	Ubi Soft	90%
Aktuelle Warnung:		
Gift	Cryo	62%
PSone-Empfehlung:		
Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	90%

Denkspiel/Puzzle

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Super Bust-A-Move	Acclaim	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
You don't know Jack	Take 2	86%

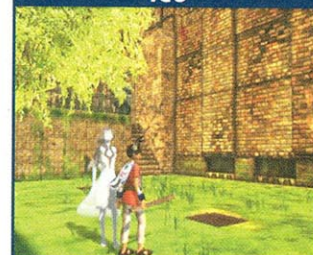
HERDY GERDY



Das ungewöhnliche Spielkonzept mit Disney-Design ist nicht nur was für die Jüngeren.

Hersteller	Eidos
Termin	September
GENRE	Action-Adventure

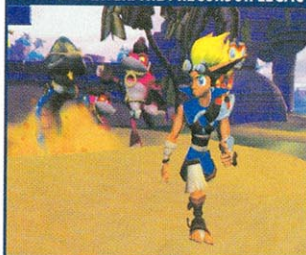
ICO



Sonys ambitionierter Titel galt auch auf der E3 immer noch eher als ein Geheimtipp.

Hersteller	Sony
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

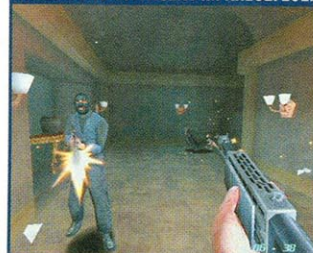
JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY



Ein Mann und sein Wiesel auf abenteuerlicher Suche nach einem Verwandlungsgegenmittel.

Hersteller	Sony
Termin	Ende 2001
GENRE	Jump & Run

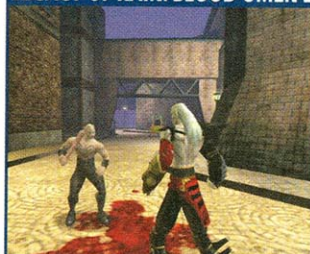
JAMES BOND 007: AGENT IM KREUZFEUER



Der berühmte Geheimagent zeigt sich auch auf der PlayStation 2 überraschend stilvoll.

Hersteller	EA
Termin	Ende 2001
GENRE	Action

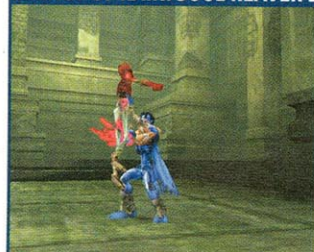
LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2



Technisch konnte uns Kains Rachefeldzug leider noch nicht so ganz überzeugen.

Hersteller	Eidos
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2



Wir hungern nicht nach frischen Seelen, sondern nach einer spielbaren Preview-Version!

Hersteller	Eidos
Termin	August/September
GENRE	Action-Adventure

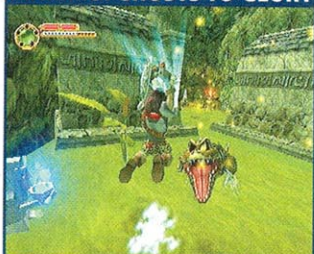
LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR



Die erste spielbare Version auf der E3 ließ auf ein actionreiches Strategiespiel hoffen.

Hersteller	Midway
Termin	Ende 2001
GENRE	Strategie-Rollenspiel

MAXIMO: GHOSTS TO GLORY



Ein richtiger Ritter kämpft sich auch in Herzchen-Shorts erfolgreich zur Prinzessin durch.

Hersteller	Capcom
Termin	Ende 2001
GENRE	Jump & Run

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



Neue Informationen zum neuen Medal of Honor-Titel lassen immer noch auf sich warten.

Hersteller	EA
Termin	Anfang 2002
GENRE	Ego-Shooter

MEDAL OF HONOR: FIGHTER COMMANDER



Ob EA auch mit Luftkrieg auf Siegeskurs geht, werden wohl erst die ersten Bilder zeigen.

Hersteller	EA
Termin	2002
GENRE	Simulation

Rollenspiele

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Summoner	THQ	86%
Aktuelle Empfehlung:		
Summoner	THQ	86%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
Final Fantasy IX	Squaresoft	96%

METAL GEAR SOLID 2



Wegen Informationssperre ist Solid Snake nun bis zum Herbst endgültig untergetaucht.

Hersteller	Konami
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

ONIMUSHA 2



Ein neuer Held, das gleiche Gameplay. Stefanie griff auf Seite 30 für Sie zum Katana.

Hersteller	Capcom
Termin	Anfang 2002
GENRE	Action-Adventure

Ego-Shooter

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Unreal Tournament	Infogrames	76%
TimeSplitters	Eidos	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Unreal Tournament	Infogrames	76%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
Medal of Honor Underground	EA	93%

PRISONER OF WAR



Hier kommen Sie nicht mit Gewalt und Waffen weiter, sondern nur mit List und Beobachtungsgabe.

Hersteller	Codemasters
Termin	Ende 2001
GENRE	Adventure

PROJECT EDEN



Das Design des Taktik-Adventures ist sehr von Filmen wie Judge Dredd und RoboCop inspiriert.

Hersteller	Eidos
Termin	September
GENRE	Action-Adventure

Strategie

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Ring of Red	Konami	85%
Theme Park World	EA	80%
Aktuelle Empfehlung:		
Ring of Red	Konami	85%
Aktuelle Warnung:		
Kessen	EA	63%
PSone-Empfehlung:		
Front Mission 3	Squaresoft	89%

RED FACTION



Wir schlossen uns für Sie der Rebellion an und testeten ihre Feuerkraft auf Seite 78.

Hersteller	THQ
Termin	22. Juni
GENRE	Ego-Shooter

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA COMPLETE



Zombies, Waffen, Rätsel, gute Grafik – fertig ist das bisher beste Resident Evil.

Hersteller	Capcom
Termin	Ende 2001
GENRE	Action-Adventure

Music & Entertainment

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
MTV Music Generator 2	Codemasters	81%
Dschungelbuch Groove Party	Ubi Soft	79%
Aktuelle Empfehlung:		
MTV Music Generator 2	Codemasters	81%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
Dancing Stage Euromix	Konami	88%

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: 18.06.2001

Angekündigte Neuerscheinungen PlayStation 2



Juli			
Titel	Genre	Hersteller	Release
7 Blades	Action	Konami	Juli
ATV: Offroad	Rennspiel	Sony	11. Juli
Cart Fury	Rennspiel	Konami	Juli
Cueball 3	Action	Virgin	Juli
Dukes of Hazard 2	Rennspiel	Ubi Soft	Juli
Familie Feuerstein: Viva Rock Vegas	Rennspiel	Swing/Virgin	Anfang Juli
Flucht von Monkey Island	Adventure	LucasArts/EA	Juli
Freak Out	Action	Swing!	Mitte Juli
Gran Turismo 3 - A-spec	Rennspiel	Sony	20. Juli
Hidden Invasion	Action	Swing/Virgin	Mitte Juli
Ministry of Sound Interactive Edition	Entertainment	Ubi Soft	Juli
NBA Street	Sport	EA Sports	5. Juli
Robot Warlords	Strategie	Midas	20. Juli
Tokyo Xtreme Racer	Rennspiel	Ubi Soft	Juli



August			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Bundesliga Manager X	Sport-Simulation	software2000	August
Dark Cloud	Adventure	Sony	29. August
Extreme G 3	Rennspiel	Acclaim	August
Lakomasters EX	Sport	Midas	31. August
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Action-Adventure	Eidos	August/September
Penny Racers	Rennspiel	Midas	3. August
Rune	Action	Take 2	August
Shadowman 2	Action	Acclaim	August
Surfing: The New Wave	Sportspiel	Acclaim	August

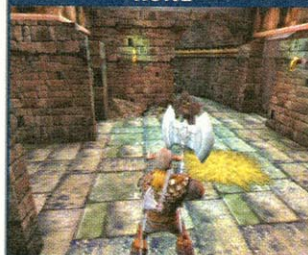


September			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Alone in the Dark	Action-Adventure	Infogrames	21. September
Baldur's Gate: Dark Alliance	Rollenspiel	Virgin	September
Championship Motocross 2001/02	Rennspiel	THQ	Ende September
DSF Fussball Manager 2001	Simulation	Ubi Soft	September
Ephemeral Fantasia	Rollenspiel	Konami	September
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	Action-Adventure	Ubi Soft	September
Force of One	Action	Virgin	Anf. September
Giants: Citizen Kabuto	Action	Virgin	September
Herdy Gerdy	Geschicklichkeit	Eidos	September
Hype The Time Quest	Adventure	Ubi Soft	September
Lotus Challenge	Rennspiel	Virgin	September
MX2002 feat. Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	Ende September
Project Eden	Action	Eidos	September
Run Like Hell	Action-Adventure	Virgin	September
TIF 2002	American Sports	Sony	September
Twisted Metal: Black	Action	Sony	September
Victorious Boxers	Boxen	Empire Interactive	7. September
Wing Over 3	Simulation	Virgin	September
World Rally Championship 2001	Rennspiel	Sony	September



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
AirBlade	Boarding	Sony	4. Quartal
B.A.S.S. Strike	Angel-Simulation	THQ	Ende Oktober
B.A.S.S. Strike	Sport	THQ	4. Quartal
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	Oktober
Casper	Action-Adventure	TDK Mediactive	4. Quartal
Commandos 2	Strategie	Eidos	3. Quartal
Conflict Zone	Strategie	Ubi Soft	November
Cool Boarders: Code Alien	Snowboarding	UEP Systems	4. Quartal
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	Action	Universal	4. Quartal
Dark Summit	Action-Adventure	THQ	Ende November
Deus Ex	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal
Devil may Cry	Action-Adventure	Capcom	4. Quartal
Disneys Tarzan	Action-Adventure	Ubi Soft	November
Drakan II	Action-Adventure	Sony	4. Quartal
Drakan	Action-Adventure	Sony	4. Quartal
Endgame	Action	Empire Interactive	26. Oktober
ESPN X Games Skateboarding	Trendsport	Konami	November
ESPN X Games Snowboarding	Snowboarding	Konami	4. Quartal
Everybody's Golf 3	Sport	Sony	4. Quartal
F1 Down Force	Rennspiel	Virgin	November
F1 World Grand Prix	Rennspiel	Video Systems	3. Quartal
Final Fantasy X	Rollenspiel	Squaresoft	4. Quartal
Fusion GT	Rennspiel	Crave	4. Quartal
Grand Theft Auto 3	Action	Take 2	4. Quartal

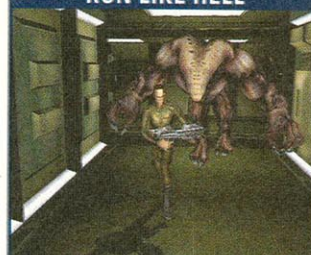
RUNE



Wir müssen uns noch eine Ausgabe gedulden, bis wir endlich die Test-Axt schwingen dürfen.

Hersteller	Take 2
Termin	Mitte 2001
GENRE	Action

RUN LIKE HELL



Zum Weglaufen sah das Spiel auf der E3 zwar nicht aus, aber auch nicht wirklich schön.

Hersteller	Virgin
Termin	September
GENRE	Action

SHADOW MAN 2ND COMING



Der Grusel rührte beim ersten Teil noch von der Grafik her, der zweite könnte ein Hit werden.

Hersteller	Acclaim
Termin	August
GENRE	Action-Adventure

SILENT HILL 2



Keine Innovation im Gameplay, aber durch die bessere Grafik dürfte der Horror perfekt werden.

Hersteller	Konami
Termin	Ende Oktober
GENRE	Action-Adventure

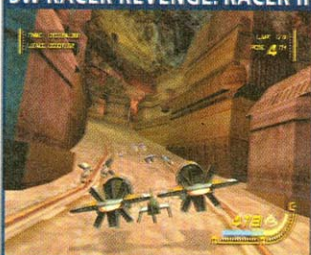
SSX: TRICKY



Ja! Ein neues SSX! Mehr Strecken und neue Fahrer bringen ein noch cooleress Snowboard-Spiel.

Hersteller	EA
Termin	Herbst 2001
GENRE	Snowboarding

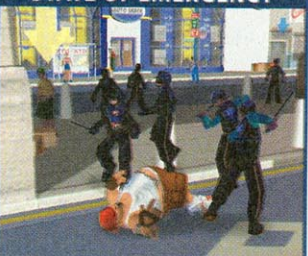
SW RACER REVENGE: RACER II



Mit der Umsetzung des ersten Teils ist es nix geworden. Dafür kommt der zweite auf die PS2.

Hersteller	LucasArts
Termin	1. Quartal 2002
GENRE	Rennspiel

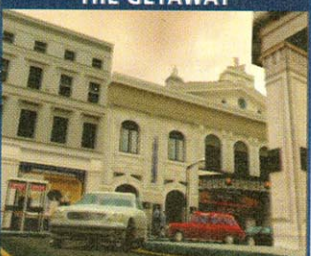
STATE OF EMERGENCY



Das etwas andere Action-Titel. Totale Anarchie in den Straßen bringt ein explosives Spielerlebnis.

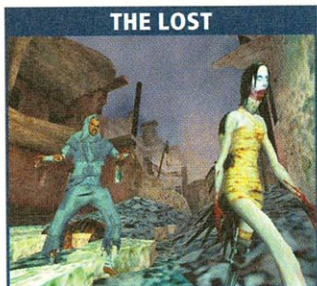
Hersteller	Take 2
Termin	4. Quartal 2001
GENRE	Action

THE GETAWAY



Sonys viel gehyptes Großprojekt glänzte auf der E3 leider nur durch Abwesenheit.

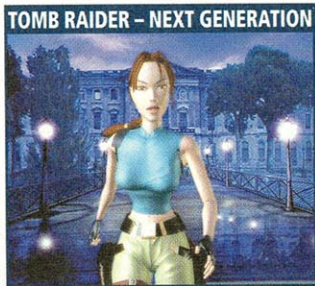
Hersteller	Sony
Termin	August
GENRE	Action-Rennspiel



THE LOST

Die neun Kreise der Hölle warten ungeduldig darauf, endlich von uns erforscht zu werden.

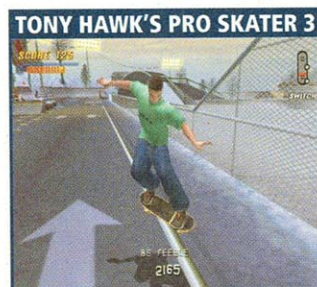
Hersteller	Crave
Termin	November
GENRE	Action-Adventure



TOMB RAIDER - NEXT GENERATION

Es dauert noch bis nächstes Jahr, bis Miss Croft endlich wieder ihr Silikon in Schwung bringen darf.

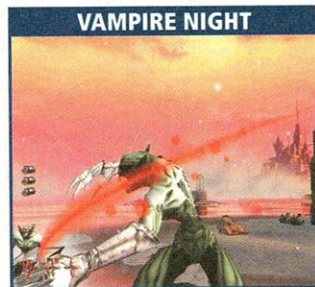
Hersteller	Eidos
Termin	2002
GENRE	Action-Adventure



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Auch auf der PlayStation 2 wird Tony Hawk der Vorreiter im Skateboarding-Genre sein.

Hersteller	Activision
Termin	Herbst 2001
GENRE	Skateboarding



VAMPIRE NIGHT

Die Lightgun-Shooter sind wieder im Kommen. Genre-Veteran Namco schickt Sie auf Vampirjagd.

Hersteller	Namco
Termin	Nicht bekannt
GENRE	Action



VIRTUA FIGHTER 4

Sega führt seine beliebte Prügelspiel-Serie in völlig neue Grafik-Dimensionen.

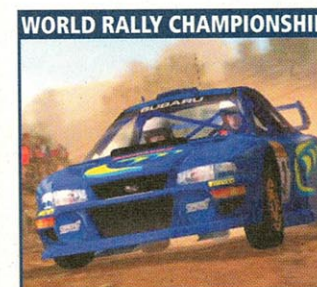
Hersteller	Sega
Termin	3. Quartal
GENRE	3D-Beat-'em-Up



WIPEOUT FUSION

Die E3-Version lief flüssig. Fertig wird sie aber trotzdem erst im Oktober sein.

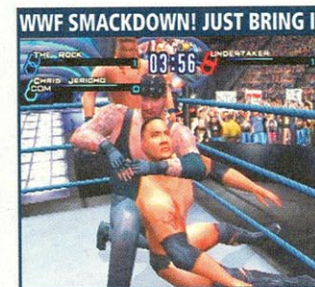
Hersteller	Sony
Termin	Oktober
GENRE	Rennspiel



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Sonys Rallye-Titel wartet mit offizieller Lizenz und einer PS2-exklusiven Game-Engine auf.

Hersteller	Sony
Termin	September
GENRE	Rennspiel



WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT

Bessere Grafik, typisches Wrestling-Gameplay: THQ setzt auf sein altbewährtes Konzept.

Hersteller	THQ
Termin	Anfang November
GENRE	Wrestling

2001 (Fortsetzung)			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Grandia 2	Rollenspiel	Ubi Soft	4. Quartal
Half-Life	Action	Sierra	4. Quartal
Harvest Moon: Save the Homeland	Adventure	Natsume	4. Quartal
Herdy Gerdy	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal
Hidden & Dangerous II	Strategie	Take 2	3. Quartal
Ico	Action-Adventure	Sony	4. Quartal
Jade Cocoon 2	Rollenspiel	Ubi Soft	4. Quartal
Jak & Daxter: The Precursor Legacy	Action-Adventure	Sony	4. Quartal
James Bond 007 - Agent im Kreuzfeuer	Action	EA	4. Quartal
Kessen II	Strategie	Koei	4. Quartal
Klonoa 2: Lunatic's Veil	Jump & Run	Sony	4. Quartal
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal
Legion - Legend of Excalibur	Strategie	Midway	4. Quartal
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Trendsport	Activision	4. Quartal
Maximo: Ghosts to Glory	Jump & Run	Capcom	4. Quartal
Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty	Action-Adventure	Konami	4. Quartal
Monster Jam Maximum Destruction	Rennspiel	Ubi Soft	4. Quartal
Moto GP 2	Rennspiel	Sony	4. Quartal
MTV Sports: Pure Ride 2	Sport	THQ	Ende November
MX Rider	Rennspiel	Infogrames	4. Quartal
NHL Hitz	Sport	Midway	4. Quartal
No One Lives Forever	Action	EA Games	4. Quartal
Project Eden	Action-Adventure	Eidos	3. Quartal
Rainbow Six: Rogue Spear	Action	Ubi Soft	November
Rayman M	Jump & Run	Ubi Soft	November
Resident Evil Code: Veronica	Action-Adventure	Capcom	4. Quartal
Robocop	Action	Virgin	November
Salt Lake 2001	Sport	Eidos	November
Silent Hill 2	Action-Adventure	Konami	Ende Oktober
Silent Scope 2: Dark Silhouette	Action	Konami	4. Quartal
Simpsons Road Rage	Rennspiel	Fox Interactive	4. Quartal
Sled Storm 2	Sport	EA	4. Quartal
Soldier of Fortune	Action	Majesco Sales Inc.	4. Quartal
Spin (Arbeitstitel)	Rennspiel	Sony	4. Quartal
Splashdown	Rennspiel	Infogrames	4. Quartal
SSX Tricky	Snowboarding	EA	4. Quartal
Star Trek Voyager: Elite Force	Action	Majesco Sales Inc.	4. Quartal
State of Emergency	Action	Take 2	4. Quartal
Street Lethal	Rennspiel	Activision	4. Quartal
Stuntman	Action	Infogrames	4. Quartal
Sunny Garcia Championship Surfer	Surfing	Ubi Soft	November
Supercar Street Challenge	Rennspiel	Activision	3. Quartal
Test Drive	Rennspiel	Sony	4. Quartal
Tetris Worlds	Geschicklichkeit	THQ	Anfang November
The Getaway	Action-Adventure	Sony	3. Quartal
The Legend of Alon D'Ar	Rollenspiel	Ubi Soft	4. Quartal
The Lost	Action-Adventure	Crave	Ende November
The Mummy Returns	Action-Adventure	Universal	4. Quartal
Thunderhawk: Operation Phoenix	Action	Eidos	4. Quartal
Time Crisis 2	Action	Sony	Oktober
Titanium Angels	Action	Hasbro	4. Quartal
Tony Hawk's Pro Skater 3	Trendsport	Activision	3. Quartal
Top Gun	Action	Titus	4. Quartal
Ultimate Fighting Championship	Sport	Crave	4. Quartal
Vampire Night	Action	Namco	4. Quartal
Virtua Fighter 4	3D-Beat-'em-Up	Sega	3. Quartal
Wave Rally	Rennspiel	Eidos	4. Quartal
Wipeout Fusion	Rennspiel	Sony	Oktober
Worlds Sports Cars	Rennspiel	Empire Interactive	4. Quartal
WTA Tour Tennis	Sport	Konami	Oktober
WWF SmackDown! Just Bring It	Wrestling	THQ	Anfang November

2002			
Titel	Genre	Hersteller	Release
18 Wheeler	Rennspiel	Take 2	2002
Aliens: Colonial Marines	Action	EA	2002
Barbarian	Action	Virgin	2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Sport	Acclaim	2002
Dead to Rights	Action	Namco	2002
Dynasty Warriors 3	Action	Koei	2002
ESPN National Hockey Night 2002	Sport	Konami	2002
ESPN Winter Sports 2002	Sport	Konami	2002
Frogger: The Great Quest	Jump & Run	Konami	2002
Gitaroo-Man	Geschicklichkeit	Koei	2002
H2O: Drive	Rennspiel	Crave	2002
Kinetica	Rennspiel	Sony	2002
Knights	3D-Jump&Run	Swing!	Februar
Max Payne	Action	Take 2	2002
Medal of Honor: Fighter Commander	Action	EA	2002
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	EA	1. Quartal 2002
Motor Mayhem	Action	Infogrames	2002
NBA 2Night 2	Sport	Konami	2002
NHL 2002	Sport	EA Sports	2002
No One Lives Forever	Action	Vivendi Universal	2002
Onimusha 2	Action-Adventure	Capcom	1. Quartal 2002
Police 911	Action	Konami	Februar
PRYZM Chapter One: The Dark Unicorn	Action-Adventure	TDK Mediaactive	2002
Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	Cinemaware	1. Quartal 2002
Robocop	Action	Titus	2002
Rubu Tribe	Action-Adventure	Interplay	1. Quartal 2002
Smuggler's Run 2: Hostile Territories	Rennspiel	Take 2	2002
Socom	Action	Sony	2002
Soul Calibur 2	Beat 'em Up	Namco	2002
Spider-Man - The Movie	Action	Activision	2002
Spy Hunter	Action	Midway	2002
Star Trek: Shattered Universe	Action	Interplay	1. Quartal 2002
Star Wars: Racer Revenge: Racer II	Rennspiel	LucasArts	2002
Tekken 4	Beat 'em Up	Namco	2002
This is Football 2002	Sport	Sony	2002
Time Splitters 2	Ego-Shooter	Eidos	1. Quartal 2002
Tiny Toons Adventures	Jump & Run	Swing!	Februar
Tomb Raider - The Next Generation	Action-Adventure	Eidos	2002
Tribes 2	Action	Vivendi Universal	2002
Yanya Caballista	Sport	Koei	2002

SCHON GETESTET

Auf der Suche nach einem Test? Auf dieser Seite finden Sie die

50 wichtigsten Tests der letzten Ausgaben in einer Übersicht.

Titel	Beschreibung	Hersteller	Test in PZ	Wertung
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 Air Attack: Blade's Revenge	Das beste PS2-Army-Men-Spiel	3DO	07/01	77%
Army Men Green Rogue	Das bislang schlechteste PS2-Spiel	3DO	05/01	18%
Army Men: Sarge's Heroes 2	Immerhin mittelmäßiges Spiel der Endlosreihe	3DO	06/01	65%
Crazy Taxi	Diese Spielhallenumsetzung ist ein Pflichtkauf!	Acclaim	07/01	88%
Donald Duck Quack Attack	Grafisch schönes 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 National Hockey Night	Hockey mit Gameplay-Schwächen	Konami	07/01	61%
ESPN NBA 2Night	Der EA-Rivale unterlag im Test knapp	Konami	05/01	75%
Evergrace	Durchschnittliches Rollenspiel, gut vertont	Crave	04/01	67%
Extermination	Fesselnder Survival-Horror!	Sony	07/01	84%
F1 Racing Championship	Ubi fährt nur knapp am Hit vorbei.	Ubi Soft	04/01	84%
Formel Eins 2001	Frustrierend schwerer Formel-Eins-Zirkus	Sony	06/01	79%
Fur Fighters: Viggo's Revenge	Komplexer Comic-Shooter	Acclaim	07/01	79%
Gauntlet: Dark Legacy	Unspektakulär, mit gutem Mehrspielermodus	Midway	07/01	64%
Gift	Mittelmäßiges Comic-Jump&Run	Cryo	07/01	62%
GunGriffon Blaze	Mech-Action mit etwas zu geringem Umfang	Swing!	04/01	72%
Heroes of Might & Magic	Vereinfachter, aber origineller Ableger des PC-Hits	3DO	06/01	70%
Kengo	Ordentliches Schwertkampfspiel.	Ubi Soft	04/01	70%
Knockout Kings 2001	Realistische Box-Sim	EA	04/01	79%
Kuri Kuri Mix	Originelles Geschicklichkeitsspiel	Empire	07/01	79%
MDK 2 – Armageddon	Skurrielles und hervorragendes Action-Adventure!	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%
Onimusha	Hervorragendes Samurai-Action-Adventure	Capcom	07/01	86%
Operation Winback	Ordentliches Mächtegegn-Metal-Gear-Solid	Koei	06/01	71%
Ring of Red	Der Strategie-Hit aus Japan!	Konami	07/01	85%
Rumble Racing	Extrem spaßiger Racer mit Stunteinlagen	EA	06/01	86%
Shadow Of Memories	Fesselndes Adventure, leider 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%
Sky Surfer	Müde Extremsport-Umsetzung	Swing!	07/01	46%
Star Wars Starfighter	Endlich mal wieder ein Hit für ein Star-Wars-Spiel	LucasArts	05/01	85%
Star Wars Super Bombad Racing	Nett gemeinter Fun-Racer	LucasArts	07/01	69%
Street Fighter EX3	Traditionsspiel für Prügel-Nostalgiker	Capcom	05/01	75%
Summoner	Der erste Rollenspiel-Hit für die PS2!	THQ	04/01	86%
The Bouncer	Mittelmäßiger Action-Auftritt von Square!	Squaresoft	07/01	68%
The Flintstones in Viva Rock Vegas	Finger weg von diesem Funracer	Swing!	07/01	41%
Tiger Woods PGA Tour 2001	Anspruchsvolle Golfsimulation.	EA	04/01	76%
Unreal Tournament	Ordentlicher Ego-Shooter!	Infogrames	07/01	76%
Warriors of Might & Magic	Mittelmäßiges Fantasy-Action-Adventure	3DO	06/01	62%
WDL Thundertank	Grafisch unterdurchschnittlich und nur im Multiplayer brauchbar	3DO	04/01	57%
Zone of the Enders	Action mit coolem Look!	Konami	04/01	85%

INFO Aktuelle Empfehlungen

Crazy Taxi



■ CRAZY TAXI Acclaim hat bei der Umsetzung des Sega-Klassikers ganze Arbeit geleistet.

Extermination



■ EXTERMINATION Sony beschert einen sehr gut inszenierten Survival-Horror-Spaß.

Onimusha



■ ONIMUSHA Capcom treibt PS2-Besitzern mit Onimusha die Freudentränen in die Augen.

Ring of Red



■ RING OF RED Strategie-Fans finden mit Ring of Red die bisherige Genre-Referenz für PS2.

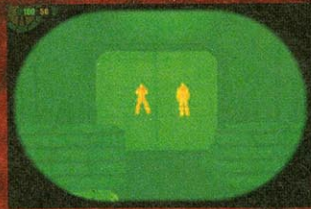
DIE REVOLUTION BEGINNT!



SCHLAGT ZURÜCK

RED FACTION™

Wir haben Geschütztürme mit unserer neuen Geo-Mod™ Technologie zum Einsturz gebracht, haben Ultors Fahrzeuge entführt, indem wir einen Hinterhalt an den Versorgungslinien gelegt haben, und haben Bunker ausgeraubt, um ein eindrucksvolles Waffenarsenal anzuhäufen. Seht selbst, was Ultors Überwachungskameras bei unserem letzten Überfall aufgezeichnet haben, und schließt euch der Revolution an!



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.

THQ
WWW.THQ.DE

PlayStation®2

WINDOWS® 95/98
PC
ROM
WINDOWS® ME

1



TÖDLICH Er läuft und läuft: Solid Snake schießt mal wieder an die Spitze der Lesercharts. Wir fiebern mit unseren Lesern dem Nachfolger entgegen.

2



ZIELGERADE Noch erfreuen sich die Leser an GT 2 – bis GT 3 kommt!

3



VERDIENTER DRITTER Das originale SSX hat mittlerweile alle überzeugt.

Leser-Charts

Platz	Vormonat	Titel	System	Wertung	Monat
1	(5)	Metal Gear Solid	PSone	92%	28
2	(17)	Gran Turismo 2	PSone	95%	17
3	(12)	SSX	PS2	87%	6
4	(10)	FIFA 2001	PS2	83%	6
5	(Neu)	Crazy Taxi	PS2	88%	1
6	(20)	Timesplitters	PS2	76%	7
7	(8)	Tekken Tag Tournament	PS2	82%	6
8	(2)	Resident Evil 3	PSone	89%	17
9	(Neu)	Formel Eins 2001	PS2	79%	1
10	(Neu)	Alone in the Dark: The ...	PSone	80%	1
11	(WE)	WWF SmackDown! 2	PSone	91%	3
12	(WE)	Medal of Honor Underground	PSone	93%	4
13	(NEU)	ISS Pro Evolution 2	PSone	95%	1
14	(3)	Unreal Tournament	PS2	76%	2
15	(WE)	Tomb Raider – Die Chronik	PSone	85%	4
16	(Neu)	Summoner	PS2	86%	1
17	(13)	Shadow Of Memories	PS2	81%	2
18	(18)	Driver 2	PSone	95%	6
19	(11)	Silent Hill	PSone	90%	16
20	(1)	Dead Or Alive 2	PS2	87%	4

Quelle: PS2-Zeugnis-Auswertung

Auch hier gilt: Solange sich PSone-Titel unter Ihren Favoriten befinden, werden sie auch hier aufgeführt. Wäre auch blöd sonst, befinden sich die beiden Spitzenplätze doch fest in PSone-Hand. **METAL GEAR SOLID** und **GRAN TURISMO 2** sind einfach nicht totzukriegen. Während **DEAD OR ALIVE 2** im freien Fall von Platz 1 auf Platz 20 geflogen ist, hat sich **SSX** fleißig wieder in die Spitzengruppe hochgearbeitet. Auch **WWF SMACKDOWN! 2** feiert nach langer Abwesenheit ein Comeback in den Lesercharts.

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

PRÄSENTIERT DIE AKTUELLEN

CHARTS

Verkaufs-Charts

Platz	Vormonat	Titel	System	Wertung	Monat
1	(NEU)	Formel Eins 2001	PS2	79%	1
2	(NEU)	Extermination	PS2	84%	1
3	(NEU)	Crazy Taxi	PS2	88%	1
4	(NEU)	Alone in the Dark: The ...	PSone	80%	1
5	(NEU)	Formel Eins 2001	PSone	92%	1
6	(WE)	Wer wird Millionär	PSone	60%	2
7	(WE)	Gran Turismo 2 – Platinum	PSone	95%	5
8	(NEU)	Rainbow Six: Rogue Spear	PSone	42%	1
9	(NEU)	Rumble Racing	PS2	86%	1
10	(2)	Unreal Tournament	PS2	76%	2
11	(NEU)	Summoner	PS2	86%	1
12	(WE)	Final Fantasy IX	PSone	96%	4
13	(1)	Duke Nukem: Land ...	PSone	66%	2
14	(NEU)	Heroes of Might and Magic	PS2	70%	1
15	(WE)	Tekken Tag Tournament	PS2	82%	2

Auch wenn wir die PSone-Berichterstattung weitestgehend eingestellt haben, bleibt uns die „alte“ PlayStation in den Charts noch so lange erhalten, wie sich die Spiele gut verkaufen. Traditionstitel wie **FINAL FANTASY IX** oder Spiele mit starker Lizenz wie **DUKE NUKEM** oder **WER WIRD MILLIONÄR** können bislang den Stars auf der neuen Konsole immer noch trotzen. Erstaunlich der Wiedereinstieg von **TEKKEN TAG TOURNAMENT**: Gab es da vielleicht eine Welle von PlayStation-2-Neukäufern?

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	System	Hersteller	Monat
1	(1)	Metal Gear Solid 2	PS2	Konami	12
2	(2)	Gran Turismo 3	PS2	Sony	12
3	(3)	Silent Hill 2	PS2	Konami	8
4	(7)	Final Fantasy X	PS2	Squaresoft	5
5	(5)	GTA 3	PS2	Take 2	4
6	(NEU)	WWF SD – Just bring it!	PS2	THQ	1
7	(NEU)	T. Hawk's Pro Skater 3	PS2	Activision	1
8	(4)	RE CODE: Veronica	PS2	Capcom	7
9	(6)	Devil May Cry	PS2	Capcom	2
10	(NEU)	Stuntman	PS2	Infogrames	1

Quelle: PS2-Zeugnis-Auswertung

Aus dem Most-Wanted-Charts ist die PSone mittlerweile völlig verschwunden. Dazu gibt es einfach zu viele wirklich hochkarätige Neuankündigungen für die PlayStation 2. Das Vertrauen unserer Leser in die Fähigkeiten der **DRIVER**-Macher ist dabei unerschütterlich. Gegen harte Konkurrenz und trotz nur spärlicher Informationen konnte sich **STUNTMAN** auf Platz 10 etablieren. Der Vorsprung von **METAL GEAR SOLID 2** gegenüber dem Rest der Liste ist übrigens gigantisch hoch.

HANS IPPISCH, 31, Redaktionsdirektor



Jetzt geht's endlich los! Für Videospieler-Fans brechen tolle Zeiten an. Ende Juni erschien der Game Boy Advance, und die PS2-Hitwelle kommt mit GT3 endlich ins Rollen!

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Gran Turismo 3

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Michel Van Dyke – Die große Illusion

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Rocky: Special Edition

MICHAEL PRUCHNICKI, 23, Redakteur



Hat sich endlich einen protzigen 84er-Fernseher ins Wohnzimmer gestellt und hofft, dass das TV-Regal hält. Schwört neuerdings auf die MiniDisc-Longplay-Funktion.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Le Mans 24 Stunden

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Spock's Beard – V

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

The Ultimate Toy Box (Toy Story 1+2)

AXEL SCHRÜFER, 28, DVD-Redakteur



Hat sich selten so sehr gefreut über einen Flop-Show und Sinnkrise macht "Big Diet"-Margarete hoffentlich wieder eine lange TV-Diät...

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Gran Turismo 3

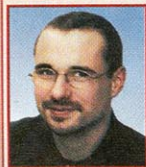
AKTUELLE LIEBLINGS-CD

R.E.M. – Reveal

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Space Cowboys

ANDRÉ HORN, 27, Leitender Redakteur



Möchte sich auf diesem Wege noch einmal herzlich bei Christoph Klapetek bedanken, der sich beim Filmen auf der E3 und beim Schnitt des E3-Monsterberichtes tapfer geschlagen hat.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Anarchy Online (PC)

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Theatre Of Tragedy – Musique

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

The Big Lebowski

STEFANIE SCHWARZ, 23, Redakteurin



Frägt sich derzeit, ob sie sich für den kargen Rest ihres Monatsgehalts wohl zwei Cyberarme mit Reflexboostern leisten kann, die es ihr ermöglichen, ihre Artikel schneller zu tippen.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Red Faction, Shadowrun (SNES)

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Deus Ex – Soundtrack

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Hellraiser Limited Edition-Box

ALEXANDRA BÖHM, 26, Senior Designer



Hat sich von Christians Fremdsprachenfieber anstecken lassen, orientiert sich dabei aber eher an Spaghetti, Minestrone und Pasta und lernt deshalb Italienisch.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Sprachkurs Italiano (PC)

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Soundtrack – Pearl Harbor

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

High Fidelity

WOLFGANG FISCHER, 29, Volontär



Durfte das Lotuswerk in England besuchen und ein paar schnelle Runden auf der haus-eigenen Teststrecke drehen. Seitdem spart er jeden Pfennig für einen Lotus Exige.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Winning Eleven 5

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Deus Ex – Soundtrack

AKTUELLE LIEBLINGSBUCH

Shadowrun Regelwerk 3.01D

WERNER SPACHMÜLLER, 24, Content-Coord.



Werner genoss die Sonne an der schönen italienischen Adria und ließ sich Nudeln, Pizza, Cappuccino und Vino servieren. Manchmal kann Faulenzen so schön sein.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Crazy Taxi

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

R.E.M. – Reveal

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Drei Engel für Charlie

CHRISTIAN HARNOTH, 30, Senior Designer



Hat für diese Ausgabe an Wochenenden und Feiertagen geschuftet, um sich ein paar Tage Urlaub in Paris freischaufeln zu können und seine Französischkenntnisse an den Mann zu bringen.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

tmx französisch 3.0 (PC)

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Faithless – Outrospective

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Ein Lied von Liebe und Tod – Gloomy Sunday

ALBRECHT OTT, 30, Redakteur



Als altes Hippiekind hat er nach seinem 30. Geburtstag beschlossen, sich selber nicht zu mehr zu trauen. Jetzt nervt er die Redaktion mit endlosen Streitgesprächen mit sich selbst.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Silent Hill 2

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Never mind the Bollocks here's the Sex Pistols

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Hitchcock Collection 2

STEFANIE SCHETTER, 23, Redakteurin



Gab sich drei Tage „Volle Dröhnung“ bei Rock im Park und feierte die nächsten Wochen ungeduldig der Testversion von Monkey Island entgegen.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Flucht von Monkey Island

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Live – The Distance to Here

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Kindred: The Embraced

DAS TEST-SYSTEM



Auf Spiele, die ein gutes Spielerlebnis zu einem günstigen Preis bieten, weisen wir mit dem PreStipp hin.



Wird ein Spiel von den Lesern besonders herbeigeseht, 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

Cart Fury101



Gran Turismo 374

Le Mans 24 Stunden94



Rollenspiele

Keine



Action-Adventures

Flucht von Monkey Island90



Action-Spiele

7 Blades100



Red Faction80



Sportspiele

Int. League Soccer101



NBA Street86



Beat 'em Ups

Bloody Roar 398



Geschicklichkeit

Keine



Strategie

Robot Warlords101



Jump & Run

Keine

Gran Turismo 3: A-spec

PLAY
ZONE HIT

MOST WANTED
PLAYZONE

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

Schon zum Launch angekündigt, ewig verschoben und jetzt endlich im ausführlichen Test: Das heiß begehrte Rennspiel ist der erste absolute **Megaknaller** auf der PS2.

Gran Turismo 3: A-spec ist etwas ganz Besonderes. Hier ist das Schlagwort „realistischer Fahrsimulator“, mit dem sich auch andere Spiele schmücken, nicht nur eine leere Hülle, mit der seitens des Herstellers versucht wird, leichtgläubige Käufer zu locken. Polyphony Digital, das für den Titel verantwortliche Entwicklungsstudio, hat wirklich alles getan, um allen Rennspielern mit einer PlayStation 2 ein einzigartiges Fahrerlebnis am heimischen Fernsehgerät zu bieten. Dies fängt bei den über 180 im Spiel enthaltenen Autos an und setzt sich in vielen weiteren Aspekten des Spiels fort. Im Schnitt dauerte es zwei Wochen, bis Programmierer und Designer die vielen kleinen Details in jedes Modell integriert hatten. Dafür sehen die Autos aber auch wirklich erstklassig aus und heben sich dadurch qualitativ deutlich von vergleichbaren Rennspielen ab. Für den Arcade-Modus wurden die Fahrzeuge in fünf Klassen unterteilt, darunter befinden sich beispielsweise normale Straßenaautos, Tourenwagen und auch Rallye-Boliden. Eine übersichtliche Liste

aller Fahrzeuge finden Sie in diesem Testbericht unter „INFO – Alle Autos im Überblick“.

Grafische Opulenz

Dieselbe Sorgfalt ließen die Entwickler bei der Umsetzung der 20 Rennstrecken walten. Insgesamt 16 dieser Kurse dürfen Sie im Laufe des Spiels sogar in umgekehrter Richtung befahren. Fans der Serie werden viele der Strecken sofort erkennen, da diese schon im zweiten Teil Verwendung gefunden haben. Aber gerade hier zeigt sich, dass sich die ständigen Verschiebungen des Spiels „gelohnt“ haben. Bis auf den etwas langweiligen Test Course wartet jede Strecke mit einer Vielzahl grafischer Leckerbissen auf. Besonders die in manchen Levels fast blendend helle Sonne und der aufwirbelnde Staub auf den vier Rallye-Strecken sehen absolut phänomenal aus. Es ist wegen der Fülle der Details, die jeder Kurs bietet, fast unmöglich, spezielle Stellen besonders herauszuheben. Eines gilt jedoch für alle Pisten – die Zeit der fürchterlich pixeligen Hintergrundgrafiken hat endlich eine Ende. Sowohl der Himmel als auch die Wolken

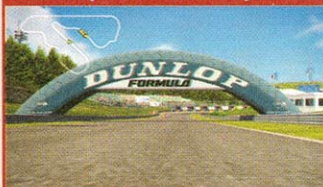
wirken extrem realistisch. Einen kleinen Eindruck davon, was Sie auf den einzelnen Strecken so erwartet, liefert Ihnen die Übersicht „INFO – Alle Strecken im Überblick“ auf der zweiten Seite dieses Artikels. Was Sie sich aber auf jeden Fall näher anschauen sollten, ist die Regenstrecke Wet Stage Route 5. Hier darf die PS2 so richtig zeigen, was in ihr steckt – aufspritzende Gischt, schlitternde Boliden und wunderschöne Spiegelungen auf dem nassen Asphalt lassen die Frage aufkommen, warum dieser „Sawetter“-Modus nicht für alle Strecken implementiert wurde. Wahrscheinlich wäre das Spiel dann aber erst im Jahre 2005 erschienen.

Gigantisches Fahrgefühl

Rein optisch kann GT3 also überzeugen, aber läuft's auch flüssig und wie fährt es sich überhaupt? Zum einen läuft das Spiel mit 60 Frames und daher durchgehend sehr flüssig –



■ **PACKENDE ZWEIKÄMPFE**
Auf den Rallyestrecken haben Sie es nur mit einem einzigen Gegner zu tun.

Apricot Hill Raceway


Beschreibung: Highspeed-Strecke, die trotz vieler Kurven mit extrem hoher Durchschnittsgeschwindigkeit und nur wenig Bremsvorgängen gefahren werden kann.

Länge: 3.865m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

Complex String

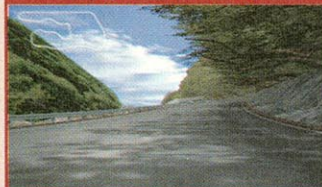

Beschreibung: Aufgrund der vielen aufeinanderfolgenden Schikanen der ultimative Kurs, um sein Können zu testen. Wer hier eine fehlerlose, schnelle Runde hinlegt, ist der King!

Länge: 11.132m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

Côte d'Azur (Monaco)


Beschreibung: Bei diesem Kurs handelt es sich um eine Nachbildung des Formel-1-Kurses von Monaco. Lediglich einige Streckenbegrenzungen sind anders als in der Formel 1 gesetzt.

Länge: 3.363m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Nein

Deep Forest Raceway


Beschreibung: Sehr dicht bewaldete, kurvenreiche Rennstrecke mit schnellen und langsamen Passagen. Die 900-Kurve nach der Start- und Zielgeraden ist höllisch schwer zu fahren.

Länge: 3.576m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

Grand Valley Speedway

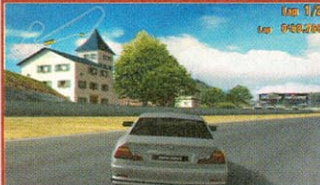

Beschreibung: Sehr kurvenreiche Rennstrecke mit mehreren Tunneln und einer wunderschönen Brücke. Definitiv nichts für Raser und Geschwindigkeitsfanatiker.

Länge: 5.022m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

Laguna Seca Raceway


Beschreibung: Sehr anspruchsvolle Rennstrecke, die in der Dämmerung gefahren wird. Die Schikane, die sich in der Mitte des Kurses befindet, sollte mit größter Vorsicht gefahren werden.

Länge: 3.662m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Nein

Midfield Raceway


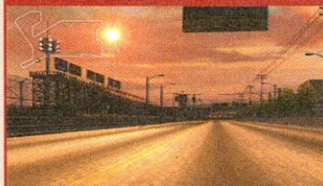
Beschreibung: Sehr flotte Rennstrecke mit nur wenigen langsamen, aber tückischen Passagen. Erfahrene Piloten mit guten Streckenkenntnissen können unbeschwert Gas geben.

Länge: 3.597m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

Rome Circuit

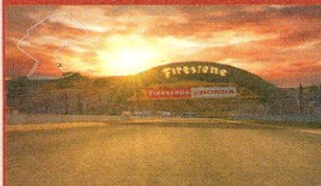

Beschreibung: Malerischer Stadtkurs, der Sie mit rasanten und tückischen Passagen durch Rom führt. Auch wenn Sie nicht siegen, dürfen Sie sich am Anblick des Kolosseums erfreuen.

Länge: 3.958m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

Seattle Circuit


Beschreibung: Der Stadtkurs, der Sie quer durch die nordamerikanische Hafenstadt führt, ist nichts für blinde Raser. Hier gibt es viele Ecken und Kanten, an denen man hängen bleiben kann.

Länge: 3.863m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

Smokey Mountain (Rallye)


Beschreibung: Imposante Rallyestrecke, bei der die Start- und Zielgerade asphaltiert ist. Hier können Sie mit besonnener Fahrweise Ihren Gegner leicht auf die Plätze verweisen.

Länge: 3.578m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

Special Stage Route 11

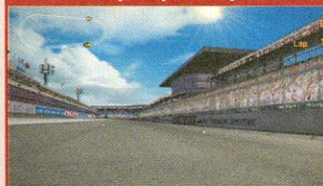

Beschreibung: Herrliche, nächtliche Stadtrundfahrt mit Blick auf ein buntes Riesenrad. Route 11 ist sehr kurvenreich und auf jeden Fall einer der anspruchsvollsten Kurse im Spiel.

Länge: 4.560m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

Rome Circuit

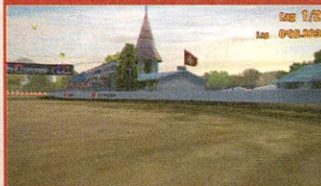

Beschreibung: Die einfachste der Stadtkursen wird in der Dämmerung gefahren und eignet sich hervorragend für sportliche Fahrer. Dieser Kurs existiert auch in einer „feuchten“ Variante.

Länge: 3.782m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

Super Speedway


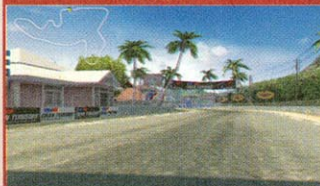
Beschreibung: Wie der Name schon sagt: hier dreht sich alles um Geschwindigkeit. Zwei lange Geraden machen diesen rasanten Kurs nach NASCAR-Vorbild zu einem Heidenspaß.

Länge: 2.404m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Nein

Swiss Alps (Rallye)


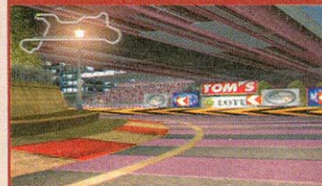
Beschreibung: Reinrassige Rallyestrecke ohne asphaltierte Teilbereiche. Bis auf zwei tückische Stellen ist der Kurs eher harmlos und lädt zu offensivem Fahrstil geradezu ein.

Länge: 3.290m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

Tahiti Circuit


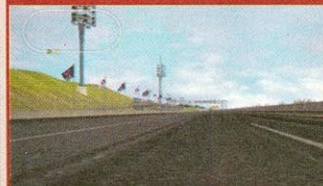
Beschreibung: Die leichtere der beiden Tahiti-Rallye-Strecken besitzt eine asphaltierte Start- und Zielgerade. Bis auf ein paar knifflige Stellen ist dieser Kurs eher harmlos.

Länge: 3.722m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

Tahiti Maze


Beschreibung: Die größte Herausforderung unter den Rallye-Strecken. Hier gibt es jede Menge fiese Kurven und Möglichkeiten, an einer Begrenzungsmauer hängen zu bleiben.

Länge: 3.555m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

Test Course


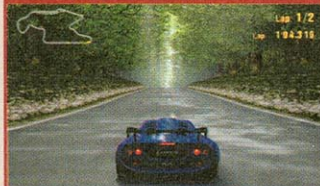
Beschreibung: Die Teststrecke ist perfekt geeignet für alle, die ihr Fahrzeug mal richtig ausfahren wollen. Auf den Geraden können Sie fantastische Höchstgeschwindigkeiten erzielen.

Länge: 10.342m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Nein

Tokyo R246


Beschreibung: Vergleichsweise langer und rasanter Stadtkurs, der Sie durch die Tokioter Innenstadt führt. Eignet sich perfekt für schnelle Tourenwagen und Konzeptfahrzeuge.

Länge: 5.120m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

Trial Mountain Circuit


Beschreibung: Schneller Kurs mit dem wohl beeindruckendsten Streckenabschnitt im Spiel. Die Fahrt durch die Allee, bei der die Sonne durch das Laubwerk scheint, ist einfach nur GEIL!

Länge: 3.922m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

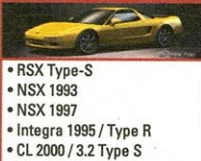
Wet Stage Route 5 (Tokyo)


Beschreibung: Der einzige Kurs mit feuchtem Untergrund in Gran Turismo 3. Durch den nassen Asphalt wird fast jedes Rennen zum einem Glücksspiel. Vorsicht vor Drehern!

Länge: 3.782m
In umgekehrter Richtung fahrbar: Ja

A - M

Acura



- RSX Type-S
- NSX 1993
- NSX 1997
- Integra 1995 / Type R
- CL 2000 / 3.2 Type S

Alfa Romeo



- 156 1999 / 2.5 V6 24V

Aston Martin



- DB7 2000 / Vantage Coupe
- V8 Vantage 1997
- Vanquish V12 2001

Audi



- S4 1999
- TT 2000 / 1.8T Quattro

BMW



- 328ci 1999

Chevrolet



- Corvette 1996 / Grand Sport
- Corvette 2000 / C5R
- Corvette 2000 / Z06
- Camaro 1997 / Z28
- Camaro 2000 / SS
- Camaro Racecar

Chrysler



- PT Cruiser 2000

Citroen



- Xsara 1999 / Rally Car

Daihatsu



- Storia 1998 / X4
- Mira 1997 / TR-XX Avanzato R

Dodge



- Viper 2000 / GTS-R Team Oreca
- Viper 1998 / GTS
- Viper 2003 / GTS Concept

Fiat



- Coupe 2000 / Turbo Plus

Ford



- Focus 1998 / Rally Car
- Escort 1996 / Rally Car
- Mustang 2000 / SVT Cobra R
- GT40 1969 / Race Car
- GT40 1966
- Tickford Falcon XR8 2000

Gillet



- Vertigo 1997 / Race Car

Honda



- Accord 2000 / Euro-R
- Raybrig NSX 2000 / GT Car
- Castrol Mugen NSX 2000 / GT Car
- Arta NSX 2000 / GT Car
- NSX 1997 / Type S Zero
- NSX 1992 / Type R
- S2000 2000 / Type V
- S2000 1999
- S2000 LM Race Car
- Integra 1998 / Type R 98 Spec
- Civic 1998 / Type R(EG)
- Civic 1993 / SiR-II(EG)
- Cr-X Del-Sol 1993 / SiR

Jaguar



- XJ220 1992 / Road Car
- XJ220 Racecar
- XKR 1999 / Coupe

Lancia



- Delta 1992 / HF Integrale

Lister



- Storm V12 1999 / Race Car

Lotus



- Esprit 2000 / V8-SE
- Esprit 2000 / Sport 350
- Elise 1998 / 190
- Motor Sport Elise 1999

Mazda



- RX-8 2002
- RX-7 Type RS 1998
- RX-7 Type RZ 2000
- Savanna RX-7 1990 / Infiniti III(FC)
- RX-7 LM Race Car
- Eunos Roadster 1989 / Normal
- Eunos Roadster 1993 / Normal
- Roadster 1998 / 1.8 RS
- Roadster 2000 / RS
- Demio 1999 / GL-X 787B 1991

Mercedes-Benz



- CLK55 2000
- CLK600 2000
- SLK 1999 / 230 Kompressor
- CLK 1999 / Touring Car

Mine's



- Skyline GTR-N1 Vspec
- Lancer Evo VI

Austin Mini



- Mini Cooper 1999 / 1.3i

Formel-1-Rennwagen



- F687/S 1987
- F090/S 1990
- F094/H 1994
- F686/M 1986
- F688/S 1988
- F094/S 1994

GEWINNSPIEL Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel

GEWINNSPIEL

Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel

Mit Force Feedback Lenkrad macht *Gran Turismo 3: A-spec* noch mehr Spaß. Damit Sie an diesem Spaß teilhaben können, verlosen wir zusammen mit Guillemot zwei Force Feedback Racing Wheels von Thrustmaster. Beantworten Sie einfach folgende Frage und mit etwas Glück gehört eines der Lenkräder bald Ihnen:

PREISFRAGE:
WIE VIELE AUTOMODELLE GIBT ES IN GRAN TURISMO 3: A-SPEC?

■ RUNDEN DREHEN Das Force Feedback Racing Wheel von Thrustmaster hat eine Ferrari-Lizenz.



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, Red. Play Zone, Kennwort: Force Feedback, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.**

Teilnahmeschluss ist der **1.8.2001**. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Guillemot und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

*(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.

selbst auf Strecken, die viel Rechenpower benötigen. Durch einige Beschränkungen und programmiertechnische Kniffe wurde möglichen Performance-Problemen jedoch vorgegriffen. So sind sowohl im Zweispieler-Splitscreen-Modus als auch auf den Rallye-Strecken nur zwei Fahrzeuge gleichzeitig auf der Strecke. Nerviges Pop-up, welches sich anscheinend bei vielen anderen Rennspielen nicht verhindern lässt, gibt es in *Gran Turismo 3* so selten, dass man es eigentlich gar nicht extra erwähnen müsste. Lediglich ein ganz leichtes Kantenflimmern müssen Sie wohl oder übel hinnehmen. Aber auch dieser kleine

Malus schmälert das tolle Fahrerlebnis keineswegs. In grafischer Hinsicht erwähnenswert ist auf jeden Fall noch der Replay-Modus. Hier wählen Sie entweder aus einer Fülle von Kameraperspektiven die gewünschte Ansicht aus oder lassen sich das jeweilige Rennen aus automatisch wechselnden Perspektiven zeigen. Wenn Sie ganz besonders erfolgreich waren und diesen Moment für die Nachwelt erhalten wollen, dürfen Sie die Wiederholung eines Rennens jederzeit speichern. Bleibt nur noch die Frage, wie sich das Spiel denn jetzt fährt! Die Steuerung der einzelnen Wagen ist eigentlich immer vorbildlich, egal, ob Sie als



■ UND ES GIBT SIE DOCH... Im Spiel sind sechs Formel-1-Rennwagen „versteckt“, die Sie erst freispielen müssen. Der aktuellste dieser ultraschnellen Boliden stammt aus dem Jahr 1994.



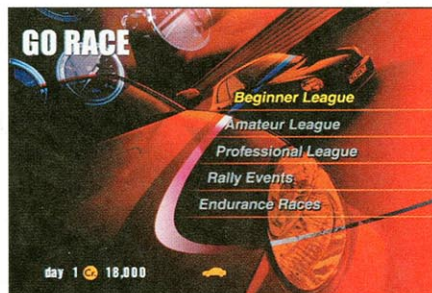
HARTES KOPF-AN-KOPF-RENNEN In Zweispielerduellen können Sie die Fahrzeugklassen beliebig wählen. Hier streiten sich zwei gleichwertige Boliden um den ersten Platz auf dem Tokioter Stadtkurs.

Fahrttyp Racing oder Drift wählen. Sie sollten aber beachten, dass bei Drift das Heck des Wagens ziemlich schnell ausbricht. Sie müssen daher recht vorsichtig zu Werke gehen, um ein Rennen nicht noch durch einen unnötigen Dreher in der letzten Kurve zu verlieren. Selbstverständlich verhält sich jedes Auto in Kurven etwas anders, mit der gelungenen und präzisen Steuerung können Sie die widerständigen Boliden aber gut auf der Piste halten. Welche der beiden Kameraperspektiven im Spiel Sie letztlich wählen, ist Geschmacksache. Die Ansicht von hinten eignet sich gut für Gelegenheitsspieler. Die andere Perspektive ist eher was für Profis, die obendrein das tolle Geschwindigkeitsgefühl im Spiel noch mehr genießen wollen. Bei Letzterer klingen auch die durchweg erstklassigen Motorsounds ein wenig satter, so als ob Sie sich „näher“ am Motor befinden würden.

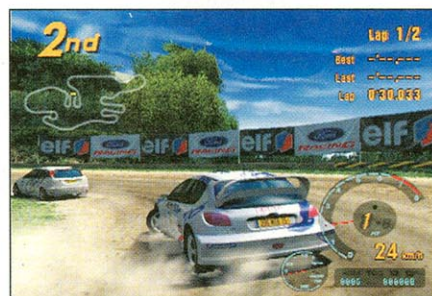
Dauerhafte Motivation.

Was helfen die beste Grafik, die flüssigste Darstellung, die besten Motorengeräusche und das ultimative Fahrgefühl, wenn es keinen Grund gibt, ein Spiel länger als 1-2 Stunden zu spielen? Gar nichts! Glücklicherweise nimmt GT3 auch in dieser Beziehung eine Ausnahmestellung unter den momentan erhältlichen Rennspielen ein. In den beiden abwechslungsreichen Spielmodi finden Autonarren wie Gelegenheitsspieler gleichermaßen Möglichkeiten, sich auszutoben. Wer nur mal schnell ein paar Runden drehen oder sich hauptsächlich mit ein paar Kumpels per Splitscreen messen will, der ist mit dem Arcade-Modus bestens bedient. In den 36 Herausforderungen, verteilt auf sechs Abschnitte, sammeln Sie erste Erfahrungen mit dem Spiel, den Kursen und den gegnerischen Fahrern. Diese sind auf dem unteren und mittleren Schwierigkeitsgrad mit etwas Übung noch einigermaßen leicht zu besiegen. Wer sich hier geschickt anstellt, kann für jeden absolvierten Teilbereich einen weiteren Abschnitt und zusätzliche Fahrzeuge freischalten. Der höchste

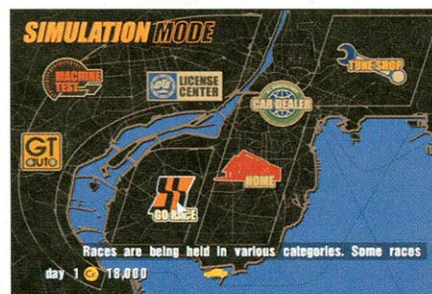
Schwierigkeitsgrad bereitet Sie auf das vor, was Sie in den unzähligen Stunden erwartet, die Sie mit dem Gran-Turismo-Modus verbringen werden. Dabei fängt auch hier alles ganz harmlos an. Für ein paar Credits kaufen Sie ihren ersten eigenen Wagen und nehmen an einigen Amateurrennen teil, um Ihr neues Hobby zu finanzieren: das Sammeln und Auf-



GROSSE HERAUSFORDERUNG In 85 Rennen dürfen Sie sich mit heftigen Gegnern herumschlagen.



FINGERSPITZENGEFÜHL NÖTIG Der Tahiti Maze-Kurs ist die schwerste der vier Rallye-Strecken.



FÜR AUTONARREN Im GT-Modus können Sie durch Siege Ihre Garage recht schnell füllen.

Alle Autos im Überblick

M - Z

Mitsubishi



- FTO 1997 / GP Version R
- FTO 1996 / LM Race Car
- GTO 1995 / Twin Turbo
- GTO 1999 / Twin Turbo
- Lancer 1996 / Evolution IV GSR
- Lancer 1998 / Evolution V GSR
- Lancer 2000 / Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition (Stripe)
- Lancer 1999 / Evolution VI Rally Car
- Lancer 1998 / Evolution VI GSR
- Lancer 2000 / Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition
- Lancer 2001 / Evolution VII RS
- Lancer 2001 / Evolution VII Rally Car

Mugen



- S2000

Nissan



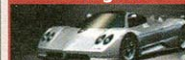
- Silvia 2000 / Varietta
- Skyline 1991 / GTS-t Type M(R32)
- Skyline 1994 / GT-R Vspec II(R32)
- Skyline 1997 / GT-R Vspec(R33)
- Skyline 1999 / GT-R Vspec(R34)
- Skyline 2000 / GT-R Vspec II(R34)
- Pennzoil Nismo 1999 / GT-RGT
- R390 GT1 1998 / LM Race Car
- R390 GT1 1998 / Road Car
- Nismo 400R
- Nismo GTR R-tune
- Nismo GTR S-tune
- Nismo GT-R LM Road Car
- Silvia 1991 / K's 2000cc(S13)
- Silvia 1988 / K's 1800cc(S13)
- Silvia 1996 / K's Aero(S14)
- Silvia 1999 / Spec R(S15)
- Silvia 1999 / Razo C-West
- 180SX 1996 / Type X
- Loctite Zexel 2000 / GT
- Calsonic Skyline 2000 / GT
- Nismo 2000 / GT-R LM Road Car
- Fairlady Z 1998 / Version S 2 seater Twin Turbo
- Fairlady Z 1998 / Version R 2by2 Twin Turbo
- Z Concept 2003

Opel



- Astra 2000 / Touring Car
- Calibra 1995 / Touring Car
- Speedster 2000

Pagani



- Zonda 2000 / C12
- Zonda 2000 / C12S
- Zonda LM Race Car

Panoz



- Esperante 1998 / GTR-1

Peugeot



- 206 1999 / S16
- 206 1999 / Rally Car

Renault



- Clio Sport 2000 / V6 24V
- Clio Sport 2000 / Race Car

RUF



- RUF 3400S 2000
- RUF R-GT 2000
- RUF CTR2 1996

Shelby



- Cobra 1967

Spoon



- Civic Type R
- S2000 2000
- S2000 Race Car

Subaru



- Impreza 2001 / WRX STI Version
- Impreza 2000 / WRX STI
- Impreza 2000 / Sports Wagon STI
- Impreza 1999 / Rally Car
- Impreza 1998 / Coupe 22B STI Version
- Impreza 1999 / Sedan WRX STI Ver. VI
- Impreza 1999 / Wagon WRX STI Ver. VI
- Impreza 2001 / Rally Car prototype
- Impreza LM Racecar
- Legacy B4 1998 / RSK
- Legacy B4 2000 / Blitzzen
- Legacy 1996 / Touring Wagon GT-B

Suzuki



- Alto Works 1997 / Suzuki Sports Limited
- Escudo 1998 / Pike's Peak Car

Tommykaira



- ZZS 1999 • ZZ-II 1999

Toyota



- Chaser TMS X540
- MR2 1998 / GT-S
- MR2 1998 / G-Limited
- Corolla 1999 / Rally Car
- Sprinter Trueno 1985 / GT-Apex(AE86 Type I)
- Trueno GT-Apex SS
- Altezza LM Race car
- MR-S 1999 / S Edition
- Autobacs Apex MR-S 2000 / GT Car
- Celica SS-II (202)
- Celica SS-II / 1999
- Celica 1995 / GT-Four(ST205)
- Celica 1995 / Rally Car
- Celica TRD Sports M
- Supra 1997 / RZ
- Supra 1997 / SZ-R
- Castrol Tom's Supra 2000
- Denso Sard Supra 2000
- Altezza 1998 / RS200
- Altezza 1998 / AS200
- GT-One(TS020) 1999 / Race Car
- GT-One(TS020) 1999 / Road Car
- Vitz 2000 / Euro Edition
- Vitz 2000 / RS 1.5

TVR



- Tuscan 2000 / Speed 6
- Griffith 1998 / 500
- Speed 12 2000

VW



- New Beetle 2000 / 2.0
- New Beetle 2000 / RSi
- New Beetle 2000 / Cup car
- Lupo 2000 / Cup car

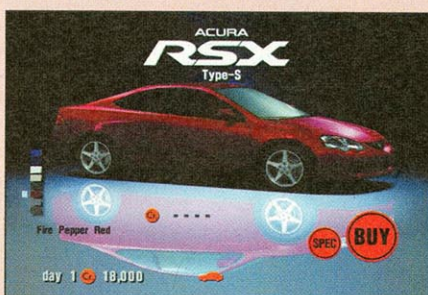
Eine vollständige Liste aller im Spiel enthaltenen Autos mit Bild zu jedem Fahrzeug finden Sie in unserer zweiteiligen Komplettlösung. Den ersten Teil finden Sie in diesem Heft.

INFO Was sich im Vergleich zur japanischen Version geändert hat

Wie zu erwarten war, sind die Änderungen in der westlichen Variante des Spiels sehr gering ausgefallen. Es fehlt keine Strecke und bis auf eine einzige Ausnahme sind alle Autos der japanischen Version enthalten. Im Gran-Turismo-Modus des Spiels wurde der Einstieg für Anfänger etwas dadurch erleichtert, dass es jetzt vor allem in den unteren Schwierigkeitsstufen weitaus mehr Geld für Erfolge in den Anfänger-Cups gibt. Sie müssen also nicht erst stundenlang fahren, bis Sie sich das notwendige Tuning für Ihre ersten Vehikel leisten können. Sie beginnen den GT-Modus auch mit einem im Verhältnis zur japanischen Version höheren Startkapital. Die einzige Sache, die sich dramatisch verändert hat, ist der Soundtrack des Spiels. Hier gibt es jetzt sogar eine Hardrock-Version von 99 Luftballons (ja, der alte Nena-Hit!) zu hören. Der spezielle Gran-Turismo-Mix von Lenny Kravitz' „Are you gonna go my way“ ist aber erhalten geblieben.



■ **SCHADE!** Aus lizenzrechtlichen Gründen müssen deutsche GT-Fans auf den Lamborghini verzichten.



■ **NEUER BONUS** Als Ersatz für den Diablo dürfen Sie sich hinter das Steuer eines neuen Acura klemmen.



■ **MUSIK AB** Die Soundtracks der westlichen und japanischen Version unterscheiden sich sehr.

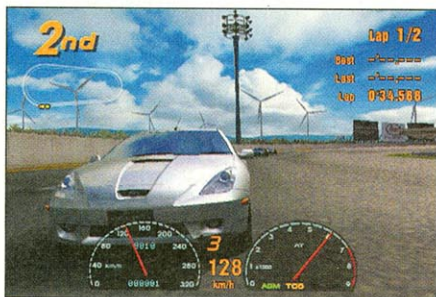
motzen von Autos. Exakt 182 zusätzliche normale, teure und seltene Autos können Sie Ihrem Fuhrpark hinzufügen. Auf der Liste der verfügbaren Wagen befinden sich beispielsweise ein Mini Cooper, ein Audi TT, ein Mercedes CLK, ein Lotus Elise und viele andere Vehikel. Ihre Idee, durch Siege in verschiedenen Rennen das nötige Kleingeld zu verdienen, um sich dieses kostspielige Hobby leisten zu können, ist an sich ja hervorragend.

Dummerweise darf an diesen Rennen, die in der ganzen Welt stattfinden und in fünf Ligen unterteilt sind, nicht jeder Hinz und Kunz teilnehmen. Sie brauchen daher ein Fahrzeug, welches für die jeweilige Klasse zugelassen ist und obendrein einen speziellen Führerschein. Wenn Sie im Laufe des Spiels an allen 85 Wettbewerben teilnehmen wollen, dann brauchen Sie sogar sechs verschiedene Führerscheine, für jede Rennklasse einen. Diese

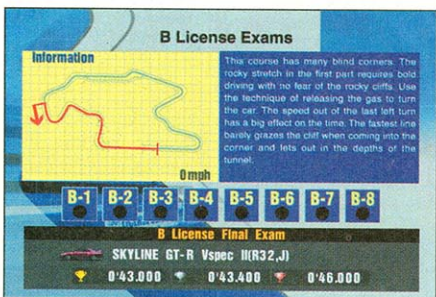
Fahrlicenzen gibt es aber nicht umsonst. Jeder Führerschein umfasst acht Prüfungen, die in höheren Stufen ganz schön knifflig werden. Der positive Nebeneffekt dieser Aufgabenstellungen ist, dass Sie quasi „nebenbei“ alle Grundlagen lernen, die Sie für spätere Erfolge benötigen. Mit der passenden Lizenz in der Tasche erwarten Sie pro Cup drei oder mehr herausfordernde Rennen. Wenn Sie siegreich aus einem solchen Wettbewerb hervorgehen,



■ **TEURES CHIPTUNING** Zu allen Modifikationen erhalten Sie eine ausführliche Erklärung.



■ **UNVERKENNBAR** An den Windrädern erkennen Sie, dass dies der Super-Speedway-Kurs ist.



■ **SCHLÜSSEL ZUM ERFOLG** Die Tipps zum Bewältigen der Herausforderungen sind sehr hilfreich.

INFO Lenkradtest

Use the force

Wir haben für Sie zwei USB-Force-Feedback-Lenkräder getestet, mit denen Sie die pure Fahrfreude von GT3 noch intensiver genießen können.

Beide steuern außerordentlich präzise und rütteln sehr kraftvoll. Trotzdem schneidet das Produkt von Thrustmaster etwas besser ab als das offizielle GT Force aus dem Hause Logitech. Zum einen ist der Force-Feedback-Effekt noch etwas stärker, zum anderen ist es auch noch solider verarbeitet. Außerdem liegt es viel besser auf dem Schoß als das offizielle GT3-Lenkrad. Und das nicht nur, weil es größer und schwerer ist, sondern auch, weil es zwei Mulden für die Knie hat. Dafür hat es den Nachteil, dass es eigentlich für den PC gedacht ist. Deswegen ist die Bedienung etwas gewöhnungsbedürftig, eine Starttaste sucht man zum Beispiel vergebens. Mit beiden kommt aber fast echtes Fahrgefühl auf: Wenn Sie etwa an einem Konkurrenten hängen bleiben, müssen Sie extrem gegenlenken, weil es Ihnen fast das Lenkrad aus den Händen schlägt. Ganz billig sind die Lenkräder nicht, vom Preis-Leistungs-Verhältnis her aber in Ordnung. Das Thrustmaster-Produkt kostet 249 Mark, das GT Force hat noch keinen offiziellen Preis. Der baugleiche WingMan vom selben Hersteller kostet aber ebenfalls circa 250 Mark. Wir haben auch mal das hochgelobte Force-Feedback-Lenkrad von Microsoft an den USB-Port der PS2 angeschlossen, konnten es aber leider nicht zum Laufen bringen.

Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel



Preis:	DM 249.-
Erhältlich:	Ja
Verarbeitung:	Sehr gut
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Sehr gut

Fazit: Das Thrustmaster-Lenkrad bietet tolle Rüttelleffekte, eine sehr gute Verarbeitung und ein überzeugendes Fahrgefühl. Muss leider in Verbindung mit einem PS2-Controller verwendet werden.

GT Force



Preis:	Noch nicht bekannt (PC-Variante DM 249.-)
Erhältlich:	20. Juli
Verarbeitung:	Gut
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Sehr gut

Fazit: Das offizielle Lenkrad zu GT3 ist auf den Rennspielhit hervorragend abgestimmt und funktioniert problemlos. Die Force-Feedback-Effekte und die Verarbeitung des Lenkrads sind gut.

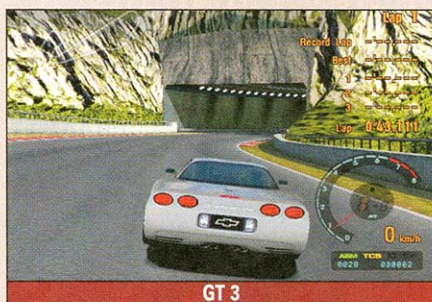
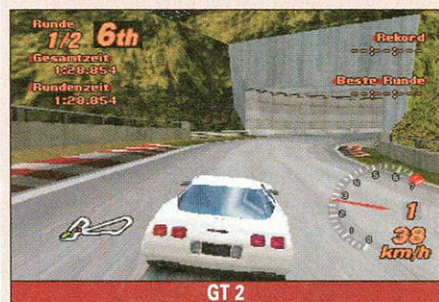
INFO Vergleich GT2-GT3

Weniger ist mehr

GT3 bietet sinnvolle Verbesserungen und viel schönere Grafik.

Sehr vielen Fans wird nicht ganz klar sein, warum der Vorgänger dreimal so viele Fahrzeuge und elf Strecken mehr bietet. Der Grund hierfür liegt jedoch auf der Hand. Die erweiterten grafischen Möglichkeiten der PS2 ermöglichen es den Programmierern vielmehr, Details und Effekte ins Spiel einzubauen. Dies war auch nötig, schließlich sind *Gran Turismo*-Fans, gerade was Grafik und Präsentation angeht, ziemlich verwöhnt. Daher haben sich die Entwickler irgendwann dafür entschieden, sich auf 183 Fahrzeuge und 38 Strecken zu beschränken und dafür zu sorgen, dass diese absolut atemberaubend aussehen. Gelegentliche Slowdowns bei viel „Action“ auf dem Bildschirm gehören in der PlayStation-2-Version auch der Vergangenheit an. Eine sehr sinnvolle Änderung im *Gran-Turismo*-Modus sollte ebenfalls noch erwähnt werden. Sie müssen jetzt nicht mehr zu den einzelnen Autoherstellern, um ein Fahrzeug zu kaufen oder zu tunen. Es gibt jetzt einen Autohändler, der Ihnen alle verfügbaren Fahrzeuge zum Kauf anbietet und einen Tuning Shop, der jedes Auto mit den gewünschten Extras modifiziert. Dadurch sind die einzelnen „Stadtteile“ von *GT2* sinnlos geworden und wurden daher entfernt, was den Spielverlauf deutlich strafft.

	GT2	GT3
Autos:	Über 570	183
Strecken:	27 (+22 in entgegengesetzter Richtung fahrbare Strecken)	20 (+16 in entgegengesetzter Richtung fahrbare Strecken)
Spielmodi:	Arcade, Gran Turismo (dezentrale Shops)	Arcade, Gran Turismo (zentrale Shops)
Datenträger:	2 CDs	1DVD

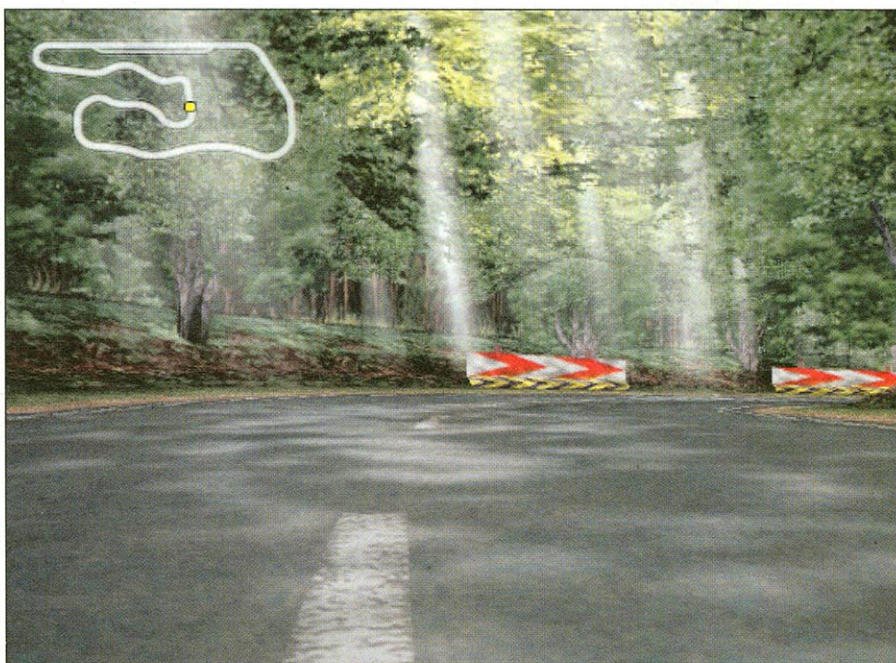


dann winkt eine Menge Geld, das Sie in neue technische Spielereien oder Autos investieren können. Wer gar alle Einzelrennen eines Cups gewinnt, der wird sogar mit einem neuen Auto für die heimische Garage belohnt. Oftmals sind diese Bonusautos Ihr Zugang zu weiteren Rennwettbewerben. Das klingt ziemlich einfach, oder? Ist es im Prinzip auch – machen Sie sich nur darauf gefasst, dass Sie ziemlich

bald die Sammelwut packt. Dann werden Sie so lange kein anderes Spiel anrühren, bis Sie auch das letzte Bonusauto freigespielt haben.

Welche Version soll's sein?

Na, hab ich Sie heiß gemacht auf *Gran Turismo 3: A-spec*? Gut, dann überlegen Sie schon mal, wie Sie das nötige Kleingeld dafür aufbringen. Das Spiel wird laut letzten



FANTASTISCH Die Lichteffekte in GT3 sind den Programmierern wirklich hervorragend gelungen. Hier sehen Sie eine der atemberaubendsten Stellen des Deep-Forest-Kurses.

Informationen von Sony Deutschland am 20. Juli in zwei verschiedenen Versionen ausgeliefert. Wer schon eine PS2 und ein Lenkrad besitzt, wird sich wahrscheinlich nur das Spiel holen. Für alle, die zwar eine PS2 aber kein Lenkrad besitzen, ist das Bundle *GT3 + offizielles Lenkrad* interessant, das ebenfalls am 20. Juli erscheint. Leider wollte sich Sony noch nicht zu einem offiziellen Preis äußern. Wer noch keine PS2 besitzt und mit dem Gedanken spielt, sich nur wegen *Gran Turismo 3* eine zu holen (wozu wir jedem bedenkenlos raten würden!), der sollte sich noch bis zum 1. August dieses Jahres gedulden. Dann kommt laut Sony das Racing-Pack (PS2 + *GT3*) auf den deutschen Markt, für das es ebenfalls noch keinen definitiven Verkaufspreis gibt.

Wolfgang Fischer

MEIN FAZIT

Kein anderes Rennspiel bietet derzeit auch nur annähernd die Komplexität und den Anspruch dieses Ausnahmetitels. Ernsthafte Kritikpunkte gibt es dabei keine, nur eine ellenlange Liste von Dingen, die sich die zahlreichen Fans noch wünschen würden. Zugegeben, *GT3* bietet nur eine einzige Strecke mit nasser Fahrbahn und keinerlei Schadensmodell, was den Spielspaß jedoch nicht nennenswert trübt. Diese beiden kleinen Mali werden durch die exzellente Grafik und durch den ultra-langfristig motivierenden GT-Modus mehr als aufgewogen. Auch der Soundtrack und die für jeden Wagen typischen Motorsounds entsprechen dem gewohnt hohen *Gran Turismo*-Standard. Bleibt nur noch eins zu sagen: Wer nach diesem Testbericht und den Bildern noch nicht gierig auf das Spiel ist, der ist auch nicht mehr zu retten.

Alternativen		
Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:		
Crazy Taxi	Acclaim	88%
Die sehr gute Umsetzung des beliebten Dreamcast-Knallers spricht Aushilfs- und Vollzeit-Taxifahrer gleichermaßen an.		
Rumble Racing	Electronic Arts	86%
Das spaßige Rennspiel lockt mit unkompliziertem Gameplay, abgedrehten Stunts und ungewöhnlichen Vehikeln.		
F1 Racing Championship	Ubisoft	84%
Das Formel-1-Rennspiel verfügt zwar über keine aktuelle Lizenz, verweist die Konkurrenz aber trotzdem auf die Plätze.		

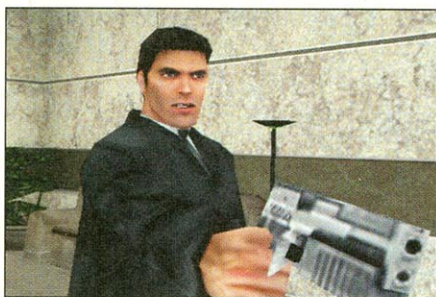
TEST Gran Turismo 3: A-spec

System	PS2
Hersteller	Sony
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	20. Juli

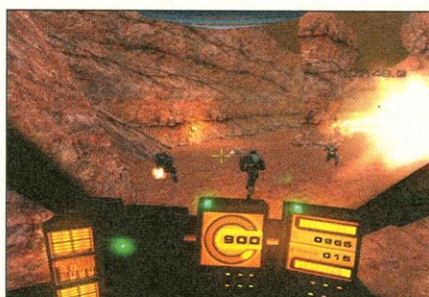
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	20 (+16 rückwärts fahrbare Strecken)
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
DVD	Sony / Polyphony Digital

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
92%	91%	93%	93%

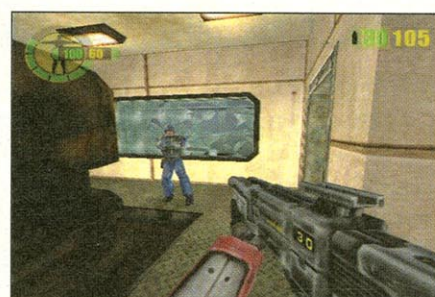
„GT3 ist mit Abstand das umfangreichste und beste Spiel, das es für die PS2 gibt! Unbedingt kaufen!“



■ **PARKER BOND** Als Mitarbeiter verkleidet müssen Sie sich ins ULTOR-Hauptgebäude schleichen.



■ **VERGEBLICH** Im gepanzerten APC-Kettenfahrzeug sind Sie vor kleinen Geschossen geschützt.



■ **SPLITEREFFEKT** Wenn Sie die Glasscheibe zweimal treffen, zerplatzt sie in tausend Teile.

Red Faction

>> GENRE
Ego-Shooter
>> SPIELER
1-2
>> HERSTELLER
THQ
>> INTERNET
www.thq.de

Wie gut ist Volitions kleiner Ratgeber für einen **Streik** gegen unhaltbare Arbeitsbedingungen?

■ **STREIK!** Schlechte Arbeitsbedingungen, üble Seuchen, unfreundliche Vorgesetzte – Parker hat die Schnauze voll!

PLAY
ZONEHIT

Endlich ertönt das erlösende Signal. Die Schicht ist zu Ende. Völlig ausgelaugt und fertig tritt Parker mit den anderen Minenarbeitern in Richtung der zweckmäßigen Unterkünfte. Hier warten ein Bett, das ihm nur für die Dauer einer Schicht gehört, und schlechtes Essen auf ihn. Keine Minute Privatsphäre – höchstens auf dem Klo. Die Arbeitsbedingungen sind untragbar, das Wachpersonal der Ultor Mining Company besteht zu 99 % aus Schindern und dann grassiert auch noch zu allem Überfluss diese grässliche Seuche, die nach und nach immer mehr Arbeiter dahinrafft. Welcher Teufel hatte ihn nur geritten, dass er sich unbedingt für diese Schinderei freiwillig



■ **MARSGETIER** Klar, dass dieser hübsche Bursche aus Capecks Mutanten-Labor stammt.



■ **RÜCKZUG!** Die Railgun verschießt schmale, magnetische und äußerst tödliche Projektile – perfektes Zielen ist allerdings Voraussetzung.



■ **UP, UP AND AWAY** Ihr bleigeladener Weg führt Sie unter anderem auf eine Raumstation.

melden musste? Und das nur, um seinen Eltern eins auszuwischen! Während er noch seinen düsteren Gedanken nachhängt, verfolgt er nebenbei die Auseinandersetzung eines Kumpels mit einem Ultor-Wachposten. Gerade als er die Streithähne umrunden will, schlägt der Wächter mit seinem Schockstab zu. Der Arbeiter weicht aus, schlägt zurück, der Wachmann geht zu Boden. Schüsse fallen. Den anderen Wachen ist es egal. Sie feuern auf alles, was nach Bergmann aussieht, um die Lage wieder unter ihre Kontrolle zu bringen. Geistesgegenwärtig greift Parker zum fallen gelassenen Schockstab – der Wächter wird ihn eh nicht mehr brauchen – und stürzt sich auf den ihm am nächsten stehenden, blau gekleideten Feind. Der Ruf eines sterbenden Kumpels dringt an sein Ohr: „Red Faction!“

Geometrische Modifikation?

So schnell kann es also gehen. Gerade noch harmloser Malocher in den Ultor-Minen auf dem Mars und jetzt mittendrin in einer waffenunterstützten Rebellion. Mit dem Ego-Shooter selber hat es allerdings ein bisschen länger gedauert. Ursprünglich sollte *Red Faction* bereits im Mai auf allen Plattformen gleichzeitig erscheinen, doch sein Debüt feierte es schließlich Ende Juni – und das erst mal nur auf der PlayStation 2. Grund genug für uns, zu den Waffen zu greifen und uns in der Schutzkleidung des Protagonisten Parker ins Kampfgetümmel zu stürzen. Dabei haben wir besonders die viel gerühmte Geo-Mod-Engine unter die Lupe genommen. Dank dieser neuartigen

INFO Waffen

Das Arsenal des Rebellen

Keine Revolte ohne geeignetes Verteidigungswerkzeug. Mit insgesamt 15 Waffen für jede Gelegenheit bleiben bei Red Faction keine Wünsche für den Nachwuchs-Rebellen offen. Hier stellen wir Ihnen eine kleine Auswahl aus Parkers Arsenal vor:



■ ELEKTROSCHOCKER

Mithilfe dieser netten Nahkampfwaffe können Sie Ihre Gegner im zweiten Waffenmodus mit heftigen Elektroschocks traktieren.



■ **SCHUTZSCILD** Mit diesem Schild können Sie sich bedingt vor gegnerischem Kugelhagel schützen und Schläge verteilen.



■ **RAKETENWERFER** Mit dem kleinen Display dieser Waffe können Sie mit Infrarot durch Wände sehen. Die Raketen können mit Wärmesuchfunktion abgefeuert werden.



■ SCHARFSCHÜTZEN-

GEWEHR Wenn Sie einen ruhigen Platz finden, können Sie mit dieser Waffe präzise Kopftreffer landen.



■ **RAILGUN** Die magnetischen Geschosse dieser Söldner-Kanone durchschlagen nicht nur Gegner, sondern auch Wände. Zusätzlich kann man mit ihr durch geschlossene Türen sehen.



■ SCHWERES MASCHINEN-

GEWEHR Eher ungenau, aber wenn man mit ihm trifft, hinterlässt es ziemlich bleibende Eindrücke.



■ SPRENGLADUNG

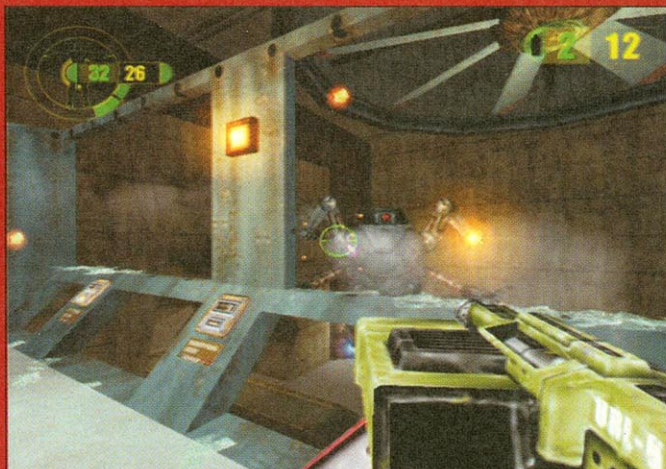
Sie können die Sprengladungen entweder irgendwo anbringen und fernzünden oder als Kontaktmine verwenden.



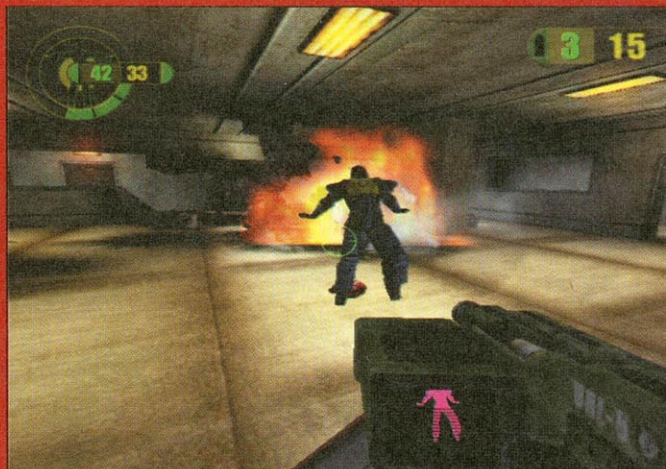
■ **FLAMMENWERFER** Als Pflanzenvernichter gedacht, lässt er sich sehr gut für den Feindbeschuss zweckentfremden.

Game-Engine ist es möglich, die Waffen auch zur Verwüstung der Levels einzusetzen. Schießen Sie mit größeren Kalibern auf Stein oder Beton, reißen Sie riesige Löcher in die Wände. So können Sie ganze Brücken und Felsvorsprünge sprengen und

zu Boden krachen lassen. Glasscheiben, auf die Sie feuern, zerplatzen physikalisch korrekt und zerspringen in tausend Teile, aus angeschlossenen Gasleitungen schießt Dampf. Das gibt viel Stoff für interessante Missionsziele – theoretisch jedenfalls. Denn



■ **BÖSE BLECHBÜCHSE** Manche Gegner lassen sich nicht so leicht mit simpler Feuerkraft beeindrucken, da müssen Sie schon kleine Tricks anwenden.



■ **FREIFLUG** Auf dem Display des Raketenwerfers können Sie Ihre Feinde sogar durch Wände sehen und entsprechend rechtzeitig reagieren.

INFO Multiplayer-Modus

One on One on One on One

Zwar ist Red Faction grundsätzlich für Einzelspieler ausgelegt, aber jeder Ego-Shooter, der etwas auf sich hält, hat natürlich auch einen kleinen Multiplayer-Modus.

Groß ist die Auswahl hier allerdings nicht. Es gibt lediglich einen Deathmatch-Modus, den Sie allein oder gegen einen zweiten Mitspieler in Splitscreen-Ansicht bestreiten können. Hier geht es einzig und allein darum, möglichst viele Konkurrenten zur Strecke zu bringen, ohne dabei selber zu häufig zu sterben – logisch. Kämpfen Sie sich solo durch, können Sie bis zu sechs Bots zuschalten, deren Schwierigkeitsstufe einstellbar ist. Gesellt sich noch ein menschlicher Gegner dazu, haben Sie die Möglichkeit, bis zu vier Bots mit ins Schlachtgetümmel zu nehmen. Die neun Multiplayer-Levels sind abwechslungsreich und nicht zu weitläufig. Versteckmöglichkeiten zum Campen gibt es so gut wie keine – bringt auch nichts, da die Levels nach einigen Minuten dank der Geo-Mod-Engine eh völlig zerstört sind. Alles in allem bietet die Mehrspieleroption nicht überragend viel, kann aber für eine längere Zeit durchaus viel Spaß machen.



■ **SPLITSCREEN** Zwei Spieler und vier Bots können sich gegenseitig bekämpfen.



■ **AUF SIE!** Deathmatches alleine gegen Bots sind auf Dauer leider ein bisschen langweilig.



■ **HILFREICH** Zwischendurch melden sich Hendrix und Eos, um Ihnen Anweisungen zu geben.



■ **MISSION ON MARS** Gegen Masakos Männer sind die normalen Ultron-Wachen nur harmlose Schießhunde. Die schwer bewaffneten Söldner können Parker schon mit einem gezielten Schuss töten.

leider mussten wir im Laufe des Spiels feststellen, dass die Stellen, an denen Sie sich durchbomben müssen, zum Ende hin immer seltener werden. So verkommt die innovative Engine schnell zu einer netten Ergänzung der Grafikeffekte, was aber nicht heißen soll, dass Red Faction langweilig sei, im Gegenteil. Zuerst handelt es sich hierbei nämlich

um einen zwar linear aufgebauten, aber doch sehr actionreichen Ego-Shooter mit einer abwechslungsreichen Storyline.

Zu den Waffen!

Als Parker müssen Sie die Arbeiterbewegung „Red Faction“ in ihrem Kampf gegen die Ultron Corporation unterstützen. Ihre einzelnen Missionsziele bekommen Sie dabei vom abtrünnigen Ultron-Mitarbeiter Hendrix oder der Rebellenführerin Eos per Funk übermittelt. Besonders hier fügt sich die stimmige Synchronisation schön in den Spielfluss ein. Häufig heißt es dann, sich zu



■ **SCHLUSS MIT LUSTIG** Je weiter Sie im ULTRON-Gebäudekomplex vordringen, desto härter, zahlreicher und intelligenter werden Ihre Gegner.

stark bewachten Schaltern durchzukämpfen, wichtige Terminals zu zerstören oder aus einer misslichen Lage zu entkommen. Dabei Munition sparen zu wollen, ist eigentlich selten nötig, denn zwischendurch müssen Sie eh Ihren auffälligen Schutzanzug durch eine Verkleidung ersetzen, die es nicht erlaubt, ein großes Waffenarsenal mit sich herumschleppen. So müssen Sie beispielsweise im James-Bond-Anzug ins Ultron-Bürogebäude eindringen und einen hohen Beamten entführen. Dabei dürfen Sie weder von Wachen noch von Kameras aus nächster Nähe gesehen werden, denn überall hän-



■ **BEEINDRUCKEND** Diesen großen Transporter können Sie leider nicht selber fliegen.



■ **GESCHAFFT!** Um an das gefährliche Innere zu gelangen, muss man erst die Schale knacken.



■ **DANEKEN!** In so einer Situation kann schon ein einziger Fehlschuss tödlich für Sie sein.



■ **SCHIESSWÜTIGE DROHNEN** Die Überwachung in den Marsminen ist schon sehr übertrieben.

gen Steckbriefe mit Parkers Konterfei. Werden Sie erkannt, haben Sie ein ziemlich großes Problem und wenig Überlebenschancen. Ihre Gegner sind nämlich nur anfangs recht harmlos. Je weiter Sie im Spiel voranschreiten, desto zäher, treffsicherer und zahlreicher werden die Wachen und Söldner. Außerdem haben sie die unangenehme Angewohnheit, Verstärkung zu rufen. Aber mit den insgesamt 15 Waffen sind Sie ja nicht ganz wehrlos. Mit Sturmgewehr, Raketenwerfer und Railgun lassen sich wunderbar große Schneisen in die Gegnerhorden schießen. Zusätzlich hat fast jede Waffe eine zweite Schussfunktion. Ist Ihnen das nicht genug, werden Sie zwischendurch immer mal die Möglichkeit haben, einen fahrbaren oder flugfähigen Untersatz zu nutzen, um Ihre Feinde zu dezimieren. Jeep, APC und Minenbohrer reagieren dabei auf Bodenunebenheiten, die durch starken Beschuss verursacht wurden.

Guter Spielfluss?

Egal wie viele bewaffnete Polygonmännchen sich gerade auf dem Bildschirm tummeln, das Spiel läuft – auch im Zweispieler-Split-screen-Modus – durchgehend flüssig mit flimmerfreien 30 Frames pro Sekunde. Kein Wunder, denn das Spiel lädt jeden Level-



■ **GROSS UND GEMEIN** Dieser erste Zwischengegner sieht zwar verdammt böse und gefährlich aus, ist aber noch relativ harmlos angesichts dessen, was Sie im Laufe des Spiels noch erwartet.

abschnitt neu ein. Es wird Ihnen öfter mal passieren, dass Sie auf eine Tür zulaufen und plötzlich das Wörtchen „Laden“ den Spielfluss kurz stoppt, was auf Dauer ziemlich nerven kann – vor allem wenn Sie sich verlaufen haben und durch einige Abschnitte mehrmals hindurchmüssen. Beachtlich ist allerdings, dass das Spiel sich merkt, wo Sie nun Munition liegen gelassen oder große Löcher in eine Wand geschossen haben. Da überrascht es nicht, dass die Savegames auf der Memory Card eine Menge Platz benötigen. Die Grafik von *Red Faction* ist eher eine zweiseitige Sache. Egal ob herumfliegende Gesteinsbrocken, Glassplitter oder Munitionshülsen, die Partikeleffekte sehen durchweg gut aus. Die Levelumgebungen sind hingegen ein wenig karg geraten. Besonders in Gebäuden wirken die Texturen oft zu eintönig und das Raum-Inventar glänzt auch nicht unbedingt durch Abwechslungsreichtum. Im Gegensatz zu den Soundeffekten: Denn nicht nur die Optik verändert sich durch die Geo-Mod-En-



■ **KLEINE DROGEN** Die Ultron-Ärzte werden Sie fast immer mit den nötigen Heilmitteln versorgen.

gine, sondern auch die Geräuschkulisse! Laufen Sie über heruntergefallene Scherben, hören Sie das Glas unter Ihren Füßen knacken. Fahren Sie mit einem Fahrzeug durch Schlaglöcher, vernehmen Sie ein deutliches Rumpeln. Schade, dass der ebenfalls stimmungsvolle Soundtrack sehr selten und nur an bestimmten Punkten eingespielt wird.

Stefanie Schwarz

INFO US-UK-Deutschland

Was ist anders an der deutschen Version von Red Faction?

Die Antwort ist einfach: Nicht viel. Lediglich auf übertriebene Grausamkeit und die Darstellung von Blut wurde verzichtet. Auch die gefallenen Gegner bleiben nicht tot am Boden liegen, sondern verschwinden nach wenigen Sekunden. THQ legte großen Wert darauf, dass weder das Gameplay noch die Story unter den Anpassungen an den deutschen Markt leiden mussten. Hier wurde nichts geändert.



Stefanie Schwarz

MEIN FAZIT

Sehr Gut

Red Faction hat fast alles, was ein spannender Ego-Shooter braucht: viele Waffen, harte Gegner und eine gute Game-Engine. Auch mit einer durchdachten Storyline kann das Spiel aufwarten. Schade nur, dass besonders diese und die Geo-Mod-Engine im späteren Spielverlauf hinter dem Ego-Shooter-Herumgeballer zurückstehen müssen. Die Gegner werden zahlreicher und härter. Da bleibt kaum Zeit, um sich Gedanken darüber zu machen, wie ich sie am besten mit herunterfallenden Steinen treffen oder durch ein Loch in der Wand umgehen kann. Trotzdem haben wir hier ein motivierendes Actionspiel, das Genre-Fans mehr als ein Mal durchspielen werden.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Unreal Tournament Infogrames **76%**

Ein actionreicher Arena-Shooter mit eher unbefriedigendem Multiplayer-Modus und karger Hintergrundstory

Timesplitters Eidos **76%**

Der Einzelspielermodus ist nicht der Rede wert, dafür macht der Ego-Shooter aber im Multiplayer-Kampf viel Spaß.

TEST Red Faction

System	PlayStation 2
Hersteller	THQ
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 129,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
4 Stufen	Ja (überall)
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	20
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 18 Jahren
Datenträger	Entwickler
DVD	Volition

GRAFIK 80% SOUND 83% SPASS 86% GESAMT-WERTUNG **85%**

„Actionreich und spannend. Leider kommt die innovative Game-Engine etwas zu kurz.“

“EIN GRAFIK-SPEKTAKEL

ONIM



FEHLER KENNEN

EINE CAPCOM PRODUKTION NACH DER IDEE VON KEIJI INAFUNE SAMANOSUKE AKECHI NOBUNAGA ODA
DREHBUCH FLAGSHIP GASTGESTALTER TAKESHI KANESHIRO PRODUKTION KEIJI INAFUNE REGIE JUN TAKEUCHI

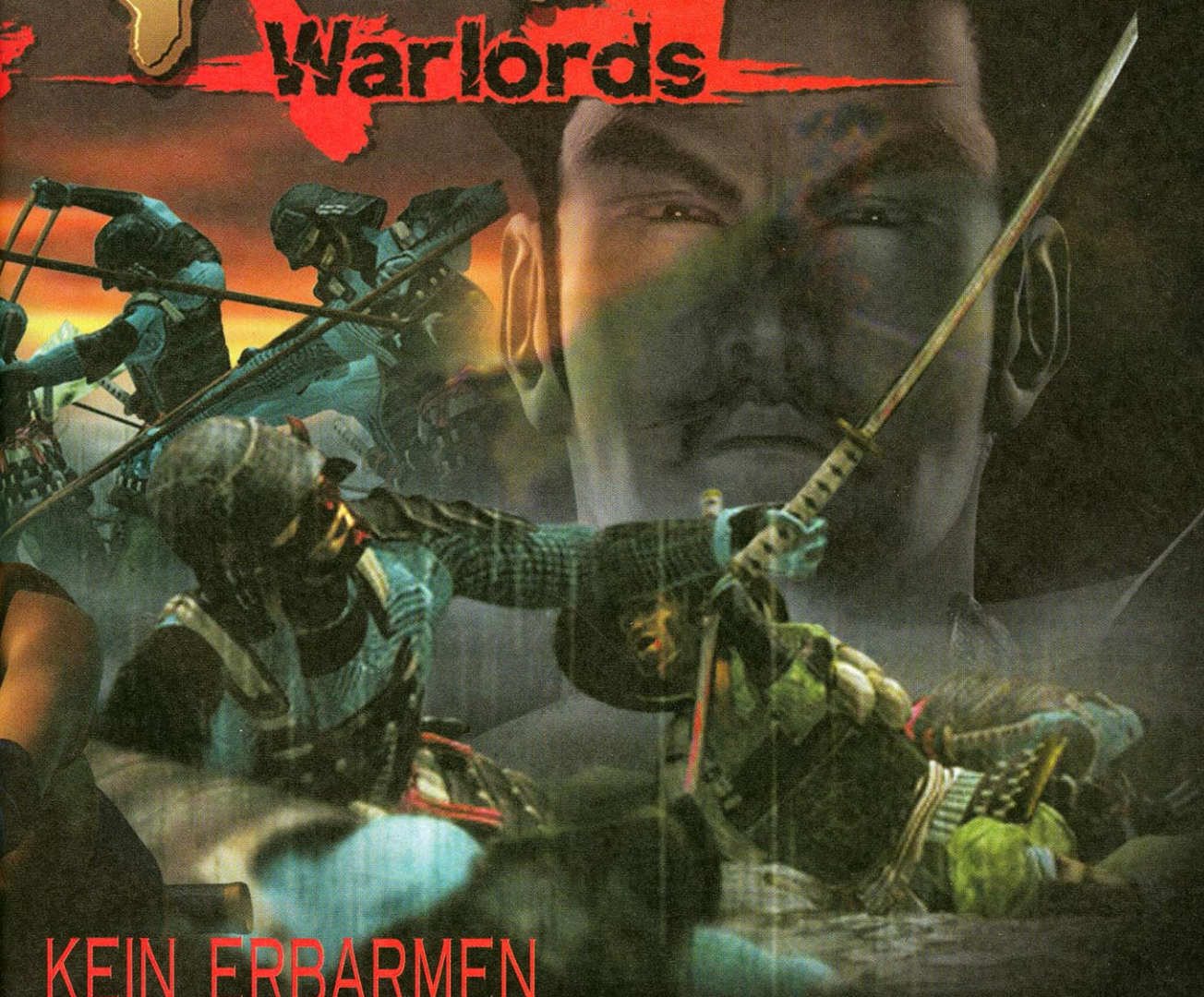
DEMNÄCHST AUCH IN EINER PlayStation®2 IN IHRER NÄHE

DER SONDERKLASSE"

PLAY THE PLAYSTATION MAGAZINE

ONIMUSHA

Warlords



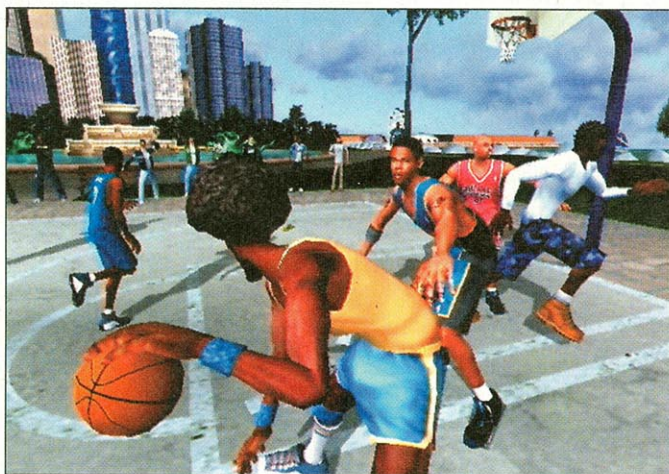
KEIN ERBARMEN

KAEDE "ONIMUSHA: WARLORDS" TOUKICHIRO KINOSHITA YUKI MUSIK MAMORU SAMURAGUCHI

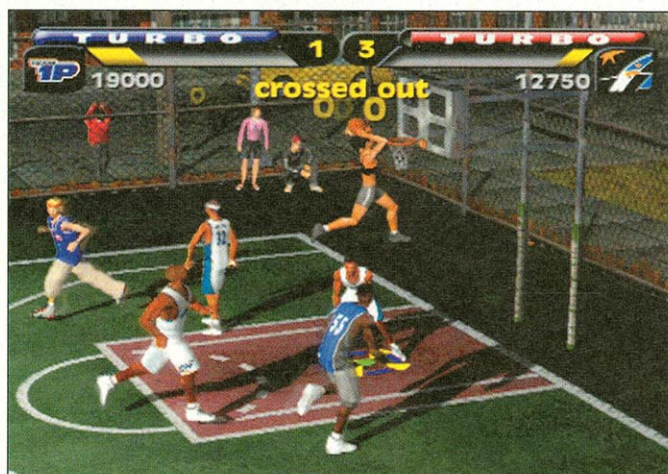
AUSZEICHNUNGEN: BEST OF SHOW AWARD, SIGGRAPH COMPUTER ANIMATION FESTIVAL

CAPCOM

WWW.CAPCOM-EUROPE.COM



■ **GROSSE STREETBALLER** Auf dem Betonplatz sind Stretch und Biggs selbst den NBA-Größen ebenbürtig. In Wirklichkeit hätten sie wohl keine Chance.



■ **GESCHLECHTERKAMPF** Da hat es die Basketballerin den Männern aber mal so richtig gezeigt. Jetzt muss sie nur noch den Ball in den Korb stopfen.

NBA Street

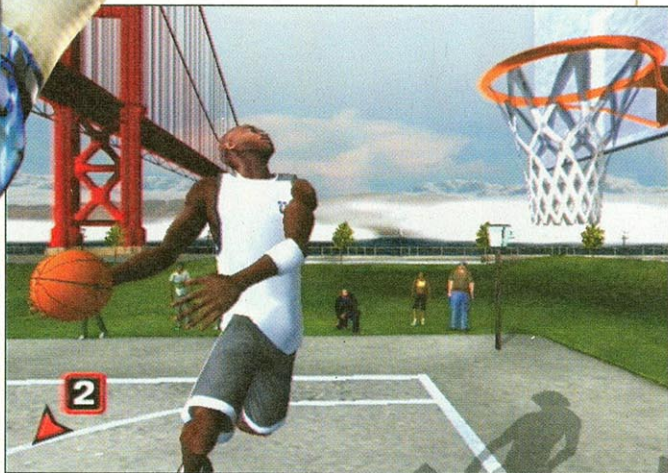
>>GENRE
Basketball
>>SPIELER
1-2
>>HERSTELLER
Electronic Arts
>>INTERNET
nbastreet.ea.com

Anarchy in the NBA: Auf der Straße gibt es kaum Regeln, dafür umso mehr Spaß.

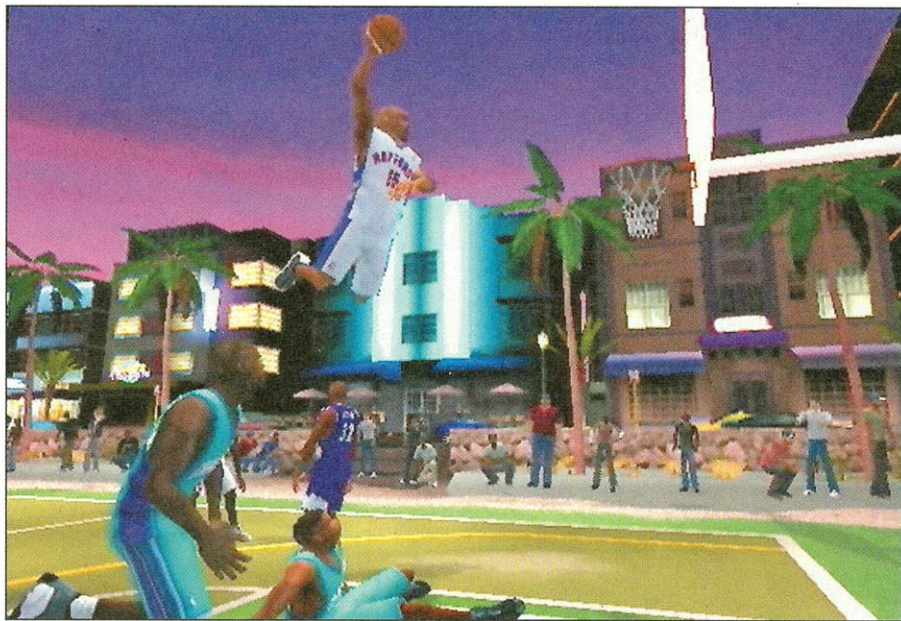
Basketball ist ein schönes Spiel: Schnell, spektakulär und spannend. Vor allem die NBA zeigt das immer wieder. Noch schneller und spektakulärer ist es aber, wenn die Profis fast ohne Regeln auf einem etwas kleineren Straßenplatz gegeneinander antreten. Und wenn Sie diese Profis über die PlayStation 2 steuern, können Sie von dem Spaß einiges abhaben. *NBA Street* ist Arcade-Action pur, ein einfaches Vergnügen, das aber lange fasziniert. Ball (rund) muss in Korb (rund), das ist alles, was Sie wissen müssen, um loszulegen. Regeln gibt es fast nicht zu beachten, nur die Shot-Clock sollten Sie im Auge behalten. Drei Basketballer stehen je Team auf dem Platz und versuchen mit klugen Pässen, trickreichen Dribblings und zielsicheren Würfen Punkte zu ergattern. Dabei gibt es zwei Zählungen: zum einen für Körbe, zum anderen für das schönere Spiel. Das heißt, dass jedes Dribbling, jeder Block und Steal und natürlich jeder erfolgreiche Wurf oder Dunk das zweite Punktekonto nach oben treibt. Noch mehr Boni gibt es für Kombinationen. Wenn Sie ein besonders schönes Dribbling mit einem Korb krönen, steigt das „Momentum-Meter“. Ist dieser Balken ganz voll, haben Sie die Möglichkeit zum „Gamebreaker“. Mit zwei Power-Tasten und der Kreistaste starten Sie dann einen unaufhaltsamen Korbwurf, der



■ **FESTES SCHUHWERK** Mit solchen Tretern hebt Straßenbasketball-Legende Biggs leichter ab und versenkt den Ball.



■ **LUFTBRÜCKE** Auch Touristenattraktionen wie die Golden Gate Bridge sind in *NBA Street* zu sehen.



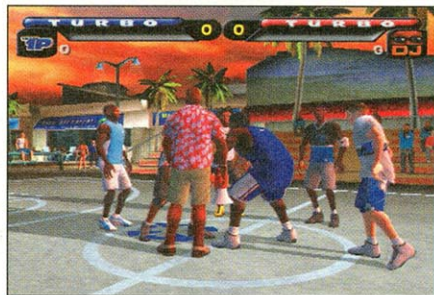
■ **LANDEANFLUG** „Air Canada“ Vince Carter von den Toronto Raptors auf dem Weg zum Erfolg. So hoch wie der fliegt, kann ihn jetzt wohl keiner der am Boden liegenden Gegner noch irgendwie aufhalten.

dem Gegner so viele Punkte abzieht, wie Sie erzielen. Weitwürfe sind hier also zu empfehlen.

I believe I can fly!

Mit Realismus hat das alles nichts zu tun: So hohe Sprünge, so coole Tricks, so gnadenlose Blocks kriegt nicht einmal der beste NBA-Profi hin. Gerade dadurch macht es aber wahnsinnig Spaß, vor allem zu zweit. Doch auch alleine können Sie sich lange mit diesem Titel vergnügen. Im City-Court-Modus führen Sie ein Team zur Meisterschaft. Sie beginnen mit einer beliebigen NBA-Mannschaft, verstärkt von His Airness persönlich: Für *NBA Street* betritt Michael Jordan mal wieder den Court. Dann starten Sie eine Tour durch die Vereinigten Staaten. Auf unterschiedlichen Freiplätzen geht es nacheinander gegen alle Teams der NBA und gegen Legenden des Straßenbasketballs. Das Besondere dabei: Wenn Sie gewinnen, dürfen Sie den Verlierern ihren besten Spieler wegnehmen. So verbessert sich Ihr Team mit jedem Sieg. Das ist aber auch nötig, schließlich werden die Gegner immer besser. Eine andere Möglichkeit zur Verstärkung der Mannschaft ist es, selber einen Spieler zu erschaffen. Anstatt dem Gegner die Mannschaftskameraden wegzunehmen, gewinnen Sie dann Entwicklungspunkte, mit denen Sie an den Fähigkeiten Ihrer eigenen

Basketball-Köner feilen können. Je weiter Sie dabei kommen und je mehr Herausforderer Sie vom Court fegen, desto mehr Plätze spielen Sie frei. Dort können Sie sich dann auch im Hold-the-Court-Modus behaupten. Hier schicken Sie verschiedene Herausforderer nach Hause. Das geht nicht nur gegen computergesteuerte Teams, auch ein zweiter menschlicher Mitspieler kann eingreifen. Das war es dann aber auch schon, mehr als zwei PlayStation-Fans können das Spiel leider nicht gleichzeitig genießen. Wer unbedingt ein Haar in der Suppe finden will, könnte zudem den etwas geringen Umfang bemängeln. Neben den zwei Spielmodi gibt es nur noch die Street School, in der Sie die Grundlagen des Straßenbasketballs lernen können. Und das ist besonders schade, wo es noch in der Preview-Version den Showoff-



■ **SPANNUNG** Kurz vor dem Sprungball versammeln sich die Spieler in der Mitte des Courts.



■ **GEHALTEN!** Wenn Sie gut sind, können Sie ein Team mit Snowboardern aus SSX freispielen.



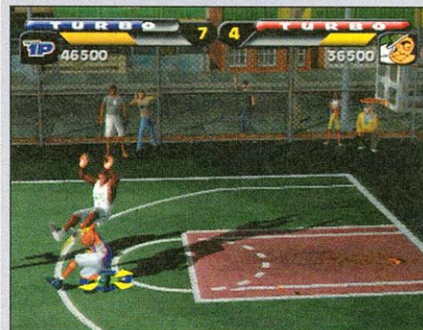
■ **WEITSCHUSS** Wenn der trifft, zählt der Korb zwei Punkte. Immerhin doppelt so viel wie sonst.

INFO Turbo-Tricks

Tauchen und Tunken

Natürlich können Sie bei *NBA Street* versuchen, mit Taktik und gutem Stellungsspiel zum Erfolg zu kommen. Besser sieht es aber aus, wenn Sie die Turbotaste großzügig verwenden.

Alle vier Schultertasten dienen in dem Spiel als Turbotaste. Das heißt zum Beispiel, wenn Sie eine Turbotaste mit der Passtaste zusammen drücken, sind die Pässe noch cooler und verwirrender für den Gegner. Das funktioniert natürlich auch beim Dribbeln und Werfen. Beim Laufen erhöht die Taste einfach die Geschwindigkeit. Besonders geniale Moves bekommen Sie aber hin, wenn Sie die Turbos kombinieren. Mit R2, R1 und L2 plus der Dribbeltaste tauchen Sie gleichermaßen unter dem Gegner durch: Mit einer Rolle unter seinen Beinen lassen Sie ihn hinter sich. Am anderen Ende angekommen, sollten Sie dann unbedingt mit einem Korb abschließen. Dann geht nicht nur das Trickpunktkonto nach oben, sondern auch das Momentum-Meter.



■ **SLIP 'N' SLIDE** Mit drei Turbotasten gleichzeitig tauchen Sie unter dem Gegner durch.



■ **COMBO** Wenn die Kronen beim Tricknamen auftauchen, bringt eine Kombo viele Punkte.



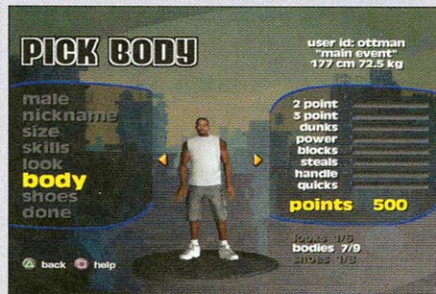
■ **GAMEBREAKER** Ist der Balken voll, bleibt nur ein begrenzter Zeitraum zum Gamebreaker.

INFO Der Create-Player-Modus

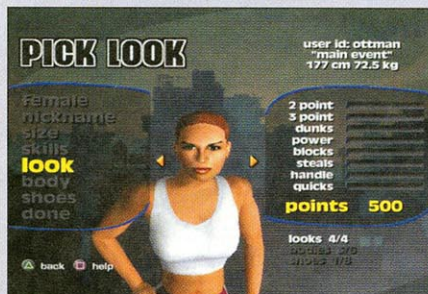
Ganz nach Geschmack

Die Qual der Wahl ist groß: Jede Menge NBA-Spieler, dazu noch Straßenlegenden und Michael Jordan stehen zur Auswahl für Ihr Team. Wer meint, das sei zu wenig, kann noch selber Spieler editieren.

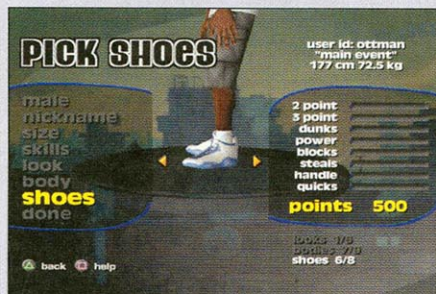
Wie die meisten EA-Sports-Titel bietet auch *NBA Street* die Möglichkeit, einen eigenen Spieler zu erschaffen. Allzu viele Eigenschaften stehen am Anfang allerdings nicht zur Auswahl: Sie müssen entscheiden, ob Sie einen Mann oder eine Frau spielen lassen wollen. Dem oder der können Sie dann je eins von 10 Gesichtern, 15 Körpern und 16 Paar Schuhe verpassen. Und dann haben Sie noch 500 Punkte, die Sie auf die verschiedenen Fähigkeiten verteilen dürfen. Je erfolgreicher Sie anschließend sind, umso mehr zusätzliche Punkte können Sie verteilen. Darüber hinaus können Sie auch neue Gesichter, Schuhe oder Tätowierungen freispielen.



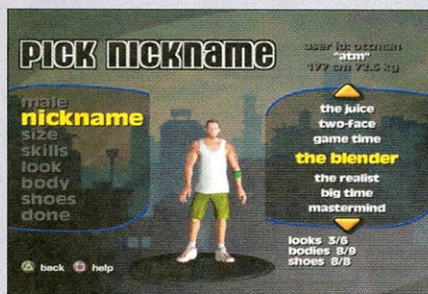
KÖRPER Für Männer gibt es neun verschiedene Outfits, für Frauen am Anfang nur sechs.



GESICHT Neben der Größe und dem Körpergewicht können Sie auch das Aussehen verändern.

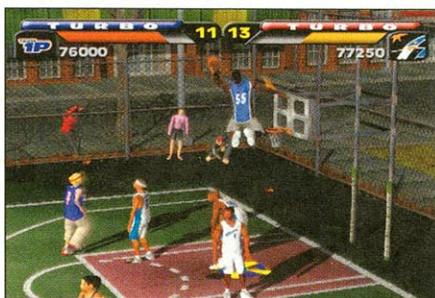


SCHUHE Die Schuhe unterscheiden sich nur vom Aussehen her, nicht von der Sprungkraft.

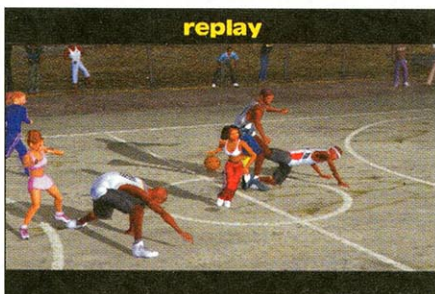


SPITZNAME Erst der richtig coole Name sorgt in den USA für echte „Street Credibility“.

Modus gab. Hier ging es nur um das elegantere Spiel. Wer mehr Trickpunkte hatte, gewann. Ein gutes Konzept, aber leider ist es in der Verkaufsversion nicht mehr dabei. Das ändert aber nichts daran, dass *NBA Street*



ALLEY-OOP Die Mitspieler sind relativ intelligent und steigen gern zum Alley-Oop auf.



GANZ SCHÖN KECK Mit zunehmendem Erfolg spielen Sie die Mädchenband 3LW frei.

ein lustiges Spiel ist. Auch der visuelle Stil passt dazu. Die Sportler sehen ihren Vorbildern zwar ähnlich, bewegen sich aber comichaft überzogen – das sieht sehr lässig aus. Genauso gut sind die Umgebungen. Jeder Court hat seine speziellen Charakteristika, ob er jetzt am Strand oder mitten in der Großstadt liegt. Im Hintergrund ist dort jedes Detail zu erkennen: Vorbeifahrende Autos, begeistertes Publikum oder über den Platz wehende Plastiktüten. Technisch gibt es ebenfalls nichts auszusetzen: Das ganze Spiel läuft sehr flüssig, leichtes Flimmern tritt nur gelegentlich in den Hintergründen auf. Die etwas längeren Ladezeiten lassen sich verschmerzen.

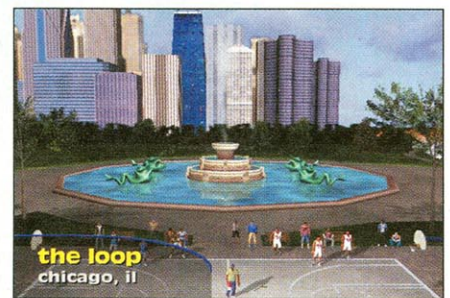
Albrecht Ott



STRANDBALL Auf dem Platz in Venice Beach dribbelt Dirk Nowitzki mit dem Rücken zum Korb.



EXPLOSIV Mit dieser Kombination sprengt Bonafide den Korb und entscheidet das Spiel für sich.



SCHÖNE KULISSEN Al-Bundy-Fans dürften den Brunnen im Hintergrund wiedererkennen.

MEIN FAZIT **Sehr Gut**

Trotz seines relativ geringen Umfangs bietet *NBA Street* jede Menge Spieltiefe und Langzeitmotivation. Vor allem in den höheren Schwierigkeitsgraden reicht es nicht, einfach durchzudribbeln und zu dunken. Und auch die Verteidigung ist im Gegensatz zu anderen Basketballspielen extrem wichtig. Da gehört Übung dazu, aber auch das Lernen macht Spaß.

Alternativen		
Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:		
NBA Live 2001	Electronic Arts	81%
Realistische Basketballsimulation, die mit anspruchsvollem Gameplay wahre NBA-Fans bedient.		
ESPN NBA 2night	Konami	75%
Bei Konamis Profibasketball-Variante fehlt es ein wenig an der Dynamik und der Spieltiefe.		
NBA Hoopz	Konami	65%
Spaßorientierte Arcade-Korbjagd, die trotz einiger netter Ideen im spielerischen Mittelmaß versinkt.		

TEST NBA Street	
System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Basketball
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	DM 119,-
Termin	5. Juli
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	12 Sportplätze
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports BIG

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
86%	83%	84%	85%

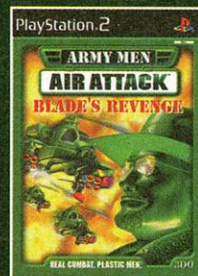
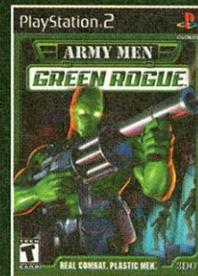
„Bei *NBA Street* ist Basketball auch für Sportmuffel geeignet: Schnell, spektakulär und unkompliziert.“



„Alles easy –
Jungs. Und da
ändert auch
der Sarge
nichts dran!“

Woodstock

ARMY MEN



PlayStation®2

GAME BOY ADVANCE

3DO



www.de.infogrames.com

Flucht von Monkey Island

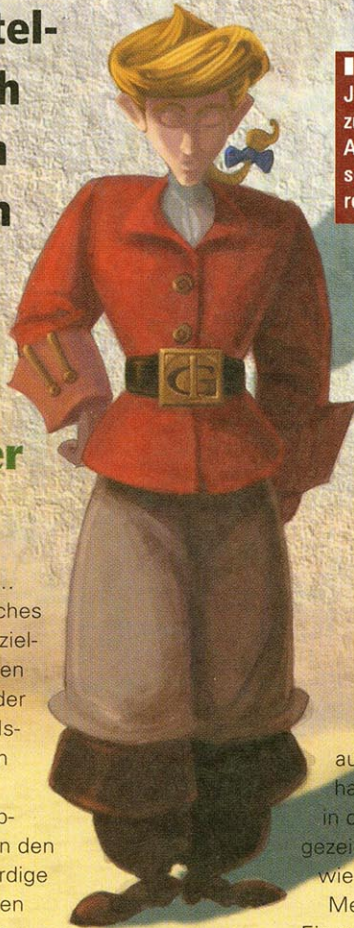


>>GENRE
Adventure
>>SPIELER
1
>>HERSTELLER
Electronic Arts
>>INTERNET
www.lucasarts.com

Ein Vierteljahr nach unserem

LucasArts-Besuch spülte uns die Flut endlich das fertig gestellte Piraten-Abenteuer ins Haus!

Aus den Augen, aus dem Sinn ... Die Wahrheit dieses Sinnspruches trifft Elaine Marley wie eine gut gezielte Kokosnuss, als sie nach schlappen drei Monaten Flitterkreuzfahrt wieder im heimatlichen Hafen von Mêlée Island ankert. Anstatt einer jubelnden Menge zuzuwinken, muss sich die junge (Ex-)Gouverneurin dazu herablassen, ihre eigene Todesurkunde in den Reißwolf zu stopfen, ihre altehrwürdige Villa vor dem Abrisskatapult zu retten und einem schleimigen Rivalen den Wahlkampf zu versalzen. Oder besser gesagt: Diese Plackerei Ihrem Gatten, dem „mächtigen Piraten“ Guybrush Threepwood,

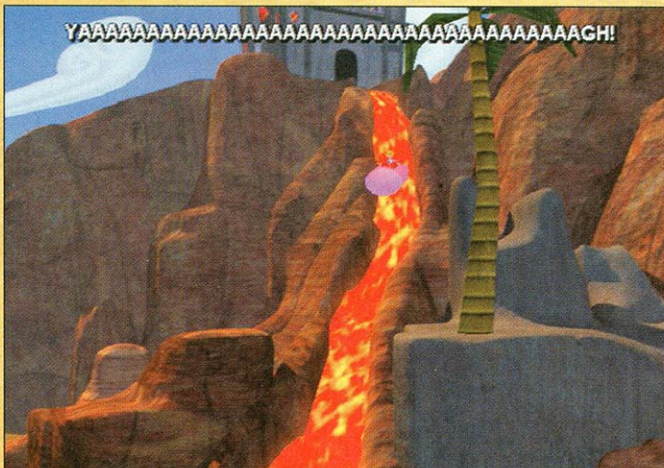


DER AFFE IN DIR
Jegliche Parallelen zu anderen Lucas-Arts-Produkten sind selbstverständlich rein zufällig.

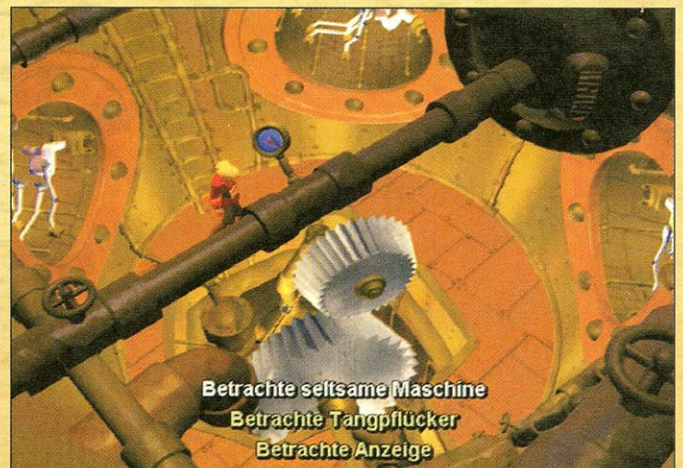
aufzudrücken. Der hat immerhin schon in drei PC-Adventures gezeigt, dass er weiß, wie der Affe läuft.

Meistens jedenfalls. Ein erster Spaziergang über die einst so herrlich verkommene Insel konfrontiert Guybrush mit Schrecklichem: Ein reicher Australier hat den un-

rechtschaffenen Bürgern ihr Hab und Gut abgeluchst und ist dabei, die gesamte Karibik zur piratenfreien Urlaubszone umzukrempeln. Keine Duelle mehr, keine Dirnen, keine Flüche und am schlimmsten: Kein Grog ohne Personalausweis! Dies (und Elaines Dickkopf) treibt unseren Helden einmal mehr dazu an, sich ein neues Segelschiff zu organisieren, eine Mannschaft von zweifelhafter Moral anzuheuern



ABWÄRTS Die Kirche des Heiligen LeChuck praktiziert einige ungewöhnliche Rituale. Oder wo sonst steckt man einen Bräutigam in ein Lava-Boot?



AUFGEMERKT! Wichtige Objekte fallen Guybrush automatisch ins Auge, wenn er sich in die entsprechende Richtung dreht.



■ **HEISS!** Dämonenpirat LeChuck ist immer noch scharf auf die hübsche Elaine. Blicke nur ein klitzkleines Hindernis: Ihr verflüxter, großmäuliger, Pferdeschwanz tragender Ehemann.

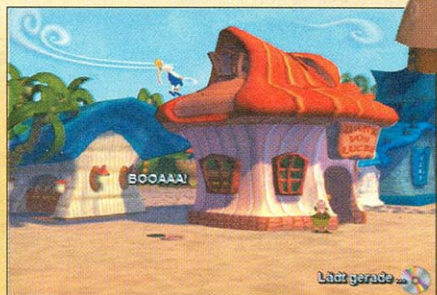
und die benachbarten Inseln abzuklap-
pern, um dem ausländischen Sauertopf
ins Handwerk zu pfuschen. Und dann
wäre da noch der aufgeblasene Charles
L. Charles, hinter dessen Maske sich –
Monkey Island-Reisende sollten schon
beim Anblick der Initialen stutzig werden –
der dämonische Erzfeind unseres Recken
versteckt. Der hat immer noch nicht ver-
wunden, dass Elaine ihm einen langhaa-
rigen Möchtegern-Freibeuter vorzieht
und plant, ihren Stolz mithilfe einer Furcht
erregenden Superwaffe zu brechen: Der
„Ultimativen Beleidigung“.

Spott-Duelle und Schimpansen-Scharade

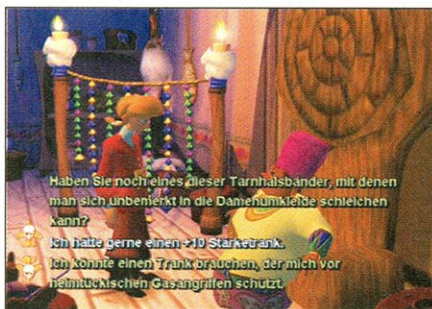
Um das Ausmaß an Schrecken zu be-
greifen, das einen LucasArts-Piraten
beim Gedanken an dieses Mysteri-
um überkommt, sollte man wissen,
dass eine scharfe Zunge in Guybrushs
Heimat über Sein und Nichtsein eines
Individuums entscheiden kann. So
geht beispielsweise aus Wettkämp-
fen im Fechten oder
Armdrücken seit
jeher derjenige als



■ **HERMAN** Als seien Zahnausfall und X-Beine
noch nicht genug, leidet der verschrobene
Einsiedler jetzt auch noch unter Alzheimer.



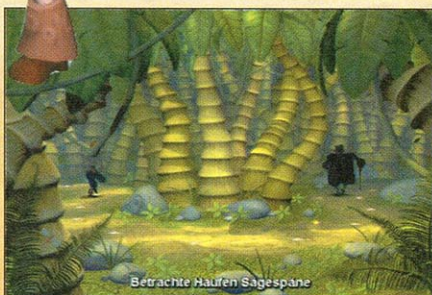
■ **GANZ UNAUFFÄLLIG** Gibt es denn keine Mög-
lichkeit, leiser in eine Bank einzubrechen?



■ **MORALISCHER BEISTAND** Die Voodoo-Lady hilft
Guybrush wieder mal auf die Sprünge.

Sieger hervor, der das Ego seines Gegners
mit den verächtlichsten Beleidigungen
sprichwörtlich in den Staub tritt. Klingt ab-
sonderlich, macht aber jedes Mal wieder
eine Menge Spaß! Wie auch immer, Guy-
brush sollte sein Bestes tun, um zu ver-
hindern, dass die Beleidigung aller
Beleidigungen in die vergam-
elten Hände seines Widersa-
chers fällt. Und das heißt, sich die
Hacken abzulaufen, alles anzu-
quatschen, was nicht rechtzeitig
auf den Bäumen ist, und mit den
irrwitzigsten Gegenstän-
den zu experimentieren,
bis die Birne raucht.

Sterben kann Guybrush übri-
gens nicht und daher empfiehlt es
sich, jeden Schauplatz gründlichst



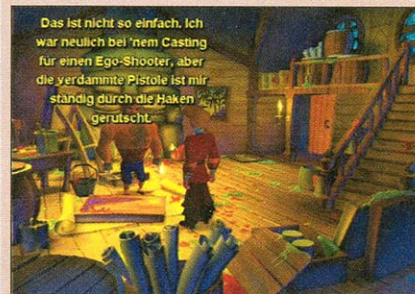
■ **HÄNSEL** Mussten wir nicht schon mal einem
alten Griesgram durch den Wald nachstellen?

INFO Humor Marke LucasArts

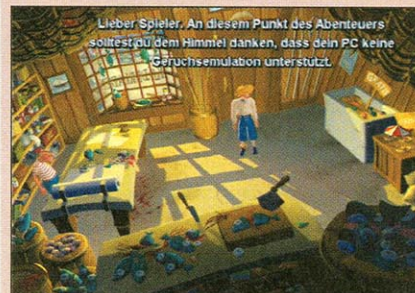
Ein Mann ohne Illusionen

„Ich kann nicht sterben, mein
Vertrag gilt für fünf Spiele.“

Jemand mit dem Namen Guybrush Threepwood kann
nur aus einem schlechten Film stammen. Oder aus
einem guten Adventure. Dessen ist sich unser Held
auch sehr wohl bewusst und beklagt sich immer wie-
der lautstark über seine Schöpfer, über die Tücken
einer Videospiel-Karriere mit Fortsetzungen – und
über Sie. Und wenn Sie Augen und Ohren offen hal-
ten, stoßen Sie garantiert auf einige Seitenhiebe in
Richtung *Star Wars* oder *Indiana Jones*.



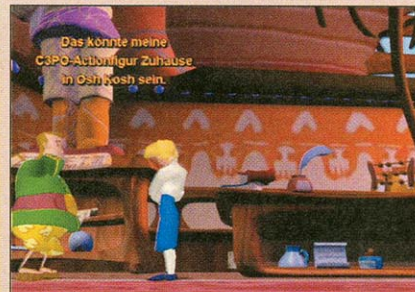
■ **JOBSUCHE** Mit zwei Handicaps hat es selbst
der hartgesottene Freibeuter schwer.



■ **FALSCHES SYSTEM?** Da war wohl jemand zu
faul, die Übersetzung noch mal zu kontrollieren.



■ **VOLLTREFFER** Was denken Sie, auf wen der
Dartspieler gezielt hat? Jep. Ganz genau.



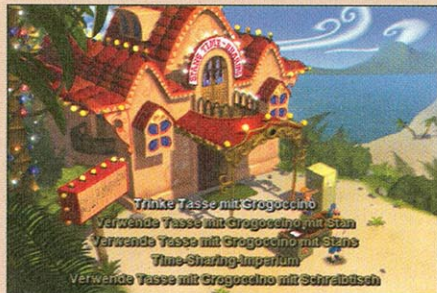
■ **ROBOTER?** Was fällt einem LucasArts-Statist-
ten zum Stichwort „Goldener Mann“ ein?

INFO Rätsel über Rätsel

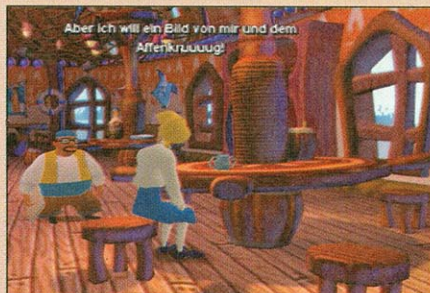
Um fünf Ecken und wieder zurück

Wenn es um verzwickte Puzzles geht, dürfte LucasArts den Rekord halten.

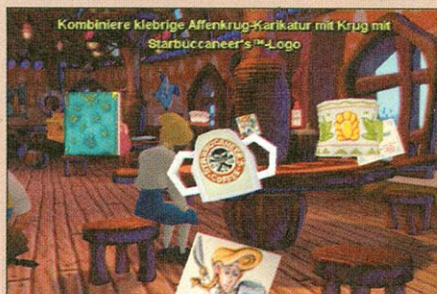
Achtung! In diesem Extra-Kasten verraten wir die Lösung für eine knackige Rätselpassage. Wenn Sie sich als alter Genre-Veteran lieber allein durchbeißen wollen, dann sehen Sie sich die Bilder noch nicht an. Sollten Sie jedoch wenig Erfahrung mit klassischen Grafik-Adventures besitzen und sich ein Bild vom charakteristischen Spielablauf eines *Monkey Island*-Titels machen wollen, dann dürften Ihnen die folgenden Screenshots einen guten Eindruck davon vermitteln, was Sie im Drei-Insel-Reich erwartet. Hier eine kurze Lagebeschreibung: Stan hat Guybrush einen Essensgutschein für ein Restaurant versprochen, wenn er eines seiner Verkaufsgespräche über sich ergehen lässt. Nur unter Einsatz des Gutscheines kann sich der Held in der Kneipe eine spezielle Tasse in Form eines Affenkopfes klauen. Doch leider kippt Guybrush während Stans dreistündiger Vorträge regelmäßig vor Langeweile aus den Latschen.



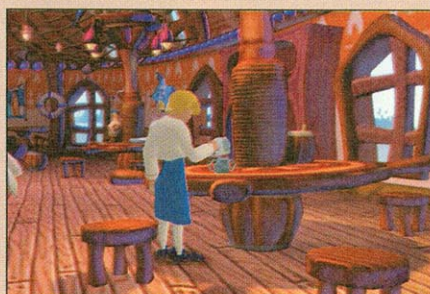
KOFFEIN Auf Umwegen besorgen wir Groggolino, der Guybrush während Stans Rede wach hält.



PORTRÄT Für den erhaltenen Coupon bestellen wir ein Menü. Den Zeichner bitten wir um ein Bild.



FÄLSCHUNG Mit geklautem Leim pappen wir das Affenbild auf eine anderswo stibitzte Tasse.



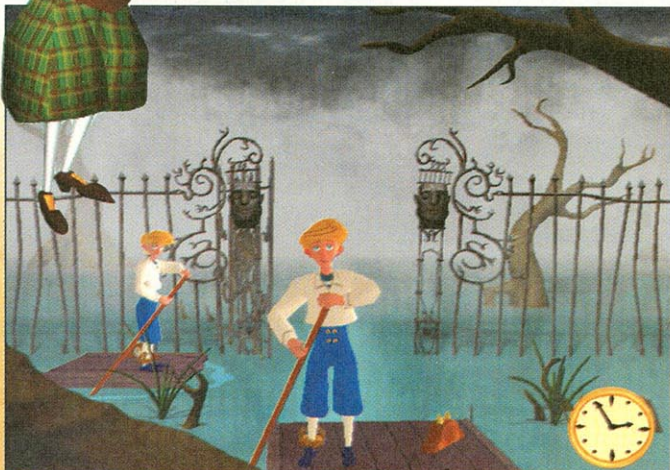
SCHWUPS! Unauffällig vertauschen wir die beiden Tassen und stecken den Affenkopf ein.



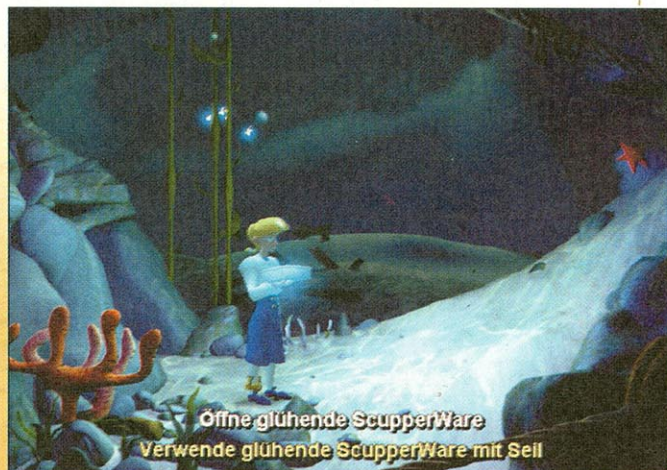
STAN Der nervige Verkäufer ist ins Time-Sharing-Geschäft eingestiegen.

unter die Lupe zu nehmen, alles einzusacken, was nicht niet- und nagelfest ist und es nach Lust und Laune zu kombinieren. Die Lösungen der komplexen Puzzles ergeben zwar alle einen wei-

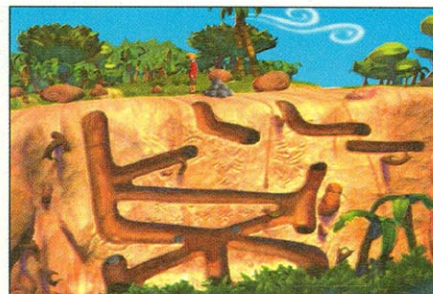
testgehend logischen Sinn, doch dieser erschließt sich einem oft erst im Nachhinein. Manchmal kommen Sie also ums schlichte Ausprobieren nicht herum, bis der ersehnte „Aha“- oder „Ach nee, das kann nicht euer Ernst sein!“-Effekt eintritt: Ein anschaulicheres Beispiel finden Sie im Extrakasten „Rätsel über Rätsel“. Nach etlichen geistreichen Frage-Antwort-Spielen, Mini-Labyrinthen und vielem mehr erwartet Guybrush zum Show-



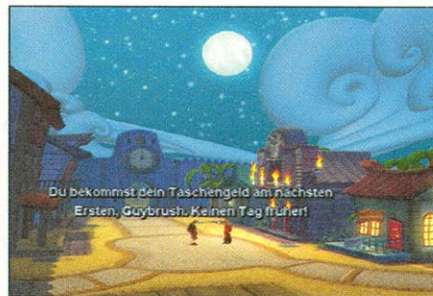
DOPPELGÄNGER Im Sumpf der Verlorenen Zeit erwartet Guybrush eine kleine Back-to-the-Future-Episode. Halten Sie den Notizblock bereit!



TAUCHGANG Seine Fähigkeit, zehn Minuten lang die Luft anzuhalten, hat unserem grünhörigen Piraten schon oft den Hals gerettet.



MURMELBAHN Bis die Felsen richtig landen, sind dem Spieler einige graue Haare gewachsen.

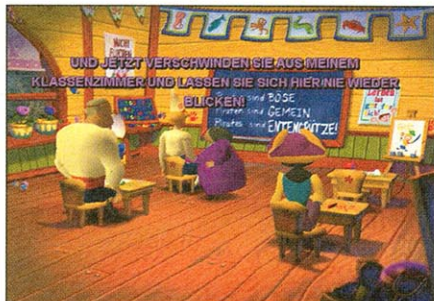


JA, MAMI Irgendwie war das Leben als lediger, unabhängiger Freibeuter doch etwas einfacher.

down außerdem ein besonders skurriles Bonbon: der Monkey Kombat. Frei nach dem Vorbild eines ähnlich lautenden Konsolen-Knallers duellieren Sie sich hier vor üppigen Dschungel-Kulissen, indem Sie kunstvolle „Special Moves“ vollführen und kontern. Mit Affen als Titelverteidigern. Nun, vielleicht muss man das einfach selbst gesehen und erlebt haben ...

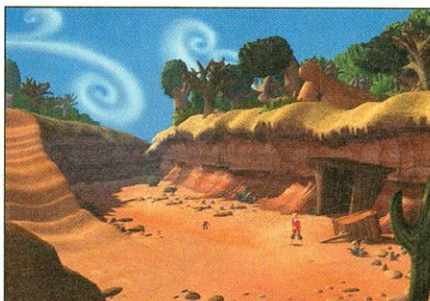
Na also, es geht doch!

Hurra, endlich einmal eine technisch saubere PC-Adaption! Guybrushs erstes 3D-Abenteuer wurde von vornherein mit einem Auge auf die PlayStation 2 entworfen, und siehe da: Das Ergebnis der Umsetzung ist nahezu tadellos. Da die Hintergründe unbeweglich und nur wenige Details animiert sind, treten nur sehr selten, beispielsweise vor Zwischensequenzen, nennenswerte Ladezeiten auf. Doch obwohl die Grafik nicht mit raffinierten Tricks oder spektakulären Animationen aufwartet, wirkt sie stimmungsvoll und wie aus einem Guss; der Ausdruck „3D-Comic“ dürfte den Ge-



■ **DURCHGERASSET** Bei einem so hoffnungslosen Fall dreht die sanftmütigste Lehrerin durch.

samteindruck wohl am ehesten treffen. LucasArts lässt dem Spieler die Wahl zwischen mehreren gut durchdachten Steuerungsmodellen, dafür ist die Speicherfunktion etwas umständlich geraten. So müssen Sie zum Beispiel, um einen Spielstand dauerhaft festzuhalten, diesen speichern, die Konsole neu starten, Ihr gespeichertes File kopieren und von der Kopie aus weiterspielen (!). Doch damit kann man leben. Viel wichtiger: Die gelungene Lokalisierung! Bis auf wenige Patzer sind sämtliche Textzeilen und Dialoge treffend übersetzt und mit professioneller Sprachausgabe versehen. Zwar geht ein wenig vom Biss der englischen Version verloren, doch die Besetzung und die Darbietung der deutschen Sprecher gehören zum Besten, was auf der Konsole zu hören ist. Als fast schon legendär könnte man die musikalischen *Monkey Island*-Themen bezeichnen, die sich in den verschiedensten Varianten durch das Spiel ziehen. Fehlt



■ **PUTT, PUTT, PUTT** In der Manipulation von unschuldigen, kleinen Äffchen ist Guybrush Meister.

zum Freibeuter-Glück eigentlich nur noch der Sand in den Stiefeln und die Grogflasche in der Hand!

Stefanie Schetter



Stefanie Schetter

MEIN FAZIT

Sehr Gut

The Secret of Monkey Island war seinerzeit das erste PC-Spiel, das ich komplett durchgezockt habe, und seitdem bin ich hinter jeder Fortsetzung her wie der Affe hinter der Banane. Doch selbst abzüglich mehrerer Dutzend Insider-Gags bleibt dem Titel immer noch genügend schräger Humor, um auch Neulingen die Tränen in die Augen zu treiben. Und nur LucasArts versteht es, Puzzles so unterhaltsam und funktionstüchtig zu verschachteln und gleichzeitig die Story laufend durch witzige Wendungen in Gang zu halten. Auch wenn der hohe Schwierigkeitsgrad Sie so manche schlaflose Nacht kosten dürfte.

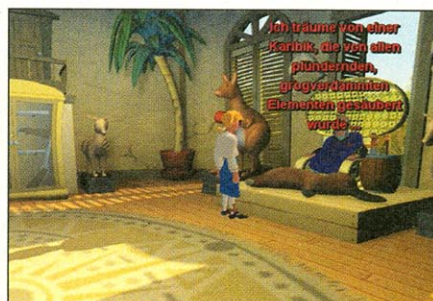
Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Shadow of Memories

Konami 81%

Einziger actionfreier PS2-Vergleichstitel. Hier wird zwar oft gestorben, dafür sind die Rätsel vergleichsweise lachhaft.



■ **BANAUSE!** Eine Karibik ohne hakenhändige Säuer und Halsabschneider? Was für ein Albtraum!

TEST Flucht von Monkey Island

System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Adventure
Spieler	1
Sprache	Sprache
Preis	DM 119,95
Termin	Juli

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Hoch	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
DVD	LucasArts

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
83%	85%	86%	85%

„Garantiert actionfreies, respektloses und urkomisches Piratenepos für fantasiebegabte Rätselnacker“

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.

Game On! TV findet ihr auf





■ **BOXENSTOPP** Während die Mechaniker die Reifen auswechseln und Ihren Wagen auftanken, können Sie bei längeren Rennen den Spielstand sichern.



■ **GENIALER EFFEKT** Die Kamerafahrt vor dem Start sieht durch die Scheinwerfer-Effekte sehr beeindruckend aus. Erst spät erkennen Sie die Wagen!

Le Mans 24 Stunden

>> GENRE
Rennspiel
>> SPIELER
1-2
>> HERSTELLER
Infogrames
>> INTERNET
www.lemans-game.com

Nein, es ist kein Gran Turismo. Davon abgesehen kann Le Mans 24 Stunden durchaus begeistern!

Zum Glück bietet das Spiel mehr als nur den titelgebenden Le-Mans-Kurs, und auch die 24 Stunden sind nur eine Option – wer nicht gerade einen Tag und eine Nacht an freier Zeit hat, speichert zwischendurch seinen Spielstand in der Boxengasse oder reduziert die Renndauer auf wenige Minuten. Ansonsten gibt es insgesamt zwölf

Rennstrecken, wobei fünf davon nur Variationen der anderen sind. Der Road-Atlanta-Kurs ist dabei die Heimat des neuen Spielmodus „Petit Le Mans“, eines „nur“ zehnstündigen Rennens in bester Le-Mans-Tradition. An Fahrzeugen werden Wagen der GT-Klasse sowie offene Prototypen und welche mit Verdeck geboten, insgesamt stehen 70 Bo-



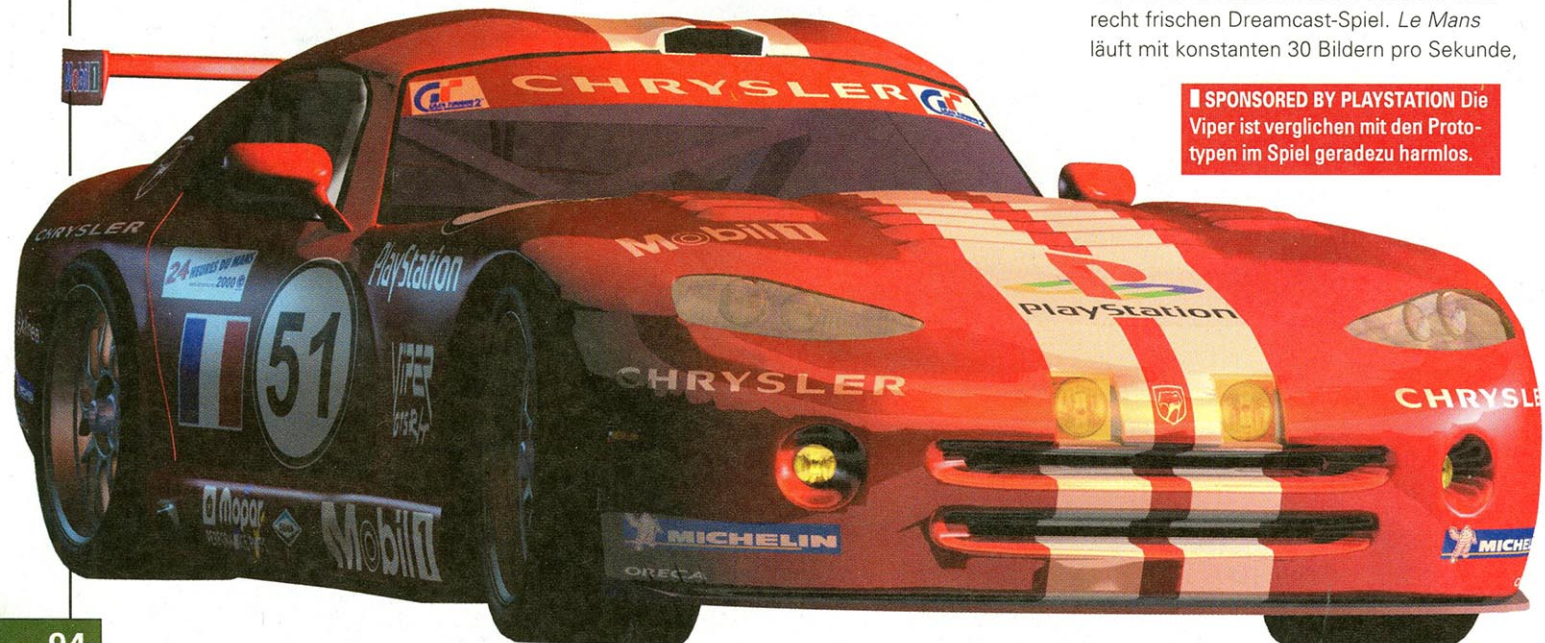
■ **DA IST WAS LOS** Beim Rennen von Le Mans sind 24 Wagen gleichzeitig auf der Strecke – ruckelfrei!

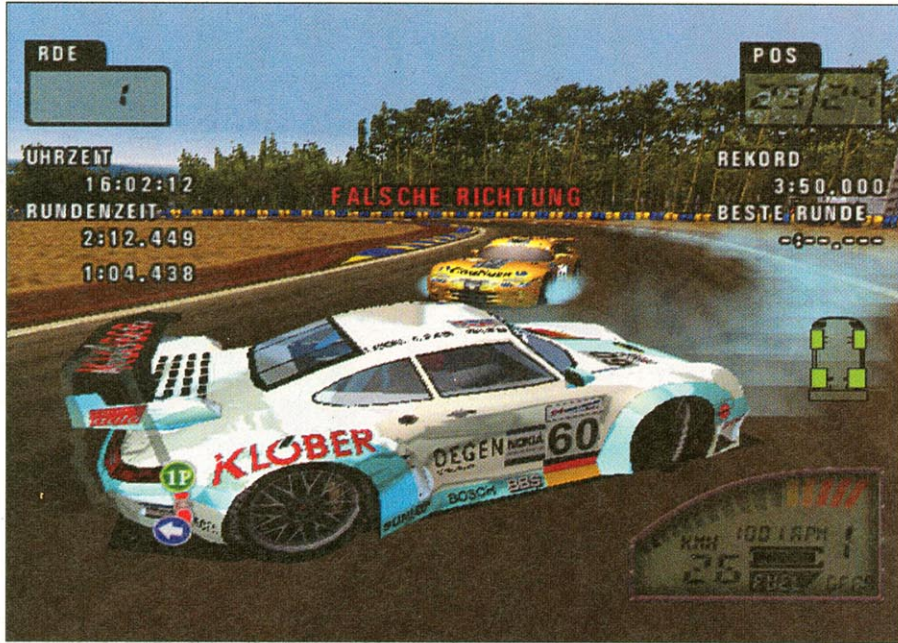
liden zur Wahl – auch hier sind viele nur farbliche Variationen der sonstigen Fahrzeuge. Der Meisterschaftsmodus und das Zeitfahren gegen herausfordernde Vorgaben sind dabei der Schlüssel zu neuen Wagen und Strecken. Aufgrund der offiziellen Lizenz der Fahrzeughersteller verzichtet *Le Mans* genau wie *Gran Turismo 3* leider auf ein Schadensmodell – auch nach etlichen Frontalcrashes tragen die Wagen keine Schramme davon.

Grafisch grandios!

Mit der schon etwas älteren PSone-Version hat diese PS2-Neufassung kaum etwas zu tun, denn sie wurde von einem anderen Team entwickelt und basiert auf dem noch recht frischen Dreamcast-Spiel. *Le Mans* läuft mit konstanten 30 Bildern pro Sekunde,

■ **SPONSORED BY PLAYSTATION** Die Viper ist verglichen mit den Prototypen im Spiel geradezu harmlos.





SEHR REALITÄTSNAH Die Wagen gefallen nicht nur durch Lichteffekte auf der Karosserie und hübsche Texturen, dank dieses unfreiwilligen Drehers können Sie die aufwendig dargestellten Felgen bestaunen!

was zwar nur die halbe Framerate eines *Gran Turismo 3* oder *Ridge Racer V* ist, in der Praxis aber sehr flüssig wirkt. Die Fahrzeuge sind sehr detailgetreu modelliert und die Texturen auch bei näherer Betrachtung noch scharf, wenn auch nicht sehr abwechslungsreich. Besonders spektakulär sind die Lichteffekte: Bei Rennen am Tag wirkt das auf silbernen Fahrzeugen reflektierte Licht leicht blendend, bei Dunkelheit und schlechtem Wetter gilt dies für Warnleuchten und Bremslichter. Die Kamerafahrt über das Fahrerfeld sieht mit eingeschalteten Scheinwerfern einfach genial aus. Ein Schwachpunkt wirkt daher umso verständlicher: Auf eine Echtzeit-Beleuchtung der Strecke wurde verzichtet, trotz eingeschaltetem Licht bleiben die Kurse ziemlich



GUT SPIELBAR Der Splitscreen-Modus ist bei der fertigen Version doch sehr gut spielbar geworden.



KEINE ARMATUREN Diese Ansicht kann eine echte Cockpit-Perspektive leider nicht ersetzen.



BLIND DURCH DIE NACHT Die fehlende Echtzeit-Beleuchtung macht Nachtfahrten sehr dunkel.

dunkel. Dafür läuft das Spiel selbst im Split-screen-Modus konstant flüssig, so dass spannenden Zweispieler-Duellen nichts im Wege steht. Noch einen Tick flüssiger läuft das Spiel im anwählbaren 60-Hz-Modus, der 30 statt der PAL-üblichen 25 Bilder pro Sekunde ermöglicht.

Michael Pruchnicki

MEIN FAZIT **Sehr Gut**

Michael Pruchnicki

Le Mans ist eine echte Augenweide, die aufwendig modellierten Autos sowie die tollen Licht- und Wetter-Effekte gehören zum Besten auf dem Markt. Das Fahrverhalten ist allerdings Geschmackssache: Die halsbrecherischen Drifts eines Arcade-Racers werden hier nicht geboten, andererseits ist auch der Experten-Modus noch weit von einer ernsthaften Simulation entfernt. Was mich wirklich ärgert, sind die ewigen Ladezeiten vor und nach (!) den Rennen. Abgesehen von der Grafik ist das Spiel für eine Hit-Auszeichnung insgesamt zu gewöhnlich, ein Extra-Lob gibt's allerdings für die flotte 60-Hz-Option!

Alternativen	
Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:	
Gran Turismo 3	Sony 93%
Die neue Referenz lässt die gesamte Konkurrenz alt aussehen, allerdings ist Le Mans immerhin schon erhältlich.	
F1 Racing Championship	Ubi Soft 84%
Die derzeit beste, ernsthafte Rennsimulation für die PlayStation 2, besser als Sonys <i>Formel Eins 2001</i> .	
Ridge Racer V	Namco 82%
Die Arcade-Alternative aus dem Hause Namco bietet rasendes Gameplay und halsbrecherische Drifts.	

INFO Die ältere PSone-Version im Vergleich

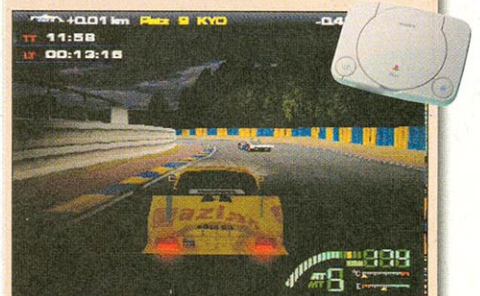
Zwei Schritte vor, ein Schritt zurück

Die alte PSone-Version bietet im Detail betrachtet einige Features mehr!

Es steht außer Zweifel, dass die neue PS2-Version von *Le Mans* das klar bessere Spiel ist – ein Blick auf die Grafik und eine kurze Proberunde machen dies sofort deutlich. Trotzdem haben die Entwickler von Eutechnyx auf der PSone einige Features umgesetzt, die wir in der PS2-Fassung vermissen: Hier gibt es einen Rückspiegel, der es leider nicht ins fertige PS2-Produkt geschafft hat (unsere Preview-Fassung hatte noch einen!) und die Scheinwerfer beleuchten die Strecke bei Nacht tatsächlich und sind nicht nur Dekoration. Auf ein Feature verzichten wir allerdings gerne: Die PSone-Fassung hatte noch einen Live-Kommentar, der sich schon nach einer Minute ständig wiederholt hat.



BLICK ZURÜCK Auf der PS2 bietet *Le Mans* in der fertigen Version keinen Rückspiegel!



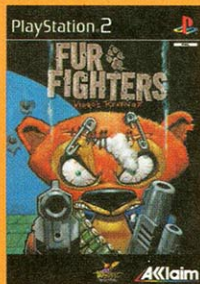
LICHT INS DUNKEL In der PSone-Version erhellen die Scheinwerfer die Strecke wirklich.

TEST Le Mans 24 Stunden

System	PlayStation 2
Hersteller	Infogrames
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja, beim Boxenstopp
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	12 Strecken, 70 Autos
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Infogrames Melbourne House

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
87%	76%	83%	83%

„Grafisch brillantes Rennspiel mit ‚nur‘ brauchbarem Fahrverhalten und elend langen Ladezeiten“



Fur Fighter - Viggo's Revenge

PLAYSTATION 2

P2S0131
erhältlich

DM **99.⁹⁵**



Crazy Taxi

PLAYSTATION 2

P2S0110
erhältlich

DM **109.⁹⁵**

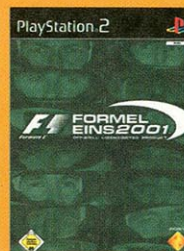


18 Wheeler

PLAYSTATION 2

P2S0125
August 01

DM **109.⁹⁵**

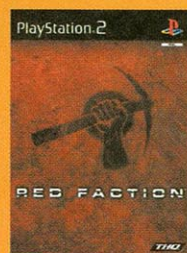


Fomel Eins 2001

PLAYSTATION 2

P2S0010
erhältlich

DM **119.⁹⁵**

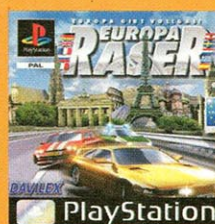


Red Faction

PLAYSTATION 2

P2S0069
erhältlich

DM **99.⁹⁵**

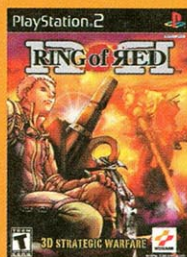


Europa Raser

PSOne

SONYD1611
erhältlich

DM **69.⁹⁵**



Ring of Red

PLAYSTATION 2

P2S0111
erhältlich

DM **109.⁹⁵**

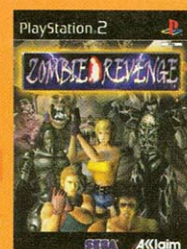


Mat Hoffmans Pro BMX

PSOne

SONYD1293
erhältlich

DM **79.⁹⁵**



Zombie Revenge

PLAYSTATION 2

P2S0141
September 01

DM **109.⁹⁵**



Sheep Dog n Wolf

PSOne

SONYD1523
September 01

DM **79.⁹⁵**

PSOne

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

PlayStation 2

18 Wheeler	Sept. 01	DM 109.95
7 Blades	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
Ephemeral Fantasia	DM	109.95
Extreme G3	Aug. 01	DM 99.95
Flucht von Monkey Island	Aug. 01	DM 119.95
Fur Fighters - Viggo's R.	DM	99.95
Gauntlet Dark Legacy	DM	109.95
Giants	DM	109.95
Hidden Invasion	DM	109.95
Le Mans	DM	129.95
MDK 2: Armageddon	DM	99.95
MTV Music Generator 2	DM	109.95
NBA Street	DM	119.95
Operation: Winback	DM	119.95
Paris Dakar Rally	Aug. 01	DM 99.95
Rumble Racing	DM	119.95
Shadow Man 2	Aug. 01	DM 109.95
Soul Reaver 2	DM	109.95
Star Wars: Super Bom. R.	DM	119.95
Summoner	DM	109.95
UEFA Challenge	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,

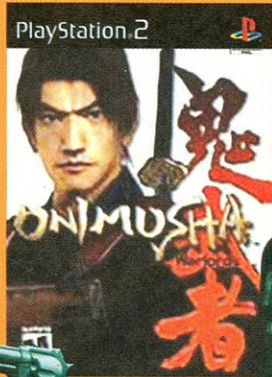
Sa. 9:30-17:30 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Shoppen ohne Ladenschluss!

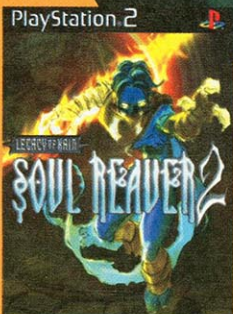


Onimusha Warlords
PLAYSTATION 2
P2S0136
erhältlich DM **119.⁹⁵**

Black & White



Black & White
PSOne
SONYD1595
erhältlich DM **89.⁹⁵**



Soul Reaver 2
PLAYSTATION 2
P2S0085
erhältlich DM **109.⁹⁵**



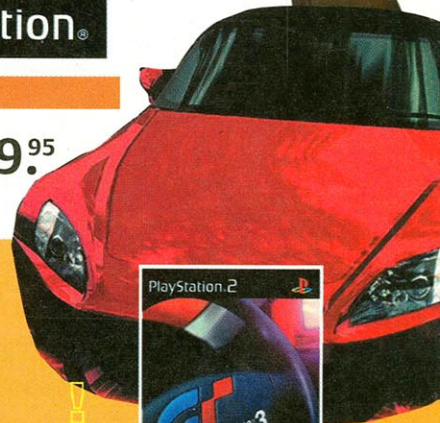
Harvest Moon
PSOne
Art.Nr.: SONYD1187
erhältlich DM **79.⁹⁵**



Alone in the Dark
PSOne
Art.Nr.: SONYD1261
erhältlich DM **89.⁹⁵**



Digimon World
PSOne
Art.Nr.: SONYD1352
erhältlich DM **79.⁹⁵**



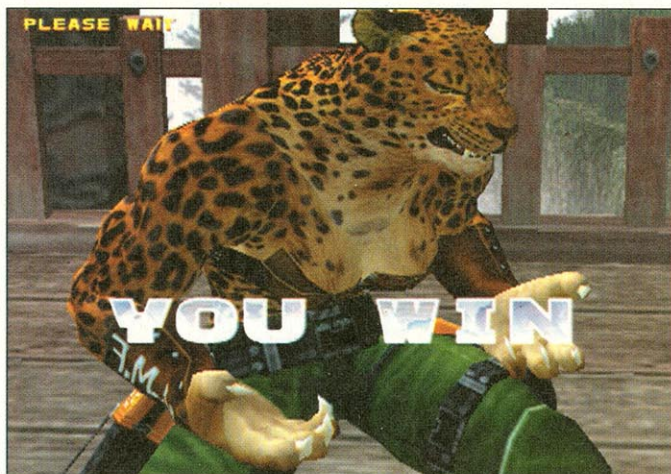
Gran Turismo 3 A-spec
PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0065
erhältlich DM **119.⁹⁵**

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



gameplayTM

THE GATEWAY TO GAMES



SELTSAMES TIER Bei dem Design hilft die beste Technik nichts: So gut die Texturen auf der Leoparden-Dame auch sind, so seltsam wirkt dazu der BH.



DESIGN-KATASTROPHE Chamäleon Busuzima sieht nicht nur komisch aus, sondern hat auch seltsame Moves wie den Fahrrad-Kick hier rechts im Bild.

Bloody Roar 3

>>GENRE
Beat 'em Up
>>SPIELER
1-2
>>HERSTELLER
Virgin
>>INTERNET
www.bloody-roar.com

PS2-Prügelspiele gibt es bisher wenige, da müsste Bloody Roar 3 gerade recht kommen. Müsste ...

Wieder einmal lässt Hudson die Mutanten gegeneinander antreten. Das Verwandeln von Mensch zu Tier ist schon aus den Vorgängern bekannt, zusätzlich wurde etwas halberzig die Möglichkeit integriert, Wände zu durchbrechen – wie bei *Dead or Alive 2*. Das einzige wirklich neue Feature ist ein spezieller Modus, in dem Sie kurze Zeit beliebig viele Beast-Drive-Supermoves ausführen können, daraufhin aber auf das Verwandeln verzichten müssen. Ansonsten spielt sich *Bloody Roar 3* genau wie

die Vorgänger: Die Steuerung ist generell sehr simpel gehalten, die Eingabekommandos sind allesamt recht einfach und allzu viele Moves muss man sich eh nicht merken. Grafisch werden einige hübsche Effekte geboten, doch die oft hampelig animierten Kämpfer wirken zum großen Teil unsympathisch und in mutierter Form eher seltsam – das cartoonartige Chamäleon ist noch als reiner Stilbruch zu ertragen, die Leoparden-Dame mit prall gefülltem BH wirkt aber nur noch albern.

Michael Pruchnicki



MUTANTENSTADL Nach der Verwandlung wirken die Kämpfer meist deutlich beeindruckender.

MEIN FAZIT

Geht so

Nicht täuschen lassen: Der grafische Eindruck von *Bloody Roar 3* ist nicht so gut, wie unsere Bilder vermuten lassen. Die Animationen sind durchschnittlich bis schlecht und die meisten Hintergründe erinnern eher an ein PSone-Spiel. Spielerisch ist das Ganze leider ebenfalls nur Mittelmaß, da es zu wenige Moves gibt und die Kämpfer sich viel zu ähnlich spielen. An sich wäre es so für Anfänger interessant, aber die dürften sich an den fiesen Computer-Gegnern stören. Schade um die schön modellierten Kämpfer!

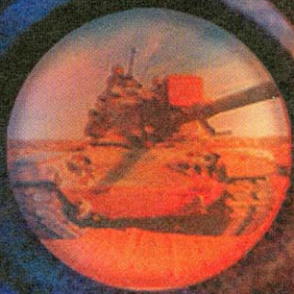


GEMISCHTER EINDRUCK Während die Grafikeffekte und die Kämpfer selbst klasse aussehen, sind die uninspirierten und meist detailarmen Hintergründe und Animationen nicht ganz auf der Höhe der Zeit.

TEST		Bloody Roar 3	
System	PlayStation 2		
Hersteller	Virgin		
Genre	Beat 'em Up		
Spieler	1-2		
Sprache	Englisch		
Preis	DM 119,95		
Termin	Erhältlich		
Schwierigkeitsgrad		Save Game	
Einstellbar		Nur Optionen	
Analog/Dual Shock		Levels	
Nein/ja		12 Kämpfer	
Analoge Buttons (PS2)		USK-Freigabe	
Nein		Ab 16 Jahren	
Datenträger		Entwickler	
CD		Hudson Soft/Eighting	
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
79%	69%	60%	64%
„Als Standbild sehr hübsch, in Bewegung noch ganz nett, wirklich gespielt nur Mittelmaß“			

SPECOPS:™

COVERT ASSAULT



JEDES SPIEL EIN TREFFER!

SPECOPS: Ranger Elite



PlayStation

DUKE NUKEM: Land of the Babes



PlayStation

DUKE NUKEM: Time to kill



PlayStation

KISS PINBALL



PlayStation

MOTOCROSS MANIA



PlayStation

Jedes Game nur
29⁹⁵ DM

Hol' Dir jetzt die Top-Games für
Deine PlayStation - und das zum
Top-Preis. Mit dabei: das brandaktuelle
SPECOPS: Covert Assault. Mörderisch günstig!

*unverbindliche Preisempfehlung



www.take2.de



Auch erhältlich bei:

ProMarkt

MakroMarkt



■ WAS NIMMST DU? Wir wissen nicht, was die Übersetzer von 7 Blades genommen haben, wir nehmen aber lieber die englische Fassung.



■ KLETTERN MACHT BLIND Die kurze Kletter-Einlage für Oyuri konnten sich die Entwickler nicht verkneifen. Hier fällt das Grafik-Geflimmer besonders auf.

7 Blades

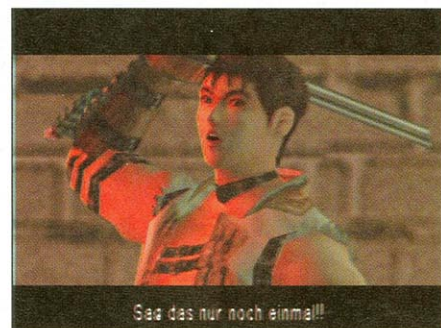
>> GENRE
Action
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Konami
>> INTERNET
www.konami-europe.com

Im Japan des 18. Jahrhunderts kämpfen sich zwei Helden durch Hunderte von Gegnern.

Sie entscheiden sich am Anfang für eine der beiden Spielfiguren: Jigoku Gokurakumaru, dessen titelgebende sieben Schwerter teilweise noch länger als sein Name sind, erledigt mit seinen Special Moves gleich ganze Haufen von Gegnern. Seine Partnerin Pistolen-Oyuri bekämpft ihre Gegner mit gar nicht altertümlichen Schnellfeuerwaffen, denn im Nahkampf ist sie chancenlos. Da Oyuri auf Häuserdächer springen und klettern kann, finden sich trotzdem leicht gute Schusspositionen, während ihr Kollege dank der schlampigen Kollisionsabfra-

ge sogar mit niedrigen Hindernissen Probleme hat. Die Grafik flimmert stark und kann lediglich bei der Darstellung der Special Moves wirklich überzeugen – der Vorteil liegt hier eindeutig in der reinen Masse, denn bei 7 Blades haben Sie es nicht selten mit einem guten Dutzend an Gegnern auf einmal zu tun. Da Sie selbst nicht blocken können, ist Angriff die beste Verteidigung: Ihre Schwerthiebe decken meist gleich mehrere Gegner ab, alternativ bieten Oyuris Waffen oft eine große Streuung.

Michael Pruchnicki



■ VERBALINJURIE Die recht schlichten Zwischensequenzen bieten nicht allzu gehaltvolle Dialoge.

MEIN FAZIT

Geht so

Mit „Presse START Taste“ wird man im eingedeutschten Titelschirm begrüßt. Die Qualität der Übersetzung ist teilweise erschreckend, passt aber gut zum Rest des Spiels. Nach schätzungsweise 100 grünen Wasser-Ninjas im dritten Level dürften die meisten Spieler schon die Lust verlieren und auch die späteren Levels und der andere Spielablauf mit Oyuri arten mit uninspirierten Gegner-Horden schnell in Arbeit aus, zumal der Schwierigkeitsgrad nachher ordentlich anzieht. Schade auch, dass es keinen Zweispielmodus gibt. Insgesamt einfach langweilig!



■ SCHWERTER UND PISTOLEN
Je nach gewähltem Protagonist spielt sich 7 Blades sehr unterschiedlich.

■ RUNDUMSCHLAG Schon mit dem ersten Schwert können Sie mehrere Gegner auf einmal angreifen, mit den späteren Riesenklingen wird es noch einfacher.

TEST 7 Blades

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Schlechtes Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	20. Juli

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	7 pro Spielfigur
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 16 Jahren
Datenträger	Entwickler
DVD	KCEJ

GRAFIK 69% SOUND 74% SPASS 50% GESAMT-WERTUNG **54%**

„Filmartige Aufmachung, mieses Spiel: Konami tritt in die Fußstapfen von Squares The Bouncer!“

CART Fury



Schnelle Rennwagen, heiße Positionskämpfe und nur wenig Anspruch

Dem einfach gestrickten und auf schnelle Renn-Action ausgelegten **CART Fury** merkt man sofort an, wo es herkommt: aus der Spielhalle. Fünf verschiedene Modi, viele freischaltbare Goodies und ein recht umfangreicher Zweispielermodus vermitteln erst einmal den Eindruck, dass hinter der PS2-Variante vielleicht doch etwas mehr steckt. Nach kurzer Spielzeit wird aber ziemlich schnell klar, dass dem nicht so ist. Selbst der Simulationsmodus bietet keine ernsthaftere Umsetzung des Renngeschehens und die sechs Minispielchen oder die Fahrschule reißen auch keinen vom Hocker. Wenigstens in grafischer Hinsicht macht das Spiel durch eine stabile Framerate und ordentlich umgesetzte Kurse einen guten Eindruck. Leider bereitet das Ganze nur ein paar Stunden Spaß und kann danach nicht mehr wirklich motivieren.

Wolfgang Fischer



FEUER UNTERM HINTERN Mit dem Superboost können Sie viele Plätze in kurzer Zeit gutmachen.

TEST CART Fury

System	PlayStation 2
Hersteller	Midway
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Geeignet ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	Midway

GRAFIK 70% SOUND 49% SPASS 58% GESAMT-WERTUNG 59%

International League Soccer



Sommerpause in der Bundesliga – miese Spiele erscheinen trotzdem!

Bei **ILS** handelt es sich um die deutsche Fassung des vor einem halben Jahr in Japan mit Mikrofon-Controller erschienenen Fußballtrauerspiels *Greatest Striker*. Auf das Mikro müssen deutsche Fußball-Fans leider verzichten, dafür dürfen Sie sich mit denselben Problemen herumschlagen, die schon die japanische Version zu einem mittleren Fiasko machten. Mittelmäßige Grafik und ein nur mit viel gutem Willen noch als lahm zu bezeichnendes Gameplay verderben schnell jede Spiellaune. Die Qualität der Animationen schwankt dabei zwischen ganz ordentlich und furchtbar peinlich. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, darf sich mit einem von 36 Nationalteams durch verschiedene Ligen und Meisterschaften quälen, wobei eintönige Sprechchöre und nervige Sprecher jede Partie begleiten.

Wolfgang Fischer



TOR! Wegen der dürrigen Torhüterintelligenz findet dieser Schuss problemlos den Weg ins Netz.

TEST International League Soccer

System	PlayStation 2
Hersteller	Bigben Interactive
Genre	Fußball
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
5 Stufen + Handicap	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	EON Digital Ent.

GRAFIK 59% SOUND 48% SPASS 49% GESAMT-WERTUNG 49%

Robot Warlords



Einfallsloser Strategieschrott mit seichter Story und mittelmäßiger Grafik

In elf Missionen befehlen Sie im Kampf um das futuristische Tokio vier riesige Roboter, Bullets genannt, über eine taktische Karte. Ihr Gegner: ein Teil der japanischen Armee, der versucht, die Macht durch einen Staatsstreich an sich zu reißen. Ebenso enttäuschend wie die Grafik sind dabei die Missionsziele. Das Ziel jeder Mission lautet: Zerstören Sie x Feinde in y Spielrunden. Wenn Sie sich entscheiden haben, welche taktische Einfallslosigkeit gegen den Feind angewendet werden soll, dürfen Sie sich eine kurze Zwischensequenz mit dieser Aktion ansehen. Die belanglose Story wird ebenfalls in Zwischensequenzen fortgeführt. Sollten Sie jemanden überhaupt nicht leiden können, laden Sie ihn doch auf eine Ein- oder Zweispielerspartie *Robot Warlords* ein. Er wird Sie nie wieder belästigen.

Wolfgang Fischer



ANGRIFF! Auf der taktischen Karte planen Sie Ihr Vorgehen und geben den Bullets Anweisungen.

TEST Robot Warlords

System	PlayStation 2
Hersteller	Midas Interactive
Genre	Strategie
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	DM 119,95
Termin	20. Juli
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	11
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Midas Interactive

GRAFIK 52% SOUND 45% SPASS 39% GESAMT-WERTUNG 40%

BUDGET

Klassiker zum kleinen Preis – hier stellen wir Ihnen die interessantesten Wiederveröffentlichungen vor.

Cold Blood

PSONE Kein typisches Action-Adventure, sondern ein Adventure mit Actioneinlagen versteckt sich in dieser Platinum-Packung.

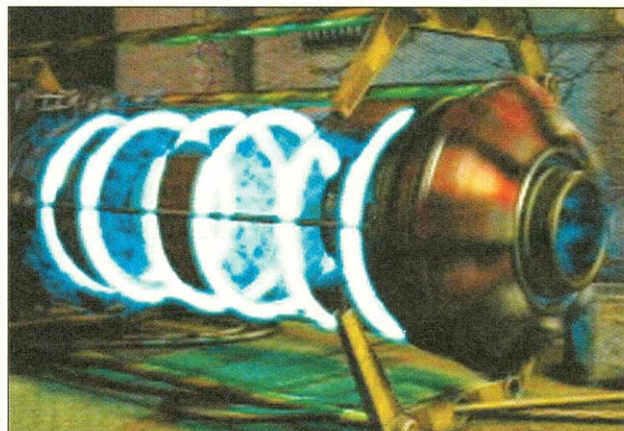
AUFGEHAUFEN
Für reuige Gedanken ist es nun zu spät. Cord steckt bis zum Hals in der Tinte.

Rätselknacken ist in vielen Action-Adventures inzwischen zum Füllwerk zwischen den Prügel-Passagen verkommen. Die Entwickler von Revolution Software, spezialisiert auf reinrassige Grafikadventures wie *Baphomets Fluch*, drehten letztes Jahr den Spieß um: Um die spannende Agentenstory aufzurollen, müssen vor allem Informationen gesammelt, Gegenstände aufgestöbert und korrekt zusammengefügt werden; lange, komplett deutsch synchronisierte Dialoge unterstreichen den Adventure-Charakter des Spiels. Dazwischen muss Held John Cord noch Solid-Snake-Qualitäten beweisen, um sich an detailverliebt gerenderten Schauplätzen unbemerkt an gegnerischen Wachtposten vorbeizuschmuggeln. Kommt es jedoch einmal zum Kampf, so ist Held John Cord seinen Widersachern meist unterlegen und das dämpft den Spielspaß eher, anstatt ihn anzukühlen. Also, Vorsicht walten lassen und regelmäßig abspeichern! (ses)

TEST Cold Blood

Genre	Adventure
Hersteller	Sony
Termin	4. Juli
Preis	DM 49,95

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
77%	86%	73%	75%



GESCHAFFT Rätsel nach dem Schema „Nimm X und verwende es mit Y“ machen den Hauptanteil von Cold Blood aus.

BUDGET Erscheint demnächst

Titel	Genre	Preis
Zuletzt erschienen		
Anstoß Premier Manager	Fußball	DM 29,95
Driver	Rennspiel	DM 29,95
Frontschweine	Strategie	DM 29,95
Syphon Filter 2	Action-Adventure	DM 49,95
Worms Armageddon	Strategie	DM 29,95
V-Rally 2	Rennspiel	DM 29,95
Juli		
Ace Combat 3	Action	DM 49,95
Cold Blood	Adventure	DM 49,95
Oktober		
Aladdin – Nasiras Rache	Jump & Run	DM 49,95
Crash Bash	Action	DM 49,95
Dschungelbuch Groove Party	Musikspiel	DM 49,95
Spyro 3: Year of the Dragon	Jump & Run	DM 49,95

Worms Armageddon

PSONE Schadenfreude ist doch die schönste Freude – zumindest in der Welt unserer berühmten Kampfwürmer.



BENEBELT Ob Sprengkörper oder Giftgas, die rosa Mini-Soldaten mögen's fies.

Mehrspielermodus für bis zu vier Konsolenstrategen. In zeitbegrenzten Runden versuchen die Teilnehmer, ihre nur wenige Pixel großen Widersacher mit Knarren, Granaten, Raketen und anderen Utensilien platt zu machen. Das ist kniffliger, als es aussieht, und absolut ulkig. Am witzigsten sind die Kommentare der Bildschirmhelden gelungen, komplett mit unterschiedlichen Dialekten! (ses)

Genre: Strategie Hersteller: Infogrames Termin: Erhältlich Preis: DM 29,95

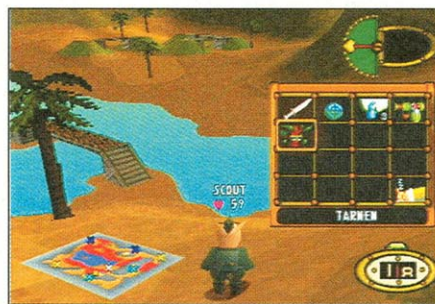
Für umwerfende Optik waren die gehässigen Team-17-Kriecher noch nie bekannt und auch das Zeichentrick-Inferno von '99 beschränkt sich auf grobe, seitlich scrollende 2D-Bilder. Trotzdem machen die überzogenen Wurm-zu-Wurm-Schlachten einen Heidenspaß, vor allem im

Frontschweine

PSONE Und weil's so schön war, hier gleich noch eine Ladung Sparpreis-Strategie der Marke Infogrames.

Wenn Sie Freude an karikierter Mehrspielerstrategie haben, jedoch nicht auf 3D-Perspektive verzichten wollen, dann probieren Sie es, doch einmal mit Rüssel und Ringelschwanz. In *Frontschweine* bomben sich bis zu vier Teams aus speckbäuchigen Tiercharakteren rundenweise in die ewigen Spiel-Jagdgründe. Zusätzlich zu den 25 Ausgangs-Arealen dürfen Sie sich im Editor eigene Szenarien zusammensetzen. Die Levels gehören zwar optisch nicht gerade zum Feinsten, was das Genre zu bieten hat, dafür stehen rabenschwarzer Humor und spaßiges Mehrspieler-Gerangel im Vordergrund. Und auch die Schweine-Soldaten sind selten um einen dummen Spruch verlegen. (ses)

Genre: Strategie Hersteller: Infogrames Termin: Erhältlich Preis: DM 29,95



PLASTISCH Anders als die „Worms“ stapfen die Schweine schon durch Polygon-Schlachtfelder.

YOU MAKE THE FINAL CUT

EVIL DEAD HAIL TO THE KING™



April 2001



April 2001



Mai 2001



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.



WWW.THQ.DE

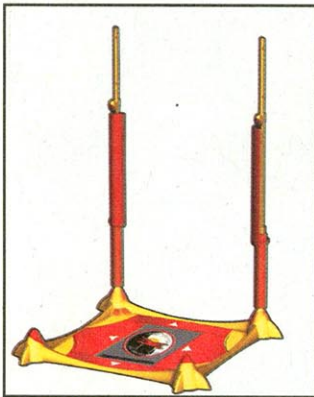
Neues auf dem Zubehörmarkt

DIVERSE Vom Prügelcontroller zum Netzwerkadapter

Eigentlich ist die PlayStation 2 ja recht einfach zu bedienen. Mit dem Sony-Controller lässt sich jedes Spiel problemlos steuern. Trotzdem gibt es jede Menge Spezial-Zubehör für jedes Spielgenre. Auf der E3 wurden auch in diesem Bereich einige Neuigkeiten vorgestellt, die es leider nicht mehr in die vorige Play Zone geschafft haben. Deshalb folgt jetzt ein kurzer Rundblick. Sony selbst zeigte vor allem Netzwerkadapter, Festplatte, Keyboard, Maus und Bildschirm für die PlayStation 2. Diese Geräte konnten wir schon im vorigen Heft vorstellen, Bilder gibt es erst jetzt. Vom Flachmonitor bis zur Maus ist alles im klassischen PlayStation-2-Schwarz gehalten. Irgendwie erinnert das Ensemble an einen durchgestylten PC. Leider gibt es aber immer noch keinen europäischen Veröffentlichungstermin oder Preis. In den USA werden die Erweiterungen im Herbst in den Regalen stehen. Vom PC



■ **MINI-PC** Maus, Monitor, Festplatte und Keyboard: Was hat ein PC, was die PlayStation 2 nicht hat?

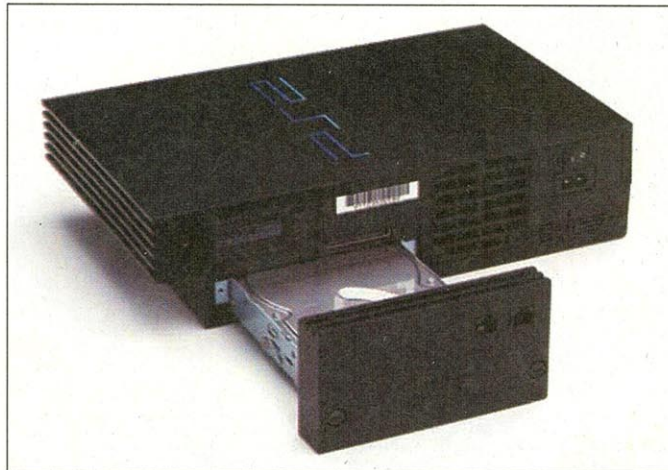


■ **PRÜGELSTATION** Auf der Matte tanzen Sie die Richtung vor.

und dem Dreamcast schon bekannt ist Mad Catz' Action-Controller Panther PX. Mit Trackball und 16 analogen Knöpfen ist dieser für Actiontitel oder Ego-Shooter auf der PlayStation 2 gedacht. Der Panther PX ist eigentlich schon lange fertig. Die Hersteller warten aber noch auf die Lizenz von Sony. Deshalb kann es noch etwas dauern, bis die Produkte den deutschen Markt erreichen. Angekündigt waren sie schon für Ende April. Einen genaueren Termin hat die Fighting Arena von Thrustmaster. Im Oktober soll das Zubehör für Beat 'em Ups in den Regalen stehen. Es besteht aus einer Matte, auf der mit den Füßen die Richtung vorgegeben wird, wie bei einer Tanzmatte. Dann gibt es noch die Fotosensoren, welche die Bewegungen des Spielers registrieren. Wenn er einen der Infrarotsensoren unterbricht, wird das als Knopfdruck registriert und auf dem Bildschirm umgesetzt. Die Fotozellen befinden sich vorne an der Matte und auch an den Seiten sind noch welche angebracht. Die Fighting Arena sorgt also für Bewegung vor dem Fernseher. Beim Upad dagegen ist lediglich das Design neu. Er hat alle Knöpfe, die auch am Original-Sony-Gamepad zu finden sind. Nur die Anordnung ist etwas anders. So befinden sich unten noch zwei Tasten. Der Controller soll mit gummierten Griffen außerdem sehr ergonomisch sein. (ao)



■ **BUMERANG** Beim Upad befinden sich auch an der Unterseite noch zwei Tasten.



■ **NICHTS WIE REIN** Festplatte und Netzwerkadapter lassen sich hinten in die PlayStation 2 stecken. In den USA wird das im Herbst möglich sein.



■ **KNÜPPEL** Der Arcade-Controller eignet sich hauptsächlich für Beat 'em Ups. Mit dem Trackball ist er aber auch für Ego-Shooter praktisch.

Infrarot Due Shock

CONTROLLER Nie mehr über Kabel stolpern!

VÖLLIG LOSGE- LÖST Der Infrarot Due Shock ist nur noch über Lichtsignale mit der PlayStation 2 verbunden.



Ein ganz schöner Brocken ist der Due-Shock-Controller von Marktneuling MCM Medien. Er liegt schwer in der Hand, trotzdem sind alle Tasten und Sticks auch für kleinere Finger leicht zu erreichen. Das Besondere aber ist, dass er ohne Kabel auskommt. Ein Infrarotgerät im Controller-Port empfängt alle Befehle direkt und fast ohne Verzögerung. Selbst der kräftige Vibrationseffekt wird über die starken Motoren unmittelbar an den Spieler weitergeleitet. Dadurch, dass der Controller keine Kabel als Verbindung zur PlayStation 2 benötigt, eignet er sich auch hervorragend als DVD-Fernbedienung. Und das umso mehr, als die jeweiligen Tasten schon mit der DVD-Funktion beschriftet sind.

Man muss also nicht mehr auswendig lernen, welche Taste vorspult und welche die DVD normal abspielt, man kann es einfach ablesen. (ao)

TEST Infrarot Due Shock

Typ	PSone-/PlayStation-2-Controller
Hersteller	MCM Medien
Termin	Erhältlich
Preis	DM 69,99

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT-WERTUNG
78%	82%	84%	84%

Multitap

MULTITAP Dieser Multispieleradapter ist preiswerter als das Originalprodukt und mit PSone-Spielen kompatibel.

VIERERKETTE Wer gegen mehr als einen Konkurrenten spielen will, ist mit dem Multitap von MCM Medien gut beraten.



Besonders viele PlayStation-2-Titel für vier Spieler gibt es noch nicht. Aber da sind ja auch noch die PSone-Spiele, die Multiplayer-Spaß bieten. Wer die auf der PlayStation 2 laufen lassen will, kommt mit dem Original-Multitap von Sony nicht weit. Abhilfe bietet unter anderem der neue Mehrspieler-Adapter von MCM Medien. Er passt zwar nur an die PlayStation 2, funktioniert aber sowohl mit Spielen der neuen als auch der alten Konsole. Er hat Platz für vier Controller und vier Memory Cards, wie das bei Multitaps eben so üblich ist. Dazu ist er noch solide verarbeitet, ganz ansprechend im Design und mit knapp 50 Mark relativ günstig. (ao)

Bioforce

CONTROLLER Elektroschock statt Vibration: Mad Catz entwickelt einen ganz besonderen Controller.

Stellen Sie sich folgende Situation vor: Sie spielen ein Prügelspiel gegen einen Freund. Plötzlich versetzt der Ihrer Spielfigur einen so gut gezielten Schlag, dass Ihnen der Controller aus der Hand fällt. Noch ist das Zukunftsmusik, doch der kalifornische Peripherie-Hersteller Mad Catz arbeitet schon an der Verwirklichung dieses Szenarios. Der Bioforce-Controller hat vier Elektro-Pads, die der Spieler an den Unterarmen befestigt. Wird seine Spielfigur getroffen, jagen die Pads leichte Stromstöße in die Arme des Benutzers. Die sind aber so minimal, dass sie keine Schäden verursachen, nur ein Kribbeln ist zu spüren. In der stärksten Einstellung werden leichte Muskelkontraktionen hervorgerufen. Es handelt sich dabei um eine Technik, die in der Medizin auch zum Muskelaufbau eingesetzt wird. Verbrennungen oder andere körperliche Schäden sind also ausgeschlossen. „Natürlich bieten Actionspiele den größten Reiz. Kampfspiele sind ideal. Es gibt wohl nichts Unterhaltameres, als in einem Zweikampf den menschlichen Gegner zucken zu sehen, wenn man selbst einen guten Treffer landet.“

findet Steven Sandwish, Produktmanager bei Mad Catz. Im Moment verhandelt der Hersteller noch mit Sony über die Lizenz. Wann der Controller auf den Markt kommt wird, ist deshalb noch nicht bekannt. PlayStation-2-Fans müssen sich also noch mit Vibrationen begnügen. (ao)



SCHOCKEFFEKT Anstelle einer Vibration erhält der Spieler leichte Stromschläge.

Speicherkarten-Erweiterung

ZUBEHÖR Diese kleinen Erweiterungen vervielfachen die Leistung einer Memory Card beträchtlich.

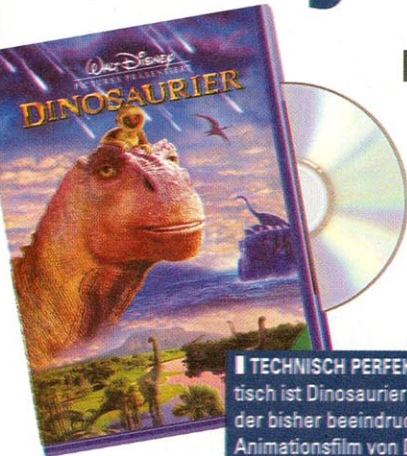
Spielen ohne Speichern – das geht fast bei keinem Spiel. Damit immer genügend Platz auf der PlayStation-2-Memory-Card ist, bietet die Firma MCM Medien jetzt zwei Erweiterungen für das Originalzubehör von Sony an. Eine erhöht den Speicherplatz um 16 MB, die andere sogar um 32 MB. Dazu kommen dann noch die 8 MB, die sowieso schon auf der Memory Card vorhanden sind. Man hat also entweder 24 oder 40 MB Speicherplatz, wenn man das Produkt in den Memory-Card-Slot steckt. Ohne das Originalprodukt läuft aber gar nichts, die Erweiterung funktioniert nur zusammen mit der Speicherkarte von Sony, die auf die Erweiterung gesteckt wird. Das ist nach Aussage des Vertriebs nötig, weil dadurch das Sony-Kompressionsverfahren genutzt wird. Die 16-MB-Variante kostet 110 Mark, die 32-MB-Erweiterung 160 Mark. (ao)

MEHR SPEICHER Mit diesen Speichererweiterungen wird der Platz für Spielstände erhöht.



Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten **DVD-Filme!**

Disneys Dinosaurier

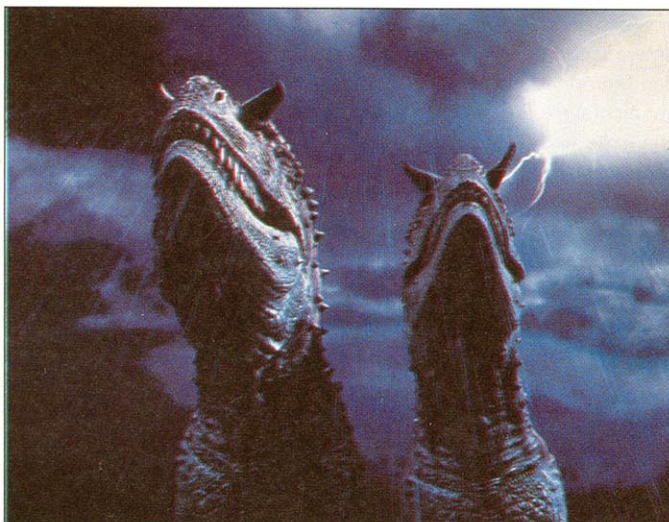
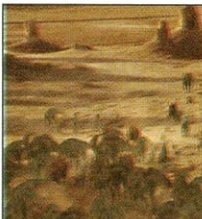


■ **TECHNISCH PERFEKT** Optisch ist Dinosaurier wohl der bisher beeindruckendste Animationsfilm von Disney.

Pötzlich fällt ein großes Ei wie aus heiterem Himmel auf die Insel der Lemuren herab, geradewegs vor die Füße des Lemuren-Weibchens Plio. Als ein kleiner Iguanodon aus der Schale schlüpft, überlegt sie nicht lange und adoptiert den Baby-Dino, der fortan bei den Primaten aufwächst. Jahre später: Aladar ist mittlerweile erwachsen geworden und genießt die Idylle mit seiner „Familie“. Doch die Ruhe währt nicht mehr lange – ein Meteoritenhagel bricht über die kleine Insel herein. Nur mit knapper Not entkommen Aladar und einige seiner Freunde der Zerstörung. Auf dem Festland angekommen, müssen sie leider feststellen, dass es hier nicht viel besser aussieht. Auch hier sind die Weidegründe versengt und die Wasserlöcher ausgetrocknet. Da trifft die ungleiche Gruppe auf eine Herde Dinosaurier, die sich auf der Suche nach neuen Weidegründen

**Nur in einem Disney-Film
tragen selbst realistisch
modellierte Dinosaurier
menschliche Züge.**

befindet. Für Aladar ist es das erste Mal, dass er auf seine Artgenossen trifft. Das Dino-Rudel wird von dem hartherzigen Iguanodon Kron und dessen absolut loyalen Gehilfen Bruton angeführt. Für Kron gilt das Natur-Gesetz, dass nur die Starken überleben, und so nimmt er keine Rücksicht auf langsame und gebrechliche Außenseiter. Opfer müssen halt gebracht werden. Doch Aladar sieht das anders. Er kümmert sich um die Nachzügler und erntet damit die Anerkennung von Kron's Schwester Neera. Fünf ganze Jahre arbeiteten die Disney-Studios an diesem Meisterwerk der Animations-Kunst, das zirka 150 Millionen Dollar verschlang. Obwohl es den Machern gelang, sich mit dem realistischen Design von früheren Disney-Animationsfilmen wie *Toy Story* oder *A Bug's Life* abzusetzen, so ist *Dinosaurier* storytechnisch doch ein typischer Disney. Optisch beeindruckend, aber für Erwachsene zu flach und für Kinder teilweise zu brutal. (sww)



FLEISCH! Diese beiden riesigen Carnotaurier wittern leichte Beute. Eine Gang der scharfzahnigen Räuber spürt Krons Herde nach.

Gewinnspiel

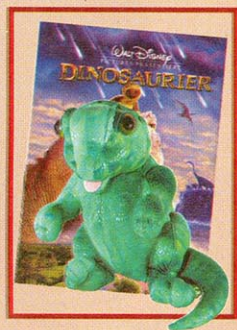
Zusammen mit Buena Vista Home Entertainment verlosen wir exklusiv zu dem Film *Disneys Dinosaurier* fünf kuschelige Aladar-Puppen und fünf Film-DVDs.

Die Quizfrage:

Zu welcher Dinosaurier-Rasse gehört Aladar?

Geben Sie die Lösung einfach unter **0190 / 595851*** (Leider nur in Deutschland möglich!) telefonisch an oder schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift:

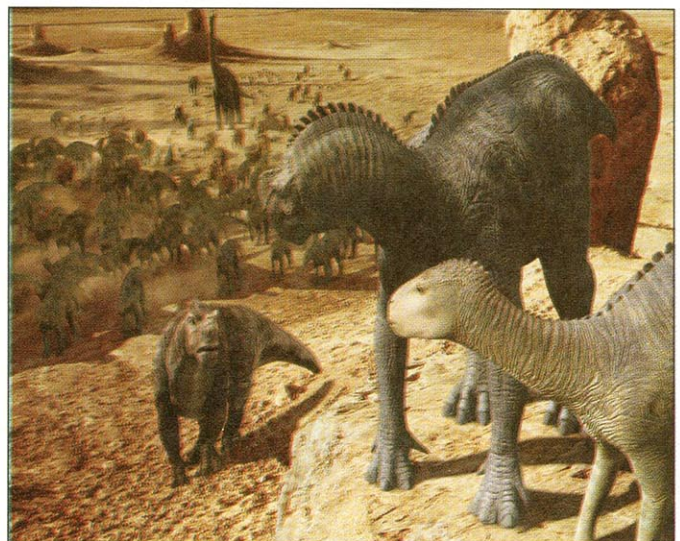
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion Play Zone,
Kennwort: Dinosaurier,
Roonstraße 21,
90429 Nürnberg



Teilnahmeschluss ist der **01.08.2001**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter von Buena Vista Home Entertainment und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken.

*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute plus einmalig DM 1,50.

Mit der Teilnahme an diesen Gewinnspielen geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.



LOYAL Iguanodon Bruton ist dem hartherzigen Anführer Kron bedingungslos ergeben. Doch auch ihm kommen bald Zweifel an seinem Vorgesetzten.

Originaltitel: Disneys Dinosaur

Laufzeit: 79 Minuten (FSK 6)

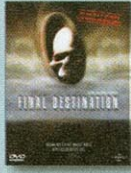
Termin: 12. Juli

Sprecher: Pascal Breuer, Sophie von Kessel, Hans-Michael Rehberg, Claus Theo Gärtner

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 1.85:1/-16:9-Format, Behind the Scenes, alternatives Ende, 3 Spiele (DVD-ROM), Musik-Video von Orange Blue, Trailer

Urteil:

„Technisch brillant, aber mit typisch schmalziger Disney-Story“



Final Destination

Alex Browning verlässt aufgrund einer Vision Hals über Kopf das Flugzeug nach Paris. Mit ihm kommen noch fünf Mitschüler und eine Lehrerin. Ihr Glück, denn kurz nach dem Start explodiert die Maschine. Wirklich begeistert ist der Tod darüber nicht – sind ihm da doch ein paar Opfer von der Schippe gesprungen! Und so macht er sich daran, das nachzuholen, was er auf dem Flug verpasst hat: Nach und nach sterben alle Überlebenden des Unglücks. Alex beginnt zu ahnen, dass er dem Tod wohl ordentlich auf die Füße getreten ist, und setzt alles daran, sein System zu durchschauen.

Originaltitel: Final Destination

Laufzeit: 94 Minuten (FSK ab 16)

Termin: 3. Juli

Darsteller: Devon Sawa, Ali Larter, Kerr Smith, Kirsten Cloke

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 1.85:1-/16:9-Format, Starinfos, geschnittene Szenen, Dokumentationen, interaktive Spiele, Kinotrailer

Urteil:

„Überraschend spannender Vertreter des Teenie-Horror-Genres“



Face/Off

Als FBI-Agent Sean Archer den Terroristen Castor Troy endlich erwischt, scheint alle Mühe umsonst gewesen zu sein. Troy hat irgendwo in L.A. eine Zeitbombe deponiert. Dumm nur, dass dieser derzeit im Koma liegt und sein Bruder Pollux das Versteck der Bombe nicht verraten will. Die Zeit ist knapp und so lässt sich Archer auf eine Operation ein, in der sein Gesicht mit dem Castors vertauscht wird. So maskiert, lässt er sich in das Gefängnis einschleusen, in dem auch Pollux sitzt. Zeitgleich erwacht Castor aus seinem Koma und stellt in Seans Körper einiges auf den Kopf.

Originaltitel: Face/Off

Laufzeit: 143 Minuten (FSK 16)

Termin: 12. Juli

Darsteller: Nicolas Cage, John Travolta, Joan Allen, Alessandro Nivola

Ausstattung: Deut./Engl./Span. 5.1, Russisch 2.0, 2,35:1-/16:9-Format, Action Overload, Biografien, Trailer

Urteil:

„Einmal mehr beweist John Woo sein Talent für coole Action-Filme.“



Wilde Kreaturen

Rollo Lee hat ein Problem. Sein Zoo wirft nicht genügend Gewinn ab. Doch der fleißige Direktor hat schon die rettende Idee! Die niedlichen Tiere sollen bössartigen, Fleisch fressenden Bestien weichen, um das gewaltlüsterne Publikum wieder in seinen Tierpark zu locken. Die Tierpfleger sind natürlich wenig begeistert darüber, ihre Schützlinge zu verlieren, und beginnen einen Streik. Währenddessen schickt Medien-Mogul Rod McCain seinen dümmlichen Sohn Vince und die attraktive Willa zu Rollo, die ihn unterstützen sollen. Doch Vince hat ein neues Konzept.

Originaltitel: Fierce Creatures

Laufzeit: 89 Minuten (FSK 12)

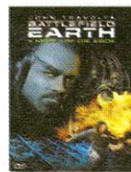
Termin: 26. April

Darsteller: John Cleese, Jamie Lee Curtis, Kevin Kline, Michael Palin

Ausstattung: Deut./Engl. 5.1, Ungarisch (Stereo), Polnisch (Mono), 1.85:1-Format, Produktionsnotizen, Kinotrailer, Filmografien

Urteil:

„Tierisches Vergnügen mit dem bewährten Trio von Ein Fisch namens Wanda“



Battlefield Earth - Kampf um die Erde

1.000 Jahre in der Zukunft leben noch etwa 1.000 Menschen auf der Erde. Die außerirdischen Psychos haben einen Großteil von ihnen unterworfen und lassen sie in ihren Minen schuften. Jonnie Goodboy Tyler wagt sich zu früh aus seinem Zufluchtsort und wird von den Aliens geschnappt und eingesperrt. Bald gerät er an den Anführer der Invasoren: Terl. Dieser genießt es, den Terraner zu demütigen, und bringt ihm nebenher alles bei, was er wissen muss, um eine Rebellion zu führen.

Originaltitel: Battlefield Earth

Laufzeit: 114 Minuten (FSK 16)

Termin: 20. Juli

Darsteller: John Travolta, Barry Pepper, Forest Whitaker, Kim Coates

Ausstattung: Deut./Engl./Span. 5.1, 2,35:1-/16:9-Format, US-TV-Spots, Hintergrunddokumentation, Storyboards, versteckte Specials

Urteil:

„Dumme Story, miese Tricks. Selbst echte Science-Fiction-Freaks seien gewarnt!“



Vertical Limit

Der Berg ruft! Und zwar kein anderer als der berühmt-berüchtigte K2. Eigentlich wollte Bergsteiger Peter Garrett nach dem Absturztod seines Vaters nicht mal mehr in die Nähe eines Berges kommen. Doch als seine Schwester Annie zusammen mit einem Milliardär bei einer PR-Gag-Besteigung des K2 in Not gerät, überlegt er nicht lange. Kurz entschlossen scharf er eine höchst ungewöhnliche Truppe um sich, um dem Berg und seinen Widrigkeiten die Stirn zu bieten. Das sorgt natürlich für relativ wenig Realismus, dafür aber für jede Menge Action und Spannung.

Originaltitel: Vertical Limit

Laufzeit: 119 Minuten (FSK ab 12)

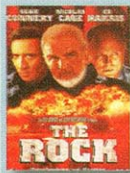
Termin: 12. April

Darsteller: Chris O'Donnell, Bill Paxton, Robin Tunney, Scott Glenn

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 1.85:1-/16:9-Format, Trailer, Making-of, Filmdokus, Filmografien

Urteil:

„Eher durchschnittlich, aber sehr kurzweilig“



The Rock

Gefangen auf Alcatraz. Was sonst nur Schwerverbrechern vorbehalten war, passiert nun 81 Touristen, die die Geiseln des Brigadegenerals Hummel werden. Er verlangt 100 Millionen Dollar, andernfalls droht er, in den nächsten 24 Stunden die gesamte Bevölkerung San Franciscos mit einer biochemischen Bombe auszulöschen. FBI-Agent Goodspeed, Experte für chemische Kampfstoffe, soll die Bombe entschärfen. Dabei helfen soll ihm der als Staatsfeind inhaftierte Mason. Denn der hat es mal geschafft, aus Alcatraz zu fliehen, und weiß, wie man hineinkommt.

Originaltitel: The Rock

Laufzeit: 131 Minuten (FSK 18)

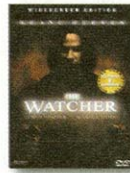
Termin: 12. Juli

Darsteller: Sean Connery, Nicolas Cage, Ed Harris, Michael Biehn

Ausstattung: Deut./Engl./Span. 5.1, Russisch 2.0, 2,35:1-/16:9-Format, Making-of, Tour auf „The Rock“, Kino-Trailer, Trailershow

Urteil:

„Perfektes Popcorn-Kino mit mitreißendem Soundtrack“



The Watcher

FBI-Agent Joel Campbell ist sowohl psychisch als auch physisch am Ende. Da er den Serienkiller Allen Griffin in L.A. nicht schnappen konnte, taucht er in Chicago unter, um Abstand zu gewinnen. Doch Allen denkt gar nicht daran, sich von seinem „Lieblings-Agenten“ zu trennen, und folgt ihm, um ihn ein weiteres Mal zu fordern. Er schickt Joel regelmäßig Fotos seines nächsten Opfers und gibt ihm 24 Stunden Zeit, diese Person ausfindig zu machen – andernfalls stirbt sie. Campbell muss alles daransetzen, den Psychopathen endlich zur Strecke zu bringen.

Originaltitel: The Watcher

Laufzeit: 93 Minuten (FSK 16)

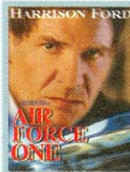
Termin: 23. Juli

Darsteller: Keanu Reeves, James Spader, Marisa Tomei, Ernie Hudson

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1, 1.85:1-/16:9-Format, Trailer, US-TV-Spots, Cast & Crew, Produktionsnotizen

Urteil:

„Die Rolle des psychopathischen Bösewichts liegt Keanu Reeves nicht wirklich.“



Air Force One

Was nützt es, in einer fliegenden Festung zu sitzen, die selbst einem direkten Raketenangriff standhalten könnte, wenn der Feind von innen kommt? Diese Erfahrung muss auch US-Präsident James Marshall machen, als er sich gerade in seiner „Air Force One“ aufhält. Denn der russische Terrorist Ivan Korshunov bringt die Spezial-Boeing in seine Gewalt. Er will General Radek freipressen, mit dem er ein zweites russisches Reich aufbauen will. Doch so leicht geben sich die Amis nicht geschlagen. Allen voran der Präsident selber, der mutig zu den Waffen greift ...

Originaltitel: Air Force One

Laufzeit: 120 Minuten (FSK 16)

Termin: 5. April

Darsteller: Harrison Ford, Gary Oldman, Glenn Close, Wendy Crewson

Ausstattung: Deut./Engl./Span. 5.1, Russisch 2.0, 2,35:1-/16:9-Format, Featurette, On Screen Trivia Track Trailer, Production Booklet

Urteil:

„Präsident wirft sich selbst ins Gefecht. Unglaublich, stellenweise aber spannend.“



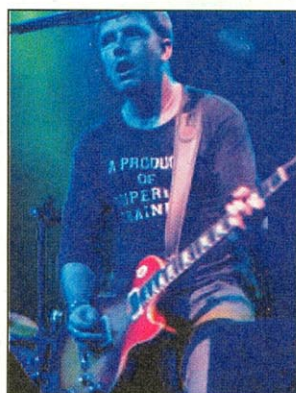
Genug gesehen?
Dann gönnen Sie Ihren
Gehörgängen eine
aktuelle **Musik-Neuheit**.

Travis The Invisible Band

Brit Pop 2001: Großmaul Gallagher ist mit Oasis in der Versenkung verschwunden, die bescheidenen Musikanten von Travis erobern die Welt ...

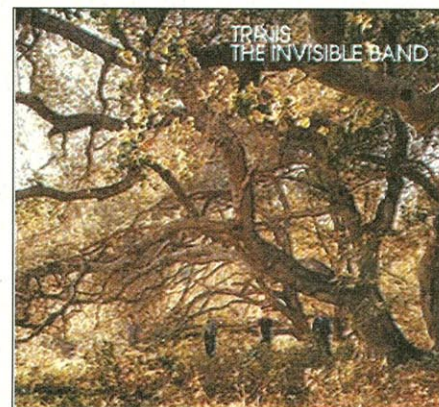
Das Album *The Man Who* verhalf den vier Schotten mit Songs wie „Why does it always rain on me“ zum endgültigen Durchbruch rund um den Globus. Von Starrummel und lästigen Fans blieben die Bandmitglieder überraschenderweise dennoch verschont, selbst auf der Straße werden sie kaum erkannt. Erstaunlicher noch: Laut den Untersuchungen der Plattenfirma verbinden selbst Travis-Fans mit den bekannten Songs nicht die Gesichter der Bandmitglieder. Konsequenterweise trägt das

dritte Album nun den Titel *The Invisible Band*. „Ein normaler Radiohörer würde nicht wissen, wer ich bin, aber meine Lieder erkennt er sofort“, meint Travis-Sänger Fran Healy, der neuerdings mit einem Irokesenschnitt für einen gewissen optischen Wiedererkennungswert sorgen will. Musikalisch bliebe hingegen alles beim Alten. Während „Sing“, die erste Singleauskopplung, im Radio schon verdientermaßen rauf und runter gespielt wird, vermitteln die restlichen elf Tracks von *The Invisible Band* die



gewohnt melancholische Stimmung, die durch die sparsamen Arrangements und geradezu klischeehaften Texte erzeugt wird. Würden andere Bands ihre Texte mit derart platten Weisheiten zupflastern, dann müsste man ihnen böse sein, nicht so bei Travis. Sie sind die nette, fleißige Band aus der Nachbarschaft, die mit einfachen Liedern die Leute unterhalten will. Böse kann man ihnen dafür nicht sein ...

Hans Ippisch



UNSICHTBAR? Travis-Plattenkäufer verbinden mit der Band keine speziellen Gesichter.

Anspieltipp: „Sing“, „Flowers In The Window“

Inhalt: 12 Tracks

Urteil:

INFO Aktuelle Musik-Neuheiten



Stereo MC's Deep Down & Dirty

Es dürfte wohl kaum einen Band geben, die sich nach dem endgültigen Durchbruch eine längere Auszeit genehmigte als die Stereo MC's. Nachdem sie mit „Connected“ 1992 weltweit die Charts erobert hatten, traten Nick Hallam und Rob Birch aus Nottingham den Rückzug an. Außer ein paar Remixes war nichts zu hören. Umso fulminanter ist das Comeback, das in keine Schublade passt und mit genialen Songs wie „Running“ oder der ersten Single-Auskopplung „Deep Down & Dirty“ begeistert.

Anspieltipp: „Deep Down & Dirty“, „Running“

Inhalt: 12 Tracks

Urteil:



Safri Duo Episode II

Zunächst war es nur ein cooles und lustiges Video mit dem altbekannten, aber noch immer eindrucksvollen Wasser-auf-den-Drums-Effekt. Dann war da noch eine eingängige Dancefloor-Melodie und am Schluss kam der Drum-Virus, der von Dänemark aus schon ganz Europa eroberte. Die ungewöhnliche Trommel-, Dancefloor- und Electro-Mischung des Safri Duos dürfte den Sommer 2001 soundmäßig dominieren. Wer auf der Suche nach „Guter Laune“-Musik ist, die bei Partys im Freien nicht stört, aber dennoch ins Ohr geht, darf beim Album *Episode II* zugreifen.

Anspieltipp: „Samb-a-dagio“, „Play-a-live“

Inhalt: 9 Tracks

Urteil:



Gorillaz Gorillaz

Bei Gorillaz handelt es sich um ein Cartoon-Quartett, das sich aus 2-D, Murdoc, Noodle und Russel zusammensetzt. In der Realität stecken hinter diesen Figuren Damon Albarn von Blur, der Comic-Zeichner Jamie Hewlett und der Hip-Hop-Produzent Dan Nakamura. Zu den herausragenden Songs zählt neben der ersten Single „Clint Eastwood“ vor allem das dahinschleppende „Sound Check Gravity“. Den Gorillaz ist mit ihren Song-Mixes aus HipHop, Pop, Blues, Rock und Funk eine der Überraschungen des Jahres gelungen.

Anspieltipp: „Clint Eastwood“, „Sound Check Gravity“

Inhalt: 15 Tracks

Urteil:



Scuba Z The Vanishing American Family

Dieses Album macht jedem Spaß, der ein breites Musikinteresse hat. Die Jungs von Scuba Z hauen euch gleich eine ganze Platten-sammlung um die Ohren! Mike Hall und Nick Cook griffen für ihr Album in die große Kiste und mischten hemmungslos Beat, Rock und 70's Pop, Soundtracks und Punk. Ob „Californian Paranoia“, „The Vanishing American Family“ oder „I Don't Get Much“ – alle Songs der Briten überraschen durch ihren eigenwilligen, neuen, hervorragend gemixten Elektronik-Sound.

Anspieltipp: „I Don't Get Much“, „Californian Paranoia“

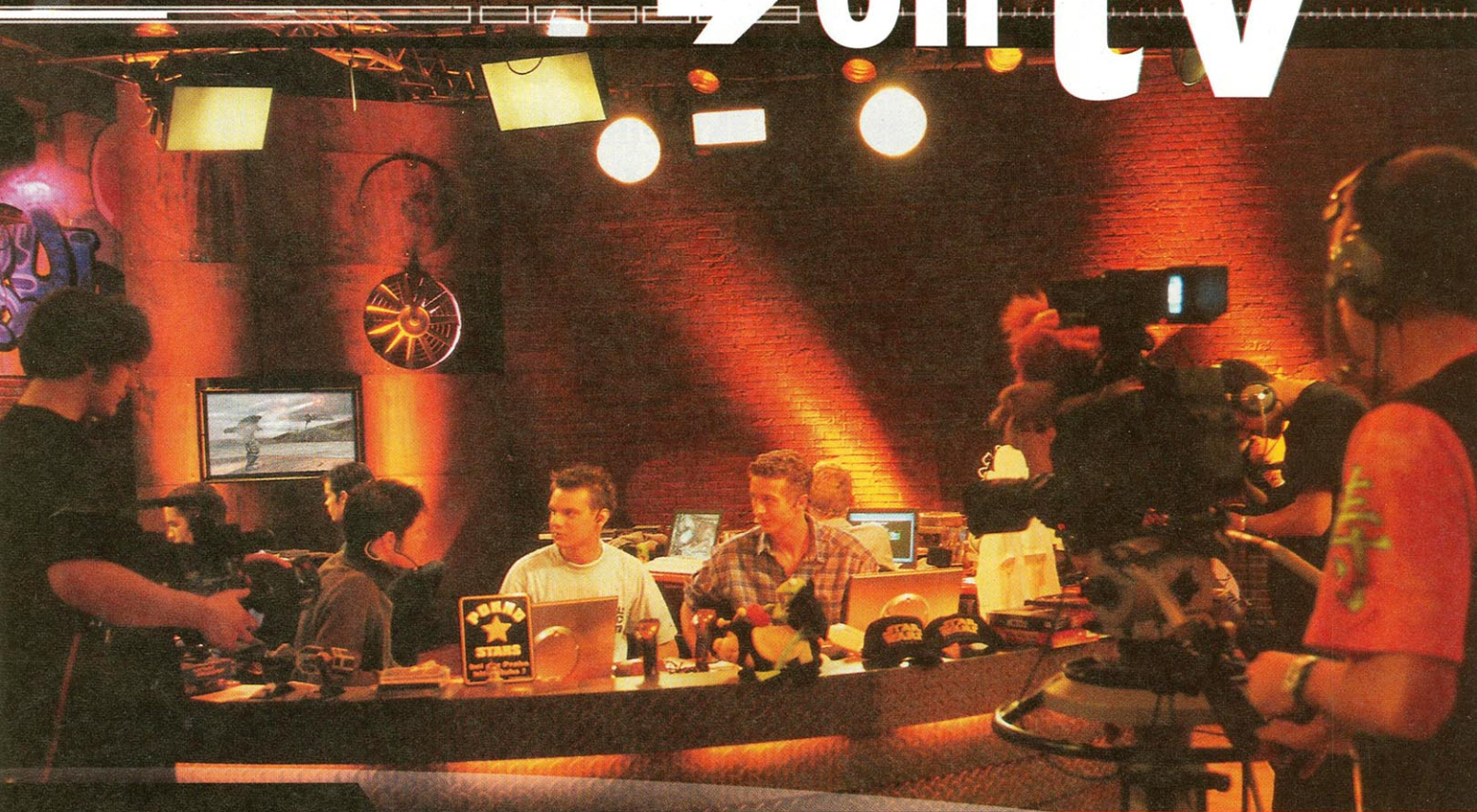
Inhalt: 13 Tracks

Urteil:

POWERGAMER

→ on tv

633667W89992



●●→ CHALLENGE

Jeden Abend messen die Netzreporter ihr Können in der Challenge. Welcher Powergamer hat mehr drauf? Ihr entscheidet, wer von den Jungs in den virtuellen Ring steigt und sich im Nahkampf, z.B. beim Skaten oder Boxen beweisen muss. Setzt auf den richtigen Netzreporter und räumt unsere Preise ab!

→●●● DOWNLOAD

Ihr braucht die neuesten Demos, die besten Patches und erstklassige Movies? Kein Problem! Kommt in unseren Download-Bereich und zieht Euch alles von unserem Download-Server. Kein hektisches Surfen auf x-verschiedene Seiten mehr. Bei uns gibt es die topaktuellen Sachen auf einen Klick – kostenlos versteht sich!

→● ZIGGY SPACERAT

Ziggy ist Kult! Seit Jahren ist sie DAS Symbol der Games-Szene und jetzt auch das offizielle GIGA GAMES-Maskottchen. Erlebt mit Ihr jede Woche neue skurrile Weltraum-Abenteuer – aber Vorsicht: Sie ist klein, haarig, ein bisschen hinterhältig und macht von der Schusswaffe Gebrauch!

→ LAN PLAN

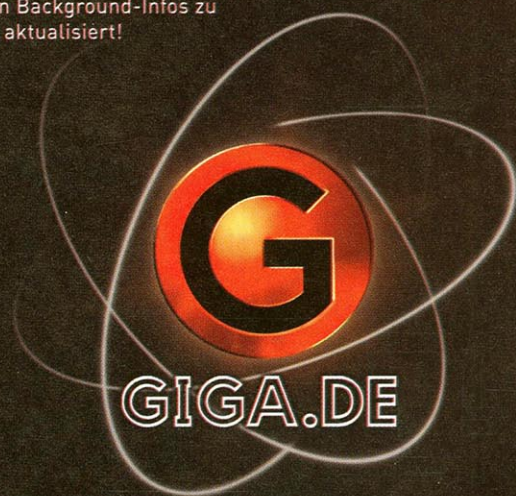
Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party – täglich aktualisiert!

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über Computer- und Videospiele auf Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG



INTERNET

Monat für Monat
stellen wir Ihnen
hier interessante
Websites vor.

NBA Street

Die Stars aus EAs aktuellem
Basketball-Hit dürfen sich
auch im Internet austoben.

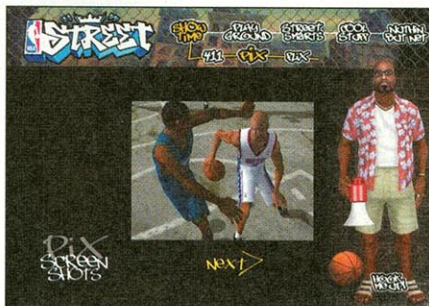
So locker und schmissig wie der sportliche Arcade-Titel aus dem Hause Electronic Arts zischt auch die zugehörige Internetseite über den Schirm. Mit krachenden Soundsamples unterlegte Graffiti-Menüs führen dem Besucher Screenshots und Demo-Filmchen vor, während Joe „The Show“ seine Ansagen über die Lautsprecher dazu kräht. Zu den Street-Stars sind nicht nur ausführliche Akten und Lebensläufe abrufbar, sondern auch Video-Clips mit ihren Spielauftritten, und wenn Sie des American English mächtig sind, dürfen Sie sich die flapsigen Sprüche anhören, mit denen Joe die Leistungen der Straßen-

legenden kommentiert. In absehbarer Zeit sollen sich Basket-

ballfreunde zudem Übersichten über die einzelnen Sportplätze, Bildschirm-schoner und Begleit-musik herunterladen können. Auch wenn es sich bei den meisten Gimmicks „nur“ um nette Kleinigkeiten handelt, macht ein solcher Internet-auftritt doch viel mehr Spaß und Lust auf einen Titel als die üblichen trockenen „Features“-Tabellen! (ses)



■ **SHOWTIME FINISH** Um einen weisen Spruch ist Kommentator Joe nie verlegen.



■ **PIX** „Pictures“, Movies und Wallpapers vermitteln einen ersten Eindruck von der Spielgrafik.



■ **STRASSEN-KÖNIG** Vor dem Japaner Takashi ist kaum ein Rebound sicher.

LARS WITTKUHN

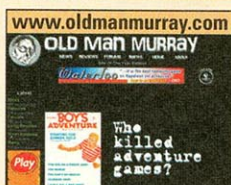


■ **ABGESURFT**
Die Tipps unseres Eidos-Mannes

Bookmarks und Surftipps



■ **UNATCO** Arbeitgeber von JC Denton (Deus Ex). Besonders interessant: UNATCO 4 Kids.



■ **SERIÖS?** Die ultimative Game-Test-Methode. Noch „wissenschaftlicher“ geht's nicht.



■ **DIEBISCH** Hier informiert sich der Heim-Meisterdieb über die Rückkehr von Garrett.

Die Top-Websites im Juli

1 Crazy Taxi www.acclaim.com/games/crazytaxi

Für verzweifelte Taxifahrer gibt's hier Starthilfe und einen Stadtplan!



2 Project Eden www.eidos.de/games/embed.html?gmid=124

Eidos baut einfach klasse Websites. Aktuelles Beispiel: Project Eden.



3 Launch www.launch.com

Eine echte Fundgrube, wenn's um Musik und Musikvideos geht.



4 Xiaoxiao www.games.sohu.com/fightgame/fight3.swf

Vielleicht die coolsten Kampfanimationen im Netz. Einfach mal reinschauen!



5 Lonely Planet www.lonelyplanet.com

Hier finden Individualreisende zueinander – und Infos zu allen Ecken des Globus.



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.



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 computer.abo@dsb.net ist fristwährend.

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 computer.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.computec.de>

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenboth

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 
Kennwort: Leserbrief
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

E-Mail: pszone@computec.de

Alone in the Dark I

Play Zone: Unsere Wertung von „nur“ 80 Prozent für *Alone in the Dark: The New Nightmare* hat hohe Wellen geschlagen. Einige Leser warfen uns vor, einfach nur zu schlechte Spieler zu sein, um das Spiel zu beenden, viele andere teilten aber unsere Meinung und zeigten sich froh, dass wir dem Hype im Vorfeld nicht kritiklos durch eine ungerechtfertigte Monsterwertung Rechnung tragen. Damit Sie einen Eindruck von der Diskussion erhalten, die nach der Veröffentlichung unseres Tests losbrach, drucken wir hier einmal stellvertretend zwei Leserbriefe ab.

Ich schreibe euch wegen eures lustigen *Alone in the Dark: The New Nightmare*-Tests. Wollt ihr wissen, was ich gedacht habe, nachdem ich ihn mit einem Schmunzeln durchgelesen habe? Was ist dieser Albrecht doch für ein fürchterliches Weichei. Albrecht, ich habe schon alles durchgespielt, was von sich behauptet, Survival-Horror zu sein, und ich vermute, deswegen empfinde ich deinen Test auch als Kränkung meiner Person. Ich weiß, so schlecht ist die Wertung, die du dem Spiel gegeben hast, gar nicht, aber die Dinge, die du den Lesern hier als Mängel andrehst, sind ja wohl hoffentlich nicht ernst gemeint. Zunächst tauchen die Monster gar nicht immer wieder auf. Zum Zweiten weiß ich nicht, wie du mit deiner Munition umgehst, aber ich habe davon mehr als genug. Und drittens, die Musik abstellen? Ich weiß, sie kann nicht mit den Balladen eines *Resident Evil* gleichziehen, aber sie gleich abstellen? Ich für meinen Teil erachte sie als unterstützend und unterstützende Musik muss sich nicht unbe-

dingt angenehm anhören. Nimm's nicht persönlich, Albrecht, aber, liebe Play Zone, lasst wenigstens beim *Silent Hill 2*-Test jemanden ran, der sich damit auskennt.

Niko

Play Zone: Das war der erste Brief. Bevor wir zur nächsten Zuschrift kommen, möchten wir noch anmerken, dass auch Albrecht schon das eine oder andere Survival-Horror-Spiel gespielt hat. Und ja, er wird definitiv der Tester für *Silent Hill 2* sein, da keiner von uns den Vorgänger besser kennt als er.

Alone in the Dark II

Hallo Play Zone!

Endlich mal ein Magazin, das einen Test über *Alone in the Dark: The New Nightmare* bringt, der meiner Meinung entspricht. Als Fan der *Resi*-Serie hab ich mich natürlich auf das Spiel gestürzt, obwohl es noch keinen Test gab, da ich von einem „Topspiel“ ausgegangen bin. Aber nach nervigen Gegnern, die andauernd aufstehen, und Grafikfehlern, speziell auf CD 2, hab ich nur noch ein Produkt der Abzocke gesehen. Beim letzten Boss mit Edward ist das Spiel auf der PSone zweimal abgestürzt. Je weiter man spielt, desto schlechter wird das Spiel. Mit Edward auf CD 2 läuft man nur noch durch langweilige Höhlen und muss stumpf rumballern. Mit Aline wird zwar auch auf der CD 2 gerätselt, aber dafür hat sie wenig Munition und steckt noch weniger ein. Zudem ist die Steuerung seltsam hakelig. Das Spiel ist trotz Verspätung immer noch nicht ausgereift und

■ SEHR GUT ODER GUT?
Unsere Wertung von *Alone In The Dark* sorgte für Furore. Dabei gehen die Meinungen weit auseinander.



80 % sind genau die richtige Wertung und nicht 92 % wie in anderen Magazinen. Auf euch ist Verlass beim Test, macht weiter so!

C. Dissel

Play Zone: So, soll man nun das Spiel kaufen oder nicht? Um unsere Meinung noch einmal ganz klarzustellen: *Alone in the Dark: The New Nightmare* ist ein gutes Spiel. Genre-Fans bekommen eine Menge für ihr Geld. Allerdings braucht man Geduld und guten Willen, da es Mängel gibt, die nicht von der Hand zu weisen sind. Uneingeschränkt empfehlen können wir den Titel daher nicht, deshalb gab es auch keinen Hit.

Verbalakrobatik

Hallo Play-Zone-Team!

Als PlayStation-2-Besitzer gratuliere ich zu Ihrer reich bebilderten Zeitschrift, die – wie bei „Hobby-Mags“ üblich – jede Menge (unnützer) Infos bereitstellt, diese jedoch durchaus interessant und abwechslungsreich gestaltet sind. In der Freude, Neues zu entdecken (insbesondere in den Rubriken „News“ und „Leserbriefe“), zelebriere ich jede neue Ausgabe mit dem sofortigen Verschlingen eurer DVDs, die ihr so unglaublich liebevoll mit anspruchsvollen Animationen zwischen den Inhaltspunkten schmückt. All jene Motivation für das Genießen der PS2 (und für den Genuss des ästhetischen Spielgeistes) erscheint mir umso lächerlicher, wenn ich mir die horrenden Preise vergegenwärtige, die verlangt werden. Unter diesem Gesichtspunkt kann ich mich auch schwer über den beschissenen Spielmarkt hinwegtäuschen. Dies wiederum leitet mich zu dem Verdacht, dass auch ihr als offizieller Vertreter Sonys zu der einen oder anderen Schönmalerie gebunden werden könntet. Ferner findet dieser Vorwurf einen Nährboden in der Tatsache, dass alle Artikel (mangels Reflexion) einen Hang dazu aufweisen, über das Spielerlebnis dermaßen detailliert (und gekonnt) zu berichten, dass es schwierig ist, einen genauen Standpunkt für das betroffene Spiel auszumachen. Im Klartext verstehe ich nicht, wie 1:1-Adaptionen von Automaten oder Spiele mit dem besonderen „Computerfeeling“ als Hitkandidaten gehandelt werden können. Spiele, die sozusagen von der Pike auf eigentlich keine Spiele (in unserem Sinne) sind (vgl. *Star Wars*, *Ace Combat*, *Commandos*, *Unreal*, *Heroes of Might and Magic*, *MTV Music Generator*, *Theme Park*, *Age of Empires* etc.), verdienen nicht die Superlative, die für die mit Liebe gemachten Arcade-Klassiker verschwendet wurden.

Mit freundlichen Grüßen

Jakob

Play Zone: Nun denn, unsere Augen und Ohren sowie unser Geist genossen das Aufnehmen der mit so viel Hingabe verfassten Zeilen. Daher ist es unsere Intention, durch kritische Reflexion die angesprochenen Kritikpunkte zu illuminieren. Jetzt mal Klartext: Einige der an-

gesprochenen Punkte können wir nicht ganz nachvollziehen. Zum einen muss eins hier mal wieder klargestellt werden: Wir sind kein Vertreter von Sony und schon gar kein offizieller. Zum anderen: Wieso ist es schwierig, angesichts unserer Berichterstattung einen „klaren Standpunkt für das betroffene Spiel“ auszumachen. Dafür gibt es unsere Wertung (bei Testberichten) oder unsere Einschätzung (bei Angespield-Berichten). Wir verstehen nicht ganz, wie unsere Artikel gleichzeitig detailliert sein können, es ihnen aber an Reflexion mangelt. Was uns dann aber wirklich nicht ganz klar ist: Warum sind Automaten- oder PC-Umsetzung keine Spiele „in unserem Sinne“. Also in unserem Sinne (damit ist die Redaktion gemeint) sind das sehr wohl Spiele – und zuweilen auch sehr gute. Vielleicht haben wir diese Zuschrift auch einfach teilweise nicht ganz so verstanden, wie sie gemeint war. Sollte dies so sein, schreib uns doch einfach noch einmal und kläre uns auf. Ansonsten aber auf jeden Fall vielen Dank für den amüsant geschriebenen Leserbrief und die Kritik.

Diablo 2 für PS2?

Hallo!

Erst einmal ein großes Lob an eure Zeitschrift! Nun habe auch ich einmal eine Frage an euch: Ich bin ein totaler *Diablo*-Fan und echt erfreut

gewesen, als es hieß, es gebe einen zweiten Teil. Die Freude blieb allerdings aus, als ich hörte, dass es *Diablo 2* nur für den PC geben würde. Besteht die Möglichkeit, dass es *Diablo 2* auch irgendwann für die PS2 geben wird? Oder sind die Anforderungen des Spieles zu hoch, selbst für die PS2?

Ich denke doch mal, dass nicht nur ich mir diese Frage stelle, und hoffe, eine positive Antwort von euch zu bekommen.

Bis dahin alles Gute und weiter so!
Mit vielen Grüßen

Mark

Play Zone: Bis jetzt wurde *Diablo 2* nicht für die PlayStation 2 angekündigt. Warum? Darüber kann man nur spekulieren. An den Hardware-Anforderungen liegt es bestimmt nicht. Für den PC war *Diablo 2* nicht auf der Höhe der Zeit, die PS2 sollte das locker bewältigen. Vielleicht liegt es an der stärkeren Betonung der Online-Komponente bei *Diablo 2*. Der Multiplayer-Spielwitz von *Diablo 2* kommt bislang nur am PC richtig rüber. Vielleicht ändert sich das, wenn es endlich den Netzwerkadapter für die PlayStation 2 gibt. Bis dahin können wir dir eigentlich nur einen Rat geben: Kauf dir *Baldur's Gate: Dark Alliance*, wenn es für die PlayStation 2 erscheint. Es wird dich als *Diablo*-Fan sicherlich nicht enttäuschen. Falls du noch skeptisch bist, warte unseren Testbericht ab, der klärt hoffentlich alle Fragen.

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 zu 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!



PLAY ZONE ONLINE Folgen Sie dem Pfeil auf dem Bild, dann finden Sie die Play-Zone-Foren.

Der Play-Zone-Chat

Ab sofort werden wir einmal im Monat einen moderierten Chat mit den Redakteuren der Play Zone veranstalten. Der erste Chat findet statt am

**Donnerstag, den 26. Juli,
um 17.30 Uhr**

**Zum Thema: Jugendschutz oder
Bevormundung?**

Wie und warum werden Spiele an den deutschen Markt angepasst? Wann wird ein Spiel indiziert? Diskutieren Sie mit uns über Sinn und Unsinn der Lokalisierungspraxis in Deutschland.

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.

Resident Evil – Der Film

Hallo!

Ich habe euren Bericht zu den Dreharbeiten zu *Resident Evil Ground Zero* gelesen. Mich interessiert jetzt, wo genau in Berlin wird denn eigentlich gedreht (Potsdam/Babelsberg)? Kann man die Sets besichtigen oder ist das alles von der Öffentlichkeit abgeschirmt? Und wie lange laufen die Dreharbeiten eigentlich noch?

Vielen Dank

Bis dann,

Frank

Play Zone: Die Dreharbeiten sind bereits beendet. Sie dauerten von Anfang März bis Ende Mai. Gedreht wurde in den Adlershof-Studios, in einem leer stehenden Hotel bei Berlin und im U-Bahnhof Reichstag, der zurzeit gebaut wird. Die Sets waren der Öffentlichkeit nicht zugänglich, Pressevertreter konnten aber Besuchstermine vereinbaren.

Importtests und Indizierung

Hey Play-Zone-Team!

Tolles Heft, tolle DVD! Mir hat nur der geniale Trailer-Ausschnitt von *Final Fantasy X* schmerzhafte gefehlt, der bei Game On! TV lief (bitte auf nächster DVD nachreichen).

Play Zone: Geht leider nicht. Wir haben keine Freigabe für eine Verwendung auf DVD erhalten, nur für eine Fernsehstrahlung. Sonst wäre das Material schon auf der letzten DVD gewesen. Wir hoffen aber, dass Square sich bald erweichen lässt. Ansonsten gibt es spätestens dann einen umfassenden Bericht auf DVD, wenn das Spiel in Japan erschienen ist.

So, nun zu mir! Seit NES und SNES habe ich keine Konsole mehr gekauft und mich auf den PC spezialisiert. Da mir allerdings dort geniale Spiele wie *FFX* (und auch *IX**grrr*), diverse andere Squaresoft-Hits und diverse *Resident Evil*-Teile verwehrt bleiben/bleiben, muss ich mir 'ne PS2 anschaffen und bin noch am Überlegen, ob ich mir besser eine US- oder gar eine japanische Konsole kaufe. Deshalb muss ich Sebastian Paulenz' Verbesserungsvorschläge mehr als unterstützen, denn gerade bei Spielen wie *Onimusha* ist es wichtig zu wissen, ob sich nach der Effekt-Amputation ein PAL-Kauf überhaupt noch lohnt. Es gab z. B. einen US- und einen japanischen Trailer von *Metal Gear Solid 2*; in einem sah man nach Abtrennen des Kopfes Blut spritzen und in dem anderen eben nicht. Da ist es doch interessant zu wissen, ob sich auch die US-Versionen von der japanischen Fassung unterscheiden. Gruß, macht weiter so!

Peter Wittmann

Play Zone: Aahh! So: Wir haben uns die zahlreichen Zuschriften zu diesem Thema zu Herzen genommen und werden in Zukunft noch deutlicher über Versionsunterschiede berichten. Der erste Schritt dorthin ist unsere umfangreiche Reportage zur Lokalisierung von Spielen in dieser Aus-

gabe. Eins sagen wir aber schon einmal vorweg: Ob in der einen Fassung das Blut aus dem Hals spritzt und in der anderen nicht, das sind so Dinge, die auch in Zukunft nicht allerhöchste Priorität bei uns haben werden. Warum? Wir sind nicht der Meinung, dass so etwas wirklich Einfluss auf das Spielgeschehen hat. Tiefe Einschnidungen wie bei *Resident Evil 3* sind etwas anderes. Also, für die Zukunft gilt: Importtests machen wir immer noch nicht, werden aber beim Test der deutschen Version stärker auf etwaige Unterschiede zur amerikanischen, englischen oder japanischen Fassung eingehen als bisher, so es denn da signifikante Abweichungen gibt.

Money Island?

Play Zone: Die folgende Zuschrift bezieht sich auf die Internetseite in Play Zone 6/01 auf Seite 110.

Hallo!

Das von euch genannte Spiel war mir unbekannt. Bestimmt ein Druckfehler, dachte ich. Natürlich war ich überrascht, vom Gegenteil überzeugt zu werden (siehe Bild). Scheint ein interessantes Spiel über Börsenspekulanten, Steuerflüchtlinge und das Finanzamt zu sein. Gruß

L. Birkigt

Play Zone: Wenigstens ein Leser, der es bemerkt hat. Hier geht es immerhin um das potenzielle Spiel des Jahres 2001 ;-)



■ AUFGEKLÄRT ... und alle haben gedacht, wir reden von Monkey Island ...

Dies und das

Hi Play-Zone-Team!

Ich lese euer Magazin seit zwei Jahren, spiele PlayStation seit drei Jahren, PC seit einem Jahr und seit einem halben Jahr habe ich auch eine PS2. Ich würde mal von mir behaupten, dass ich schon Ahnung von dem ganzen Gebiet habe, und wollte deshalb jetzt mal meinen Senf zu den Themen der letzten Monate geben.

1. Konsole vs. PC

Was soll diese S*****-Diskussion eigentlich?

Warum muss es „entweder oder“ sein? In eurem Magazin lese ich Leserbriefe, in denen nur negative Aspekte des PCs genannt werden, und in PC-Zeitschriften werden alle Konsolenspieler als Kinder oder Technikunfähige dargestellt. Beide Bereiche haben ihre Vor- und Nachteile und mich kotzt das PC-vs.-Konsole-Gelaber nur noch an.

Play Zone: Ganz so drastisch würden wir es nicht ausdrücken, aber prinzipiell teilen wir die Meinung des Verfassers dieser Zeilen.

2. PS2 und Internet

Ist ja schön und gut, dass Sony langsam damit anfängt, die Online-Versprechungen umzusetzen, aber ein 56k-Modem? Also bitte, wo leben die denn? ISDN ist mittlerweile Standard und DSL stark im Kommen. Und dann wollen die uns ein 56k-Modem vorsetzen? Also nicht mit mir.

Play Zone: Sonys Netzwerkadapter enthält neben dem analogen 56k-Modem auch einen Ethernet-Adapter für Breitband-Übertragungen.

3. Und außerdem kann man nur einen Provider wählen. AOL wird das wahrscheinlich ausnutzen und uns PS2-Usern den letzten Pfennig aus der Tasche ziehen. Ohne Konkurrenz ist das doch Schwachsinn.

Play Zone: Wir wissen auch noch nicht genau, was wir von dieser AOL-Geschichte halten sollen. Bislang stehen wir Sonys Online-Plänen ebenfalls mit größter Skepsis gegenüber.

4. Zukunft der PS2

Was hört man nicht alles? Die Xbox räumt die PS2 locker aus dem Weg. Die Hardware ist viel zu schwer zu programmieren. Leute, zieht euch diese verdammt geilen Spiele rein, die jetzt angekündigt sind, und ihr solltet überzeugt sein. Ich sage nur: *Metal Gear Solid 2*, *Gran Turismo 3*, *GTA 3*, *Final Fantasy X*, *Baldur's Gate*, *The Getaway*, *Tony Hawk's Pro Skater 3*, *Silent Hill 2* ...!!! Ich denke, das sagt alles. Mit den jetzt folgenden Preissenkungen wird es auf dem PS2-Markt in der nächsten Zeit voll abgehen. Das war's erst mal, aber ich melde mich wieder (ihr könnt das als Drohung sehen).

Bis dann

cY@ [SdWFrC]GiAnT

Play Zone: Wiederum stimmen wir dir zu, hoffen aber wie die meisten anderen wohl auch inständig, dass ein paar der von dir aufgezählten Spiele endlich einmal erscheinen und nicht verschoben werden.

Mal wieder USB

Hi Leute!

Ich lese euer Magazin, seitdem ich die PlayStation 2 habe, und muss sagen, euer Magazin ist echt geil! Macht weiter so!

Doch hier komme ich zu meiner Frage:

Kann man eine USB-Maus vom PC auch an den USB der PS2 stecken und benutzen?

Andi

Play Zone: Auch wenn wir sie schon mal beantwortet haben, diese Frage wird immer wieder gestellt. Also: Jawohl, eine USB-Maus ist eine USB-Maus. Wenn also ein Spiel eine USB-Maus unterstützt, ist es schnurzel, welche Art von USB-Maus man anschließt. USB ist ein universeller Port, das ist der Witz daran.

PS2 und DVD

Hallo, Play Zone!

Ich habe da ein Anliegen bzw. eine Bitte. Wie ihr wisst, ist die PlayStation 2 ja auch DVD-tauglich. Ich habe in einer Ausgabe eines Konkurrenzmagazins, Rubrik Leserbriefe, erfahren, dass einige DVD-Filme nicht einwandfrei auf der PlayStation 2 funktionieren. Ich musste das selber feststellen, als ich mit meinen Eltern einen Film ansehen wollte (es war *Jakob der Lügner* mit Robin Williams). Obwohl die Scheibe relativ unbeschädigt aussah (keine erkennbaren Kratzer), kam es zu teilweise recht heftigen Ruckeleinlagen. Vielleicht doch kleine Kratzer, dachte ich mir. Seltsam, dass dann die *Skulls-DVD*, die einige fette Kratzer hatte, einwandfrei funktionierte. Das brachte mich ins Grübeln. Als ein Grund wurde in der Zeitschrift erwähnt, dass DVD noch immer kein völlig kontrollierter Standard sei. Deswegen könne man solche Probleme nicht der PS2 alleine zuschieben, da es noch andere DVD-Player gebe, die mit den gleichen oder sogar schlimmeren Problemen zu kämpfen haben. Die PS2 gehöre jetzt jedoch zu den Testinstrumenten fast aller großen Filmstudios, so dass weitere Probleme nicht auftauchen sollten. Trotzdem hätte ich folgende Bitte: Wäre es nicht möglich, neue DVDs auf ihre PS2-Tauglichkeit zu prüfen? Nur weil ein paar dicke Filmstudios sie als Testinstrument nutzen, heißt das noch lange nicht, dass wirklich alle Studios die PS2 nutzen. Gerade bei Kultfilmen bzw. Filmen, die eben nicht so Mainstream sind, wäre ich nicht sicher. Und ich als PS2-Besitzer hätte gerne auch in Zukunft mehr Klarheit. Ich wäre dankbar (und bestimmt nicht nur ich alleine), wenn ihr diesen Vorschlag umsetzen könntet, vor allem, weil die Idee im Heft nicht unbedingt viel Platz einnehmen würde, glaube ich. Und ein extra großer Aufwand wäre es bestimmt nicht. Außerdem wäre eine schwarze Liste, wie ihr sie im Rahmen der Abwärtskompatibilität von PSone-Spielen schon eingeführt habt, auf dem DVD-Sektor nicht schlecht. Leser könnten dann ihre Problem-DVDs nennen. Bitte denkt doch mal darüber nach. Ich wäre über eine Antwort sehr erfreut. Tschau!

Little Mo

Play Zone: Gute Idee, irgendetwas in der Richtung werden wir in Zukunft definitiv machen. Da du nicht der Einzige bist, der uns zu diesem Thema geschrieben hat, denken wir gerade darüber nach, wie wir den DVD-Teil unseres Heftes am besten den Leserwünschen anpassen können. Das Ergebnis wirst du schon sehr bald begutachten können.

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 farbiger Haken zeigt dabei an, dass es Verbesserungen gibt. Ein gelber Haken bedeutet wenig Verbesserung, ein grüner 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 Oddysee	✗	✓
Alien Trilogy	✓	✓	Parasite Eve II	✗	✗
All Star Tennis	✗	✗	Porsche Challenge	✓	✓
Bust-A-Move 2	✗	✓	Rage Racer	✓	✗
Cold Blood	✓	✓	Resident Evil Director's Cut	✓	✓
Colin McRae 2.0	✓	✗	Resident Evil: Nemesis	✗	✓
Colony Wars: Red Sun	✓	✓	Ridge Racer Revolution	✓	✗
C&C Alarmstufe Rot	✗	✗	Ridge Racer Type 4	✗	✗
Civilization II	✓	✓	Ridge Racer	✓	✗
Constructor	✗	✓	Riven	✓	✓
Cool Boarders 3	✓	✓	Sampras Extreme Tennis	✗	✗
Crash Bandicoot	✓	✓	Silent Hill	✗	✗
Crash Bandicoot 2	✓	✓	Soulblade	✓	✓
Destruction Derby 2	✓	✓	Spiderman	✓	✓
Diablo	✗	✓	Street Skater	✓	✓
Dino Crisis 2	✓	✗	Sydney 2000	✓	✓
Dino Crisis	✓	✗	Syphon Filter 2	✓	✗
Driver 2	✓	✓	Tekken 2	✓	✓
Driver	✓	✗	Tekken 3	✓	✓
Eagle One Harrier Attack	✗	✓	Tekken	✗	✓
Euro 2000	✓	✓	Tenchu II	✓	✓
Exhumed	✗	✓	Theme Hospital	✗	✓
Fear Effect	✓	✓	TOCA 2	✓	✓
FIFA '98/ WM Qualifikation	✓	✗	TOCA WTC	✓	✗
Final Fantasy VII	✓	✗	Tomb Raider – Die Chronik	✓	✓
Final Fantasy VIII	✓	✗	Tomb Raider II	✓	✓
Final Fantasy IX	✓	✗	Tomb Raider III	✓	✓
Formel 1 99	✓	✗	Tomb Raider IV	✓	✓
Formel Eins 2000	✓	✓	Tomb Raider	✓	✓
Frankreich WM '98	✓	✗	Tony Hawk's Pro Skater 2	✓	✓
Future Cop L.A.P.D.	✓	✓	Tony Hawk's Skateboarding	✓	✓
G-Police 2	✓	✗	Total NBA 96	✗	✓
G-Police	✓	✗	True Pinball	✗	✓
Gex: Deep Cover Gecko	✓	✓	UEFA Championsleague 99/2000	✓	✓
Gran Turismo 2	✓	✓	UEFA Striker	✓	✗
Gran Turismo	✓	✓	Urban Chaos	✓	✓
Koudelka	✓	✗	Vigilante: 2. Herausforderung	✓	✓
Kurushi	✓	✓	V-Rally 2	✓	✓
Legacy of Kain: Soul Reaver	✓	✓	V-Rally	✗	✓
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	✓	✓	WWF Attitude	✓	✓
Need for Speed 3	✓	✓	WWF SmackDown!	✓	✓
Need for Speed 4	✓	✓	WWF Warzone	✗	✓
NHL 2001	✓	✗			
NHL 99	✗	✓			
Nuclear Strike	✓	✓			
Oddworld: Abe's Exoddus	✗	✓			

Schwarze Liste

Metal Gear Solid – Special Missions

✓ = 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 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg.

Unser besonderer Dank beim Erstellen dieser Listen gilt in diesem Monat:

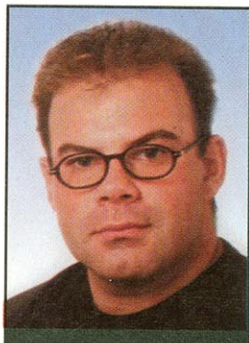
Marcel Schubbe – Ingo Heinecke – Michael Hoffmann

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 Rohrkrepiere unter den aktuellsten Games.
- ✂ Top secret! PSG zeigt die ultimativen Überlebens Tipps & -tricks für die besten Spielehits.



CHEATS & CODES



Den Löwenanteil der Cheats & Codes in diesem Monat stellen ausnahmsweise Spiele für Sonys alte Konsole. Aber auch PS2-Besitzer kommen nicht wirklich zu kurz. Die Cheats zu Crazy Taxi und Super Bombad Racing sind nämlich vom Feinsten. Viel Spaß beim **Schummeln** wünscht Ihr Wolfgang Fischer

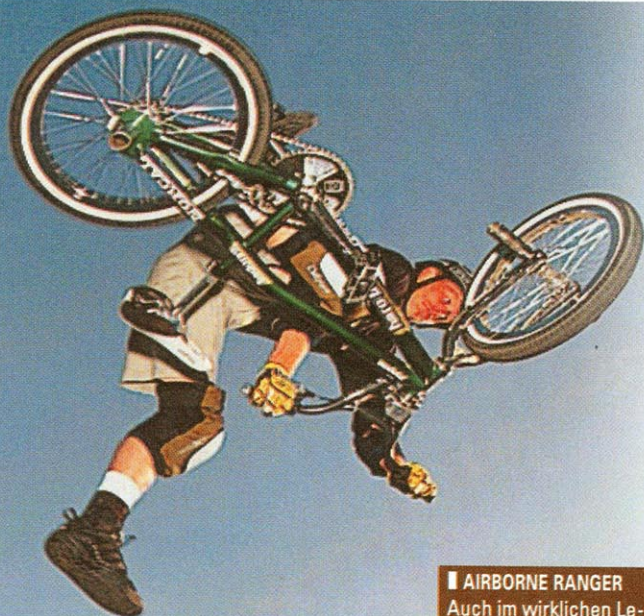
INFO Play-Zone-Games-Helpline

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.



AIRBORNE RANGER
Auch im wirklichen Leben scheut die BMX-Legende kein Risiko.

Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix

PSONE Auch die aufgepeppte Variante des Spiels bietet wieder coole Charaktere, schrille Outfits und abgedrehte Strecken.

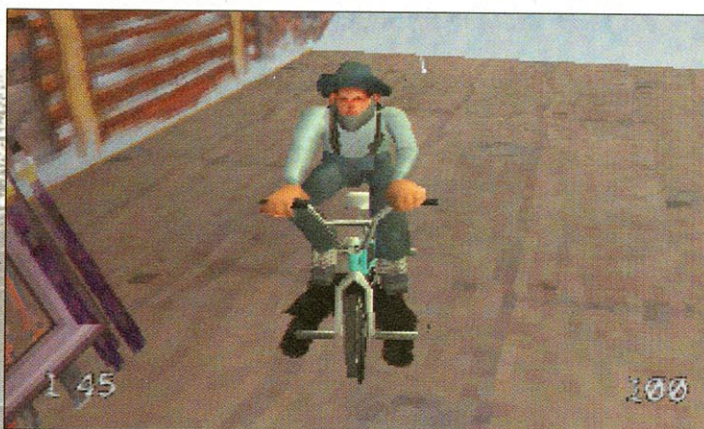
Schon wieder ein Spiel mit BMX-Star Dave Mirra – und ein gutes noch dazu. Wie schon beim Vorgänger können Sie sich auch hier das komplette Durchspielen des Titels sparen und sämtliche Goodies durch Cheat-codes problemlos freischalten.

Bonus-Charaktere: (Der jeweilige Code muss auf dem Charakterauswahlbildschirm des Pro-Quest-Modus eingegeben werden.)

Charakter	Tastenfolge
Slim Jim	↑, ↑, ←, ←, ↓, ↓, →, → und ●
Amish Boy	↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ← und ●

Bonus-Features: (Der jeweilige Code muss auf dem zugehörigen Auswahlbildschirm des Pro-Quest-Modus eingegeben werden.)

Cheat	Tastenfolge
Alle Bikes freischalten	←, ←, ←, ↑, ↓, →, →, → und ●
Alle Outfits freischalten	←, ←, ↑, →, →, ↓, ←, → und ●
Alle Levels freischalten	←, →, ←, →, ↑, ↑, ↑ und ●



ECHT RUSTIKAL Dem Amish Boy traut man alles zu, nur nicht, dass er ordentlich fahren kann. Mit seinen Amish-Bikes beherrscht er trotzdem tolle Tricks.

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.

Frontschweine (PSone)

Das schweinischste Kriegsspiel aller Zeiten gibt es jetzt endlich zu einem sauguten Preis. Grund genug, allen Freunden der militanten Schweine nochmals alle Passwörter nahe zu legen. Wenn Sie mit dem exzellenten „Team Lard“ spielen wollen, müssen Sie als Team-Namen im Einzelspielermodus „MARDY PIGS“ eingeben. Um bei Beginn eines neuen Spiels alle Videosequenzen des Spiels betrachten zu dürfen, nennen Sie Ihr Team „PRYING PIGS“. Durch Eingabe von „WATTA PORK“ dürfen Sie eine Bonus-Filmsequenz genießen.

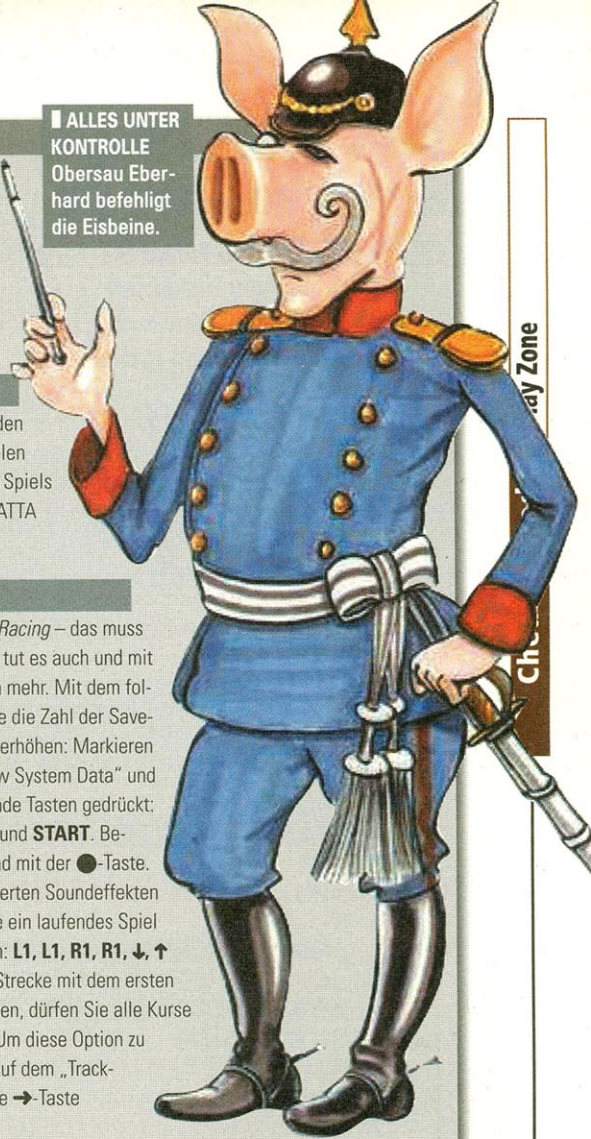
Bomberman Fantasy Race (PSone)



■ NICHTS FÜR ERWACHSENE? Dieses spaßige Kart-Rennen mit dem beliebten Videospielhelden Bomberman sollte nicht nur Kindern ganz gut gefallen.

Bomberman meets Kart-Racing – das muss doch Spaß machen! Das tut es auch und mit diesen Codes sogar noch mehr. Mit dem folgenden Cheat können Sie die Zahl der Save-Game-Positionen auf 50 erhöhen: Markieren Sie dazu die Option „New System Data“ und halten Sie danach folgende Tasten gedrückt: **L1, R1, L2, R2, SELECT** und **START**. Bestätigen Sie anschließend mit der **●**-Taste. Um das Spiel mit veränderten Soundeffekten zu spielen, pausieren Sie ein laufendes Spiel und geben Folgendes ein: **L1, L1, R1, R1, ↓, ↑** und **●**. Wenn Sie jede Strecke mit dem ersten Platz abgeschlossen haben, dürfen Sie alle Kurse spiegelverkehrt fahren. Um diese Option zu aktivieren, müssen Sie auf dem „Track-Selection“-Bildschirm die **→**-Taste gedrückt halten.

■ ALLES UNTER KONTROLLE
Obersau Eberhard befiehlt die Eisbeine.



Crazy Taxi

PLAYSTATION 2 Sie denken, Taxifahrer zu sein ist langweilig? Dann machen Sie sich auf die Überraschung Ihres Lebens und einen äußerst stressigen Job gefasst!

Lange Zeit eines der Dreamcast-Aushängeschilder, hat *Crazy Taxi* jetzt den Weg auf die PlayStation 2 geschafft. Sammeln Sie Fahrgäste auf, rasen Sie durch die Stadt und liefern Sie Kunden an der gewünschten Haltestelle ab. Um dieses kurzweilige Spiel auch für Profis interessant zu machen, wurden einige Cheats eingebaut, welche beispielsweise die Orientierung erschweren oder alternative Kameraperspektiven bieten. Um Letztere zu aktivieren, starten Sie ein Spiel im Arcade- oder Originalmodus. Stecken Sie einen Controller in Port 2 und halten Sie **L1 + R1** gedrückt. Durch Drücken der **●**-Taste können Sie zwischen normaler Ansicht (von hinten) und First-Person-Ansicht hin- und herschalten. Die **■**-Taste blendet ein Tachometer ein und die **▲**-Taste zeigt Ihre fahrerischen Leistungen aus einer zum Spielen nicht geeigneten Kameraperspektive. Mit der **X**-Taste stellen Sie die ursprüngliche Ansicht wieder her. Die nächsten beiden Cheats müssen auf dem Charakterauswahlbildschirm eingegeben werden. Wenn Sie die **R1**-Taste bei der Auswahl Ihres Fahrers gedrückt halten, dann erscheint die Meldung „Ein neuer Tag“ und einige Positionen im Spiel sind verändert. Durch Drücken von **L1, R1, L1, R1, L1** und **R1** dürfen Sie beim nächsten Spielstart mit einer Rikscha starten. Die letzten drei Codes müssen schnell eingegeben werden, bevor (!) der Charakterauswahlbildschirm erscheint. Dazu halten Sie einfach die folgenden Tasten gedrückt:



■ LUFTIGER TRANSPORT Mit der Fahrrad-Rikscha Kunden zu transportieren, ist echt witzig.

Tastenkombination

Bemerkung

R1 und Start

Zielpfeile deaktivieren

L1 und Start

Markierung der Zielgebiete deaktivieren

L1, R1 und Start

Experten-Modus aktivieren. Weder Zielpfeile noch Ziemarkierungen werden angezeigt.

■ RÜCKSICHTSLOSE FAHRWEISE? Wer Kasse machen will, muss flexibel sein!



Star Wars: Super Bombad Racing

PLAYSTATION 2 Der Funracer mit bekannten Figuren aus dem Star-Wars-Universum bietet ungeheuer viele Cheats und Extras.

Auch wenn das Spiel mit seiner niedlichen Grafik und dem Figuren-Wirrwarr aus sämtlichen Filmen eher Kinder denn Star Wars-Puristen anspricht, so lohnt es sich doch mal, die eine oder andere Runde zu riskieren. Alle Cheats, mit denen Sie Extras und Goodies freischalten können, müssen im Hauptmenü eingegeben werden. Nach jedem erfolgreich eingegebenen Cheat erhalten Sie eine kurze Bestätigung.



■ **UNGEWÖHNLICHER STIL** Kopfgeldjäger-Legende Boba Fett sieht ganz besonders niedlich aus. Leider kommt er diesmal über den undankbaren fünften Platz nicht hinaus.

Tastenkombination

■, ●, ▲, ● und ■

■, ●, ● und ■

●, ■, ● und ■

●, ■, ▲, ● und ■

↓, Select, ↑, Select, ←, → und Select

L1, R1, L2 und R2

↑, →, ↓, ← und Select

L1, R2, L1, R2, ■ und Select

L1, R1, Select und ●

↑, ↑, ↓, ↓, ←, → und ←

R1, R1, R1, R1, ↑ und ←

●, ●, ●, ●, L2 und Select

L2, L2, L2, L2, ● und Select

L1, L1, L1, L1, R2 und ■

↑, ←, ↓, →, ←, ↑ und ↓

←, →, ■, ●, L1 und L2

Select, Select, Select und L1

Select, Select, Select und R1

Select, Select, Select und R2

Select, Select, Select und L2

Select, Select, Select und ●

Select, Select, Select und ■

Select, Select, Select und ↑

Wirkung

Als Boba Fett spielen

Den Boba-Fett-Cheat wieder deaktivieren

Als AAT-Battletank spielen

Den AAT-Battletank-Cheat wieder deaktivieren

Power Queen Amidala freischalten

Alle Fahrer sind Kaadu!

Alle Fahrer sind Shaak!

Unbegrenzter Boost

Weltraumfrachter-Arena freischalten

Super-Arena-Modus freischalten

Todesstern-Modus freischalten

Super-Honk-Modus freischalten

Backward-Facing-Modus freischalten

Kleine, schnelle Racer freischalten

Drehwurm-Modus freischalten

Rutschige Strecken freischalten

Sprache auf „Deutsch“ umstellen

Sprache auf „Spanisch“ umstellen

Sprache auf „Französisch“ umstellen

Sprache auf „Italienisch“ umstellen

Sprache auf „Englisch“ umstellen

Sprache auf „Jawa“ umstellen (witziger Effekt!)

Sprache auf „Battle Droid“ umstellen (sehr witziger Effekt!!!)

■ **MÖGE DIE MACHT MIT EUCH SEIN!** Die Macht hilft zwar bei diesem Funracer, über fahrerisches Können sollten Sie aber trotzdem verfügen!



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.

Duke Nukem – Land of the Babes (PSone)

Der Duke ist zurück! Mit diesen Codes können Sie jede Menge Spaß haben und nebenbei noch ein paar Babes retten!

Unendlich Gesundheit	D00C BD98 0032
	300C BD98 0000
Der Rüstungswert steigt	D00E 7F48 0000
	800E 7F4A 2B5C
	D00C B4EC 0250
	800C B4EC 0000
Unendlicher Luftvorrat	D008 457E A602
	8008 457E 0000
Alle Cheats freigeschaltet	8006 F150 FFFF
Alle Waffen	5000 1708 0000
(ROM-Version 2.2 oder höher benötigt)	300E 8000 000F
Alle Waffen mit voller Munition	D011 2072 F0FF
(ROM-Version 2.2 oder höher benötigt. Außerdem müssen Sie L1, L2, R1 und R2 drücken.)	5000 1708 0000
	300E 8002 00DE
Unendlich Munition für die meisten Waffen	D009 2B50 030A
Jede Menge Steroide	D011 2072 FAFF
(L1 und L2 drücken)	300E 8128 0001
	D011 2072 FAFF
	800E 812A 2380
Jetpack erhalten	D00E 811C 0000
	300E 811C 0001
Unendlich Energie für den Jetpack	D008 DE7C 0426
Biomaske erhalten	D00E 8120 0000
	300E 8120 0001
Unendlich Energie für die Biomaske	D008 45B8 042A
Nachtsichtgerät	D00E 8124 0000
	300E 8124 0001
Unendlich Energie für Nachtsichtgerät	D008 4750 042E
Das Spiel auf einem bestimmten Level beginnen	D006 D344 0001
(Das Fragezeichen steht für den jeweiligen Level)	3006 D344 000?

Die erste Ziffer oder der erste Buchstabe in der folgenden Liste steht für den jeweiligen Level, den Sie beginnen wollen:

- 1 → Welcome To The Future
- 2 → The Future Isn't So Bright
- 3 → Big Guns
- 4 → Getting Wet
- 5 → Trapped
- 6 → Underwater Streets
- 7 → What's That Smell
- 8 → Silverback's Stronghold
- 9 → Babes In Distress
- A → Hunter Killer Factory
- B → Space Port
- C → Space Bay
- D → Promenade
- E → Combat

SEXISTISCH UND TÖDLICH Der einzigartige Duke ist nicht gerade für seine intelligenten Gesichtsausdrücke bekannt.

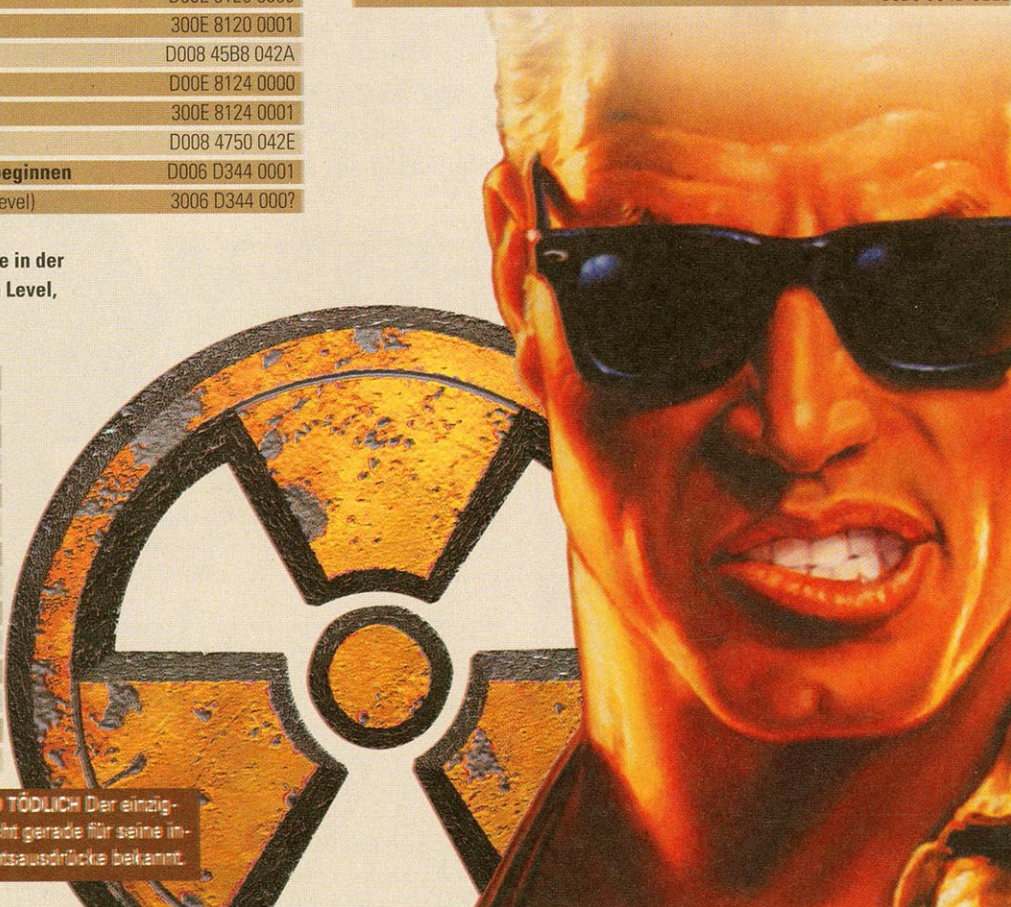


RIESIGES WAFENARSENAL
Mit diesem fliegenden Monstrum sollte man sich nicht anlegen.

WDL Warjetz (PSone)

WDL Warjetz dreht sich nur um eine einzige Sache: Zerstörung! Damit Sie selbst dabei nicht zu Schaden kommen, lege ich Ihnen diese hilfreichen Codes ans Herz.

Maximale Gesundheit	85B8 7D9F 32DF
Unendlich Gesundheit	85B8 7DA3 32DF
Munition nimmt nicht ab	75AC F07B CECF
Munition nimmt zu	75AC F077 CDCC
Das Spiel mit viel Geld beginnen	75B9 C597 CE27
	85B9 C597 E7D9
Das Geld wird nicht weniger	75B0 064F CED9
	05B0 064F CEDD
Das Geld nimmt zu	75B0 064B DEF0
	35B0 064B CEEF





TODESMTÜTIG
 Wer mit dem
 BMX-Bike hohe
 Sprünge wagt,
 muss ein echter
 Profi sein!

Wirkung

Acht zusätzliche Minuten Zeit,
 um Tricks auszuführen

10x-Multiplikator für Tricks

10x-Divisor für Tricks

Perfekte Balance

Anzeige für Balance

Special ist immer verfügbar

Bike mit riesigen Rädern

Tastenfolge

■, ↑, ● und X

■, ●, ●, ↑, ↓ und ↓

↑, ↓, ↑, ●, ● und ■

■, ←, ↑ und →

←, ●, ■, ▲, ■, ● und X

←, ↓, ▲, ●, ↑, ←, ▲ und ■

↓, ●, ● und ↓

Wenn Sie mal als altes Mütterchen radeln wollen, müssen Sie nur einen beliebigen Kurs im Karrieremodus zehnmal von vorne beginnen.

Mat Hoffman's Pro BMX

PSONE Noch ein Trendsport-Titel! Das „Tony Hawk“ der BMX-Spiele von Activision bietet eine ganze Menge Goodies.

Da sich die *Tony Hawk*-Serie größter Beliebtheit erfreut, war es nur eine Frage der Zeit, bis Activision auf die Idee kam, die gute Engine für eine andere Trendsportart zu verwenden. Das Ergebnis, *Mat Hoffman's Pro BMX*, kann sich durchaus sehen lassen. Glücklicherweise bietet der Titel nicht nur das gleiche Spielprinzip auf der gleichen Engine, sondern auch jede Menge Cheats, mit denen Sie sich das Leben etwas leichter machen können. Alle Tricks müssen auf dem Pause-Bildschirm des Spiels eingegeben werden. Halten Sie bei der Eingabe des jeweiligen Codes die L1-Taste gedrückt.



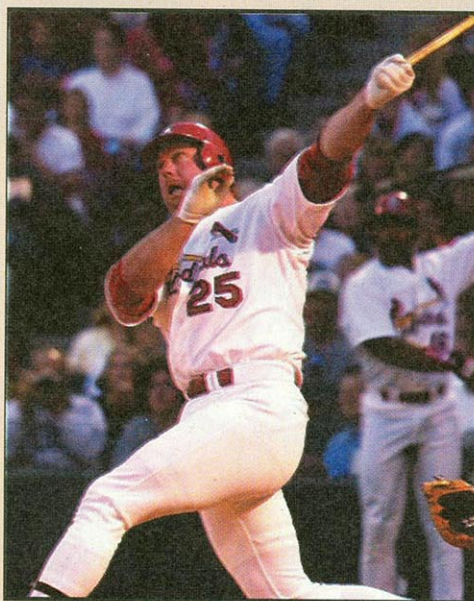
ALTBACKENE FAHRWEISE? Die Granny beherrscht trotzdem einige interessante Tricks!

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.



HOME-RUN-KÖNIG Mark McGwire ist einer der absoluten Stars der amerikanischen Major League.

Army Men: World War - Final Front (PSone)

Der ewige, unerbittliche Krieg zwischen der grünen und der braunen Armee tobt auch in diesem Teil der Serie wieder. Mit diesem Cheat dürfte dem Sieg der Grünen dann auch nichts mehr im Weg stehen. Gehen Sie im Spiel in den Pausenmodus, halten Sie dort L2 und R1 gedrückt und geben dann X, ●, ↑, ↑, ■ und ↓ ein. Sie haben jetzt Zugriff auf alle Waffen mit voller Munitionsausstattung.

SARGE WIRD'S SCHON RICHTEN Auf den Vorzeigehelden der grünen Armee ist Verlass.



Triple Play Baseball (PS2)

Baseball, in Amerika Volkssport Nummer 1, ist in Deutschland unverständlichlicherweise nicht ganz so beliebt. Ein Großteil der deutschen Sportfans kommt einfach nicht mit den Regeln des Ballspiels zurecht. Es ist daher kein Wunder, dass EA erst einmal darauf verzichtet hat, den Titel in Deutschland zu veröffentlichen. Wer eine NTSC-Konsole und das gute Spiel besitzt, wird sich über folgende Cheatcodes bestimmt freuen: Erstellen Sie einen neuen Spieler und geben Sie als Namen „STRONG ARM“ ein. Pitches mit 110 mph (ca. 180 km/h) sind jetzt vorprogrammiert. Um einen ausgezeichneten Batter bei der Spielereinstellung zu erhalten, geben Sie dem Spieler einfach den Namen „SLUGGER“. Wenn Sie alle drei Bases besetzt halten und er am Schlag ist, dann ist ein Grand-Slam-Home-Run reine Formsache.

World's Scariest Police Chases

PSONE In dieser Umsetzung einer Fernsehshow dreht sich alles um rasante Verfolgungsjagden und heiße Schießereien.

Die kurzweiligen Autoverfolgungsjagden können einen aufgrund des teilweise heftigen Schwierigkeitsgrads (speziell in späteren Levels) ganz schön schlauchen. Kein Wunder, dass man da die eine oder andere Aufgabe nicht bewältigt. Mit diesen Cheats können Sie aber sicher sein, dass Sie jeden Level sehen und alle Boni und Extras bekommen. Alle Cheateingaben müssen im Hauptmenü erfolgen.

Alle Missionen freischalten:

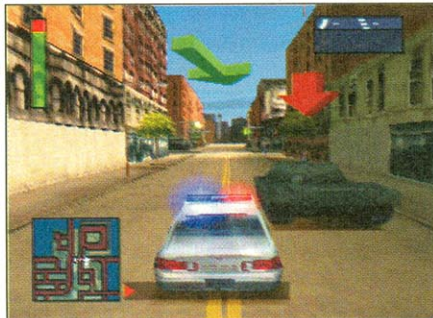
↓, ↑, ←, →, X, ▲, ● und ■

Alle Startpositionen freischalten:
(im Patrol-Modus)

↓, ↑, L2, L1, X, ▲, R2 und R1

Alle Boni freischalten:

←, →, L1, R1, ●, ■, R2 und L2



ABGEFAHREN In der vierzehnten Mission müssen Sie einen irren Panzerfahrer einbuchen.

Muppet Monster Adventure

PSONE Retten Sie mit Kermits Neffen Robin die ganze mutierte Muppet-Sippe!

Alle Cheats des 3D-Jump&Run-Abenteuers für Jung und Alt werden auf dem Hauptmenü-Bildschirm eingegeben. Als Bestätigung für eine erfolgreiche Eingabe ertönt jedes Mal ein Gackern.

Cheat

Alle Morphs freischalten	●, R2, ●, ←, →, R2, ↑, ↓, ● und R2
Ballistische Hühnchenwaffe freischalten	■, ■, ●, ■, ●, ●, ■, ■, ● und ■
Unendlich viel Zeit für Minispielchen	↓, L2, R2, R2, ↑, L1, L1, R1, ↓ und ↑
99 Leben	↑, ↑, ↓, ←, →, ■, ↑, ←, → und ●
Komplette Galerie freischalten	■, ←, ●, →, ↓, ↑, ■, ↓, ● und ↓
+1.000 Muppet-Münzen	■, R2, ●, ←, ↑, ↓, →, ■, L2 und ●
+10 Muppet-Symbole	←, ↑, ↓, →, ■, R2, ●, ■, L2 und ●
Alle Levels freischalten	↑, ↑, ■, ↓, ↓, ●, ←, ■, → und ●
Unbesiegbarkeit ein- bzw. ausschalten	L2, R2, R1, L1, R2, L2, R2, R1, L1 und R2
Debug-Informationen ein- bzw. ausschalten	↑, →, R2, ■, ←, R1, ←, ↑, ← und L2
Freie Levelwahl vom Hauptmenü	R2, R2, R2, R2, R1, L1, L1, L1, R1 und R2

Tastenfolge



FREIE AUSWAHL Mit den Cheats können Sie bei Bedarf sofort in den letzten Level springen.

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.

Silpheed - The lost Planet

PLAYSTATION 2 Mit diesem Cheat erledigen Sie Ihre Gegner gleich scharenweise!

Damit Sie den Außerirdischen von Beginn des Spiels an gehörig einheizen können, müssen Sie als Pilotennamen nur „GLOIRE“ angeben. Sie haben jetzt bei der Waffenwahl vor dem ersten Level alle neun Waffensysteme zur Auswahl. Jetzt sind vor allem die ersten paar Levels ein Kinderspiel.

Christian Soche



FREIE AUSWAHL Sie dürfen Ihren Gleiter jetzt beidseitig mit einem beliebigen Waffensystem ausrüsten.

Spec Ops: Ranger Elite

PSONE Die amerikanischen Ranger lehren die Terroristen dieser Welt wieder einmal das Fürchten.

Damit Ihnen die umfangreichen Missionen etwas leichter fallen, können Sie durch die Eingabe von „ROCK-STAR“ als Spielernamen eine „Unverwundbarkeits“-Option freischalten. Sie kann daraufhin jederzeit im Pausenmodus eines beliebigen Levels aktiviert und auch wieder deaktiviert werden.

Marcus Weinmann



KUGELSICHER Mit diesem Cheat brauchen Sie sich um feindliches Feuer keine Sorgen mehr zu machen.

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

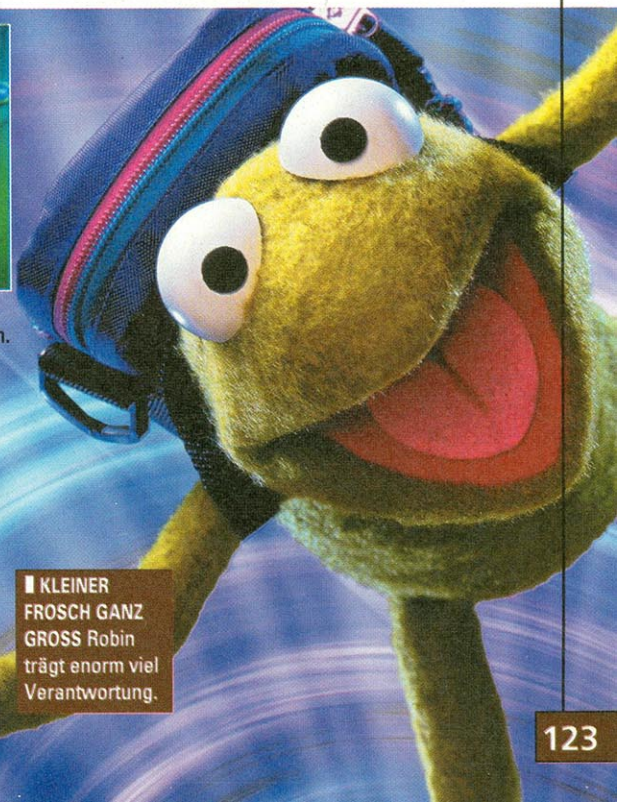
Kennwort Lesertipps • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

E-Mail: pztipps@computec.de

HERZLICHEN DANK!

Gerhart Berentz – Frank Detmold – Reiner Gessler – Fritz Heilner – Henning Klimaczewski – Stefan Malz – Peter Opitz – Alexander Pilarski – Holger Schneider – Marc Tretzel – Ramón Zamir

Die Lesertipp-Einsendungen der hier genannten Personen können leider nicht honoriert werden.



KLEINER FROSCH GANZ GROSS Robin trägt enorm viel Verantwortung.

Gran Turismo 3 A-spec

>> GENRE
Rennspiel
>> SPIELER
1-2
>> HERSTELLER
Sony
>> INTERNET
www.playstation.de

Die Wartezeit hat sich gelohnt. Sony verwöhnt PS-Jünger im neuesten Teil der Gran-Turismo-Serie mit unzähligen Traumwagen und den **grafisch schönsten Effekten**, welche bislang bei einem Rennspiel auf der PS2 zu sehen waren. Schnallen Sie sich an und steigen Sie mit uns in die Welt von Gran Turismo ein.

Allgemeine Tipps

Wie sollte ich meine Steuerung einstellen?

Spielen Sie zunächst einige Runden im Arcade-Modus, um in Ruhe die verschiedenen Steuerungstypen auszuprobieren. Sie können einerseits mit den Buttons beschleunigen und bremsen, andererseits können Sie dies auch mit dem rechten Analogstick tun. Vorteil: Sie können gefühlvoller Gas geben und abbremsen als mit den Buttons (auch wenn diese mittlerweile analog sind). Beschleuni-

Handschaltung oder Automatik?

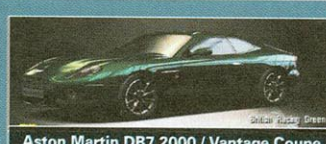
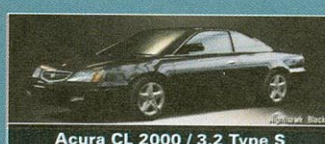
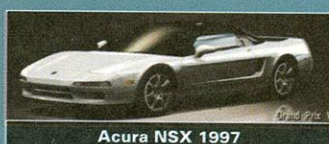
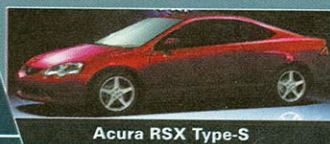
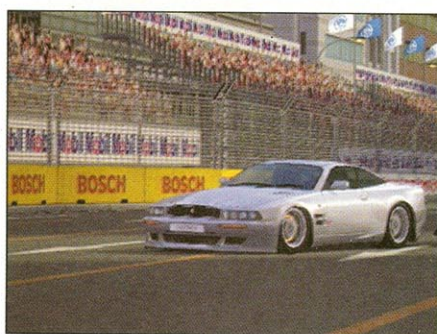
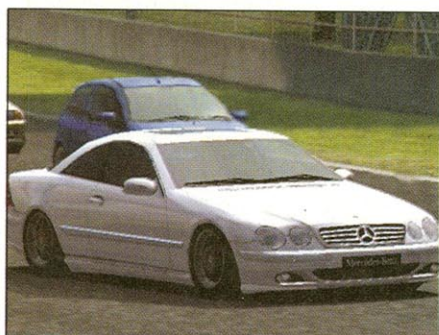
gen und bremsen Sie hingegen mit den Buttons, wird Ihre Reaktionszeit beim Wechsel von Gas und Bremse minimal kürzer sein.

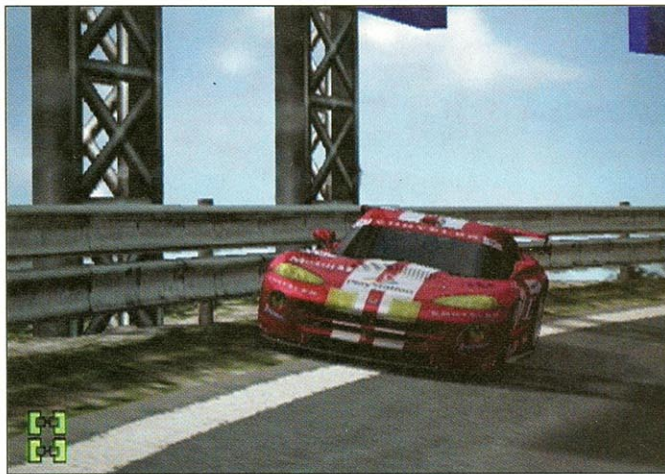
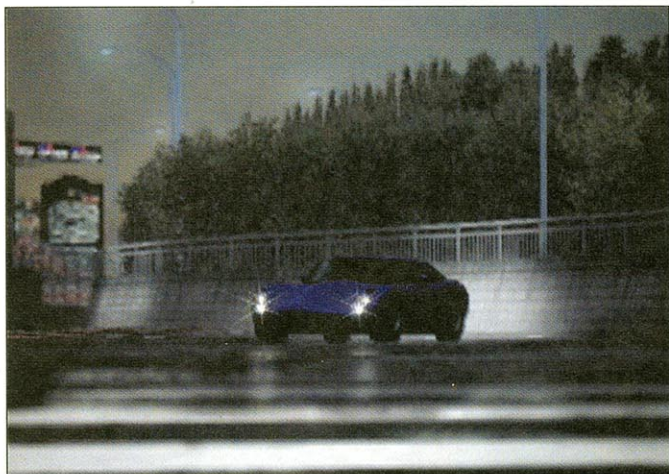
Die Handschaltung erweist sich gegenüber der Automatikschaltung als vorteilhaft. Zum einen wird Ihr Wagen schneller beschleunigt, weil Sie die Gänge höher ausfahren können, während die Automatik bei vorgegebenen Drehzahlen schaltet, auch wenn noch etwas Spielraum nach oben vorhanden ist. Zum anderen können Sie mit der Handschaltung auch wesentlich schneller durch Kurven fahren. Legen Sie vor der Kurve einen niedrigen Gang ein. Dabei gilt: Je enger die Kurve, desto niedriger müssen Sie den Gang wählen. So können Sie den Motor Ihres Wagens immer im optimalen Drehzahlbereich halten. Trotz all der Vorteile der Handschaltung gegenüber der automatischen Übersetzung sollten Sie nicht vergessen, dass es gegenüber der Automatikschaltung weitaus anspruchsvoller ist, Ihren Wagen mit

Drift- oder Racing-Modus?

Handschaltung zu fahren. Anfänger sollten zunächst das automatische Getriebe vorziehen. Sobald Sie mit Strecken und Wagen vertraut sind, können Sie zur Handschaltung übergehen.

Im Drift-Modus fährt sich Ihr Wagen stark hecklastig. Der Wagen neigt eher dazu, in Kurven mit dem Heck auszubrechen, als im Racing-Modus. Machen Sie sich diesen Effekt dadurch zu Nutze, dass Sie in der Kurve kurz vom Gas gehen und dann sofort wieder Vollgas geben. Jetzt müssen Sie nur noch im richtigen Maß gegenlenken. Könnern sind dadurch in der Lage, ihren Wagen schnell und präzise durch Kurven driften zu lassen. Droht Ihr Wagen sich zu drehen, müssen Sie sofort vom Gas gehen und stark gegenlenken. Besonders auf unbefestigtem Untergrund, zum Beispiel Gras, bricht Ihr Wagen leicht aus. Also: Vorsicht mit dem Gaspedal in den Kurven, damit Sie nur dann driften, wenn Sie es auch wirklich wollen. Ein Dreher während eines Rennens hat meist fatale Folgen für Ihre Platzierung.





Worin liegen die Unterschiede zwischen dem GT- und dem Arcade-Modus?

Vorab sollten Sie wissen, worin die Besonderheiten der beiden Spielmodi liegen. Im Arcade-Modus stehen von Beginn an einige Strecken und viele Wagen zur Verfügung. Im GT-Modus starten Sie Ihre Rennfahrerkarriere nur mit ein paar Kröten in der Tasche, die gerade mal für einen Kleinwagen reichen. Des Weiteren können Sie nur an wenigen Rennen in vorgegebenen Klassen teilnehmen. Wenn Sie Ihre eigenen Wagen zum Spielen im Arcade-Modus nutzen, sind alle Modifikationen an Ihrem Wagen, wie zum Beispiel Motortuning, deaktiviert.

Soll ich mich gleich an den GT-Modus wagen?

Es nützt Ihnen wenig, wenn Sie sich als Gran-Turismo-Frischling sofort auf den GT-Modus stürzen. Bis Sie im GT-Modus einen Wagen fahren können, der nur annähernd sportliche Fahreigenschaften hat, vergehen Stunden. Drehen Sie deswegen Ihre ersten Runden im Arcade-Modus und machen Sie sich mit den verschiedenen Fahrzeugklassen und Rennstrecken vertraut. Nachdem Sie erste Erfahrungen auf der Piste gesammelt haben, sollten Sie sich an den Lizenzprü-

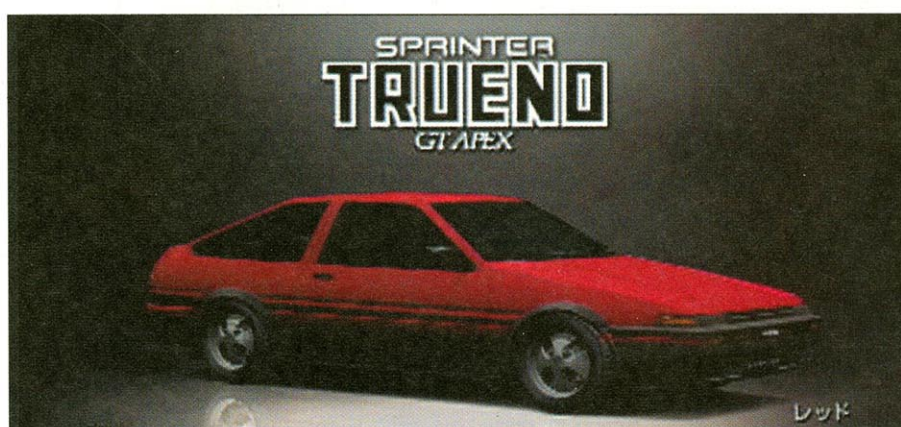
Was kann ich im Arcade-Modus erreichen?

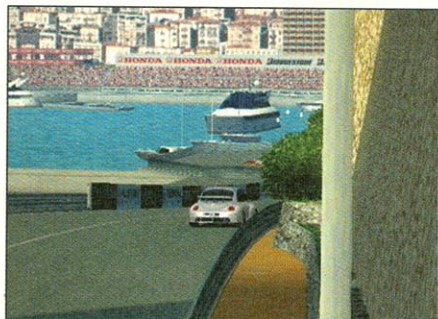
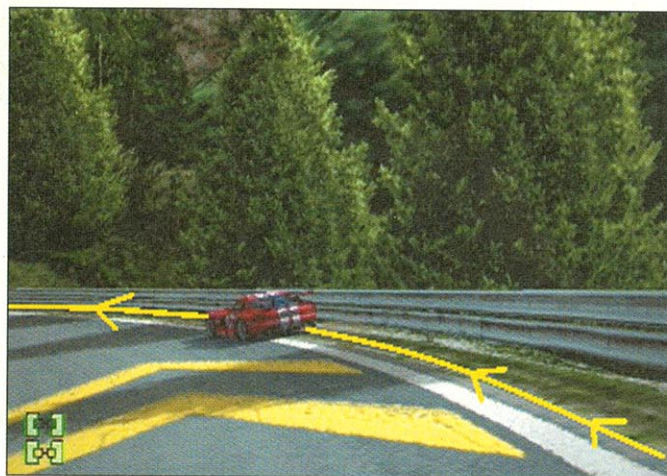
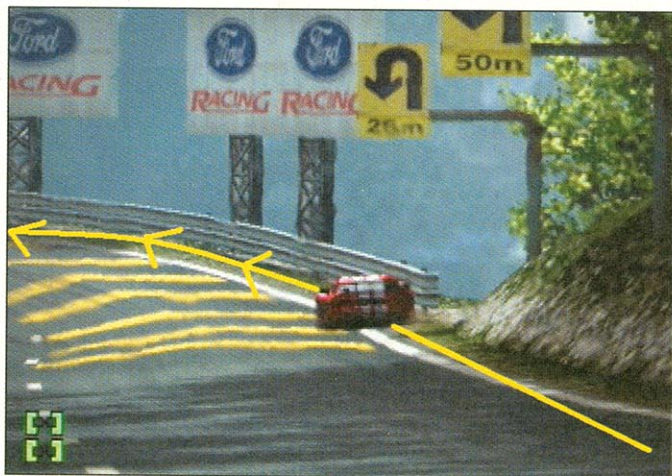
fungen versuchen. Dabei erhalten Sie Fahrhinweise und Fahr Tipps, die Ihnen erklären, wie Sie zum Beispiel bestimmte Kurventypen durchfahren müssen. Setzen Sie die gezeigten Anweisungen bei den Tests in die Tat um und Sie werden Ihre erste Lizenz, also die B-Lizenz, erhalten. Jetzt können Sie sich an die vielen Rennen im Gran-Turismo-Modus wagen.

Welchen Wagen sollte ich zuerst wählen?

rigkeitsstufe erweitern Sie Ihren Fuhrpark für den Arcade-Modus. Unter „Goodies“ können Sie Ihre Fortschritte abrufen und überprüfen, wie viele Rennen Ihnen noch fehlen. Des Weiteren haben Sie im Arcade-Modus die Möglichkeiten Zeitrennen, Testrennen und Rennen gegen menschliche Kontrahenten zu fahren.

Sobald Sie Ihre Lizenz in der Tasche haben, geht es zum Autohändler. Leider reicht Ihr knappes Budget nur für einen Kleinwagen oder einen veralteten Sportwagen. Entscheiden Sie sich entweder für den Toyota Vitz oder für den Toyota Trueno aus den 80er-Jahren. Somit haben Sie von





rennen ein-
nen passen-
den Wagen
zu kaufen?

den Anforderungen für das Rennen entspricht. Mit den Schultertasten des Gamepads können Sie Eigenschaften wie die PS-Zahl, Motorenart (Turbo oder Saugmotor), Antriebsart (Front-, Heck- oder Allradantrieb) der Fahrzeuge vergleichen. Falls Sie keinen geeigneten Wagen finden, sollten Sie zuerst überprüfen, welche Rennen, für die Sie ein passendes Vehikel besitzen, Sie noch nicht gewonnen haben. Als Siegprämie für eine komplette Rennserie winkt nicht selten ein Wagen, den Sie für die nächsten Rennen gut gebrauchen können. Anhand unserer Fahrzeugliste können Sie gezielt Autos gewinnen und somit viel Geld sparen, das Sie besser in das Tuning Ihres Lieblings-Boliden investieren sollten.

Wie komme
ich ans
schnelle
Geld?

Manche Rennen werden Ihnen schwerer fallen als andere. Genauso gibt es für bestimmte Rennen höhere Siegprämien als für andere. Solange Sie keine Lizenz haben, empfiehlt sich das Rennen auf dem Super Speedway im Lightweight-Cup. Der Speedway ist eine relativ anspruchslose

Eignet sich
der Verkauf
von Autos,
um an Geld
zu kommen?

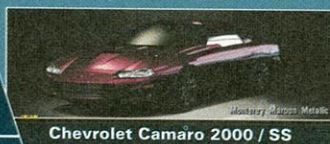
Strecke, auf der Sie mit einem auf Geschwindigkeit getunten Wagen mit Leichtigkeit Siege erringen werden. Sie können so hohe Siegprämien erhalten, ohne viel fahrerisches Können zum Einsatz zu bringen. Die NA-Meisterschaft, für die Sie eine Lizenz benötigen, bringt Ihnen ebenso wie die Turbo-Meisterschaft hohe Siegprämien ein. Die Teilnahme an der Turbo-Meisterschaft empfiehlt sich deswegen, weil Sie dort wiederum an Rennen auf dem einfachen Super-Speedway teilnehmen können. Sobald Sie einen geeigneten Wagen haben, sollten Sie das Rennen auf der Test-Strecke bei der Gran-Turismo-Weltmeisterschaft wählen. Dort erhalten Sie die höchsten Siegprämien in der Anfänger-Liga.

Kaum, da Sie nur einen Bruchteil des Neupreises des Wagens erhalten. Selbst wenn Ihr Wagen für Unsummen getunt wurde, wirkt sich dies nicht positiv auf den Erlös aus. Daher sollten Sie Ihre Wagen behalten, außer, Sie bekommen ein Auto – wie in der Tourist Trophy den Audi TT – doppelt.

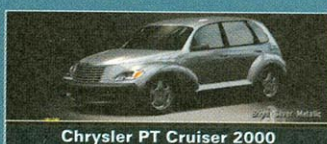
Anfang an die Möglichkeit, an Spezialrennen teilzunehmen, entweder am Toyota-Vitz-Cup oder am 80er-Jahre-Rennen. Sie sparen dadurch spätere Anschaffungskosten dieser Wagen ein. Investieren Sie Gewinne in das Tuning Ihres Boliden. Konzentrieren Sie sich vorerst voll auf das leistungssteigernde Motortuning.

Lohnt es
sich, für je-
des Spezial-

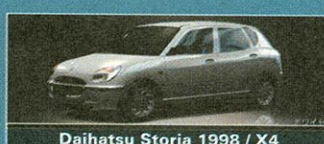
Vorab sollten Sie überprüfen, ob Sie keinen Wagen in Ihrer Garage haben, der



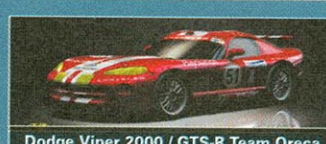
Chevrolet Camaro 2000 / SS



Chrysler PT Cruiser 2000



Daihatsu Storia 1998 / X4



Dodge Viper 2000 / GTS-R Team Oreca



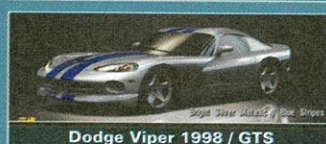
Chevrolet Camaro Racecar



Citroen Xsara 1999 / Rally Car



Daihatsu Mira 1997 / TR-XX Avanzato R.



Dodge Viper 1998 / GTS

Im Gegensatz zum Vorgänger *Gran Turismo 2* können Sie im aktuellen *Gran Turismo*-Titel jeden Wagen nur einmal gewinnen. Dadurch ging die Möglichkeit, durch mehrfachen Wagenverkauf den großen Reibach zu machen, verloren. Lassen Sie Ihre Wagen in der Garage und verdienen Sie Ihr Geld auf ehrliche Art und Weise: durch Rennerfolge.

Worauf sollte ich bei jedem Autokauf achten?

Überlegen Sie lange und sorgfältig, bis Sie Ihr mühsam erkämpftes Kleingeld wieder an den Mann bringen. Überprüfen Sie vor einem Einkauf zuerst, ob Sie nicht einen geeigneten Wagen in einem Rennen gewinnen können. Ist dies nicht der Fall, wird Ihnen der Gang zum Autohändler nicht erspart bleiben. Suchen Sie nach einem Fahrzeug, das sowohl passend für ein Spezialrennen als auch für weitere Rennen ist. Achten Sie auch darauf, dass der Wagen noch ausreichend getunt werden kann und somit eventuell auch in einer höheren Rennliga zum Einsatz kommen kann. Als Beispiel hierfür kann die USA-Meisterschaft genannt werden. Mit Ihrem in der Beginner-Liga gekauften

Bekomme ich für meine Fortschritte im GT-Modus auch Bonuswagen?

Mustang haben Sie in der Amateur-Liga trotz Maximaltuning kaum eine Chance gegen die Corvette, die Viper oder die Shelby Cobra. Investieren Sie von Anfang an etwas mehr Geld und leisten Sie sich eine Corvette. Mit dieser können Sie auch noch Rennen in der Amateur-Liga gewinnen. Extratipp: Speichern Sie vor dem Wagenkauf ab und testen Sie dann den Wagen erst auf seine Fahreigenschaften und Tuningmöglichkeiten. Sind Sie mit dem Wagen nicht zufrieden, können Sie Ihren alten Spielstand wieder laden und den nächsten Wagen ausprobieren.

Soll ich jeden Wagen behalten?

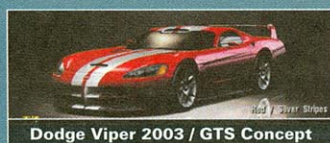
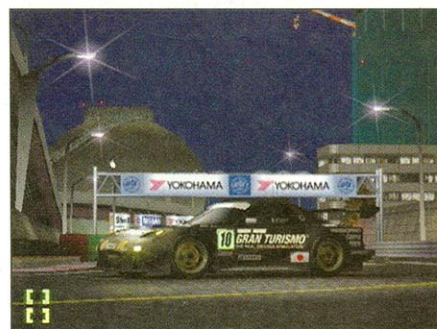
Ihren Fortschritt im GT-Modus können Sie anhand der Prozentwertung erkennen. Haben Sie 50 % des Spiels geschafft, werden Sie mit einer Renn-Corvette beglückt, die sich ideal für die meisten Rennen der Amateur-Liga eignet. Bei 75 % erhalten Sie den Mazda 787B, einen High-End-Rennwagen, den Sie für die Rennen in der Profi-Liga dringend benötigen werden.

Abgesehen davon, dass Sie nur einen Bruchteil des eigentlichen Wertes des Wa-

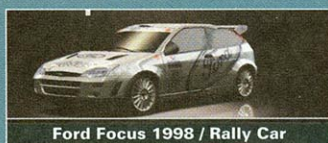
gens erhalten, können Sie Ihre Wagen durchaus verkaufen. Ob Sie dies nun zur Geldbeschaffung tun oder ob Sie lediglich Ihre Garage ausmisten wollen, sei dahingestellt. Achten Sie nur darauf, dass Sie einen Top-Wagen für jede Kategorie behalten, da auch in höheren Ligen immer wieder schwächere Wagen, wie zum Beispiel der Toyota Vitz zum Einsatz kommen. Seien Sie beim Verkauf Ihrer Fahrzeuge immer vorsichtig, nicht damit Sie später im Spielverlauf den verkauften Wagen benötigen und ihn für sauer verdientes Geld nochmal kaufen müssen.

Ich gewinne manche Rennen einfach nicht. Was tun?

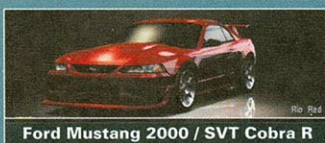
Verzweifeln Sie nicht, denn meistens liegt das nur an Ihrem fahrbaren Untersatz. Tunen Sie Ihren Wagen bis aufs Äußerste oder erset-



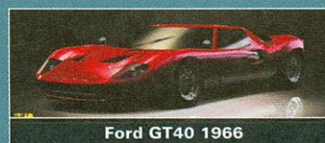
Dodge Viper 2003 / GTS Concept



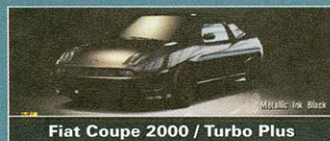
Ford Focus 1998 / Rally Car



Ford Mustang 2000 / SVT Cobra R



Ford GT40 1966



Fiat Coupe 2000 / Turbo Plus



Ford Escort 1996 / Rally Car



Ford GT40 1969 / Race Car



Ford Tickford Falcon XR8 2000

INFO Bonuswagen

LIGA:	WAGEN:	ANFORDERUNG:	MOTOR:	ANTRIEB:
B	Toyota Sprinter Trueno APEX	Sunday Cup	NA	FR
B	Mazda Eunos Roadster	Cupman Cup	NA	FR
B	Toyota Vitz RS 1.5	FF-Challenge	NA	FF
B	Nissan Silvia K's 1800	FR-Challenge	Turbo	FR
B	Toyota MR Spider	MR-Challenge	NA	MR
B	Suzuki Altoworks Sports Limited	4WD-Challenge	Turbo	4WD
B	Mini Cooper 1.3 I	Lightweight K-Cup	NA	FF
B	Chevrolet Camaro SS	Stars and Stripes Grand Championship	NA	FR
B	Mazda Roadster RS	Spider and Roadster	NA	FR
B	Mazda Savanna RX-7	80's Sports Car Cup	Turbo	FR
B	Honda CRX Del Sol	Race of NA Sports	NA	FF
B	Daihatsu Mira Tr-XX Avantzo R	Turbo Race of Turbo Sports	Turbo	FF
B	Audi TT Quattro	Tourist Trophy	Turbo	4WD
B	Mercedes SLK 230 Kompressor	Legend of the Silver Arrow	Kompressor	FR
B	Toyota Celica SS-II	New Generation Sports Altezza Race	NA	FF
B	Toyota Vitz 1.5 RS	Vitz Race	NA	FF
B	Honda Civic SiR	Honda Type-R Racing	NA	FF
B	Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR	Mitsubishi Evolution Meeting	Turbo	4WD
B	VW Beetle RSI	Beetle Cup	Turbo	4WD
B	Toyota Celica GT-Four	Gran Turismo World Championship	Turbo	4WD
	Mitsubishi Lancer Evolution VI	Gran Turismo World Championship	Turbo	4WD
	Nissan Skyline GT-R V-Spec 2	Gran Turismo World Championship	Turbo	4WD
	Mazda Miata	Gran Turismo World Championship	Turbo	FR



Alle Goldmedaillen in der Beginner-Liga Mitsubishi Lancer Evolution V GSR Turbo 4WD

LIGA:	WAGEN:	ANFORDERUNG:	MOTOR:	ANTRIEB:
A	Mazda RX-7 Type RZ	Japanese Championship	Turbo	FR
	Lancer Evolution IV GSR	Japanese Championship	Turbo	4WD
	FTO-GP-R	Japanese Championship	NA	FF
	Subaru Impreza Wagon WRX	Japanese Championship	Turbo	4WD
A	Subaru Impreza Sedan VI	American Championship	Turbo	4WD
	Chevy Camaro Race Car	American Championship	NA	FR
	Audi TT 1.8 Quattro	American Championship	Turbo	4WD
	Mazda RX 7 RS	American Championship	Turbo	FR
A	Gillette Vertigo Race Car	European Championship	NA	FR
	Lotus Elise 190	European Championship	NA	MR
	Nissan Skyline GTR V-spec	European Championship	Turbo	4WD
	Mini Cooper 1.3 I	European Championship	NA	FF
A	Nissan C-West Razo Silvia	Gran Turismo World Championship	Turbo	FR
	Nissan Z	Gran Turismo World Championship	NA	RR
	Toyota GT One	Gran Turismo World Championship	Turbo	MR
	Mazda RX-8	Gran Turismo World Championship	NA	FR
A	VW Beetle RC	Gran Turismo World Championship	NA	FF
	VW Lupo	Deutsche Tourenwagen Meisterschaft	NA	FF
	Opel Astra Touring Car	Deutsche Tourenwagen Meisterschaft	NA	4WD
	RUF 3400 S	Deutsche Tourenwagen Meisterschaft	NA	MR
A	Toyota Celica TDR Sports M	FF-Challenge	NA	FF
A	Toyota Sprinter Tureno APEX Shigeno	FR-Challenge	NA	FR
A	Honda NSX Type-S Zero	MR-Challenge	NA	MR
A	Mitsubishi Lancer Evolution VII GSR	4WD-Challenge	Turbo	4WD
A	Spoon Sports S2000 (Race Car)	Stars and Stripes	NA	FR
A	Subaru Legacy Blitzen B4	Boxer Spirit	Turbo	4WD
A	Nismo Skyline GT-RS-Tune	80's Sports Car Cup	Turbo	4WD
A	Mazda RX-8	Race of NA Sports	NA	FR
A	Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR	Turbo Race of Turbo Sports	Turbo	4WD
A	Mine's GT-R N1V-spec	Gran Turismo Allstars	Turbo	4WD
	Raybrinx NSX	Gran Turismo Allstars	NA	MR
A	Alta NSX JGTDC	All Japan GT Championship	NA	MR
	Denso Supra	All Japan GT Championship	Turbo	FR
A	Nismo 400R	Red Emblem	Turbo	4WD
A	CLK Touring Car (D2 AMG)	Legend of the Silver Arrow	NA	FR
A	Tom's X 540 New Generation Sports Altezza Race	Turbo	FR	
	Toyota Vitz	New Generation Sports Altezza Race	NA	FF
A	Honda NSX-R	Type-R-Meeting	NA	MR
A	Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally Car	Mitsubishi Evolution Meeting	Turbo	4WD
A	Mitsubishi FTO LM Race Car	Dream Car Championship	NA	FF
A	Mazda RX-7 LM Race Car	Dream Car Championship	Turbo	FR



Alle Goldmedaillen in der Amateur-Liga Team Oreca Dodge Viper GTSR NA FR



Honda Accord 2000 / Euro-R



Honda Castrol Mugen NSX 2000 / GT Car



Honda Artta NSX 2000 / GT Car



Honda NSX 1992 / Type R



Honda Accord 2000 / Euro-R



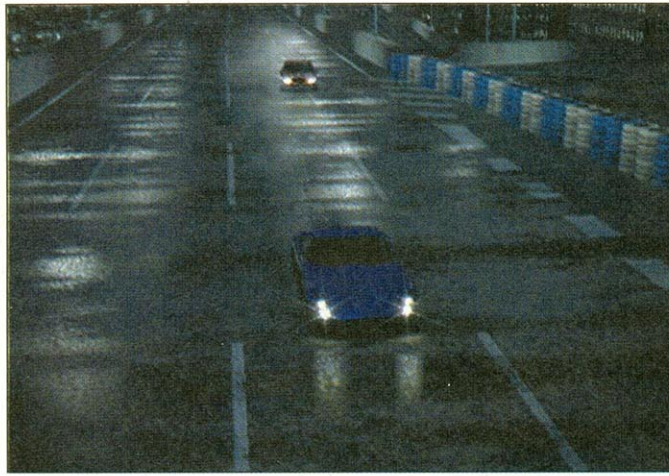
Honda Castrol Mugen NSX 2000 / GT Car



Honda NSX 1997 / Type S Zero



Honda S2000 2000 / Type V



zen Sie ihn durch ein besseres Vehikel. Jetzt steigen Ihre Chancen auf einen Sieg. Hin und wieder kann es auch sein, dass Sie gegen einen überstarken Gegner antreten müssen. Wenn Sie bereits wissen, dass Sie mit Ihrem Wagen unterlegen sein werden, sollten Sie das Rennen verlassen und noch einmal starten. Die Gegner sind nun neu ausgewählt und mit etwas Glück sind dann auch nur langsamere Wagen am Start.

Allgemeine Fahrtipps

Gibt es ein allgemeines Motto, nach dem ich fahren sollte?

Wenn es um Kurven geht sollten Sie stets dem Motto „langsam rein, schnell heraus“ folgen. Bremsen Sie Kurven frühzeitig an und versuchen Sie, voll zu beschleunigen, sobald Sie den Scheitelpunkt passiert haben. Wenn Sie zu langsam aus einer Kurve wieder herausbeschleunigen und Ihre Gegner Sie überholen, liegt das mit großer Wahrscheinlichkeit daran, dass Sie zu spät gebremst haben.

Was ist beim Bremsen zu beachten?

Der richtige Anbremspunkt und der richtige Bremszeitpunkt sind das A und O, wenn Sie Kurven mit maximaler Geschwindigkeit durchfahren wollen. Da die verschiedenen Wagen in ihren Fahreigenschaften stark variieren, kann man keine allgemeingültigen Hinweise über den Anbremspunkt und den Bremszeitpunkt geben. Die Lizenzprüfungen sind eine ideale Übung, um zu erlernen, wie man vor und in den



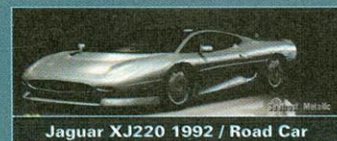
Honda S2000 1999



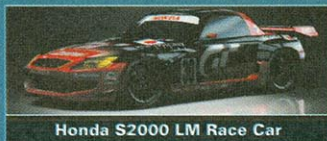
Honda Integra 1998 / Type R 98 Spec



Honda Civic 1993 / SiR-II(EG)



Jaguar XJ220 1992 / Road Car



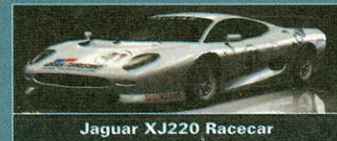
Honda S2000 LM Race Car



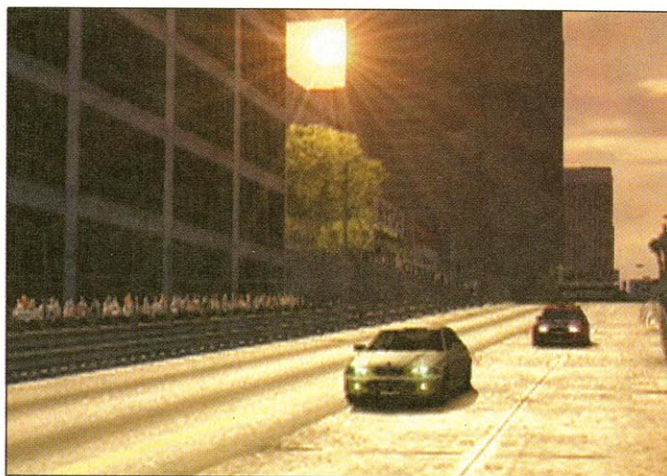
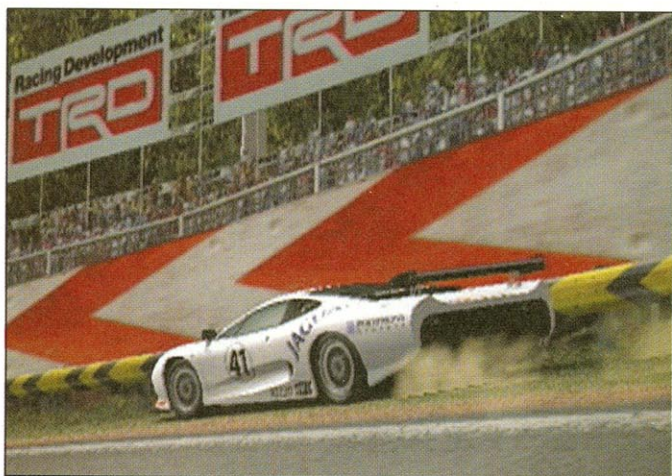
Honda Civic 1998 / Type R(EG)



Honda Cr-X Del-Sol 1993 / SiR



Jaguar XJ220 Racecar



Gibt es Orientierungshilfen?

verschiedenen Kurventypen zu bremsen hat. Prägen Sie sich die Ideallinien der verschiedenen Kurven ein und versuchen Sie, diese auf Kurven während der Rennen zu übertragen.

Die Beschilderung der Strecke gibt Ihnen Hinweise auf kommende Kurven und deren Intensität. Darüber hinaus sollten Sie Markierungen und Schilder auf der Strecke und am Streckenrand dazu nutzen, um den idealen Anbremspunkt zu finden. Wenn Sie den Eindruck haben, dass Sie eine Kurve schneller fahren können, müssen Sie in der nächsten Runde etwas später hinter Ihrer Orientierungshilfe bremsen. So können Sie sich Stück für Stück an die Grenzen Ihres Wagens tasten.

Benötige ich die Handbremse?

Selten. Sie kommt nur in sehr engen Kurven zum Einsatz, in denen Ihre normale Lenkung nicht ausreicht. Darüber hinaus können Sie die Handbremse dazu nutzen, um Ihren Wagen wieder auf die Strecke auszurichten, wenn er außer Kontrolle geraten ist. Im Rallye-Modus ist die Handbremse von

Gibt es Tricks beim Fahren?

größerer Bedeutung als auf den restlichen Rennstrecken.

Kaum – Da es sich bei GT 3 bis auf das fehlende Schadensmodell um eine Simulation handelt, ist das Fahrverhalten der Boliden und der Spielablauf voll auf Realität getrimmt. Dennoch gibt es einen nützlichen Tipp, um mit Maximalgeschwindigkeit durch enge Kurven zu kommen. Dazu benötigen Sie aber Kurven, bei denen die Fahrbahnbegrenzung direkt an der Strecke liegt. Solche Kurven können Sie ungebremst anfahren. Kurz vor dem Beginn der Kurve müssen Sie dann Ihren Wagen möglichst parallel an der äußeren Streckenbegrenzung entlangfahren. Schlittern Sie an der Bande entlang durch die Kurve, geben Sie dabei Vollgas und len-

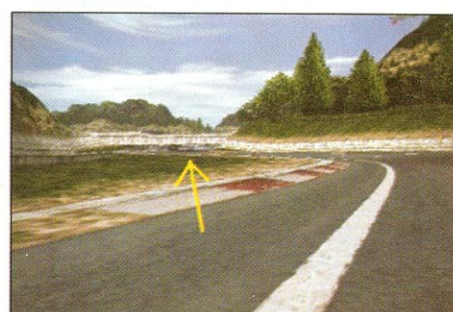
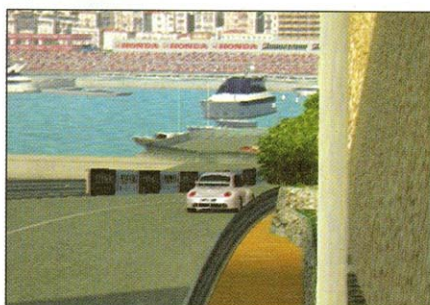
Gibt es Abkürzungen?

ken Sie leicht mit. Finden Sie heraus, bei welchen Kurven dieser Trick möglich ist, und Sie werden fortan bessere Chancen bei Rennen auf solchen Strecken haben.

Soll ich mich fair verhalten?

Hin und wieder können Sie ein oder zwei Kurven sparen, indem Sie die Strecke verlassen und geradeaus durch den Schotter oder das Gras brettern. Je nach Untergrundbeschaffenheit wird Ihr Wagen dabei unterschiedlich stark gebremst. Achten Sie darauf, keine vermeintlichen Abkürzungen durchs Grüne zu nehmen, die Sie mehr Zeit und Geschwindigkeit kosten, als wenn Sie auf der Strecke geblieben wären.

Niemand wird es Ihnen danken! Also setzten Sie sich über alle Regeln aus der Fahrschule hinweg und lassen Sie es auf den Strecken



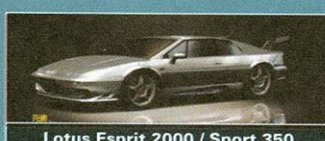
Alle Autos von A-Z



Jaguar XKR 1999 / Coupe



Lister Storm V12 1999 / Race Car



Lotus Esprit 2000 / Sport 350



Lotus Motor Sport Elise 1999



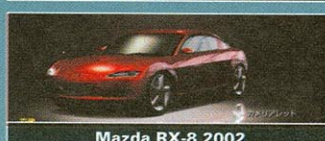
Lancia Delta 1992 / HF Integrale



Lotus Esprit 2000 / V8-SE



Lotus Elise 1998 / 190



Mazda RX-8 2002

richtig krachen. Nutzen Sie das Heck Ihres Vordermanns vor Kurven zum Bremsen. Das hat den positiven Effekt, dass Ihr Wagen stark abgebremst wird und der Gegner dadurch so viel Schwung bekommt, dass er einen Abflug an die Bande oder ins Kiesbett macht. Scheuen Sie nicht davor zurück, beim Durchfahren von Kurven seitlich in Ihre Kontrahenten zu fahren, wenn Ihr Wagen sich zu sehr dem äußeren Kurvenrand nähert. Ein kontrollierter Crash kann Ihren Wagen wieder richtig ausrichten und Ihren Gegnern Probleme bereiten. Besonders im Rallye-Modus sind Rempelen an der Tagesordnung. Achten Sie auf Ihren Rückspiegel. Herannahende Kontrahenten können nach einem Crash benutzt werden, um Ihren Wagen wieder auf Geschwindigkeit zu bringen, indem sie Ihre Karosse von hinten rammen. Zudem können Sie dank dem Rückspiegel Überholversuche der Verfolger vereiteln.

Worin bestehen die Unterschiede zwischen front- und heckgetriebenen Fahrzeugen?

Ein frontgetriebener Wagen neigt zum Untersteuern, das heißt, er schiebt in Kurven geradeaus, anstatt dem Lenkeinschlag zu folgen. Mit heckgetriebenen Fahrzeugen können Sie durch Kurven driften. Das Heck des Wagens neigt besonders in Kurven zum Ausbrechen. Betätigen Sie deshalb das Gaspedal mit Respekt, um Dreher zu vermeiden. Wenn Sie nach einer Kurve den Wagen wieder gerade auf die Strecke ausrichten wollen, müssen Sie gegenlenken.

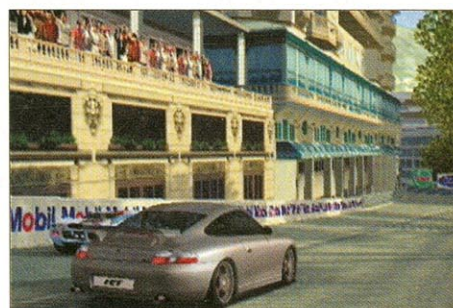
Warum überholen mich meine Gegner, wenn ich durch Kurven drifte?

veneintritt zum Untersteuern und beim Austritt aus der Kurve zum Übersteuern.

Wenn Sie eine Kurve driftend nehmen, sind Sie in der Regel immer viel langsamer, als wenn Sie die Kurve normal durchfahren. Versuchen Sie deshalb, Drifts zu vermeiden, auch wenn dies die wohl coolste Art ist, eine Kurve zu nehmen. Bedenken Sie auch, dass sich Ihre Reifen beim Driften stark abnutzen. Wenn Sie in den anspruchsvolleren Rennen der Profi-Liga eine gute Figur machen wollen, müssen Sie Ihren Fahrstil auf einen geringen Reifenverschleiß einstellen.

Wann soll ich meine Reifen wechseln?

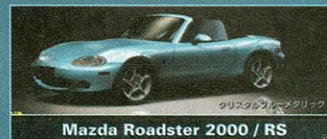
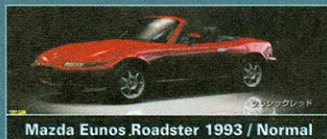
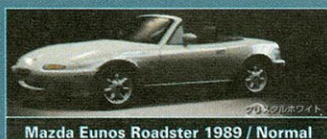
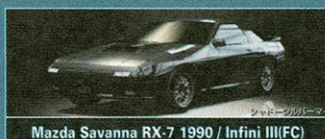
Einen Boxenstopp müssen Sie von dem Zustand Ihrer Reifen und Ihrer Platzierung im Rennen abhängig machen. Die Reifen müssen spätestens gewechselt werden, wenn sie rot sind. Ihr Wagen wird dann immer schwerer kontrollierbar und Ihre Rundenzeiten werden langsamer. Ihr Vorsprung vor den Gegnern wird dahinschmelzen und Ihre Siegchancen sinken. Achten Sie



deshalb immer auf den Zustand Ihrer Reifen. Darüber hinaus müssen Sie sich an Ihren Gegnern orientieren. Mit 15 bis 20 Sekunden Vorsprung auf den Rest des Feldes können Sie beruhigt in die Boxengasse einbiegen. Bei 5-Runden-Rennen sollten Sie sich einen Boxenstopp genau überlegen und abwarten, ob Ihre Gegner die Reifen wechseln.

Wodurch zeichnen sich allradgetriebene Wagen aus?

Allradwagen bezeichnet man am besten als eine Mischung aus frontgetriebenen und heckgetriebenen Fahrzeugen. Sie neigen beim Kur-



Tuning

Was sollte ich beim Tunen beachten?

Achten Sie auf ein ausgewogenes Tuning. Es macht wenig Sinn, den Motor eines Wagens bis auf Maximalleistung zu tunen, wenn das Fahrwerk, die Bremsen und der Antrieb nicht daran angepasst sind. Nur wenn die Tuningkomponenten untereinander harmonisieren, weist Ihr Wagen optimale Fahreigenschaften auf. Was hilft ein PS-Monster mit einer Wahnsinnsbeschleunigung, wenn man wegen eines schlechten Fahrwerks und nicht angepassten Bremsen aus jeder Kurve fliegt? Ferner ist zu beachten, dass Tuning sich nicht erhöhend auf den Verkaufspreis des Wagens auswirkt.

Lohnt sich wirklich jedes Tuning?

Tunen Sie nur, wenn es unbedingt nötig ist. Das heißt, wenn Sie zum Beispiel absolut keine Chance in den Rennen haben. Bei Rennen, an denen wie z. B. beim Beetle Cup nur ein bestimmtes Modell teilnehmen darf, müssen Sie Ihren Wagen bis aufs Maximum tunen, damit Sie der Konkurrenz überlegen sind.

Kann ich beim Tunen sparen?

Überlegen Sie sich jede Investition in Ihren Wagen genau. Anstelle zum Beispiel einen Turbo Stufe für Stufe aufzurüsten, können Sie viel Bares sparen, wenn Sie die ersten Stufen auslassen und sich gleich für



Womit sollte ich beim Tuning loslegen?

die höchste Stufe entscheiden. Sparen Sie lieber noch ein paar Runden, falls Ihnen das nötige Kleingeld fehlt.

Investieren Sie zuerst in Sportreifen, da Reifen nicht teuer sind, sich aber gleich positiv aufs Fahrverhalten

auswirken. Als Nächstes sollten Sie den Chip Ihres Boliden tunen und sich eine bessere Auspuffanlage zulegen. Mit relativ geringem finanziellem Aufwand kann so das Fahrverhalten und die Motorleistung verbessert werden.

Der Rallye-Modus

Wie lege ich mit dem Rallye-Modus los?

Dazu benötigen Sie zuerst die Rallye-Lizenz. Sie können die R-Lizenz wie die anderen Lizenzen durch Bestehen verschiedener Prüfungen erhalten. Die Demonstrationen der einzelnen Tests bereiten Sie bestens auf die Prüfungen vor und zeigen Ihnen die Besonderheiten beim Fahren eines Rallye-Boliden.

Kann ich mit jedem Wagen auf die

Nein, ihr Wagen muss geländetauglich sein und es müssen Rallye-Reifen an

Rallye-Strecken?

ihm angebracht werden können. Viele der Allradwagen, vor allem Fahrzeuge japanischer Hersteller wie Subaru oder Mitsubishi, sind auch abseits der Straßen einsetzbar. Beachten Sie, dass Sie auf den letzten beiden Regenstrecken auch mit normalen Straßenwagen antreten können.

Inwiefern steuert sich mein Wagen anders?

Das Fahren abseits von Straßen unterscheidet sich stark vom Fahren auf festen Straßen. Auf Schotter oder



Mazda Demio 1999 / GL-X



Mercedes-Benz CLK55 2000



Mine's Skyline GTR-N1 Vspec



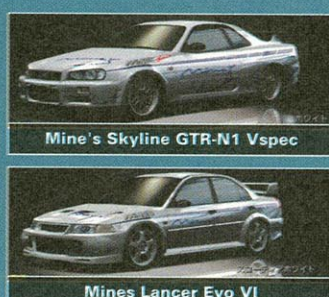
Mazda 787B 1991



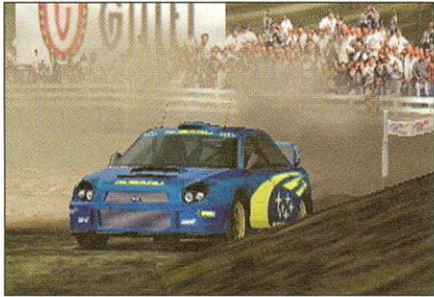
Mercedes-Benz CL600 2000



Mercedes-Benz SLK 1999 / 230 Kompressor



Mine's Lancer Evo VI



Erde bekommt Ihr Wagen kaum Grip und ist nur schwer kontrollierbar. Vor allem in Kurven wird Ihr fahrerisches Können gefordert. Aber auch beim Bremsen und Beschleunigen verhält sich Ihr Wagen anders als auf befestigten Straßen. Lernen Sie, diese Umstände zu berücksichtigen und werden Sie auch abseits der Straße zu einem Gott am Lenkrad.

Kann ich im Rallye-Modus auch Autos gewinnen?

Sobald Sie alle drei Rennen auf einer Strecke gewonnen haben, erhalten Sie als Belohnung einen Wagen. Gewinnen Sie alle Rennen im Rallye-Modus, erhalten Sie den Suzuki Escudo, mit dem Sie fortan über die Rallye-Strecken fliegen können.

Soll ich die Handbremse benutzen?

Vor allem in engen Kurven werden Sie nicht auf die Handbremse verzichten können. Wenn Sie die Kurve mit der normalen Bremse angebremsst haben, müssen Sie kurz auf die Handbremse tippen und dabei lenken. Das Heck Ihres Wagens wird nun ausbrechen. Lenken Sie rechtzeitig dagegen und geben Sie wieder Vollgas, sobald der Wagen wieder gerade auf der Strecke steht.

Wie kann ich die Rennen gewinnen?

Die Wahl des richtigen Wagens entscheidet wie im ganzen Spiel meistens über Sieg oder Niederlage. Wählen Sie deshalb einen

INFO Rallye-Modus

R	Toyota Celica	Tahiti – Challenge of Rallye
R	Ford Escort	Tahiti Maze
R	Ford Focus	Smokey Mountain Rallye
R	Subaru Impreza/Peugeot 206	Swiss Alps
R	Toyota Corolla	Tahiti II (rückwärts)
R	Subaru Impreza/Peugeot 206	Tahiti Maze II (rückwärts)
R	Mitsubishi Lancer Evolution VI	Smokey Mountain Rallye II (rückwärts)
R	Mitsubishi Lancer Evolution VII (Prototyp)	Swiss Alps II (rückwärts)
R	Citroën Xsara	SS-5 (Regen)
R	Subaru Impreza (Prototype)	SS-5 (Regen, rückwärts)



Alle Goldmedaillen in der Rallye-Liga: Suzuki Escudo – Pikes Peak Version



Wagen, der dem Ihres Gegners in der Motorleistung und vom Gewicht her überlegen ist. Sobald Sie sich an das Fahrverhalten Ihres Wagens gewöhnt haben, wird es kein Problem mehr sein, als Sieger aus den Rennen hervorzugehen. Natürlich ist es eine größere Herausforderung, gegen ebenbürtige Gegner anzutreten.

Ich verliere zu leicht die Kontrolle über meinen Wagen. Was tun?

Vermeiden Sie hektische Lenkbewegungen auf den unbefestigten Pisten. Nutzen Sie zur Not die Streckenbegrenzung, um Ihren Wagen abzufangen oder um Dreher zu vermei-

den. Besonders nach Sprüngen ist das Risiko, die Kontrolle zu verlieren, besonders groß. Achten Sie deshalb darauf, den Sprung kontrolliert und mit einer angemessenen Geschwindigkeit anzufahren.

INFO „to be continued ...“

Im zweiten Teil unserer GT 3-Komplettlösung erfahren Sie alles über Tuning, die Rennen in der Profi-Liga und Tipps und Tricks für fortgeschrittene Fahrer. Darüber hinaus werden wir Ihnen einige sehr empfehlenswerte Wagen vorstellen und Sie in das richtige Setup Ihrer Boliden einweisen. Zudem werden wir Ihnen verraten, welche Traumwagen noch erspielt werden können und was an dem Gerücht um die Formel-1-Flitzer dran ist.



Mini Mini Cooper 1999 / 1.3i



Mitsubishi FTO 1996 / LM Race Car



Mitsubishi GTO 1999 / Twin Turbo



Mitsubishi Lancer 1998 / Evolution V GSR



Mitsubishi FTO 1997 / GP Version R



Mitsubishi GTO 1995 / Twin Turbo



Mitsubishi Lancer 1996 / Evolution IV GSR

Alle übrigen Autos unseres kompletten Überblicks über den Fuhrpark in Gran Turismo 3 finden Sie im zweiten Teil unserer Lösung in der nächsten Ausgabe der Play Zone.

Extermination

>> GENRE
Action-Adventure
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Sony
>> INTERNET
www.playstation.de

Ihre Mission im Ewigen Eis birgt viele Gefahren. Wir zeigen Ihnen, wie Sie in der mit Bakterien verseuchten Forschungsanlage überleben.

Allgemeine Tipps

Haben die Kreaturen einen wunden Punkt?

Einige Kreaturen besitzen auf ihrem Körper einen leuchtenden Punkt. Auf diese Stelle brauchen Sie nur einige Male zu schießen, damit der Gegner zu Boden geht.

Wie orientiere ich mich am besten?

Wenn Sie einen Auftrag bekommen, wird Ihnen der Zielbereich durch einen gelben Punkt auf der Karte markiert. Mit dieser Hilfe können Sie sich wesentlich besser in dem Komplex orientieren.

Welches Heilmittel soll ich benutzen?

Wenn Sie verletzt sind, sollten Sie eine Krankenstation aufsuchen. Hier finden Sie eine Apparatur, in der Sie den Impfstoff einsetzen können. Die mobilen Heilmittel, für die Sie keine Maschine benötigen, sollten Sie nur im extremen Notfall einsetzen. Für die Zwischen- und den Endgegner werden Sie eine Menge dieser Mittel benötigen.

Was befindet sich in den Kisten?

In den Kisten befinden sich nützliche Dinge – aber auch Gegner. Schießen Sie aus

Wozu dienen die Magazine?

sicherer Entfernung auf diese Kisten. So können Sie schon früh sehen, welche Kisten etwas Nützliches beinhalten und welche Kisten Gefahren bergen.

Erscheinen die Tonnen nach einiger Zeit wieder?

Explosive Tonnen erscheinen nach einiger Zeit wieder. Nutzen Sie dies, indem Sie die Tonnen in die Luft jagen, wenn ein Gegner daneben steht und verlassen Sie den Raum. Betreten Sie anschließend wieder den Raum und setzen Sie die gleichen Tonnen erneut gegen weitere Gegner ein. Eventuell müssen Sie einige Räume zurücklaufen, damit die Tonnen wieder erscheinen.

Wie werde ich die bissigen Kreaturen los?

Wenn sich eine Kreatur an Ihnen festgebissen hat, müssen Sie schnell die X-Taste drücken. Dadurch

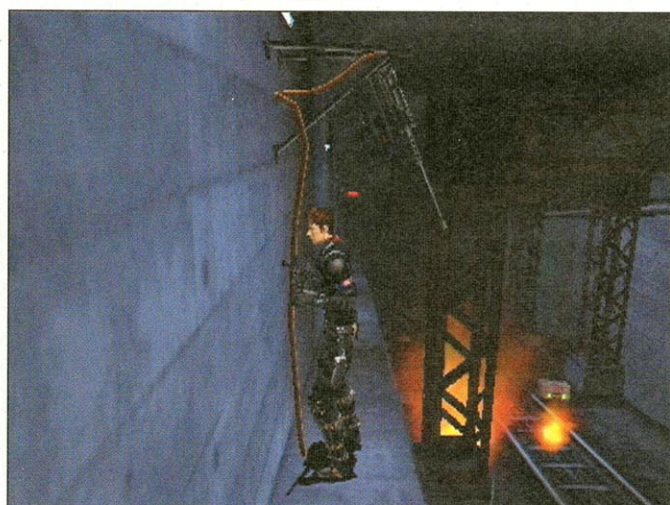
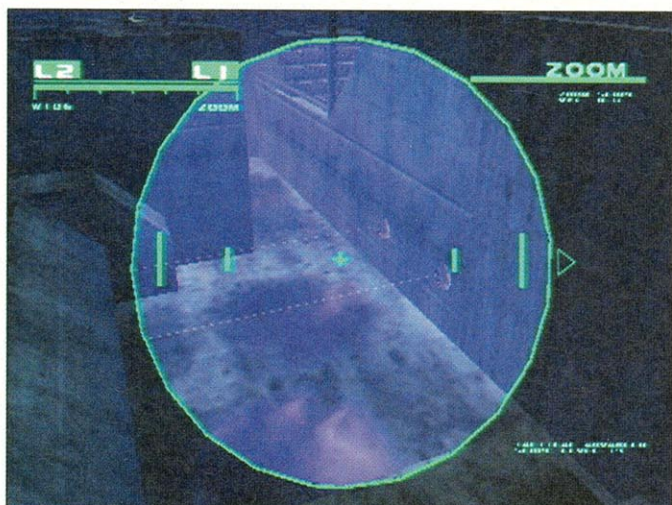
Wie deaktiviere ich die Sprengfallen?

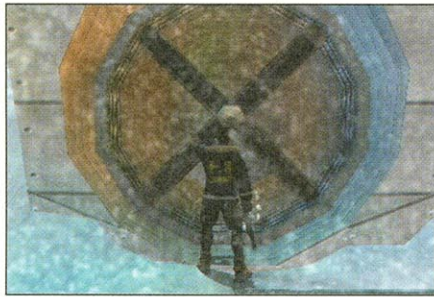
können Sie das Vieh abschütteln und eine eventuelle Infektion vermeiden.

Wie deaktiviere ich die Geschütztürme?

Gehen Sie dicht an das dünne Kabel, das zwischen dem Sprengstoff und der Wand gespannt ist. Benutzen Sie anschließend das Messer, um das Kabel zu zerschneiden. Setzen Sie das Messer schon aus einiger Entfernung ein und tasten Sie sich langsam an die Falle heran.

Von den Geschütztürmen verläuft ein Kabel zum Boden. Durch dieses Kabel wird das Geschütz mit Strom versorgt. Sie können dem Laser ausweichen und das Kabel zerschneiden. Sie können aber auch alternativ zuerst einen Schuss auf das Geschütz abfeuern, damit es für kurze Zeit außer Betrieb ist. Dann können Sie in aller Ruhe das Kabel durchtrennen. Sie sollten aber nicht alle Geschütztürme ausschalten, da diese nicht nur auf Sie, sondern auch auf Ihre Gegner schießen.





Hinterer Bereich des Lagers

Wo geht's lang?

Öffnen Sie zu Beginn die Kiste und nehmen Sie die Batterie an sich. Benutzen Sie die Batterie mit dem Schalter neben dem Fahrstuhl. Folgen Sie dem Weg, bis Sie bei dem Lkw angekommen sind. Da der Lkw nur ein wenig in der Gletscherspalte versinkt, müssen Sie sich keine Sorgen machen, dass Sie abstürzen. Bevor Sie die Leiter hinaufsteigen, sperren Sie noch die Gittertür auf und öffnen die Kiste. TIPP: Hinter dem Tank können Sie eine Leiter hinaufklettern. Oben befindet sich eine weitere Kiste.

Wie gelange ich durch den Ventilator?

Wenn Sie die beiden Abgründe überwunden haben, stehen Sie vor einem Ventilator. Stellen Sie sich dicht vor die Rotorblätter und warten Sie, bis der Ventilator komplett stillsteht. Achten Sie darauf, dass Sie genau in der Mitte stehen, damit Sie ohne hängen zu bleiben in den Gang gelangen.

Unterirdischer Tunnel

Wo muss ich zuerst hingehen?

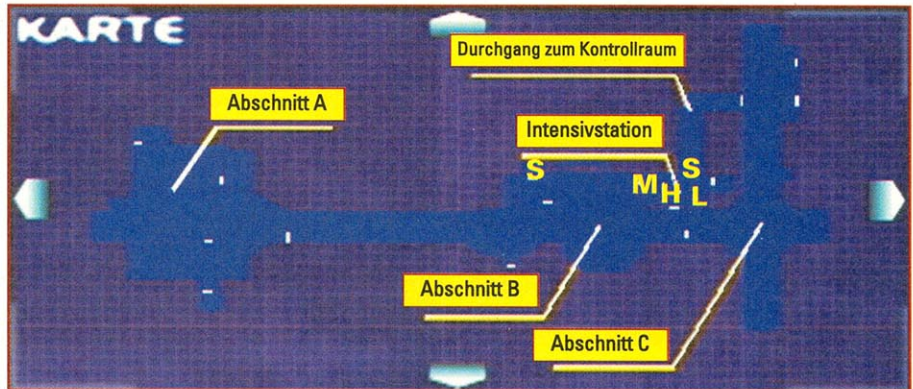
Im Komplex angekommen, gehen Sie in den kleinen Raum, in dem sich Roger aufhält und krabbeln durch den Lüftungsschacht. An dessen Ende finden Sie eine Heil-Einheit.

Wie öffne ich die verschlossene Tür?

Folgen Sie den Schienen und zerschneiden Sie die Kabel der Geschütztürme. Am Ende des Ganges befindet sich eine verschlossene Tür. Versuchen Sie, diese zu öffnen. Wenn Roger einen Funkspruch abgegeben hat, laufen Sie zurück und sprechen mit ihm. Daraufhin öffnet er die Tür und Sie können Abschnitt A betreten.

Wie öffne ich das Schloss?

In der Halle folgen Sie erneut den Schienen und öffnen im hinteren Teil der Halle die Gittertür auf der rechten Seite. Dahinter stoßen Sie erneut auf



Wo ist der Schalter für den Transformator?

eine Tür mit einem Vorhängeschloss. Zerschneiden Sie das Vorhängeschloss und öffnen Sie die Tür. Der Schalter im folgenden Raum steuert das Gleis, auf dem sich der Zug befindet.

Wie öffne ich das Tor?

Durch Verschieben des Gleises haben Sie einen Lüftungsschacht freigelegt, an dessen Ende etwas Munition und zwei medizinische Gegenstände liegen. Zurück in der Halle, klettern Sie auf den Zug. Springen Sie auf die Metallkisten dahinter. Wieder müssen Sie durch einen Lüftungsschacht kriechen. Im dahinter liegenden Raum betätigen Sie den Schalter für den Transformator und kehren zu Roger zurück.

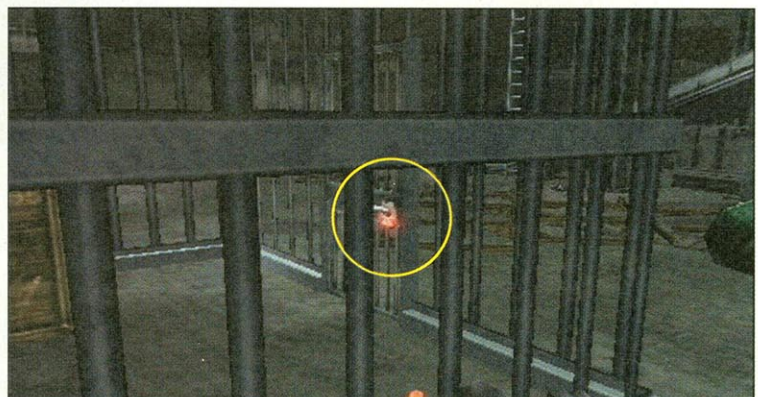
Wie gelange ich auf das Fließband?

ter gedrückt haben. Auf der gegenüberliegenden Seite klettern Sie die Leiter hinauf und nehmen die Karte von der Wand. Laufen Sie anschließend durch das zerstörte Tor und benutzen Sie Ihre Batterie an der verschlossenen Tür.

Wie öffne ich den Käfig?

Nach einer kurzen Zwischensequenz gehen Sie zu der Tür, hinter der eine Frau mit Schutzanzug steht. Sie schreibt einen Code auf die Scheibe der Tür, den Sie später im Hauptcomputer eingeben müssen. Gehen Sie anschließend durch die freigegebene Tür und betätigen Sie den Schalter, um das Fließband zu aktivieren.

Sie haben zwei Möglichkeiten, in den vergitterten Käfig zu gelangen. Entweder, Sie klettern über den Gabelstapler auf die Galerie und hangeln sich zu dem Käfig hinüber, oder Sie stellen sich neben den Käfig und zerschneiden durch die Gitter das Schloss, das die Tür von innen versperrt. Laufen Sie das Fließband hinauf und folgen Sie dem Gang nach rechts.





Kontrollturm

Wie lautet die Kombination?

Beim Kontrollraum angekommen, laufen Sie nach links und balancieren über das Rohr. Passen Sie auf, dass Sie nicht stürzen, da sich unterhalb des Rohres eine Wasserlache befindet, die unter Strom steht. Auf der anderen Seite angekommen, zerstören Sie die Kiste und stehen vor einer offenen Stromleitung. Warten Sie so lange, bis keine Funken mehr sprühen und krabbeln Sie durch das Loch. Im Kontrollraum schalten Sie den Computer ein und geben dann die Kombination: 51204791 ein. Achtung: Wenn Sie den Raum wieder verlassen, müssen Sie auf die Sprengfalle achten. Neben dem kleinen Bunker befindet sich eine weitere Erkennungsmarke.

Welche Tür hat sich geöffnet?

Gehen Sie danach zu dem kleinen Podest und springen Sie an das Gitter über Ihnen. Daran können Sie sich auf die andere Seite hangeln und diesen Bereich durch die Tür verlassen. Laufen Sie nun den Gang weiter, bis Sie wieder den Lagerbereich erreichen. Dort hat sich inzwischen die verschlossene Tür geöffnet.

Ebene 1: Sicherheit

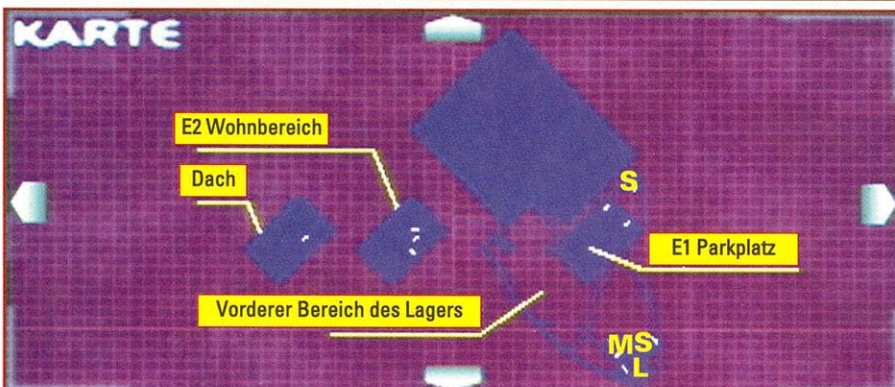
Wo benutze ich die α -Karte?

Im Sicherheitsbereich übergibt Ihnen Cindy die α -Zugangskarte. Außerdem finden Sie zwei Kisten, in denen sich die Schrotflinten-Einheit und die Zoom-Zielseinheit befinden. Mit diesen Zusatzteilen können Sie Ihre Waffe aufrüsten. Gehen Sie jetzt wieder in die Lagerhalle und betreten Sie den Sicherheitsdurchgang. In dem Teil des Ganges, in dem es dunkel ist, führt eine Leiter in einen kleinen Vorraum. Die Tür dort können Sie jetzt mit der Karte öffnen. In dem

Raum befinden sich Schrotpatronen und ein Medikament. Gehen Sie anschließend wieder zurück in die Lagerhalle und öffnen Sie den Fahrstuhl mit der α -Zugangskarte. Die heraustorkelnde Kreatur ist mit ein paar Schüssen der Schrot-

flinte schnell zur Strecke gebracht. Geben Sie aber auf die kleinen Biester acht, die versuchen, Sie anzuspringen und mit grüner Säure zu bespritzen. Schnappen Sie sich die Erkennungsmarke der Kreatur und steigen Sie in den Fahrstuhl ein.

Vorderer Bereich des Lagers



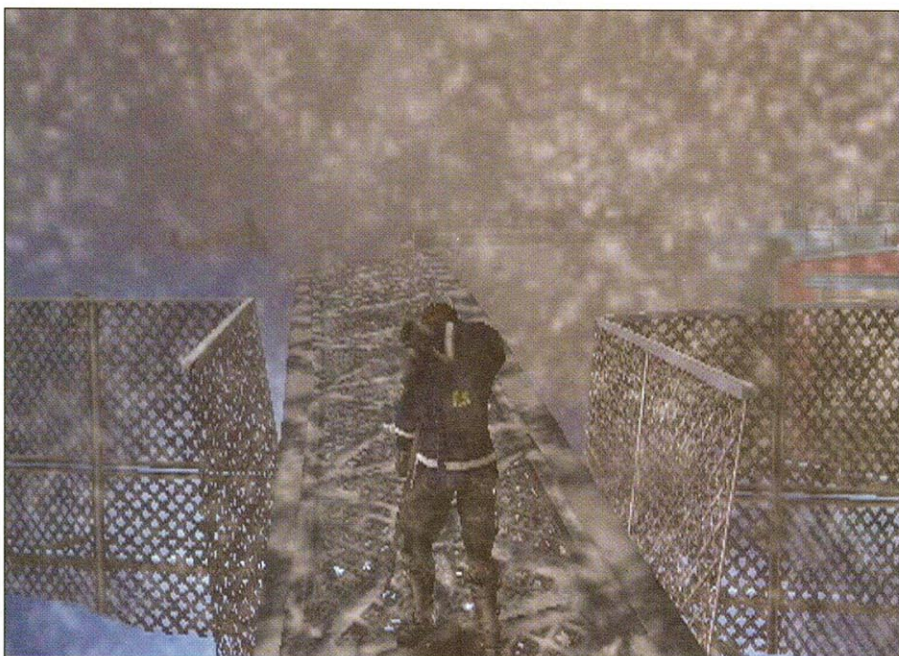
Wie schütze ich mich vor der Kälte?

Oben angekommen treffen Sie auf Travis, der Sie mit weiteren Informationen versorgt. Hier haben Sie auch die Möglichkeit, Ihre Munition aufzustocken und Ihren Spielstand zu sichern. Öffnen Sie das Tor, laufen Sie schnell rechts um das Gebäude herum und öffnen Sie die Tür. Sie müssen sich deshalb beeilen, weil Sie ohne schützende Kleidung Schaden nehmen. In dem Raum befindet sich eine Jacke, die Dennis automatisch in sein Inventar aufnimmt. Schnappen Sie sich das Stemmeisen aus der Kiste und laden Sie nach Bedarf Ihre Batterie auf.

Wie öffne ich den Kanaldeckel?

Kartenlegende
H Heilstation
L Ladestation
M Munition
S Speichern

Mit dem Stemmeisen öffnen Sie den Kanaldeckel und steigen die Leiter hinab. Kriechen Sie dann in den Lüftungsschacht und biegen Sie nach ein paar Metern links ab. Dort befindet sich ein Kanister für den Flammenwerfer. Setzen Sie Ihren Weg durch den Lüftungsschacht weiter fort und öffnen Sie die Kiste im nächsten Raum. Darin befindet sich etwas Munition



Soll ich den Sprengsatz zünden?

Was hat die Explosion gebracht?

Wo ist das erste Teil des Ultra-Werfers?

Wo muss ich langgehen?

für die Schrotflinte. Die verschlossene Tür können Sie erst im späteren Verlauf des Spiels öffnen. Deshalb kriechen Sie den Weg wieder zurück.

Wieder im Freien, klettern Sie die Leiter hoch und heben die Erkennungsmarke vom Boden auf. Laufen Sie nun über den Steg. Am Ende des Stegs finden Sie den Leutnant, der beim Versuch, den Sprengstoff zu platzieren, erfroren ist. Setzen Sie die vier Einheiten aus Ihrer Batterie ein und laufen Sie schnell den Weg zurück und die Leiter hinab. Nach einigen Explosionen klettern Sie die Leiter wieder hinauf und gehen auf die Rückseite des Gebäudes. Dort steht eine Kiste, die durch einen Geschützturm bewacht wird. Laufen Sie schnell zur Kiste und nehmen Sie die Schrotmunition an sich.

Durch die Explosion ist der Pfeiler über den Zaun in das angrenzende Gebiet gestürzt und bildet nun eine Brücke zwischen den beiden Gebieten. Gehen Sie über den Pfeiler und betreten Sie den angrenzenden Bereich. Auf der linken Seite steht eine Kiste mit der Flammenwerfer-Einheit. Hier halten sich zwei große Kreaturen auf, die sich unsichtbar machen können. Sie benötigen reichlich Munition, um diese Viecher zu erlegen.

Öffnen Sie auf alle Fälle die Kiste, die in dem kleinen Transporter steht. Darin befindet sich das erste Teil des Ultra-Werfers.

Laufen Sie dann zur Treppe und gehen Sie diese hinauf. Deaktivieren Sie die Sprengladung mit dem Messer und erklimmen die Leiter. Nachdem Sie die Lücke übersprungen haben, klettern Sie auf der anderen Seite die Leiter hinab und schalten die Geschütztürme aus. Hinter der Tür öffnen Sie die Luke mit dem Stemmeisen und steigen in das Loch.

Filtrieranlage

Wie öffne ich die verschlossene Tür?

Schleichen Sie, eng an die linke Wand gedrückt, zur anderen Seite. Dort liegt hinter der Leiter eine Erkennungsmarke. Klettern Sie auf den Turm und nehmen Sie die Karte dieser Region. Von hier aus können Sie eine Kreatur sehen. Erledigen Sie diese mit ein paar gezielten Schüssen. Hangeln Sie sich bis zu der Plattform, auf der sich das Ventil befindet. Wenn Sie das Ventil aufdrehen, wird das Wasser aus dem Becken abgelassen und eine Tür öffnet sich. Gehen Sie den Weg zurück und durch die Tür. Im unteren Teil des Beckens steht eine Kiste, in der sich ein weiteres Magazin befindet. Klettern Sie anschließend die Leiter hinauf.

Wie gelange ich an die Bodenluke?

Verlassen Sie den Käfig und laufen Sie schnell zu der Leiter. Auf der Galerie können die beiden Kreaturen Sie nicht erreichen. Springen Sie an das Gitter über ihnen und hangeln Sie sich bis zu dem kleinen Vorsprung mit der Kiste. Wenn Sie während des Hangels die Taste zum Zielen drücken, befestigt sich Dennis mit einem Gurt an dem Gitter und Sie können im Hängen die Gegner erledigen. Über das Dach des Lastwagens erreichen Sie den Boden. Wenn Sie den Schalter hinter dem Ketten-

Die Leiter führt nirgendwo hin!

fahrzeug betätigen, fährt die Hebebühne nach oben und Sie können durch die Luke im Boden den Raum verlassen.

Hier enden die Leitern nicht wie üblich auf dem Boden, sondern hören mitten in der Luft auf. Halten Sie immer Ausschau nach weiteren Leitern oder Gittern. Wenn Sie auf einer Leiter stehen, können Sie sich nach links und rechts lehnen und mit der X-Taste zur anderen Leiter schwingen. Am Ende klettern Sie eine Leiter hinauf, die durch die Decke führt.

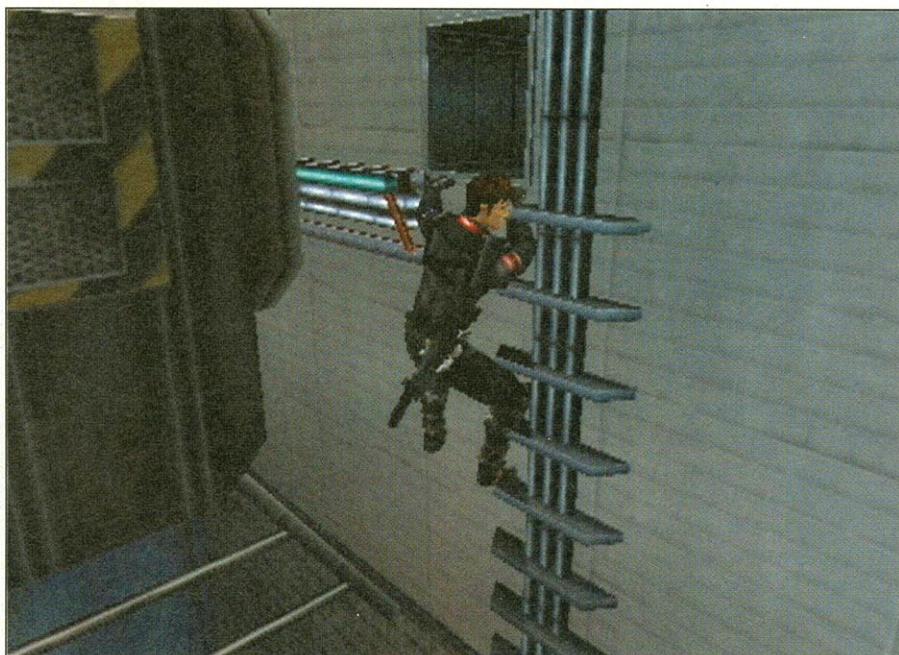
Vorderer Anlagenbereich Flügel B

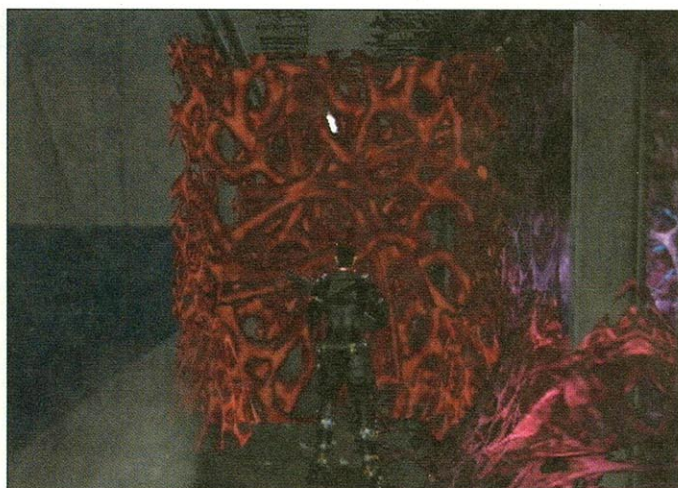
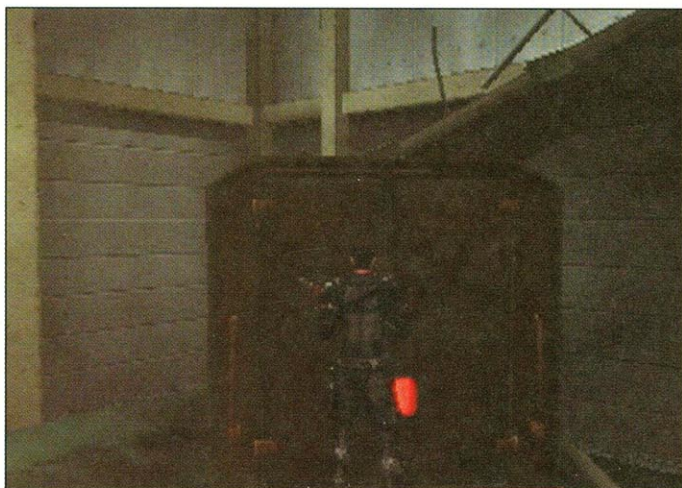
Worauf muss ich im Treppenhaus achten?

Das Ende der Leiter ragt in ein Treppenhaus hinein. Gehen Sie vorsichtig die Treppe hinauf, sonst laufen Sie in eine Sprengfalle. Öffnen Sie die erste Tür. Dahinter erwartet Sie wieder eine Zwischensequenz. Verlassen Sie den Raum und gehen Sie durch die Schwingtür in die Bar. Auf der Theke finden Sie eine Impfstoff-Ampulle. Gehen Sie dann wieder in das Treppenhaus und folgen Sie den Stufen hinauf zum Dach.

Was muss ich auf dem Dach machen?

Auf dem Dach kriechen Sie in die Unterführung neben der Treppe. Halten Sie die Augen nach Sprengfallen offen. Am Ende der Unterführung finden Sie ein weiteres Magazin und eine Er-





Wo steht das Schneemobil?

kennungs-marke. Gehen Sie dann auf den Landeplatz und schießen Sie auf die Kreatur, die sich an den Wassertank krallt. Nach einer Zwischensequenz finden Sie sich in der Bar wieder. Dort erzählt Ihnen die Forscherin einige nützliche Dinge über die Sprengkapseln und gibt Ihnen einen Schlüssel. Mit diesem Schlüssel können Sie das Schneemobil öffnen.

Begeben Sie sich wieder in das Treppenhaus und gehen Sie die Stufen hinab. Unten angekommen, zerschießen Sie das Schloss an der Tür und öffnen sie. Im hinteren Teil der Garage steht das Schneemobil. Stellen Sie sich an die Tür der Lade-fläche und wählen Sie den Schlüssel aus Ihrem Inventar. Im Schneemobil befinden sich eine neue Batterie und einige Medikamente. Nachdem Sie alles eingesammelt haben, gehen Sie wieder in das Treppenhaus und klettern in die Bodenluke.

Was mache ich mit der neuen Batterie?

Mit der neuen Batterie können Sie jetzt die verschlossene Tür öffnen. Mit dem Fahrstuhl fahren Sie anschließend in den Abschnitt D.

Abschnitt D

Was ist in diesem Abschnitt zu beachten?

Im Abschnitt D angekommen, werden Sie sofort von mutierten Hunden angegriffen. Warten Sie, bis der Köter neben die Tonnen gelaufen ist, und schießen Sie dann auf die Tonnen. Wenn die Explosion nicht ausreicht, ballern Sie dem Vierbeiner noch einige Kugeln in den verfaulten Körper. Hinter der nächsten Ecke

Welche Abzweigung muss ich nehmen?

sind einige Geschütztürme installiert. Achten Sie darauf, dass Sie nicht in deren Zielsucher geraten und kappen Sie die Stromkabel. Hinter dem umgestürzten Waggon liegt eine weitere Erkennungs-marke.

Holen Sie sich die Erkennungs-marke, die sich hinter den Metallkisten befindet. Gehen Sie anschließend die Treppe hinauf und klettern Sie in den Lüftungsschacht. Krabbeln Sie geradeaus bis zur ersten Kreuzung. In dem Raum links von Ihnen steht eine Kiste mit einer Erweiterung für Ihre Waffe und geradeaus liegt etwas Napalm für Ihren Flammenwerfer. Kriechen Sie nach rechts und folgen Sie dem Schacht. Bei der nächsten Abzweigung kriechen Sie nach links und lassen sich in den Raum hinabfallen. Aus der Kiste nehmen Sie die Rakete. Bevor Sie den Raum durch den zweiten Lüftungsschacht verlassen, zerschießen Sie noch das Schloss an der Tür.

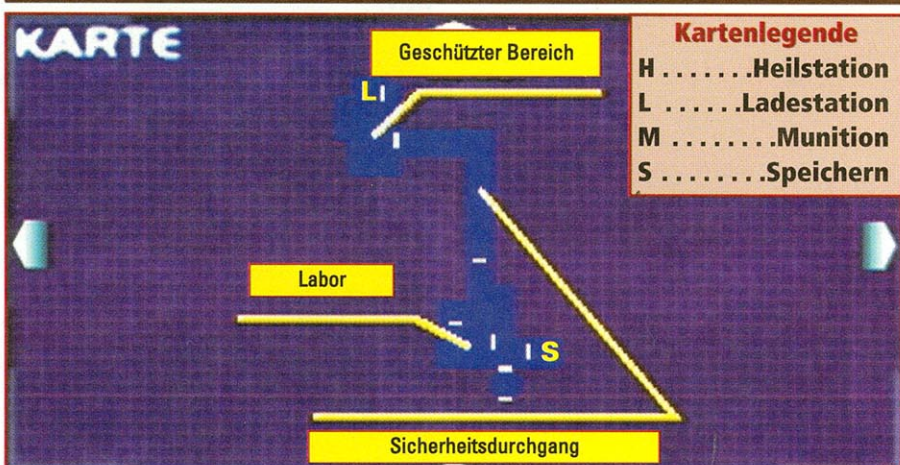
Wo finde ich den Sprengcode?

Folgen Sie dann dem Lüftungsschacht, bis Sie den nächsten Raum erreicht haben. Darin entdecken Sie einen toten Soldaten und eine Forscherin, die auch nicht mehr unter den Lebenden weilt. Neben dem bedauernswerten Paar finden Sie einen Code und eine Erkennungs-marke. Klettern Sie dann wieder in den Lüftungsschacht und gehen Sie durch die Tür im nächsten Raum.

Wie mache ich den Korridor frei?

Folgen Sie dem Korridor nach rechts und zerschneiden Sie die Netze, die den Gang versperren. Dahinter erwartet Sie eine Selbstschussanlage und ein mutierter Hund. Zoomen Sie ganz nah an die Kanone heran und schießen Sie einige Male auf den blau leuchtenden Punkt. Bevor Sie die Tür zum Forschungsbereich öffnen, sollten Sie noch einen Abstecher in den Lüftungsschacht auf der rechten Seite machen. Am Ende des Schachts finden Sie etwas Medizin.

Forschungsbereich EB2





In welchen Raum soll ich gehen?

Heben Sie die Erkennungsmarke auf, bevor Sie in den Fahrstuhl steigen. Rüsten Sie Ihre Waffe mit dem Schrotgewehr aus, da auf der nächsten Ebene ein Mutant auf Sie zustürmt. Nachdem Sie den Fahrstuhl verlassen haben, gehen Sie nach rechts in den Raum. Dort finden Sie neben einer Karte für diesen Bereich auch ein Gerät, mit dem Sie Ihren Spielstand speichern können. Gehen Sie anschließend durch die gegenüberliegende Tür und zerstören Sie die Kisten. In einer Kiste befindet sich eine Nachtsicht-Einheit, die Ihnen in diesem Bereich noch nützlich Dienste erweisen wird. Legen Sie sich nicht mit den Fledermäusen an, wenn diese unter der Decke hängen. Solange Sie den Flattermännern nichts tun, greifen diese auch nicht an. Nehmen Sie das Magazin an sich und zerstören Sie das organische Gewebe an der Wand. Daneben befindet sich ein Schalter, mit dem Sie die Tür am Ende dieser Sektion öffnen können. In einer der Kisten liegt ein weiteres Magazin für Ihre Waffe.

Wer hämmert denn hier?

Hinter der Tür befindet sich ein Mutant. Wenn Sie die Tür aufmachen, müssen Sie sich auf einen kleinen Kampf gefasst machen. Jagen Sie ihm eine Ladung Schrot in den Körper und feuern ein paar Kugeln ab, wenn er zurücktaumelt. Mit dieser Taktik geht der Mutant schnell zu Boden.

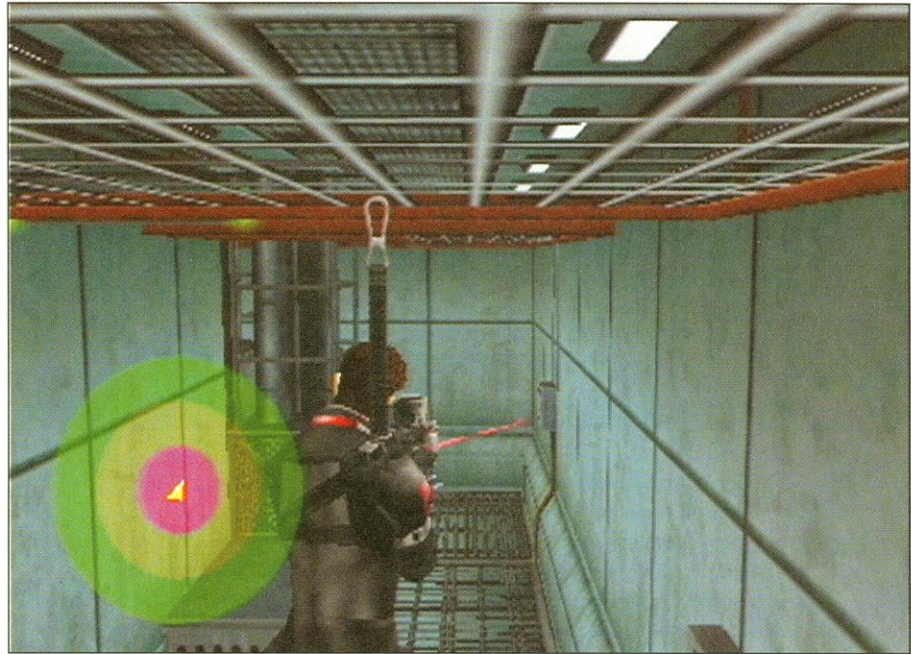
Besteht im Korridor Gefahr?

Wenn Sie zurück im Korridor sind, müssen Sie einen weiteren Mutanten erledigen. Außerdem ist hinter der ersten Ecke eine Sprengladung installiert – also seien Sie auf der Hut. Nachdem Sie den Korridor von allen Gefahren befreit haben, öffnen Sie die Tür am Ende.

Sicherheitsdurchgang

Wie überwinde ich den Strom?

In diesem Gang steht der Boden unter Strom. Klettern Sie links auf die Maschine und springen Sie an das Gitter über Ihnen. Hangeln Sie sich daran entlang, bis das



Gitter zu Ende ist. Jetzt müssen Sie sich an die linke Wand hangeln und ein wenig schaukeln, damit Sie genügend Schwung für einen Sprung auf die andere Seite haben. Dort angekommen, springen Sie wieder an das Gitter und hangeln sich bis zum Ende des Ganges. Zwischendurch müssen Sie ein paar Hydras erledigen.

Geschützter Bereich

Wo befindet sich der Zünder?

Hier erwarten Sie etliche Gegner. Laufen Sie an den Kreaturen vorbei und die Treppe hinauf. Von dort aus können Sie die Angreifer bequem erledigen. Im Nebenraum müssen Sie den Schalter betätigen, um den Zünder zu aktivieren. Klettern Sie in den Lüftungsschacht und biegen Sie nach links ab. Nachdem Sie aus dem Lüftungsschacht gekrochen sind, hängen Sie an einem Rohr. Hangeln Sie nach rechts zur Leiter und klettern Sie diese hinab. Unten finden Sie ein Medikament, eine Packung Schrotpatronen und einen Napalm-Tank. Begeben Sie sich anschließend wieder in den Raum mit dem Zünder. Fahren Sie dann mit dem Fahrstuhl zurück zur Sicherheitsebene.

Sicherheitsebene

Wo befindet sich die Metallplatte?

Laufen Sie zum Lager der Sicherheitsebene. Unter der Galerie liegt der verwundete Gary. Von ihm erhalten Sie die Metallplatte mit dem

Wo kann ich speichern? Wo ist der Schalter?

zweiten Code. Gehen Sie nach der Zwischensequenz durch die verglaste Tür in den Forschungsbereich und steigen Sie in den Fahrstuhl.

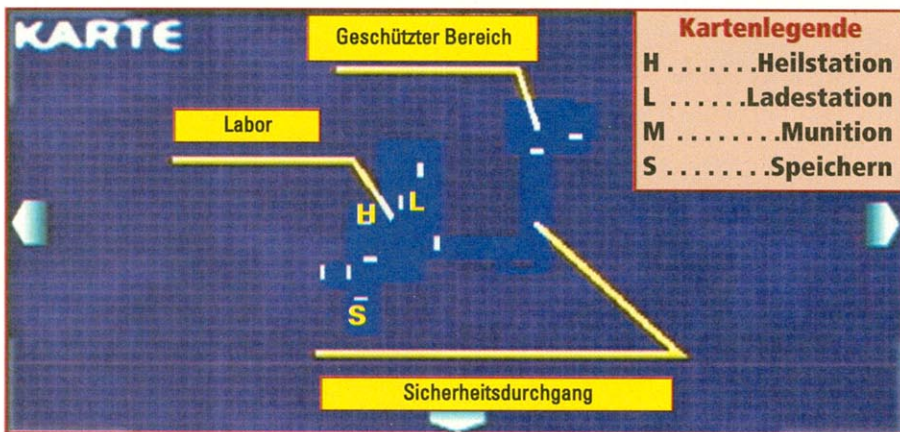
Worauf muss ich im Korridor achten?

Nachdem Sie den Fahrstuhl verlassen haben, wenden Sie sich nach rechts und öffnen die Tür. In dem Raum finden Sie die Karte für diesen Bereich und einen Apparat, mit dem Sie den Fortschritt speichern können.

Wie passe ich den Sicherheitsdurchgang?

Nachdem Sie den Raum wieder verlassen haben, öffnen Sie die Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Dort wartet schon eine Horde Mutanten und Hydras auf Sie. Bestücken Sie Ihre Waffe deshalb mit der Schrotflinteneinheit. In diesem Abschnitt finden Sie eine Heilungsmaschine und eine Ladestation für Ihre Batterie. Im hinteren Teil des Raums befindet sich eine Tür, die in einen kleinen Arbeitsbereich führt. Darin befindet sich neben einem Schalter für die verschlossene Tür auch eine Produktionsstätte für Hydras. Diese sollten Sie zerstören, bevor Sie den Schalter betätigen.

Begeben Sie sich wieder in den Korridor. Hinter der nächsten Ecke klebt eine Sprengfalle an der Wand. Nachdem Sie diese überwunden haben, öffnen Sie die Tür am Ende des Korridors.



Schießen Sie auf die explosiven Tonnen am Ende des Gangs. Danach durchtrennen Sie die Stromkabel der beiden Geschütze und kriechen durch den Lüftungsschacht. Darin finden Sie eine Heilungs-Einheit. Nachdem Sie durch den Schacht gekrochen sind, laufen Sie zu der Tür am Ende des Ganges.

Geschützter Bereich

Wo ist der Schalter?

Im geschützten Bereich laufen Sie an den Gegnern vorbei und die Treppe hinauf. Von dieser Position aus erledigen Sie alle Kontrahenten und sammeln anschließend alle Gegenstände ein. In dem kleinen Raum betätigen Sie den Schalter für die Sprengkapseln. Kehren Sie nun zur Krankenstation zurück, die sich neben der Bar befindet.

2. Stock Wohnbereich

Wo ist die β -Zugangskarte?

Auf dem Weg zum Wohnbereich, finden Sie die Leiche von Sonja. Dieser nehmen Sie die β -Zugangskarte ab. In der Krankenstation bringt Sie Cindy auf den neuesten Stand der Dinge und erzählt Ihnen, dass die Zugbrücke wieder funktioniert. Durch die Filtrieranlage gehen Sie jetzt wieder in den Lagerbereich zurück.

Vorderer Anlagenbereich

Wo ist das zweite Teil des Ultra-Werfers?

Bevor Sie jedoch über die Zugbrücke zu dem Zug gehen, müssen Sie noch das zweite Teil des Ultra-Werfers holen. Begeben Sie sich dazu in den Raum, in dem Sie die Winterjacke gefunden haben. Klettern Sie dort in die Bodenluke und folgen Sie dem Gang

bis zu der Sicherheitstür. Öffnen Sie diese mit der β -Karte. Hinter der Tür befindet sich ein Teil der Filtrieranlage, den Sie zuvor nicht erreichen konnten. In den Kisten finden Sie ein weiteres Teil des Ultra-Werfers und eine stärkere Batterie. Wenn Sie alles eingesammelt haben, begeben Sie sich zur Zugbrücke und folgen den Schienen bis zum Ende des Tunnels.

Wo ist der Zug-Schlüssel?

Öffnen Sie nach dem Kampf die Sicherheitstür und nehmen Sie den Zug-Schlüssel vom Schreibtisch. An der Wand hängt die Karte für das Kraftwerk. Verlassen Sie anschließend wie-

der den Raum und öffnen Sie die Tür des Zuges.

Kraftwerk

Wie gelange ich in die Ausbuchtung?

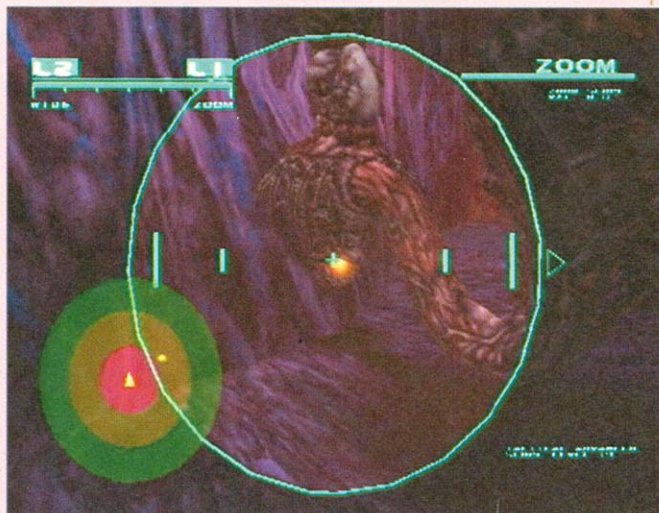
Klettern Sie auf die Mauer und laufen Sie zu der Kiste. Darin befinden sich die Steigeisen, die Sie benötigen, um auf die vereiste Klippe zu gelangen. Hinter den Metallkisten treffen Sie auf Ferryl, der seine Erkennungs-marke nicht mehr benötigt. Klettern Sie die Wand bis zur der Einbuchtung hinauf. Kraxeln Sie hinein und öffnen Sie die Kiste. Darin befindet sich eine weitere Rakete. Gehen Sie anschließend langsam auf die Kante zu, damit sich Dennis fallen lässt und an der Kante festhält. Setzen Sie dann Ihren Aufstieg fort.

Was erwartet mich im Flugzeug?

Auf dem Berg angekommen, treffen Sie den Major. Dieser schickt Sie zu dem abgestürzten Flugzeug, um den Sprengstoff zu bergen. Auf dem Weg zum Flugzeug stellen sich Ihnen noch drei Gegner in den Weg. Sie sollten mindestens einen von ihnen aus dem Weg räumen, um zu dem Flugzeug zu gelangen.

INFO Zwischengegner

Säubern Sie die Gegend von den lästigen Hydren, so dass Sie sich während des folgenden Kampfes allein auf den Zwischengegner konzentrieren können. Steigen Sie auf den Metallsteg und zerstören Sie die Bodenfallen, die sich in der Kampfarena befinden. Springen Sie anschließend von dem Metallsteg herunter und laufen Sie zu der Sicherheitstür. Nach einer Zwischensequenz beginnt der Kampf. Laufen Sie schnell zu dem Granatwerfer, den der Soldat verloren hat und bringen Sie ihn an Ihrer Waffe an. Der Gegner führt zwei unterschiedliche Attacken aus. Bei der ersten wirbelt er mit seinem Schwanz in der Luft herum, und schlägt damit dreimal auf den Boden. Versuchen Sie, dem Schwanz durch ständiges Laufen zu entweichen. Nach dem dritten Schlag hebt er seinen Schwanz sehr langsam an. Dies ist der Augenblick, in dem Sie eine Granate auf den gelben Punkt an der Unterseite der Kreatur abfeuern. Sie können immer nur einen Schuss abfeuern, da sich dieser Punkt nach einem Treffer schließt. Das Wesen ist zwar auch an anderer Stelle verwundbar, ein Treffer richtet dort aber nur wenig Schaden an. Achten Sie also darauf, dass die Granaten ihr Ziel nicht verfehlen. Einen Treffer erkennen Sie an der blauen Flüssigkeit, die aus der Wunde austritt. Wenn Sie keine Granaten mehr haben, müssen Sie mit normaler Munition auf diese Stelle feuern. Bei der zweiten Attacke, die der Gegner ausführt, schlägt er seinen Schwanz an einem Punkt in der Kampfarena auf und führt danach eine kreisförmige Bewegung aus. Dieser Attacke können Sie nicht ausweichen.



gen. Klettern Sie auf die Rampe und gehen Sie hinein. Im Rumpf des Flugzeuges klettern Sie über die Kiste auf der rechten Seite nach oben. Bleiben Sie hinter der Holzkiste stehen und versuchen Sie aus dieser sicheren Position, die Kreatur auf der andere Seite zu erledigen. Anschließend springen Sie auf die andere Seite und nehmen Garys Bombe aus der Kiste. Im unteren Teil des Flugzeuges ist auf der linken Seite eine Tür. Darin sollten Sie Ihren Spielstand speichern, da Ihnen in Kürze ein Zwischengegner gegenüber steht. Klettern Sie anschließend wie-

Wo muss ich mit der DVD hin?

der auf die obere Etage und springen Sie über die hängenden Kisten zum Ausgang.

Unten angekommen, finden Sie sich in dem Gebiet wieder, in dem Sie das Spiel begonnen haben. Schlüpfen Sie wieder durch den Ventilator und bahnen Sie sich Ihren Weg zur Krankenstation neben der Bar, damit Cindy die DVD dekodieren kann. Gehen Sie anschließend die Treppe zum Dach hinauf und klettern Sie über den Zaun auf der rechten Seite. Wenn Sie dem Gitter nach links folgen, gelangen Sie zu einem Turm, an

dem ein Stahlseil befestigt ist. Benutzen Sie den Flaschenzug-Gurt, um auf die andere Seite zu gleiten. Dort finden Sie in den Kisten einige Raketen. Wenn Sie alles eingesammelt haben, lassen Sie sich auf der rechten Seite auf das Gitter hinabfallen und gehen zur Filtrieranlage. Auch dort befindet sich ein Stahlseil, an dem Sie den Flaschenzug-Gurt einsetzen können. Im folgenden Raum finden Sie den Sechs-Schuss-Granatwerfer. Laufen Sie dann zum Kontrollturm und öffnen Sie das große Tor.

Hochsicherheitsbereich

Wie komme ich durch das Wasser?

Betätigen Sie den Schalter und laufen Sie in die Wasserwand. Wenn Sie das Rohr erreicht haben, das von der Decke hängt, zücken Sie Ihr Messer und schneiden es durch. Das Wasser ist nun gefroren und Sie können es mit dem Messer zerstören. Folgen Sie dem Gang und gehen Sie nach links.

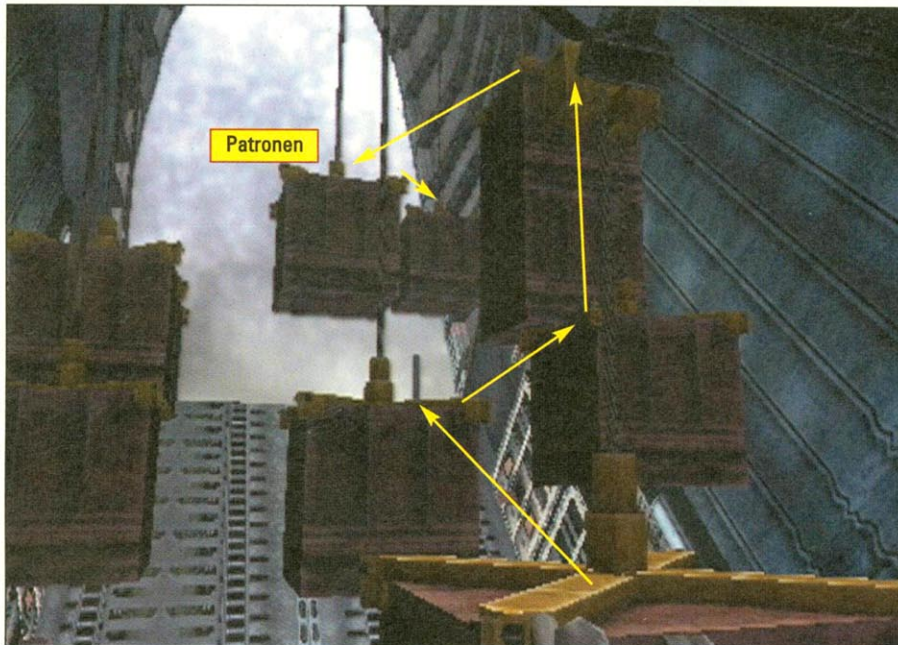
Labor

Wo ist die letzte Sprengkapsel?

Wenn Sie links die Treppe hinabgehen, gelangen Sie in einen Raum, in dem Sie sich heilen und Ihre Waffe nachladen können. Gehen Sie anschließend in das große Labor und besteigen Sie die Gondel. Nachdem Sie die letzte Sprengkapsel aktiviert haben, heben sich sämtliche Hebebühnen in dem Labor. Darunter befinden sich Gegner, aber auch einige Kisten. Durchsuchen Sie alle Kisten in dem Labor.

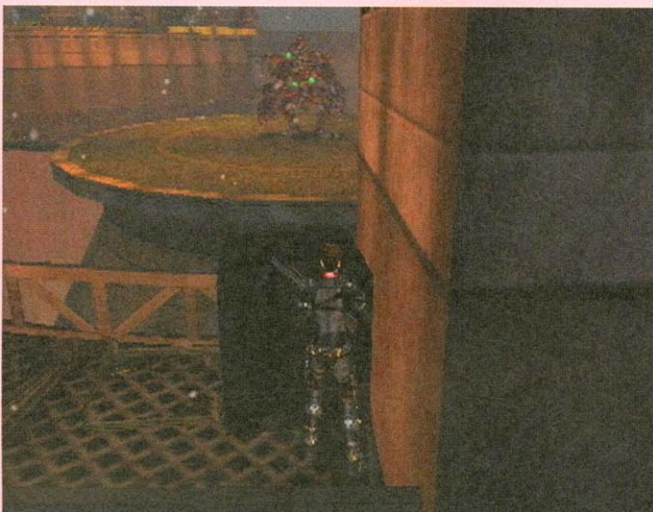
Wo ist das dritte Teil des Ultra-Werfers?

Laden Sie Ihre Batterie und verlassen Sie das Labor. Im Gang der Lieferbucht finden Sie am Ende des Gangs eine Tür, die Sie mit der Batterie öffnen müssen. In diesem Raum steht eine Kiste, die das letzte Teil des Ultra-Werfers enthält. Laufen Sie anschließend in den Lager/Forschungsbereich. Dort hat Cindy die Tür zum Militärhafen für Sie geöffnet. Dort angekommen, müssen Sie sich Ihren Weg zu dem Hovercraft bahnen. Auf dem Weg sollten Sie Ihre Augen offen halten. Auf einem Stapel Metallkisten in der Ecke liegen zwei Magazine für Ihre Waffe.

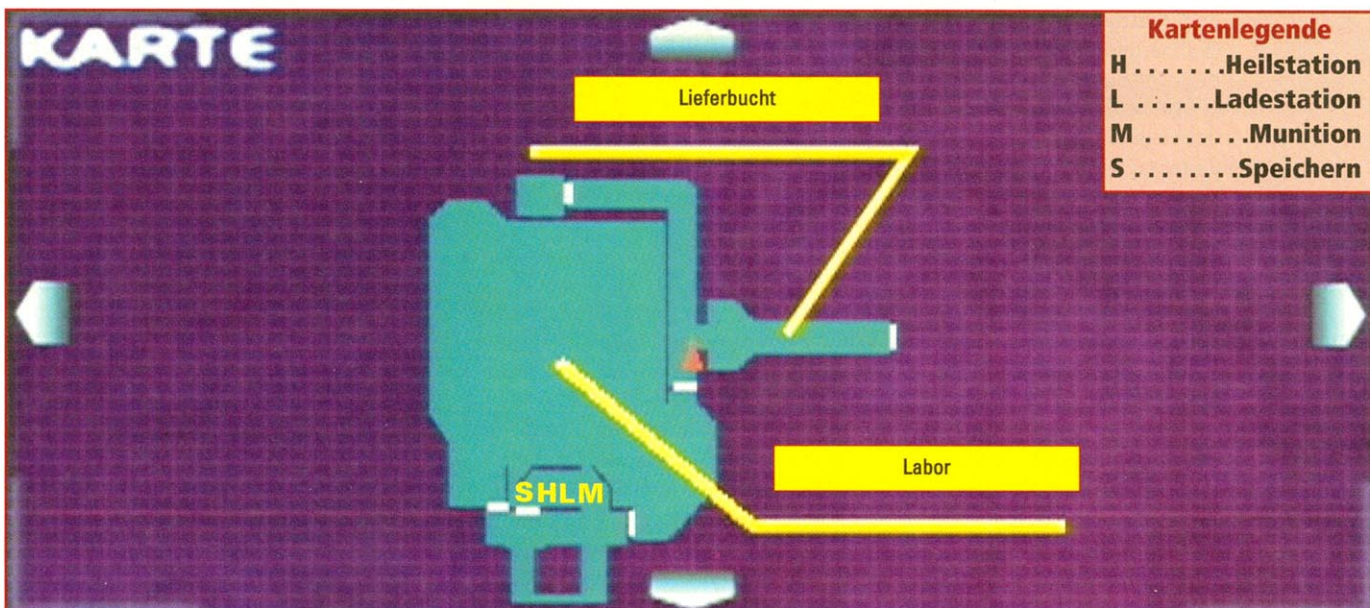


INFO Zwischengegner

Fahren Sie mit dem Lift auf das Dach des Kraftwerks. Dort erwartet Sie der zum Riesen mutierte Roger. Sie müssen nun versuchen, die sechs grünen Punkte zu treffen, die er auf seinem Körper trägt. Nutzen Sie dazu die neu erworbene Dauerfeuer-Erweiterung für Ihre Waffe. Setzen Sie vor allem Granaten ein. Wenn Sie Roger dann schließlich erledigt haben, heben Sie das



Messer und die Erkennungsmarke aus der Mitte der Arena auf. Gehen Sie dann so weit an den Rand des Plateaus, bis eine Zwischensequenz beginnt. Gehen Sie in das kleine Häuschen und betätigen Sie den Hebel für den Kran. Verlassen Sie dann das Häuschen und nehmen Sie den Flaschenzug-Gurt an sich. Bevor Sie sich abseilen, nehmen Sie noch die Erkennungsmarke neben dem Stahlseil.



Das Boot

In welcher Reihenfolge soll ich die Türen öffnen?

Verlassen Sie die Kajüte und zerstören Sie alle Kisten, die auf Deck stehen. Zerschießen Sie auch alle Fässer, weil der Endgegner während des Kampfes auf sie schießt. Gehen Sie zuerst durch den Raum, der verglast ist. Nehmen Sie sich die Munition und betreten Sie dann die letzte Tür an Bord. Speichern Sie Ihren Spielstand und verlassen Sie den Raum. Nun beginnt das Finale.

Das Finale

Wie erledige ich den Endgegner?

Benutzen Sie keine Granaten oder Raketen, sondern laufen Sie auf der rechten Seite die Leiter hinauf, und folgen Sie dem Steg. Benutzen Sie das Seil, um zu dem MG zu gleiten. Schießen Sie auf das Ungetüm und auf die Hydren, die mittlerweile das komplette Luftkissenschiff bevölkern. Wenn sich der Gegner hinter dem Boot befindet, springen Sie von Ihrer Plattform auf das Fahrzeug mit der Kanone. Setzen Sie sich an die Kanone und feuern Sie auf den Gegner. Benutzen Sie zwischendurch die Wiederholungsimpfung, damit Sie nicht zu 100% infiziert werden. Versuchen Sie nicht, die leuchtenden Stellen am Schwanz des Gegners zu treffen. Es genügt völlig, eine beliebige Stelle des Körpers zu treffen. Wenn Sie ihn genügend beharkt haben, springt die riesige Kreatur auf das Boot. Klettern Sie zu Ihrer Rechten auf den Steg und



feuern Sie Ihre restlichen Granaten und Raketen auf den Gegner ab. Achten Sie aber darauf, dass Sie genügend Abstand zu dem Ziel haben, um keine Verletzungen von Ihrer eigenen Rakete oder Granate zu erleiden. Wenn Sie Ihre normale Waffe einsetzen, stellen Sie sich so weit an die Kante, bis Sie nur den grün leuchtenden Punkt auf der Brust des Gegners sehen. Der untere Teil des Körpers sollte durch die Kante versperrt sein. Schießen Sie nun so lange auf den grünen Punkt, bis erneut eine Zwischensequenz beginnt. Alternativ können Sie über den eingestürzten Steg am Ende des Bootes auf die andere Seite springen und sich zum MG abseilen. Dort stehen Sie aber relativ ungeschützt. Zu guter Letzt müssen Sie noch gegen den mutierten Professor kämpfen. Schalten Sie dazu Ihre Waffe auf Dauerfeuer und schießen Sie auf den grünen Punkt sei-



ner Brust, bis er genug hat. Wenn Sie keine Munition mehr besitzen, müssen Sie sich Ihren Weg zur Bordkanone bahnen und damit den Gegner erledigen.

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
DVD: E3-Bericht	_____	☐	☐	☐
Reportage: Kult, Kommerz und Jugenschutz	_____	☐	☐	☐
Tony Hawk's Pro Skater 3	_____	☐	☐	☐
Silent Hill 2	_____	☐	☐	☐
Jak and Daxter	_____	☐	☐	☐
Deux Ex	_____	☐	☐	☐
Gran Turismo 3	_____	☐	☐	☐
Red Faction	_____	☐	☐	☐
NBA Street	_____	☐	☐	☐
Filmplakat: Tomb Raider	_____	☐	☐	☐

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 Angespült-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: _____ Angespült: _____ 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	☐
Angespült	☐	Tests	☐
Tipps	☐	Zubehör	☐
DVD	☐	Internet	☐

11. Seit welcher Ausgabe lesen Sie Play Zone? (Aktuelle Ausgabe: 08/2001)

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:

COMPUTEC MEDIA • **PLAYZONE** • Kennwort: PZ-Zeugnis 08

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

Verantwortlicher Redakteur DVD:

Axel Schröder

Japan-Korrespondent: Warren Harrod

USA-Korrespondenten: Simon Price, Mike Sabine

Verantw. Redakteur Tipps & Tricks:

Stefan Weiß

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.

Inhaltspapier:

Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:

Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Telefon: ++49-911-2872-345

Fax: ++49-911-2872-241

E-Mail: info@cms.computec.de

Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung

Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141

Anzeigenberatung

Wolfgang Menne -144

Ina Schubert -346

Michael Wamser -245

Alexander Kreis -151

Anzeigendisposition

Andreas Klopfer -140

Anca Stef -345

Jasmin Zemsch -341

Anzeigenassistent

Annett Heinz -340

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000. Anforderung über J. Zemsch.

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

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 106,80 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: öS 756,- (ohne CD: öS 588,-)

Druck:

heckel GmbH, Nürnberg

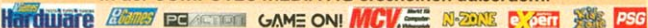
ISSN/Pressepost:

Play Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:

VKZ: B 48025

ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgesellschaft 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 • Kennwort: DVD 08/2001

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg



Inserentenverzeichnis



Acclaim	2, 29	GIGA	109, 147
Capcom	84-85	Idee & Spiel	21
COMPUTEC MEDIA AG	4-5, 79, 111, 117	Infogrames	89
Game It!	37	Take 2	99
Gameplay	96-97	THQ	71, 103, 148

Mittermeier's Lost Level

Sudden Streik

Hallo Zielgruppe!

Ich bin ja selbst ab und zu mit dem Flugzeug unterwegs. Am liebsten nach New York. Deshalb dachte ich jetzt: Michl, informier dich mal aus erster Hand. Lerne fliegen wie ein Vogel. Gesagt, getan, mit dem *Microsoft Flight Simulator* werde ich jetzt mal ganz realistisch das harte, aber lohnende Leben eines Piloten in der zivilen Luftfahrt nachstellen. Meilen, Mädels und Tarifverträge. Zum Beispiel Pilot bei der Lufthansa, da kann man nichts falsch machen. Zumindest fallen dort Verspätungen nicht weiter auf. Nichts wie hinein ins Vergnügen:

Also bin ich erst mal in den Streik getreten. Ja, da kann jeder kommen und sagen, flieg mal, ist ja dein Computerspiel, aber ich bin eben konsequent. Zugegeben, meine Forderungen waren hart. 30 Prozent mehr Arbeitsspeicher bei vollem Festplattenausgleich oder ich fliege nicht, basta! Und weil ich so erstmal nix zu tun hatte, hab ich einfach in meinen Streikpausen *Wing Commander Prophecy* gespielt. Fliegen für die Ehre, für die Freiheit im Universum und für den Traum eines jeden Space-Piloten: der größte Stecher im Weltraum sein. Michl im Dienst auf der TCS Midway, im Luftkampf in seiner F/A-105A Tigershark Multi-Role Fighter mit Anti-Radiation Missiles (nicht zu verwechseln mit der FA/548 Schwingkopfbürste mit Schrägborsten bei Aldi). Und was glaubt ihr, wen treff ich auf dem Raumschiff? Mark Hamill, den Milchbart-Ritter aus *Star Wars*. Luke Skywalker. Er heißt jetzt auf einmal Commodore Christopher Blair. Dem hab ich erst mal was vorgefliegen!

Das hat wiederum die Jungs bei Lufthansa so beeindruckt, dass sie mich wiederhaben wollten und als Vermittler den Überflieger

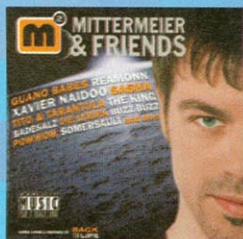


unter den Streik-Schlichter-Jedis geholt haben: Hans-Dietrich Genscher. Der hat Jahre in Flugzeugen verbracht, Fleisch gewordener Miles & More sozusagen, und außerdem ist er mit Yoda verwandt, wie man schon an den Ohren sehen kann. Aber es war zu spät. Ich bin bei Mark Hamill geblieben, trotz dem ganzen Blair-Blödsinn. Und was glaubt ihr, wie der Kampfname von ihm ist? „Maverick“. Moment mal! Hier hört der Spaß auf. Maverick ist immer schon James Garner gewesen, zur Not noch Mel Gibson, aber nicht Luke Skywalker. Da könnte ja jeder kommen.

Das wäre, wie wenn Darth Vader plötzlich Pilot bei der Lufthansa ist. Oder der Imperator Gewerkschafter. Und Chewbacca wird dann Sprecher der Rebellen-Pilotenvereinigung „Cockpit“. Wir fliegen dann alle gemeinsam in einer Concorde nach New York, stürzen Microsoft, erhöhen unser Gehalt um 30 % und befreien die Prinzessin Leia und das Kilrathi System. Noch Fragen?

Möge die Macht mit euch sein und beachtet die Anschnallzeichen.

Euer Michl



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt jeden Monat für Play Zone. 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.

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 infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
Baldur's Gate: Dark Alliance	August/September
Dark Cloud	29. August
Extreme G3	3. August
Penny Racers	August
Rune	August

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Baldur's Gate: Dark Alliance

ROLLENSPIEL Das Killer-RPG im Test!

Final Fantasy X – wir freuen uns alle drauf, allerdings wird es noch ein wenig dauern. Aber warum sich nach dem sehnen, was noch in der Ferne liegt, wenn das Gute doch so nahe ist? Mit *Baldur's Gate: Dark Alliance* demonstrierte Interplay, wie ein Action-Rollenspiel auf der PlayStation 2 auszusehen hat. Mit etwas Glück gibt es einen großen Testbericht in der nächsten Ausgabe, in dem wir jedem Drachen unter jede

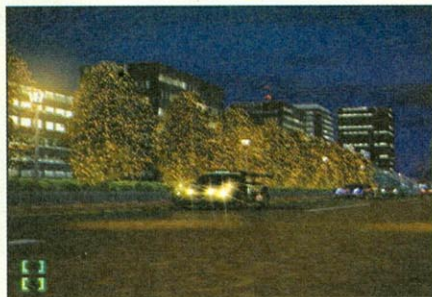
Schuppe schauen werden und Ihnen berichten, ob das Spiel so gut ist, wie es aussieht. Unser Rat: Rollenspielfans sollten schon mal Geld sparen, denn wenn das Spiel in der Testversion nicht gravierende spielerische Mängel aufweist, könnten wir uns eine 90er-Wertung für das Rollenspiel der Traditionsschmiede Black Isle vorstellen.



Gran Turismo 3 A-spec

RENNSPIEL Der zweite Teil unserer umfassenden Riesenlösung.

Sie haben sich unsere ersten Fahrhilfen zu Gemüte geführt und die Bilder der ersten Fahrzeuge studiert? Dann freuen Sie sich auf den zweiten Teil unseres großen *Gran Turismo*-Guide. Dort werden wir uns ausführlich dem Gran-Turismo-Modus widmen und alle restlichen Fahrzeuge mit Bild kurz vorstellen, so dass Sie jederzeit wissen, welches Auto Ihnen wo fehlt und wo Sie Ihren persönlichen Lieblingsboliden freischalten können.



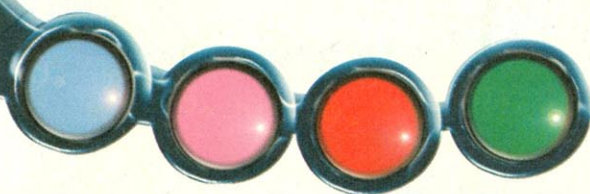
WWF SmackDown Just Bring It!

WRESTLING Auf die Seile!

Fans von *WWF SmackDown!* haben den in der letzten Ausgabe angekündigten großen Bericht zu THQs PlayStation-2-Auftritt der Erfolgsserie bestimmt schon schmerzlich vermisst. Dafür entschuldigen wir uns, hatten aber einen guten Grund. Wir konnten nämlich einen Termin für einen Besuch bei den japanischen Entwicklern des Spiels durch unseren Korrespondenten Warren Harrod arrangieren. In der nächsten Ausgabe dürfen Sie sich daher auf einen umso größeren und noch informativeren Bericht zu *WWF SmackDown Just Bring It!* freuen.



Ausgabe 09/2001 ab 1.8.2001 am Kiosk!



Final Fantasy – Die Mächte in Dir

DVD Wir trafen die Produzenten des Final-Fantasy-Films.

Am 23. August startet in Deutschland Squares viel beachtetes Kinoprojekt *Final Fantasy – Die Mächte in Dir*. Um den Film herum brodeln die Gerüchteküche: ausufernde Kosten, unglaubliche Animationen, viele Verschiebungen. Wir haben uns für Sie mit den Produzenten des Films in Berlin getroffen und Klartext geredet. Wenn auch Sie kompetent mitreden wollen, wenn der Film in Deutschland erscheint, werfen Sie doch einen Blick auf unseren umfangreichen DVD-Beitrag zu *Final Fantasy – Die Mächte in Dir* in der nächsten Ausgabe.



09/01 Weitere Themen

➔ **Das Original:** Die prall gefüllte Multimedia-DVD

➔ **Auf DVD:** Midway Spy Hunter unter der Lupe!

➔ **Rabi:** Die Wikinger-Metzelei Rune im Test!



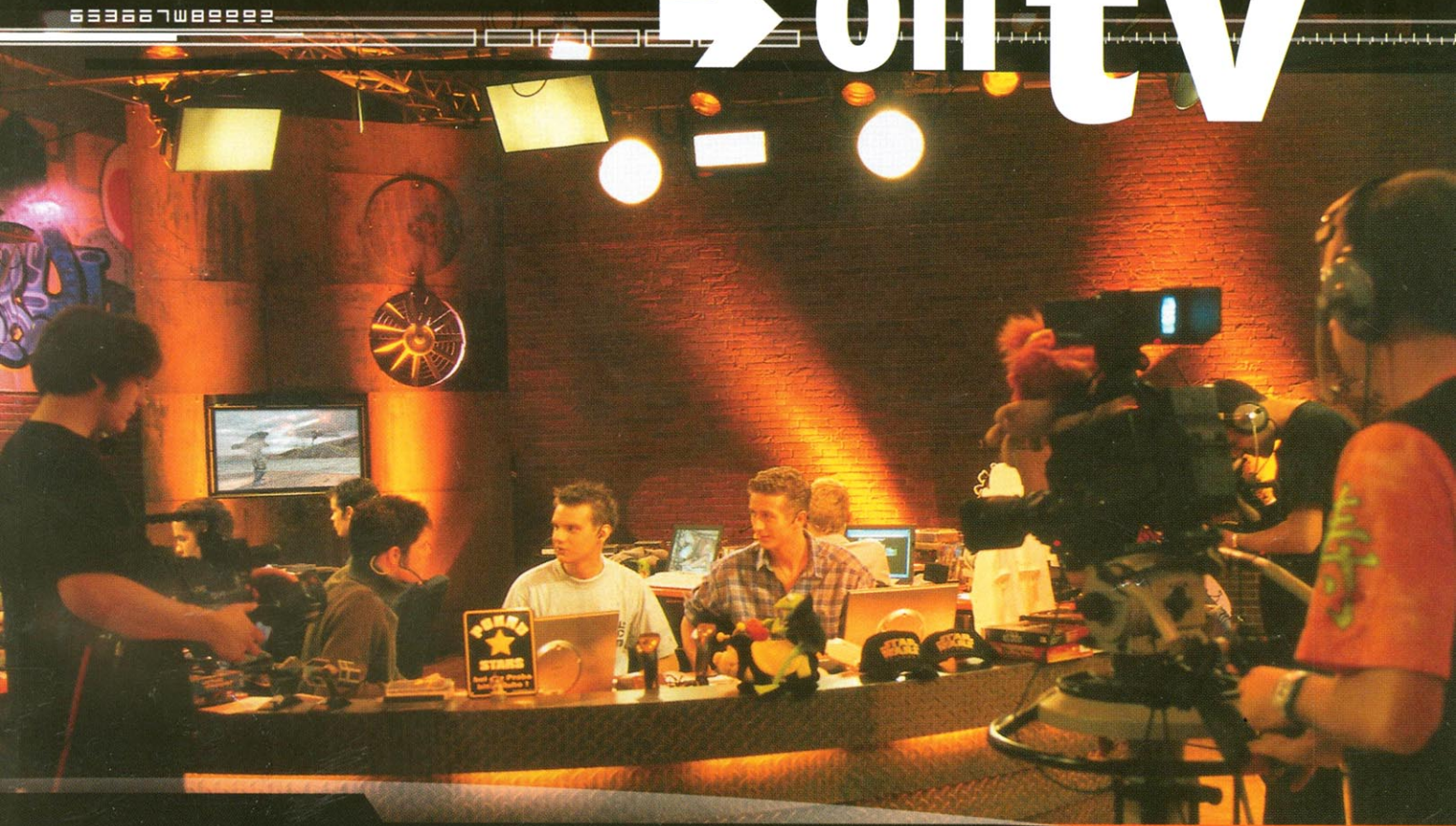
➔ **Anpfiff:** Ein erster Blick auf FIFA 2002!

➔ **Ubi Soft lädt ein:** Offizielle Vorstellung von Rayman M in Mailand

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

POWERGAMER

→ on tv



●●→ CHALLENGE

Jeden Abend messen die Netzreporter ihr Können in der Challenge. Welcher Powergamer hat mehr drauf? Ihr entscheidet, wer von den Jungs in den virtuellen Ring steigt und sich im Nahkampf, z.B. beim Skaten oder Boxen beweisen muss. Setzt auf den richtigen Netzreporter und räumt unsere Preise ab!

→●●● DOWNLOAD

Ihr braucht die neuesten Demos, die besten Patches und erstklassige Movies? Kein Problem! Kommt in unseren Download-Bereich und zieht Euch alles von unserem Download-Server. Kein hektisches Surfen auf x-verschiedene Seiten mehr. Bei uns gibt es die topaktuellen Sachen auf einen Klick – kostenlos versteht sich!

→→ ZIGGY SPACERAT

Ziggy ist Kult! Seit Jahren ist sie DAS Symbol der Games-Szene und jetzt auch das offizielle GIGA GAMES-Maskottchen. Erlebt mit Ihr jede Woche neue skurrile Weltraum-Abenteuer – aber Vorsicht: Sie ist klein, haarig, ein bisschen hinterhältig und macht von der Schusswaffe Gebrauch!

→ LAN PLAN

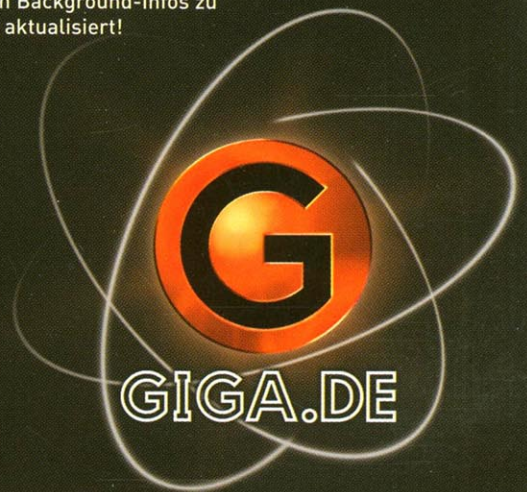
Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party – täglich aktualisiert!

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung
über Computer- und Videospiele auf
Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG



AUSERKOREN VOM
SCHICKSAL

GEZEICHNET VOM
SCHRECKEN...

ERFÜLLT VON DER
PROPHEZEIUNG

BERUFEN ZUM
RETTER

PS2
PlayStation 2

PC CD-ROM

Summoner



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.