

09/2001
6S 75,- sfr 9,90
lfr 235,- bfr 235,-
hfr 12,80 dkr 44,-
Lit 11,300
Pta 970,-
FF 38,-

PLAYZONE

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



Metal Gear Solid 2

Exklusiv auf DVD: 15 Minuten MGS 2!

Genial: Die Highlights des E3-2001-Trailers
Best-of-Reportage: Charaktere, Handlung, Gameplay sowie die spektakulärsten Szenen aus der spielbaren Demo und den Trailern

DVD Videos zu den heißesten PS2-Hits

Tekken 4

So sieht sie aus: Die Fortsetzung der Prügelsaga

Virtua Fighter 4

Wahnsinn: Segas Vorzeigepugler in Action

Silent Hill 2

Live in Paris: Konamis Schocker-Event

Final Fantasy X

Fantastisch: Der komplette Trailer



DVD Tests, Tipps, Specials

Resident Evil CODE: Veronica X

Test der deutschen Version auf DVD und im Heft!

ANGESPIELT Spy Hunter, Lotus Challenge, Twisted Metal Black

NEWS Ape Escape 2001 u. a. **TIPPS** Red Faction **SPECIALS** Fußball auf der PS2 **TEST** ATV Offroad **SPIELE-LEXIKON & MEHR**

DVD Coole Kinofilm-Trailer

Making-of Tomb Raider & Final Fantasy

So entstanden die Kinohits!

Herr der Ringe

Der Start der Trilogie

Jurassic Park III

Teil 3 der Dino-Saga

Plus: Tiger and Dragon u. a.



Spiel & Film

Final Fantasy

IM HEFT & AUF DVD: Alles über den Kinohit und das neue PlayStation-2-Spiel **Seite 20**

CODE: Veronica X Resident Evil

ENDLICH: Die deutsche Version **Seite 80**

King of the Ring WWF SmackDown! 3

EXKLUSIV: Die Macher im Interview **Seite 34**





*Eine Legende verlangt es. Ein Königreich braucht es.
Ein Held wird ihn finden: den Drachenstab.
Befreie das Königreich vom dunklen Panzerdrachen Malazak!
Heroes of Might and Magic:
Fantasy-Strategie in ihrer packendsten Form.*

HEROES

OF MIGHT AND MAGIC



www.de.infogrames.com



PlayStation 2

3DO

NEW WORLD COMPUTING



EDITORIAL

von HANS IPPISCH

Gran-Turismo-3-Launch Startschuss für den PS2-Höhenflug?

Heilsbringer GT 3?

Spielefans beten es an, Händler brauchen es, Sony wartet seit dem PS2-Launch darauf, die gesamte Branche erhofft sich den großen Aufschwung: Es dürfte wohl selten ein Spiel gegeben haben, das so sehr herbeigesehnt wurde wie *Gran Turismo 3*. Nachdem sich die **PlayStation-2-Absatzzahlen** in den letzten Monat als stark rückläufig erwiesen haben und sowohl von Handels- als auch von Publisher-Seite die Zukunft der PS2 nicht mehr ganz so optimistisch eingeschätzt wurde, soll der Launch von *Gran Turismo 3* nun alles richten. Dieses Spiel soll nicht nur **neue Absatzrekorde** im PS2-Spielemarkt aufstellen, sondern dem ganzen **PlayStation-2-Markt** zu dauerhaftem **Höhenflug** verhelfen. Dieses Spiel soll die potenziellen Kunden endlich von den zwar immer in den Vordergrund gerückten – aber bislang selten unter Beweis gestellten – überlegenen Fähigkeiten der PlayStation 2 überzeugen und damit den rückläufigen **Hardwaremarkt ankurbeln**. Dass *Gran Turismo 3* eine Menge bewegen wird – das glauben auch wir. Solange der Preis der PS2 jedoch über 600 oder gar 700 Mark liegt, wird der endgültige Durchbruch der PlayStation 2 wohl auf sich warten lassen.

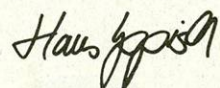
Danke, liebe Leser!

Was wäre eine **Zeitschrift ohne Leser**? Richtig: Nichts! Deshalb möchte ich mich **bei Ihnen** ganz herzlich für die Treue, Unterstützung und die zahlreichen Anregungen **bedanken**, ohne die die Play Zone nicht das wäre, was sie heute ist. Die **Play Zone** konnte nicht nur laut den offiziellen IVW-Zahlen für das zweite Quartal 2001 die Führung als **meistverkauftes PlayStation-2-Magazin ausbauen**, sondern ist – nach der unabhängigen AWA-2001-Analyse – mit über 300.000 Lesern **das meistgelesene PlayStation-Fachmagazin** überhaupt. Diese Resultate haben **wir Ihnen zu verdanken**, gleichzeitig betrachten wir sie als **Verpflichtung**, auch in Zukunft das Magazin stets in Ihrem Interesse zu überarbeiten und zu verbessern. Dass es sich dabei nicht um leere Versprechungen handelt, werden Sie schon in Kürze, hoffentlich mit Freude, registrieren, wenn Sie eine runderneuerte Play Zone in Händen halten ...

PSone-lose Play Zone?

Die **Konzentration auf die PS2** sorgte nicht nur für einhellige Begeisterung. Während rund 95 % der Leser mit dieser Entscheidung sehr zufrieden sind, äußerten einige **PSone-Besitzer** ihren **Unmut**, wofür es allerdings keinen Grund gibt, denn über echte PSone-Highlights wie *Black & White* werden wir auch künftig (wie geplant) **ausführlich berichten**. Auf vielfachen Wunsch hin haben wir im Spielelexikon außerdem die PSone-Release-Liste wieder mit aufgenommen. Ich hoffe, dass damit sowohl PS2- als auch PSone-Fans zufrieden sein werden und wünsche viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor



Sammeln wie

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

Ab sofort 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 **DVD-Box-Sammlung** und holen Sie sich ein Play-Zone-Abo. So erhalten Sie Ihre Play Zone immer pünktlich – und natürlich jeden Monat 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



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **Play Zone, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.** Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.pszone.de

JA, ich möchte das Play-Zone-Abo (DM 106,80/Jahr; Ausland: DM 130,80,-/Jahr; öS 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 ab sofort monatlich:

„Play Zone mit DVD und DVD-Box“ (Art.-Nr. 2047)

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, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de 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)



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, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für Play Zone.

News

Allgemeine News	8
Japan-News	10
USA-News	12

Gewinnspiele

Gewinnspiel DVD Region X	9
Gewinnspiel Final Fantasy	109
Gewinnspiel ISS Pro Evolution	36
Gewinnspiel Red Faction	97

Reportage

Final Fantasy: Die Mächte in Dir	108
Heimkino-Ratgeber	14

Multimedia

DVD	106
Internet	112
Musik	110

Rubriken

Budget	102
Charts	80
Hardware & Zubehör	104
Impressum	144
Inserenten-Verzeichnis	144
Kleinanzeigen	118
Leserbriefe	114
Mittermeier's Lost Level	145
PlayStation-2-Lexikon	72
Schon getestet!	78
Vorschau	146
Zeugnis	143

Spieleregister

Age Of Empires II	58
Ape Escape 2	66
ATV Offroad	88
City Crisis	100
Dave Mirra Freestyle BMX 2	70
Evil Twin	54
Extreme G3	50
FIFA 2002	44
Final Fantasy X	20
Freak Out	99
Grandia 2	62
Half-Life	42
Harvest Moon: Save the Homeland	60
Hype - The Time Quest	69
Moderngroove: Ministry Of Sound	94
Mosquito	68
MX 2002	56
Parappa The Rapper 2	71
Pro Evolution Soccer	34
Rally Paris-Dakar	67
Rayman M	46
Resident Evil CODE: Veronica X	82
Shadowman: 2nd Coming	52
Silent Hill 2	24
Silent Scope 2	64
Spy Hunter	48
Tekken 4	40
Tokyo Extreme Racer	92
Twisted Metal: Black	38
UEFA Challenge	96
Wacky Races	98
WC Snooker	65
WDL War Jetz	101
WWF SmackDown: Just bring it!	30

Final Fantasy X

Die ersten Infos zur Vollversion!

Ganz knapp hat es das Spiel noch ins Heft geschafft. Einen Tag vor Drucklegung erschien *Final Fantasy X* in Japan. Dank Zeitverschiebung und Überstunden (von Steffi und unserem Korrespondenten Warren Harrod) haben wir die ersten Infos zum Rollenspiel-Hammer noch in dieses Heft quetschen können. Bei der für die nächste Ausgabe angekündigten Mega-Reportage bleibt es trotzdem. Steffi fängt jetzt nämlich an, so richtig zu spielen. Bis dahin dürfen Sie sich mit unserem ausführlichen Vier-Seiten-Bericht ab Seite 20 vergnügen, der Ihnen schon einmal Details zu Story und Charakteren in *Final Fantasy X* verrät!

Seite
20



Heimkino-Ratgeber

Die PlayStation 2 als DVD-Player!

Welches Kabel benutze ich am besten für welchen Zweck? Kann ich DVDs aus Amerika auf meiner PS2 schauen? Kann ich bedenkenlos DVDs aus dem europäischen Umland kaufen? Warum haben DVD-Filme manchmal einen Grünstich? Wie schließe ich die PlayStation 2 an meine Stereoanlage an? Wie erziele ich die beste Bildqualität? Gibt es DVDs, die nicht auf der PS2 laufen? Wenn ja, welche sind das? Wie behebe ich allgemeine Probleme mit der DVD-Funktion? Haben Sie sich selbst schon einmal einige dieser Fragen gestellt? Dann sollten Sie unsere große Reportage ab Seite 14 lesen, die so ziemlich alle Probleme mit der PlayStation 2 als DVD-Player aus dem Weg räumen sollte.

Seite
14



Silent Hill 2

Kollege Albrecht unter Zombies!

Seite
24

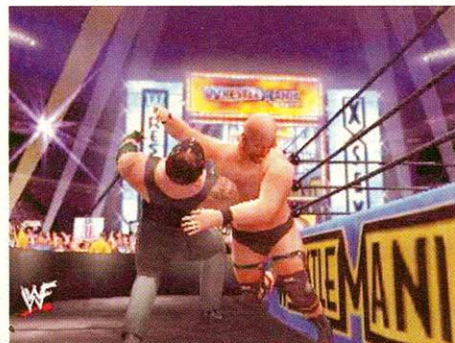


Kollege Albrecht durfte einer Präsentation der etwas anderen Art beiwohnen. Konami lud nämlich nach Paris ein und stellte *Silent Hill 2* vor. Bis die Journalisten es aber endlich spielen durften, mussten sie erst einmal an Zombie-Krankenschwestern vorbei und sich mit Taschenlampen durch dunkle Keller schleichen. Was sie dann zu sehen bekamen, entschädigte für die Mühen, strapazierte die Nerven aber nicht weniger: einige neue Spielabschnitte von *Silent Hill 2*! Albrecht hat alles überlebt und berichtet ab Seite 24

WWF SmackDown! Just Bring It!

Zu Besuch bei den Entwicklern in Japan!

Seite
30



Warren Harrod im Stress: Zwischen tausend Anfragen zu *Final Fantasy X* besuchte er in unserem Auftrag Yuke's, die Entwickler von *WWF SmackDown: Just Bring It!*. In einem ausführlichen Interview plauderten die bekennenden Wrestling-Fans über das Spiel, den Wrestling-Sport und die kleinen, aber feinen Unterschiede zwischen Japan und der westlichen Welt. Neue Infos zum Spiel gab es natürlich auch. Michael hat alles ab Seite 30 für Sie aufbereitet!

Resident Evil CODE: Veronica X

Überraschendes Testmuster!

Das war mal netter Besuch: Während wir fröhlich mit Lesern unseren ersten Play-Zone-Chat abhalten, kommt ein netter Kollege von EA reingeschneit. Im Gepäck hatte er die deutsche Testversion von *Resident Evil CODE: Veronica X*. Für Michael bedeutete das: neue Version, Spielstände inkompatibel, mal wieder das Spiel von vorne beginnen. Glücklicherweise ist das Teil so gut, dass ihm das eigentlich herzlich wenig ausmachte. Sein finales Testurteil finden Sie ab Seite 82.

Seite
82



Komplettlösung

Gran Turismo 3 A-spec	124
Red Faction	134

Kurztipps

Army Men: Blade's Revenge	122
Micro Machines v3 (PSone)	121
NBA Street	123
Theme Park World	123
Tokyo Extreme Racer	120
Twisted Metal: Black	122
WDL War Jetz (PSone)	121
WDL War Jetz	121

Angespielt

Age Of Empires II	58
Ape Escape 2	66
Dave Mirra Freestyle BMX 2	70
Evil Twin	54
Extreme G3	50
FIFA 2002	44
Final Fantasy X	20
Grandia 2	62
Half-Life	42
Harvest Moon: Save the Homeland	60
Hype - The Time Quest	69
Mosquito	68
MX 2002	56
Parappa The Rapper 2	71
Pro Evolution Soccer	34
Rally Paris-Dakar	67
Rayman M	46
Shadow Man: 2nd Coming	52
Silent Hill 2	24
Silent Scope 2	64
Spy Hunter	48
Tekken 4	40
Twisted Metal: Black	38
WC Snooker	65
WWF SmackDown: Just Bring It!	30

Tests

ATV Offroad	88
City Crisis	100
Freak Out	99
Moderngroove: Ministry Of Sound	94
Resident Evil CODE: Veronica X	82
Tokyo Extreme Racer	92
UEFA Challenge	96
Wacky Races	98
WDL War Jetz	101

PLAY-
STATION

NEWS

PLAY ZONE Tops & Flops

Tops

1. ENDLICH ERSCIENEN!

GT 3 ist in Deutschland erhältlich!

2. REISEFIEBER!

Zahlreiche Events halten die Redaktion auf Trab!

3. PLAUDERN MIT PLAY ZONE!

Der erste Chat war ein großer Erfolg!

4. ZOMBIE-ÜBERRASCHUNG!

CODE: Veronica kommt ganz plötzlich zum Test!

5. FINAL-FANTASY-WAHN!

In Japan gab es 1,4 Millionen Vorbestellungen!

Flops

1. ONLINE ODER OFFLINE?

Sonys Pläne verwirren Hersteller und Kunden!

2. RELEASE-LOTTO

Ständige Verschiebungen nerven auch die Redaktion!

3. WIEDER KEIN RUNE!

Wir warten immer noch auf ein Testmuster!

4. MAGAZIN-STERBEN

Nun erwischt es etablierte Online-Magazine!

5. UNBEZAHLTE RECHNUNG?

Sony geht nie ans Telefon ...

INFO Kurz und Knapp

⇒ **MARKETING-POWER** Konami will *Silent Hill 2* mit einem bislang einmaligen Budget bewerben. Für die **Kampagne** stehen über eine Million Mark bereit, insgesamt will Konami mindestens 120.000 Stück in Deutschland verkaufen.

⇒ **GERÜCHT!** Im Internet kursieren Gerüchte über eine PlayStation-2-Umsetzung des kommenden PC-Hits **Return to Castle Wolfenstein**. Offizielle Bestätigungen gibt es keine, ein Erscheinen in Deutschland ist wegen der umstrittenen Thematik ohnehin fraglich.

⇒ **BESONDERS CLEVER** Codemasters hat für das Ausbruchs-drama *Prisoners of War* ein revolutionäres System mit dem klangvollen Namen **A-Life-Engine** angekündigt. Neuartige, besonders komplexe Algorithmen sollen erstaunlich individuelle und intelligente Verhaltensmuster ermöglichen. Wir sind gespannt!

⇒ **FAST ECHTE WAFFEN** Thrustmaster veröffentlicht im August eine Reihe von **Lightguns**, die echten Waffen detailgetreu nachempfunden sind. Unter anderem stehen eine Uzi, eine Beretta und eine Desert Eagle auf dem Programm. In der nächsten Ausgabe werden wir die Wummen im Detail vorstellen.

NY Race

RENNSPIEL Das 5. Element lässt grüßen!

Erinnern Sie sich noch an die Fahrten in Bruce Willis' Taxi bei *Das fünfte Element*? Dann wissen Sie, worum es bei *NY Race* geht.

Vom Szenario des Films inspiriert, bastelt das französische Entwicklungsstudio Kalisto (*Nightmare Creatures*) derzeit an einem futuristischen 3D-Racer. Mit über 30 Gleitern heizen Sie horizontal und vertikal über zwölf Kurse, die dem

SciFi-New-York des Films von Luc Besson nachempfunden sind. In jedem Kurs lassen sich Power-ups in Form der fünf Elemente finden. Jedes der Elemente hat einen bestimmten Effekt: Feuer versorgt Sie beispielsweise mit einer Rakete, Luft verschafft Ihnen einen vorübergehenden Boost. Das fünfte Element ist besonders selten, aber verheerend und wirkt sich auf all Ihre Kontrahenten aus. Das sind entweder Computergegner (in den vier Einzelspielermodi) oder ein menschlicher Gegner im Championship oder im Einzelrennen. In der Pressemitteilung wird auch ein 8-Spieler-Modus angekündigt, wir vermuten aber, dass dieser sich auf die PC-Version bezieht. Bevor man ihn uns für die PS2-Version nicht vorgeführt hat, bleiben wir skeptisch und versprechen lieber erst einmal nichts. Insgesamt klingt das Konzept aber spannend, wir würden es gerne einmal in Bewegung sehen. (ah)

Genre: Rennspiel Hersteller: Wanadoo Internet: www.kalisto.com Termin: November



IDÉJÀ VU! Dieses Taxi werden Sie kennen, wenn Sie „Das fünfte Element“ gesehen haben.



■ **WIRRE STRECKEN** Wie man sich auf solchen Kursen wohl orientiert? Laut Pressemitteilung geht es horizontal und vertikal durch die Kurse. Mal sehen, ob das Gameplay das Feeling des Films einfangen kann.

Eve of Extinction

ACTION Die SmackDown!-Macher probieren was Neues!

Yuke's Corporation: Das dürfte bislang in Deutschland wohl vor allem Wrestling-Fans etwas sagen, machte das Entwicklungsstudio doch bislang primär durch die überaus populäre *WWF SmackDown!*-Reihe von sich reden. In dieser Ausgabe finden Sie sogar ein Interview mit den Japanern zum PS2-Auftritt der Serie. Aber die Firma hat noch ein anderes Projekt in der Mache: *Eve of Extinction*. Sie übernehmen die Rolle von Josh Calaway, Angestellter bei einem Konzern, der sich der Genforschung verschrieben hat. Bislang befand sich der loyale Arbeiter in dem Glauben, für medizinische Zwecke zu arbeiten, nun muss er feststellen, dass sein Arbeitgeber militärische Ziele verfolgt und die übliche Super-Waffe bauen will. Konzept und Spiel erinnern spontan an *Maken Shao*. Auch bei *Eve of Extinction* kämpfen Sie in 3D-Levels gegen eine Vielzahl von Gegnern und machen sich dabei vor allem die wechselnden Eigenschaften Ihrer Waffe zunutze. Erste Bildschirmfotos zeigen nette Figuren, aber texturarme Hintergründe. (ah)



■ **MÄCHTIGE WAFFE** Das Um- und Aufrüsten Ihrer Waffe ist so ziemlich das wichtigste Spielelement.



■ **STREIK!** Der ehemals loyale Konzernangehörige Josh deckt dunkle Machenschaften auf.

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

MegaRace³

ACTION Konkurrenz für WipEout Fusion?!

Und noch ein futuristischer Racer. Sie fliegen einem von 12 Kampfgleitern auf 33 Strecken, die sich über 8 Welten verteilen. Jedes der Geschosse besitzt drei Eigenschaften, Tempo, Angriff und Abwehr, die Sie durch gezieltes Aufrüsten verbessern können. Eine kleine Überraschung bei den Spielmodi: Neben den üblichen Einzelrennen und Kampagnen gibt es auch Duelle und einen Capture-the-Flag-Modus.

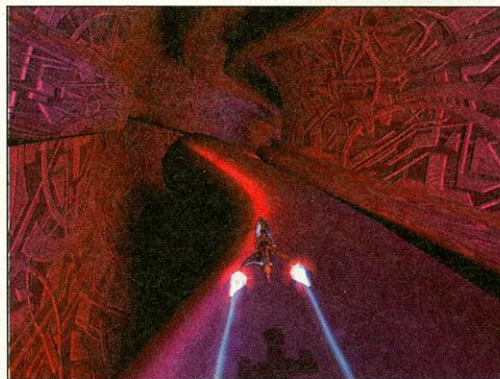
Optisch erinnern die ersten Bildschirmfotos stark an *WipEout*. Da die Qualität eines solchen Spiels aber immer in erster Linie von der Spielgeschwindigkeit abhängt (was nützt ein hübscher Racer,

wenn er langsam ist), lässt sich eine Einschätzung des Spiels noch nicht abgeben. Mal sehen, wann Modern Games eine erste Version rausrückt, der Titel soll nämlich bereits im Oktober erscheinen. (ah)

Genre: Rennspiel Hersteller: Modern Games Internet: www.modern-games.com Termin: Oktober



■ **PFEILSCHNELL ODER FLÜGELLAHM** Wir warten gespannt auf erste bewegte Bilder von *MegaRace³*.



■ **TYPISCHES BILD** Dieser „verknottete“ Kurs erinnerte uns spontan an den Nintendo-Klassiker *F-Zero X*.

DVD Region X

ZUBEHÖR Mit dieser CD spielt Ihre PS2 alle DVDs!

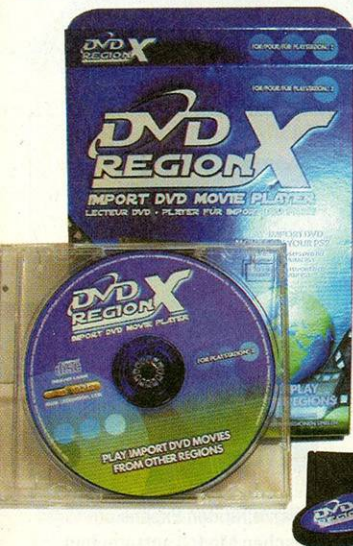
Eigentlich gehört dieses Teil ja eher in unsere Hardware-Rubrik. Die war aber schon voll, als dieses Kleinod bei uns eintraf. DVD Region X besteht aus einer CD und einem Dongle (einer Art Memory Card). Wenn Sie Ihre PS2 mit dieser CD booten, können Sie alle DVDs abspielen, egal welchen Ländercode diese besitzen. Auf der Homepage von Hersteller Datel finden Sie zudem noch einen besonders nützlichen Code. Geben Sie diesen ein, dürfen Sie mit einem RGB-Kabel DVD-Filme in bester Qualität genießen – ohne den berühmten Grünstich. Wir waren extrem begeistert von dem Teil und können es allen Film-Fans unter Ihnen nur wärmstens empfehlen. Mehr über DVD Region X im Speziellen und die DVD-Funktion der PS2 im Allgemeinen finden Sie übrigens in unserer großen Reportage ab Seite 14. (ah)

■ **NÜTZLICH** DVD Region X ist ein Pflichtkauf für Filmfans.

Hersteller: Datel/Bigben

Termin: August

Internet: www.dvdregionx.com



Gewinnspiel!

DVD Region X

Alle Filme – Beste Qualität

Was will man mehr? DVD Region X löst so einige der Probleme, mit denen Film-Fans unter den PS2-Besitzern bislang zu kämpfen hatten. Wir waren begeistert. Damit auch Sie vielleicht bald DVDs aus allen Ländern in RGB-Qualität schauen können, haben wir Distributor Bigben zehn dieser überaus nützlichen CDs abschwatzen können. Wollen Sie eines von **zehn DVD-Region-X-Paketen** gewinnen, beantworten Sie einfach folgende Frage:

Welcher Ländercode gilt für DVDs aus Deutschland?

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

Teilnahmeschluss ist der 5. September 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bigben, Datel und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.

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



JAPAN

NEWS



JAPAN Vor Ort

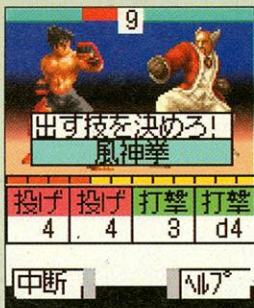
Wie gut verkauft sich FF X?

Warren Harrod berichtet für Play Zone direkt aus Japan.

Endlich ist *Final Fantasy X* in Japan **erschienen**. Mit 1,4 Millionen **Vorbestellungen** und über zwei Millionen in den ersten Tagen verkauften Spielen konnte Square auf jeden Fall einen beachtlichen **Start** hinlegen. Wie viele Exemplare des Spiels wird man insgesamt verkaufen können? Derzeit gibt es in Japan ca. **fünf Millionen PS2s**, was ungefähr der Menge an alten PlayStations beim Release von *Final Fantasy VII* entspricht. Obwohl *FF VII* damals über drei Millionen mal verkauft wurde, geht man aufgrund der ansonsten geringen Software-Absätze (wegen der wirtschaftlichen **Rezession** in Japan) davon aus, dass *FF X* diese Zahl nicht erreichen wird. Nach den 1,13 Mio. von *Gran Turismo 3 A-spec* und den „nur“ 0,93 Mio. von *Onimusha* hat die PS2 mit *Final Fantasy X* so zumindest schon mal den **zweiten Millionen-Seller**.

INFO Kurz und Knapp

☞ **TEKKEN FÜR UNTERWEGS** Nicht etwa für den Game Boy Advance, sondern für Java-fähige Mobiltelefone hat Namco eine tragbare Version der beliebten **Beat'-em-Up-Serie** entwickelt. Der Spielablauf erinnert dabei an die in letzter Zeit recht beliebten Tastatur-Tipp-Spiele: Sie müssen schnell die den Moves entsprechenden Zahlen eingeben, um erfolgreich anzugreifen. Derzeit ist das Spiel leider nur für Nutzer des japanischen EZweb-Netzwerks spielbar.



■ **HANDY-HEIHACHI** So sieht Tekken auf Mobiltelefonen aus.

JAPAN Verkaufs-Charts

1. Gran Turismo 3 A-spec	PS2
2. Ape Escape 2	PS2
3. Ka (Mosquito)	PS2
4. Shadow Hearts	PS2
5. Harvest Moon 3	PS2
6. Jikkyou Powerful Pro Baseball 2001	PSone
7. Tetsuya The Legend of Match Master	PS2
8. One Piece Ground Battle	PSone
9. Rimo Cocoron	PS2
10. Atelier Lilie	PS2

PlayStation-2-Festplatte in Japan erschienen

HARDWARE 40 Gigabyte Festplatten-Speicher und Breitband-Adapter in einem!

Zeitgleich mit *Final Fantasy X* brachte Sony in Japan endlich die lange erwartete Festplatte für die PlayStation 2 auf den Markt. Es gibt eine externe Variante für ältere PS2-Modelle und ein internes Modell, das hinten in den Expansion-Schacht neuerer PS2s gesteckt wird. Neben der eigentlichen 40-Gigabyte-Festplatte befindet sich im Lieferumfang auch ein Ethernet-Breitband-Adapter. Zusätzlich liegt die HDD Utility Disc bei, die unter anderem die neuen 2.10-Versionen der Musik-CD- und DVD-Player-Software enthält (Näheres zu den neuen Funktionen der Software finden Sie in unserem Heimkino-Ratgeber ab Seite 14). Für Festplatten-Fans veröffentlicht man sogar einen speziellen neuen PS2-Vertical-Stand, auf dem das neue Zubehör neben die Konsole passt. Über den japanischen PlayStation-Onlineshop konnte man schon im Vorfeld 10.000 Festplatten an den Mann bringen. Abgesehen vom kommenden Online-Rollenspiel *Final Fantasy XI* sind von den bereits erhältlichen oder bald erscheinenden Spielen derzeit sieben bekannt, die die PS2-Festplatte unterstützen. (mp)

■ **NEUES ZUBEHÖR** Für das externe Modell bietet Sony sogar einen neuen, breiteren Vertical Stand an!

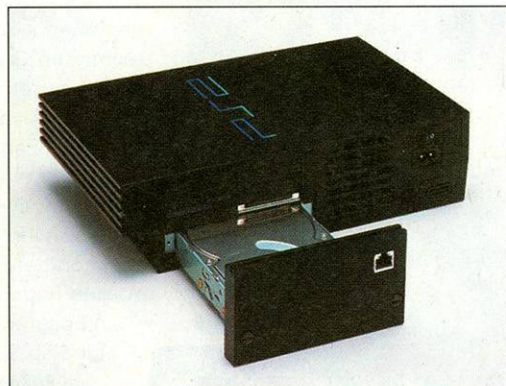


- **Final Fantasy X** (erhältlich)
- **Jade Cocoon 2** (30. August)
- **Beatmania II DX 5th Style** (30. August)
- **Guitadora: Guitar Freaks 4th Mix & Drum Mania 3rd Mix** (20. September)
- **Capcom vs. SNK 2: Millionaire Fighting 2001** (13. September)
- **Atelier Lilie** (erhältlich)
- **A-Train 2001** (erhältlich)

Hersteller: Sony

Internet: www.scei.co.jp

Termin: Erhältlich (Japan)



■ **INTERNES MODELL** Die Variante für den Expansion-Schacht dürfte dem europäischen Modell entsprechen.

Shake It Bravoos!

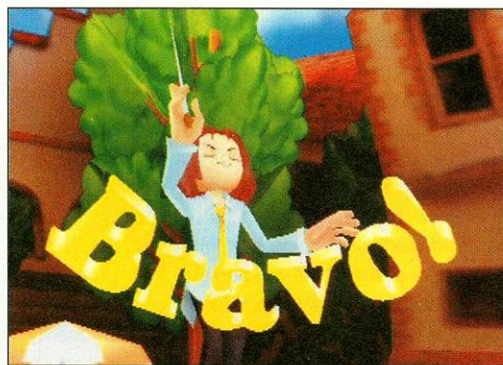
MUSIKSPIEL Dirigieren Sie ein ganzes Orchester mit dem Joypad!

Bei Sonys *Shake It Bravoos!* schlüpfen Sie in die Rolle eines Dirigenten und geben auf der PlayStation 2 den Takt an. So obskur diese Idee sich auch anhören mag, neu ist sie eigentlich nicht: Schon *The Maestromusic* bot ein ähnliches Gameplay und wurde sogar mit einem speziellen Controller gesteuert! Sonys Interpretation des Themas spielen Sie allerdings ganz normal mit dem Joypad, dabei in erster Linie mit den beiden Analog-Sticks. Dabei ist es sowohl wichtig, wie genau Sie die vorgegebene Richtung treffen, als auch, wie stark Sie auf zusätzlich eingeblendete Tasten drücken. Es wird einen Storymodus geben, bei dem Sie als Dirigent Ihr Orchester zu Ruhm führen sollen. Insgesamt 34 Songs werden geboten, darunter Klassiker wie „In der Halle des Bergkönigs“ und die Wilhelm-Tell-Overüre. Selbst ein Erweiterungsset mit Weihnachtsliedern ist schon angekündigt! Eine Veröffentlichung außerhalb Japans ist einmal mehr sehr unwahrscheinlich. (mp)

Genre: Musikspiel Hersteller: Sony
Internet: www.scei.co.jp Termin: 27. September (Japan)



■ DIGITALER DIRIGENT Mit den beiden Analog-Sticks halten Sie Musiker unter Ihrer Leitung auf Trab!



■ ACH SO ... Dieser Screenshot erklärt halbwegs, was es mit dem seltsamen Titel auf sich hat.

Graffiti Kingdom

ROLLENSPIEL Bestimmt kein Spiel für Grafik-Feinschmecker

Graffiti Kingdom ist ein neues Rollenspiel von Taito, wobei der japanische Originaltitel *Rakugaki Oukoku* aussagekräftiger ist – Rakugaki bedeutet nämlich so viel wie Gekritzelt und das trifft den Grafikstil des Spiels weit besser als „Graffiti“. Witzig ist die Einbeziehung dieser Idee ins Spiel: Die Fähigkeiten der Figuren ändern Sie mithilfe von Gegenständen, die deren Form und Farbe verändern! Als Art Director für das Spiel konnte Yoshiharu Sato gewonnen werden, den Anime-Fans von seiner Mitarbeit an Studio Ghibli-Klassikern wie *My Neighbor Totoro* und *Kiki's Delivery Service* kennen dürften. Die Hauptfiguren sind die Adoptiv-Geschwister Hibana und Taro, die eines Tages feststellen, dass ihre Zeichnungen zum Leben erwachen – was nur den Beginn einer langen Reise in die weite Welt darstellt. Eine englische Version erscheint uns zwar momentan nicht sonderlich wahrscheinlich, aber man kann ja nie wissen. (mp)

Genre: Rollenspiel Hersteller: Taito
Internet: www.taito.co.jp Termin: Dezember (Japan)



■ GEHT DOCH! Solange die Entwickler den Original-Titel nicht zu wörtlich nehmen, sieht das Spiel ganz okay aus.



■ AUWEIA ... Der Kampfscreen sieht mit ganz bewusst krakeligen Figuren und Effekten sehr merkwürdig aus.

Rez

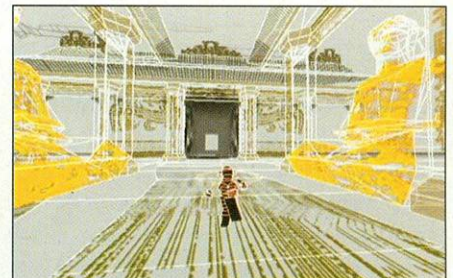
ACTION Segas erstes PS2-Spiel!

Ausgerechnet der bisher als „K-Project“ bekannte Titel der *Space Channel 5*-Macher United Game Artists wird das erste „richtige“ Sega-Spiel für die PlayStation 2. Dabei handelt es sich um eine Art Shoot-'em-Up, dessen Baller-Gameplay zusätzlich mit Musikspiel-Elementen angereichert wird. Es wird ein halbautomatisches Zielsystem geben, mit dem man mehrere Gegner auf einmal anvisieren kann – ähnlich wie im Sega-Klassiker *Panzer Dragoon!* Grafisch fällt *Rez* auf jeden Fall auf, wenn auch nicht unbedingt durch spektakuläre Optik: Der praktisch texturlose Polygon-Look (teilweise kommen sogar nur Vektoren zum Einsatz!) erinnert eher an die Anfangszeit der Videospiele. Die niemals stillstehende psychedelische Grafik in Verbindung mit dem pumpenden Techno-Soundtrack, den die ersten Trailerfilme versprechen, dürfte aber für ein ungewöhnliches Spielerlebnis gut sein! (mp)

Genre: Action Hersteller: Sega
Internet: www.sega.com Termin: Herbst (Japan)



■ VECTORMAN? In der Bildmitte sehen Sie Ihre Spielfigur, die nur aus Polygonplatten besteht.



■ SURREAL Der eigenwillige Grafikstil ist manchmal trotz allem für interessante Umgebungen gut.

JAPAN Erscheint demnächst

Zuletzt erschienen

Ape Escape 2001	Jump & Run	5. Juli
Everybody's Golf 3	Golf	26. Juli
Final Fantasy X	Rollenspiel	19. Juli
Harvest Moon 3	Bauernhof-Simulation	5. Juli

Erscheint demnächst

Ace Combat 4	Action	13. September
Capcom vs. SNK 2	Beat 'em Up	September
Devil May Cry	Action	23. August
Dynasty Warriors 3	Action	20. September
Final Fantasy XI	Online-Rollenspiel	März 2002
Grandia X	Rollenspiel	Frühjahr 2002
Guilty Gear X	Beat 'em Up	13. September
Jade Cocoon 2	Rollenspiel	30. August
King's Field IV	Rollenspiel	6. September
Metal Gear Solid 2	Action-Adventure	Dezember
Onimusha 2	Action-Adventure	7. März 2002
Parappa the Rapper 2	Musikspiel	30. August
Silent Hill	Action-Adventure	27. September



USA NEWS



USA Vor Ort

Schöne Erinnerungen

Simon Price berichtet für Play Zone aus den USA.

Bis meine **Memory Card** auf mysteriöse Weise mein Savegame-File zerstörte, habe ich viel Zeit mit *Gran Turismo 3* verbracht. Grundsätzlich ist **GT 3** das selbe Spiel wie *GT 2*, nur mit besserer Grafik. Das Komische daran ist allerdings, dass, obwohl es deutlich besser aussieht, es sich nicht besser „anfühlt“. Die besten Spiele sind die, die einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Wie der epische Kampf von Solid Snake gegen den Helikopter in **Metal Gear Solid**. Oder diese fast unmögliche Verfolgungsjagd am Ende von *Driver*. Diese Spiele waren so mitreißend, dass man fast vergessen konnte, dass man eigentlich nur vor einer Konsole mit mittelmäßiger Grafik sitzt! Das Gleiche gilt für **Gran Turismo**. Die ersten beiden Teile hatten so eine Spieltiefe, dass man die Low-Res-Texturen am Rand während des Spielens in den Hintergrund verdrängte. Als ich *GT 3* in meine PS2 schob, war ich natürlich begeistert von der Grafik, aber Grafik ist kein Ersatz für **Gameplay**. Und auch wenn man genau das bekommt, was man von einem guten Rennspiel erwartet, fehlt doch noch irgendetwas.

INFO Kurz und Knapp

METAL GEAR SOLID 2 ZUERST IN DEN USA

Vor kurzem kündigte **Konami** an, dass *MGS 2* zuerst in den USA erscheinen soll, bevor es nach Japan kommt. Die Amis dürfen sich **schon im November** über Solid Snakes Auftritt auf der PS2 freuen, die Japaner müssen sich noch bis Dezember gedulden.

VIVENDI IN DEN USA MIT GROSSEM AUFGEBOT Hersteller Vivendi Universal Publishing kündigte an, **15 seiner geplanten Spiele** in den USA herauszubringen, unter anderem folgende sechs Titel von Empire Interactive: *Victorious Boxers*, *End Game*, *Starsky & Hutch*, *Antz Racing*, *Ghostmaster* und *World Sports Cars*.

USA Verkaufs-Charts

1. Twisted Metal: Black	PS2
2. NBA Street	PS2
3. Dark Cloud	PS2
4. Red Faction	PS2
5. Gran Turismo 2	PSone
6. Mat Hoffman's Pro BMX	PSone
7. Final Fantasy Chronicles	PS2
8. Crazy Taxi	PS2
9. ATV Offroad Fury	PS2
10. SpecOps: Ranger Elite	PSone

La Femme Nikita

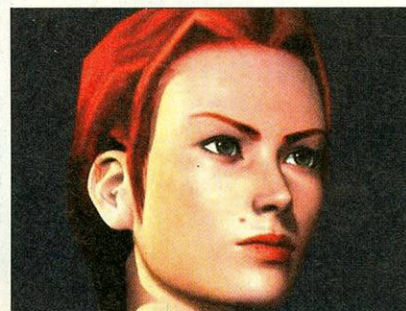
ACTION Die erfolgreiche Action-Serie kommt zu Videospiel-Ehren.

Der mittlerweile zehn Jahre alte Film von Luc Besson um eine junge Drogensüchtige, die wegen Polizistenmords zum Tode verurteilt wird, aber eine zweite Chance als Geheimagentin erhält, ist ein Klassiker. Allerdings soll der Titel von Infogrames keine virtuelle Umsetzung des Kinohits von 1990 werden, sondern ein Action-Spiel zur derzeit auf RTL II laufenden US-Serie. Hier können Sie nicht nur als Spezialagentin Nikita der Terroristengruppe Red Cell auf den Pelz rücken, sondern auch als Section-One-Kollege Michael. Einen Kooperationsmodus soll es ebenfalls geben, in dem zwei Spieler gleichzeitig die beiden Charaktere steuern können. In dem sechs Missionen umfassenden Spiel können Sie sich auf die Hilfe von Sector-One-Taktikerin Madeline, Waffenexperte Walter und Computer-Nerd Birkoff stützen. Sie werden Ihnen nützliche Tipps geben und Sie mit Hightech-Gerätschaften ausrüsten. Die Orte, an denen Sie operieren, sind beispielsweise Papua-Neuguinea, Alaska und Sansibar. (ssw)

Genre: Action Hersteller: Infogrames Internet: www.infogrames.de Termin: Ende 2001



EINGESCHNEIT Unter anderem führt die beiden Agenten ein Auftrag nach Alaska.



WANDLUNGSFÄHIG Eine gute Geheimagentin wie Nikita sollte viele Gesichter haben.

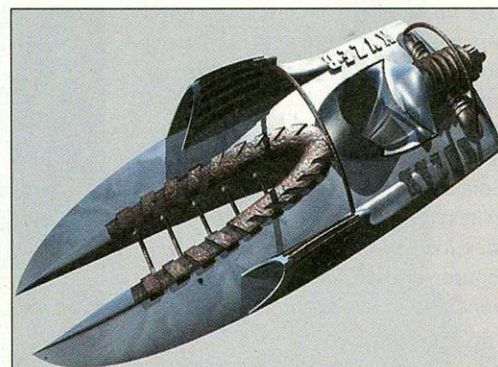
H2Overdrive

RENNSPIEL Schnellbootrennen auf dem Mars? Crave macht's möglich!

Schon aus der Überschrift lässt sich sehr leicht erkennen, dass es beim neuesten Titel von Crave Entertainment alles andere als bierernst zugeht. Das in der Zukunft spielende Rennspiel versetzt Sie in die Global Powerboat Racers League. Dort treten Sie gegen neun Computergegner auf zehn abwechslungsreichen Strecken an, darunter auch die oben erwähnte Mars-Oberfläche. Insgesamt sieben Spielmodi, z. B. Einzelrennen, Meisterschaft oder Zeitfahren, warten nur darauf von Ihnen erkundet zu werden. Für zwei Spieler gibt es sogar einen Katz-und-Maus-Modus, bei dem Sie einen Freund über die Pisten jagen dürfen. Mit welchem der zehn zur Auswahl stehenden Schnellboote Sie dies tun wollen, bleibt vollkommen Ihnen überlassen. Die einzelnen Gefährte haben jedoch sehr unterschiedliche Fahrcharakteristika. Manche bieten ein hervorragendes Handling, andere die ultimative Geschwindigkeit. Das von VisiWare entwickelte Spiel soll gegen Ende dieses Jahres noch in Amerika erscheinen. (wf)

Genre: Rennspiel Hersteller: Crave Entertainment

Internet: www.visiware.com Termin: 4. Quartal 2001 (USA)



SCHNITTIG Das futuristische und schnittige Design der schnellen Boote kann sich sehen lassen.



NIL-KREUZFAHRT Einer der Kurse führt Sie sogar auf dem Nil an den Pyramiden und der Sphinx vorbei.

GoDai: Elemental

ACTION-ADVENTURE Endlich wieder ein 3DO-Titel ohne kleine, grüne Plastikmännchen.



■ **NANU?** Das sieht aber verdächtig nach einem anderen Action-Adventure aus.



■ **SCHLAGFERTIG** Mit starken Nahkampfattacken und den magischen Kräften der Elemente setzt Hiro seinen Gegnern heftig zu.

Da hat sich 3DO wohl vom Erfolg des Samurai-Action-Adventures *Onimusha* inspirieren lassen. Der Entwickler schickt den jungen Krieger Hiro in den Kampf gegen den bösen Ninja Akukan und seine Horden. Er will sich an ihm für den Tod seines Vaters rächen und sein Land befreien. Um sich erfolgreich durch die 16 Levels zu schnetzeln, nutzt der grundgute Held neben einiger Martial-Arts-Attacken auch diverse Nah- und Fernkampf Waffen wie Katanas, Speere, Schwerter, Wurfsterne und Rauchbomben. Außerdem kann er die Kräfte der Elemente zu Hilfe rufen und sie gegen seine Feinde einsetzen. Die vier Levelbosse sollen dabei besonders harte

Nüsse sein, da sie Hiro mit seinen eigenen Waffen schlagen können. Neben dem mehr oder weniger langen Singleplayer-Modus soll es noch acht verschiedene Multiplayer-Optionen geben. Um das Ganze dann auch grafisch ansprechend zu gestalten, wollen die Entwickler auf dynamische Lichtquellen und Umwelteffekte wie Rauch, Nebel und Regen zurückgreifen. (ssw)

Genre: Action-Adventure

Hersteller: 3DO

Internet: www.3do.com

Termin: November 2001



■ **DER HELD** Der junge Krieger Hiro steht immer im Mittelpunkt des Kampfes.

Dragonrage

ACTION 3DO bringt den etwas anderen Flugsimulator auf die PlayStation 2.

Eins muss man 3DO ja lassen: Der Entwickler ist fleißig und beschert dem Spielmarkt in regelmäßigen (und kurzen) Abständen ein Spiel nach dem nächsten. Die Qualität dieser „Perlen“ steht natürlich auf einem ganz anderen Blatt. Doch *Dragonrage*, das ursprünglich zur *Might & Magic*-Serie gehören sollte, klingt immerhin vom Spielkonzept her sehr interessant. Sie übernehmen die Steuerung des Drachen Cael, der seine Rasse vor den sich ausbreitenden Ork-Horden schützen muss. Die grünhäutigen Fieslinge haben nämlich herausgefunden, wie man aus Dracheneiern die machtvollste Substanz Zeenium gewinnt, und wollen so viel wie möglich davon haben. Um sie in ihre Schranken zu weisen, setzt unser schuppiger Held sowohl körperliche



■ **SCHUPPIGER RÄCHER** Drache Cael ist auf diebische Orks überhaupt nicht gut zu sprechen und sagt der grünhäutigen Horde den Kampf an.

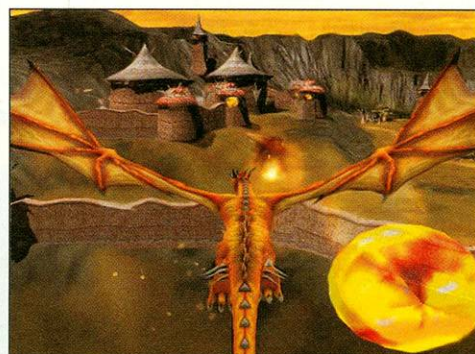
Attacken wie Rammen und Schwanzschläge ein, als auch Elementarattacken wie Feuer und Erdbeben. In 16 Missionen müssen Sie dann verschiedene Aufgaben erfüllen, etwa eine Zeenium-Fabrik zerstören oder gestohlene Dracheneier zurückholen. Dabei stellen sich Ihnen orkische Fuß- und Luftsoldaten in den Weg. Neben diversen Multiplayer-Modi, in denen Sie gegeneinander antreten können, soll es auch die Möglichkeit geben, die Hauptkampagne zu zweit im Splitscreen-Modus durchzuspielen. (ssw)

Genre: Action

Hersteller: 3DO

Internet: www.3do.com

Termin: Ende 2001



■ **FEUER FREI!** Mit der Kraft der Elemente kann Cael ein ganzes Dorf in Schutt und Asche legen.

USA Erscheint demnächst

Zuletzt erschienen

NCAA Football 2002	American Sports	24. Juli
Rune Viking Warlord	Action	26. Juli
Stretch Panic	Geschicklichkeit	31. Juli
Mobile Suit Gundam	Action	25. Juli

Erscheint demnächst

NHL 2002	Eishockey	1. September
Capcom vs. SNK 2	Beat 'em Up	1. September
Okage: Shadow King	Action	15. September
Duke Nukem PS2	Action	15. September

Ganz optimal kann man den Start der PS2 in Hinblick auf das DVD-Abspiel-Feature nicht nennen. Viele beklagten fehlenden Komfort, umständliche Menüs, Probleme mit Fernbedienungen und nicht zuletzt den berüchtigten Grünstich. Wir haben uns mal etwas genauer mit der aktuellen Situation beschäftigt.

Brillante Farben statt Grünstich

Eine unangenehme Überraschung erlebten, alle Fans von guter Bildqualität beim DVD-Schauen mit der deutschen PS2: Nicht nur, dass der Konsole gerade mal ein normales Composite-AV-Kabel beiliegt, dessen Qualität bestenfalls als brauchbar zu bezeichnen ist –

wer sein PSone-bewährtes RGB-Kabel (ab DM 20,-) anschließt, bekommt zwar bei Spielen ein brillantes Bild, bei DVDs aber einen heftigen Grünstich! Als Grund wird die Kopierproblematik vermutet: Das RGB-Signal ist von allen Bildsignalen am schwierigsten mit einem Kopierschutz zu versehen, durch die (softwaremäßige) Abschaltung dieses Signals will Sony scheinbar gute Kopien auf Videokassetten verhindern. Lösungen gibt es mittlerweile viele. Die einfachste wäre der Kauf eines S-Video-Kabels (oft auch S-VHS oder S-AV genannt, ab ca. DM 20,-), das ein fast genauso gutes Bild wie RGB liefert. Größter Wermutstropfen: Viele ältere Fernseher haben den ent-

sprechenden Anschluss nicht. Vor allem bei neueren Geräten kann das Signal aber über einen einfachen SCART-Adapter an die entsprechende Anschluss-Buchse hinten am Fernseher geleitet werden. Von Blaze gibt es mittlerweile das „Ultimate SCART“-Kabel (DM 39,95), bei dem man mit einem kleinen Schalter zwischen dem „Game-Mode“ mit bestmöglichem RGB-Bild und dem „DVD-Mode“ mit einfachem Composite-AV wechseln kann. Eine Software-Lösung für echtes RGB ohne Grünstich stellt DVD Region X (DM 59,-) dar, das allerdings bei jedem Systemstart erst von CD gestartet werden muss – mehr dazu in unserem Extrakasten. Wer keine Lust auf

Die PlayStation 2 als DVD-Player

Für viele war die DVD-Abspielfähigkeit der PlayStation 2 ein Kaufgrund. Wir zeigen, wie Sie aus Ihrer Konsole das Maximum an Qualität und Komfort rausholen!



Umstecken oder vorbooten hat, kann seine PS2 bei manchen Fachhändlern umbauen lassen – eine einfache Lötbrücke gibt das RGB-Signal frei. Zwar verfällt so die Sony-Garantie, normalerweise werden aber sechs Monate Garantie auf den Umbau gegeben. Ob Sie den Grünstich jetzt per Umbau oder per DVD Region X überwinden, unsere Empfehlung ist eindeutig – mit einem RGB-Kabel kriegen Sie die beste Qualität und brauchen (im Gegensatz zu anderen Kabeln) für Import-DVDs auch keinen Multinorm-Fernseher!

Surround-Sound auf der PS2

Im Spielbereich bietet bisher nur Squaresofts Grafikblender The Bouncer digitalen 5.1-Surround-Sound – und auch da nur in den vorberechneten Zwischensequenzen, die quasi einem Film entsprechen. Bei DVD-Filmen ist der kinoreife Mehrkanalton aber absolut üblich. Wer sich mit einem einfachen Dolby-Surround-ProLogic-Signal begnügt, der kann seine Konsole sogar über das beigelegte Kabel an die HiFi-Anlage anschließen – der entsprechende Decoder errechnet die zusätzlichen Kanäle aus den beiden normalen Stereo-Kanälen. Soll's aber gleich Dolby Digital oder dts-Klangqualität sein, kommen Sie um ein optisches Kabel (ab DM 20,-) nicht herum – zusätzlich sollten Sie nicht vergessen, den Digitalausgang in den Systemeinstellungen zu aktivieren! In allen Fällen nützt der beste Verstärker nichts, wenn er nicht einen entsprechenden Decoder eingebaut oder zumindest vorgeschaltet hat. Um sich eingehender über Surround-Anlagen und -Boxen zu informieren, sollten Sie sich am besten an den HiFi-Fachhändler Ihres Vertrauens wenden und/oder entsprechend spezialisierte Zeitschriften studieren.

HEIMKINO-RATGEBER Die PlayStation 2 spielt als erste Konsole nicht nur für Videospiele und CDs, sondern auch DVD-Filme ab. Wir zeigen Ihnen, wie Sie dieses Feature am besten nutzen können!

INFO Verschiedene Anschlusskabel im Vergleich

Wie erzielen Sie das beste Bild?

Bei genauer Betrachtung sind die Unterschiede in der Bildqualität erstaunlich – lassen Sie sich von unseren Vergleichsbildern überzeugen!



QUALITÄTS-UNTERSCHIED Das der PS2 beigelegte AV-Kabel bietet das schwächste Bild, mit RGB dagegen ist alles superscharf und die Farben am brilliantesten. Das S-Video-Kabel liegt qualitativ dazwischen.

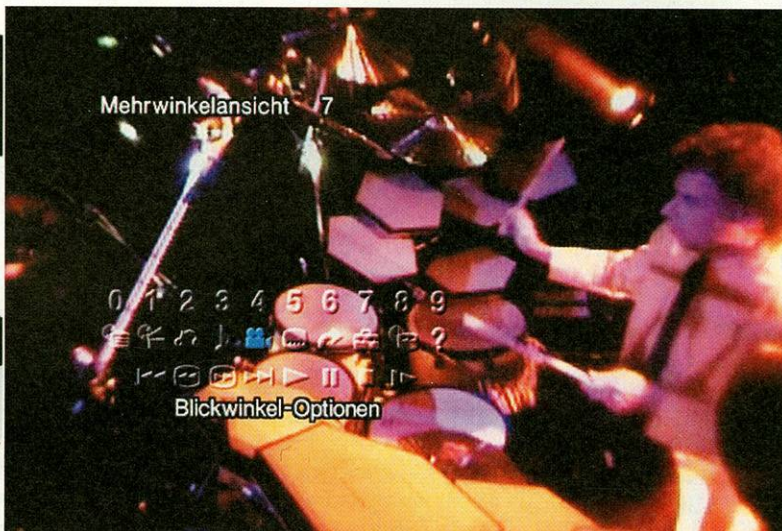
* Um bei DVDs ein RGB-Kabel ohne Grünstich zu nutzen, müssen Sie entweder DVD Region X benutzen oder Ihre PlayStation 2 umbauen lassen.

stellungen zu aktivieren! In allen Fällen nützt der beste Verstärker nichts, wenn er nicht einen entsprechenden Decoder eingebaut oder zumindest vorgeschaltet hat. Um sich eingehender über Surround-Anlagen und -Boxen zu informieren, sollten Sie sich am besten an den HiFi-Fachhändler Ihres Vertrauens wenden und/oder entsprechend spezialisierte Zeitschriften studieren.

Import-DVDs und Ländercodes

Durch das Ländercode-System des DVD-Konsortiums wird die Import-Situation noch schwieriger, als dies durch unterschiedliche Bildschirmnormen in Europa und den USA/Japan eh schon der Fall ist. In Europa und Japan gilt der Ländercode 2, in den USA Regional-Code 1. Bei uns ist die PAL-Bildschirmnorm üblich, US- und Japan-DVDs sind in NTSC auf-

genommen. Einige DVDs sind mit dem Ländercode 0 versehen und können auf jedem DVD-Spieler abgespielt werden – gerade im Musikbereich ist dies recht üblich. Doch beachten Sie, dass Sie zum Abspielen von NTSC-DVDs einen Multinorm-Fernseher benötigen! Falls Sie DVD Region X nutzen (oder Ihre PS2 per Umbau vom Grünstich befreit haben), bietet ein RGB-Kabel aber in jedem Fall ein farbiges Bild. Prinzipiell können Sie zunächst bei Importen aus dem europäischen (PAL-) Umland nichts falsch machen. Für echte Filmfreaks sehr interessant sind aber natürlich die Extra-Features, und diesbezüglich gibt es viele Beispiele, in denen eine amerikanische Import-Version klar die Nase vorn hat. Wenn ein Film nur in einem Teil der Welt erschienen ist, ist man als Fan zum Import quasi gezwungen. Dazu kommt noch, dass bei europäischen



ANSICHTSSACHE Viele Musik-DVDs bieten verschiedene Winkel zur Wahl. Mit der neuen Treibersoftware von Sony sparen Sie sich zum Umschalten den Umweg über das Menü!

INFO Fernbedienungen im Überblick

Wer bedient am besten?

Die Auswahl an Fernbedienungen für den DVD-Player PlayStation 2 ist mittlerweile recht groß. Wir präsentieren alle derzeit aktuellen und bald erscheinenden Modelle und geben unsere Empfehlungen ab!

DVD Remote Controller



DM 59,95

Hersteller

4 Gamers

Anschluss für Joypad am

Empfangsteil? / Umschalten?*

Ja/am Empfänger

Besonderheiten

Umschalten am Empfangsteil ist unkomfortabel

V-Stand 3 in 1



DM 99,95

Hersteller

Big Ben

Anschluss für Joypad am

Empfangsteil? / Umschalten?*

Ja/nicht nötig

Besonderheiten

Inkl. Multi-Tap und Vertikal-Ständer für PS2

DVD Remote Control



DM 39,95

Hersteller

Brooklyn

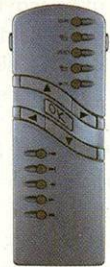
Anschluss für Joypad am

Empfangsteil? / Umschalten?*

Ja/nicht nötig

Besonderheiten

-

DVD Remote Controller
(neu, blau-metallic)

DM 39,95

Hersteller

Brooklyn

Anschluss für Joypad am

Empfangsteil? / Umschalten?*

Ja/per Fernbedienung

Besonderheiten

Erscheint Anfang August

Stealth Stand



DM 99,95

Hersteller

Brooklyn

Anschluss für Joypad am

Empfangsteil? / Umschalten?*

Ja/per Fernbedienung

Besonderheiten

Inkl. Multi-Tap und Vertikal-Ständer für PS2

DVD Surfer



DM 49,99

Hersteller

Datel

Anschluss für Joypad am

Empfangsteil? / Umschalten?*

Nein

Besonderheiten

Zusätzliche Funktions-Tasten für neue Treiber-Generation

DVD Remote



DM 39,99

Hersteller

InterAct

Anschluss für Joypad am

Empfangsteil? / Umschalten?*

Nein

Besonderheiten

-

DVD Wireless Remote



DM 49,99

Hersteller

MadCatz

Anschluss für Joypad am

Empfangsteil? / Umschalten?*

Nein

Besonderheiten

Auch als Fernbedienung für TV und Videorecorder nutzbar

DVD Remote Controller



DM 49,99

Hersteller

Saitek

Anschluss für Joypad am

Empfangsteil? / Umschalten?*

Ja/nicht nötig

Besonderheiten

-

DVD-Fernbedienung



DM 59,99

Hersteller

Sony

Anschluss für Joypad am

Empfangsteil? / Umschalten?*

Nein

Besonderheiten

Inkl. neuer Treiber; mehr Tasten und Funktionen. Erscheint Ende August

DVD Remote Control



DM 39,95

Hersteller

Sunflex

Anschluss für Joypad am

Empfangsteil? / Umschalten?*

Ja/per Fernbedienung

Besonderheiten

Sehr klein, nur etwas größer als eine Memory Card

DVD-Fernbedienung



DM 39,99

Hersteller

Thrustmaster

Anschluss für Joypad am

Empfangsteil? / Umschalten?*

Ja/nicht nötig

Besonderheiten

Inkl. Ständer für Fernbedienung

* Bei manchen Fernbedienungen mit Joypad-Anschluss am Empfangsteil müssen Sie zwischen dem Joypad- und dem Fernbedienungsmodus umschalten.

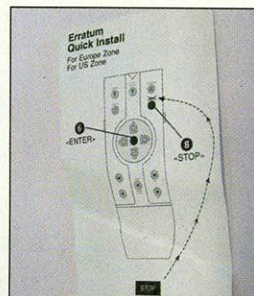
DVDs nicht selten eine Tonspur mit der Originalfassung geboten wird, die von der Abmischung nicht an das US-Original herankommt – wer seine Filme immer im Originalton und in dts-5.1-Surround hören will, kommt oft um einen Import nicht herum. Derzeit hat man als PS2-DVD-Fan nur eine Möglichkeit, Importfilme zu sehen: Das Zubehör DVD Region X spielt DVDs jeder Herkunft ab. Der einzige Haken an der Sache: Das Programm blockiert für die Dauer einen Memory-Card-Slot und muss bei jedem Neustart der Konsole wieder von einer Boot-CD gestartet werden.

Die richtige Fernbedienung

Eine Überraschung der besonderen Art erwartete die Hersteller von PS2-Zubehör beim Start der deutschen PlayStation 2: Während sämtliche Fernbedienungen auf das japanische Modell ausgelegt waren, hatte Sony bei der amerikanischen und europäischen Konsole die Tastenfunktionen in den Menüs etwas abgeändert und die Belegung der Tasten X und Kreis ausgetauscht – konform mit der typischen Belegungsänderung bei Spielen: Bei uns bestätigt man mit X und bricht mit Kreis ab, in Japan ist es genau umgekehrt. Als Folge dessen waren auf vielen Fernbedienungen von Drittherstellern die Tasten „Stop“ und „Bestätigen“ vertauscht. Mittlerweile gibt es korrigierte Modelle und so mancher Hersteller bietet sogar einen Umschalter Europa/Japan an, um das gleiche Modell weltweit verkaufen zu können. Ein wichtiger Punkt bei der Entscheidung für eine Fernbedienung ist der Empfänger: Während manche den Joypad-Schacht blockieren, schleifen ihn andere durch – so können Sie ein Joypad anschließen und müssen vor dem DVD-Schauen nicht immer umstecken. Manchmal muss per Knopfdruck zwischen dem Joypad- und dem Fernbedienungs-Modus gewechselt werden, bessere Modelle ersparen Ihnen diese Prozedur. Die Preise reichen von DM 39,- bis DM 59,-. Einen Schwachpunkt haben alle Geräte bisher: Da sie eigentlich nur ein Joypad simu-



TASTEN VERTAUSCHT? Das Brooklyn-Empfangsteil bietet einen kleinen Umschalter zwischen japanischer und US/Euro-Tastenbelegung. Thrustmaster liefert witzigerweise einfach zusätzliche Aufkleber mit.



INFO Import-DVDs auf der PS2

Zwei Fliegen mit einer Klappe

Datels neues Zubehör DVD Region X spielt nicht nur problemlos Import-DVDs ab, sondern bietet auch perfekte RGB-Qualität ohne Grünstich!

Mit dem neuen DVD Region X (DM 59,-) hat Datel ein lange erwartetes Zubehör veröffentlicht. Die Softwarelösung für Import-Fans kommt auf einer CD und einem Memory-Card ähnlichem Dongle daher. Nach einer kurzen Ladezeit können Sie damit frei den abzuspielenden Ländercode wählen und daraufhin Import-DVDs aus aller Welt genießen! Ein weiteres Feature ist auf der Internetseite www.dvdregionx.com dokumentiert: Wenn Sie den dort veröffentlichten Anweisungen folgen, können Sie in bester Action-Replay-Manier einige Zahlencodes eingeben, die dann auf dem Dongle gespeichert werden. Diese Codes müssen nur einmal eingegeben werden und aktivieren dann in Zusammenarbeit mit der DVD-Region-X-CD eine makellose DVD-Wiedergabe über RGB – ohne Grünstich! Abgesehen von der besseren Qualität können Sie so Import-DVDs aus den USA oder Japan auch auf TV-Geräten sehen, die keine Multinorm-Funktionalität besitzen!



DOPPELPAK Auf CD und mit einem Dongle versehen kommt die Codefree-Lösung für die PS2 daher.



FREIE WAHL! Nach dem Booten der DVD-Region-X-CD können Sie den abzuspielenden Ländercode einstellen – US-Importe laufen so problemlos!



CODES AUS DEM INTERNET Auf der Seite www.dvdregionx.com finden Sie die passenden RGB-Codes für Ihren aktuellen DVD-Treiber!

INFO Import-Ratgeber

Das richtige Zubehör für Import-DVD-Fans

Einige Arten von Import-DVDs sind auf einer deutschen PlayStation 2 auch ohne weitere Tricks abspielbar. Allerdings könnten Sie bei Filmen im NTSC-Format Probleme haben, ein farbiges Bild zu kriegen.

Grundsätzlich brauchen Sie DVD Region X nur, um auf Ihrer PlayStation 2 Import-DVDs aus den USA ansehen zu können – Importe aus dem europäischen Umland, Japan oder ländercode-freie DVDs können auf einer regulären deutschen PlayStation 2 ohnehin abgespielt werden. Allerdings gibt es Einschränkungen: Sollte die DVD im NTSC-Format (üblich in den USA und Japan) sein, kriegen Sie nur mit einem Multinormfernseher ein farbiges Bild. Ein RGB-Kabel ist eine elegante Lösung – das RGB-Signal ist bei PAL- und NTSC-Filmen quasi identisch –, aber wegen des Grünstich-Problems nicht ohne weiteres nutzbar. Unsere Tabelle bietet einen Überblick über die wichtigsten Formate!

DVD-Herkunft:	Deutschland oder europäisches Umland	USA	Japan (oft Musikvideos)	Diverse
Regionalcode	2	1	2	0 (codefrei)
Format der DVD	PAL	NTSC	NTSC	PAL oder NTSC
Läuft auf deutscher PS2?	Ja	Nein*	Ja	Ja
Bild mit AV- oder S-Video-Kabel (ohne Multinorm-Fernseher)	Farbe	s/w	s/w	Farbe (PAL), s/w (NTSC)
Bild mit RGB-Kabel** (oder Multinorm-Fernseher)	Farbe	Farbe	Farbe	Farbe

* Mit DVD Region X können Sie auch jede US-DVD mit Ländercode 1 abspielen.

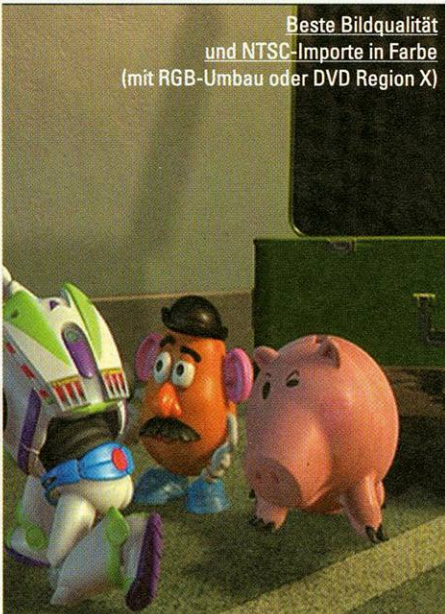
** Um die Vorteile eines RGB-Kabels ohne Grünstich zu nutzen, müssen Sie entweder DVD Region X benutzen oder Ihre PlayStation 2 bei einem Umbauprofi modifizieren lassen.



Grünstich mit RGB-Kabel
(Ohne Umbau oder DVD Region X)



S/w-Bild beim NTSC-Importen
(ohne Multinorm-Fernseher)



Beste Bildqualität
und NTSC-Importe in Farbe
(mit RGB-Umbau oder DVD Region X)

KLARER VORTEIL Mit DVD Region X oder einem Umbau schlagen Sie zwei Fliegen mit einer Klappe: Der Grünstich verschwindet und NTSC-DVDs sind über RGB auch ohne Multinorm-Fernseher in Farbe!

lieren, bieten sie auch nur die paar Funktionen, die Sony standardmäßig auf das Pad gelegt hat – alles andere muss über das Menü aufgerufen werden. Zum normalen DVD-Schauen reicht das freilich, doch wer etwas mehr Komfort will, muss auf die im August erscheinende offizielle Fernbedienung von Sony (DM 59,-) warten. Diese bietet wesentlich mehr Funktionen und wird eigens dafür gleich mit einer neuen Treibersoftware-CD (Version 2.10) ausgeliefert. Haben sie den knapp 2MB großen Treiber auf Ihre Memory Card kopiert, können Sie endlich auf Knopfdruck die Blickwinkel bei entsprechenden Konzertvideos ändern sowie mehrfache Spulgeschwindigkeiten, verschiedene Repeat- und Programmier-Funktionen nutzen und die Zeitlupe auch rückwärts laufen lassen. Auch die CD-Abspiel-funktionen werden erweitert. An sich eine tolle Sache, doch der Haken kommt noch:

Leider schleift das Sony-Zubehör den Joypad-Port nicht durch, so dass wieder Umstecken angesagt ist. Nicht

gerade sehr komfortabel! Man sollte also am besten abwarten, wann Fernbedienungen anderer Hersteller die gleichen Features ohne diesen Schwachpunkt bieten. Zum jetzigen Zeitpunkt stellt jede erhältliche Fernbedienung nur einen Kompromiss dar. Die bald folgende, auf die neuen Treiber zugeschnittene Generation dürfte viel interessanter werden!

Sonstige Probleme

Immer wieder hört man von Problemen beim Abspielen bestimmter DVDs. An sich versuchen die großen DVD-Hersteller mittlerweile, ihre Filme PS2-kompatibel zu halten und versehen sie oft mit entsprechenden Stickern. Generell kann man aber nicht sagen, wo das Problem liegt und auch eine verlässliche Liste von betroffenen Titeln gibt es nicht – wir können Ihnen daher nur eine kleine Liste mit bekannten Problem-DVDs bieten. In vielen Fällen scheint der Knackpunkt aber das anfällige DVD-Laufwerk der PS2 zu sein, das mit etwas beanspruchteren DVDs offenbar so seine Probleme hat und die Zusammenarbeit verwei-

INFO Bekannte DVD-Probleme

Diese DVDs bereiten auf der PS2 Probleme

Einige DVDs laufen auf der PS2 gar nicht oder nur mit Abstrichen.

Auch wenn diese Liste bestimmt alles andere als vollständig ist, sind uns folgende DVD-Filme bekannt, die sich auf der PS2 entweder seltsam verhalten (zum Beispiel Grafikstottern bei *Die Verurteilten*) oder gar nicht laufen (bei *Vampire* funktioniert ein Kapitel in unserem Test gar nicht). Teilweise können Sie die DVDs aber durch Überspringen der kritischen Kapitel am Anfang zum Laufen bringen. Bei *Das Fünfte Element* vermeiden Sie zum Beispiel die Probleme mit einem Sprung ins Titelmü, während am Anfang die FKS-Freigabe eingeblendet wird.

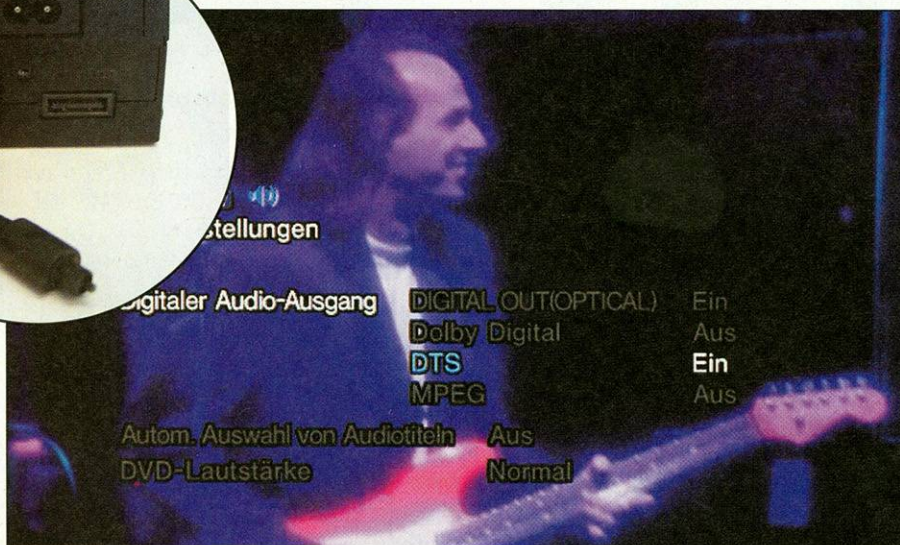
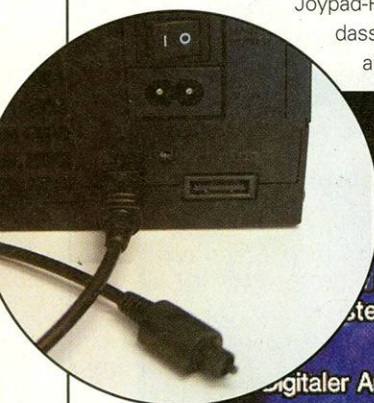
- Das Fünfte Element
- Der mit dem Wolf tanzt
- Die Verurteilten
- Frequency
- John Carpenter's Vampire
- König der Löwen 2
- Prince – Rave Un2 The Joy Fantastic



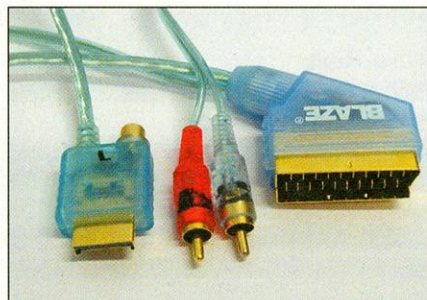
BEKANNTER FALL Das Fünfte Element produziert Grafikfehler. Ein kleiner Trick schafft hier Abhilfe!

gert. Wir in der Redaktion können von der schlechten Verarbeitung der Laufwerke ein Lied singen – nicht selten sind fertige Spiele und besonders auf Rohlinge gebrannte Vorabmuster nur mühsam zum Laufen zu kriegen. Daher können wir Ihnen nur raten, auf zwei Arten Fehlkäufen vorzubeugen: Leihen Sie die entsprechende DVD für einen Testlauf aus einer Videothek aus oder vereinbaren Sie mit Ihrem DVD-Händler eine Rückgabe-Garantie, falls die DVD auf Ihrer PS2 Probleme macht. Wir sind gespannt, ob die neue Treiber-Software diese Probleme behebt ...

Michael Pruchnicki



DIGITALER SURROUND-SOUND Mit einem optischen Kabel kriegen Sie den besten Sound – vorher muss der aber erst im Menü für die Audio-Einstellungen während der DVD-Wiedergabe angewählt werden!



CLEVER Blazes Ultimate-Scart-Kabel (DM 39,99) bietet einen Umschalter für RGB und AV für DVDs.

Die besten Spiele



je DM
29⁹⁵

Wir haben sie alle!



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

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

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig
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 Schneverdingen
Tel.: 05193/52740

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

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
Tel.: 0 66 91/9 48 00

SULZER
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

SULZER
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

KASTEN
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
Großa Str. 23
49565 Bramsche
Tel.: 0 54 61/93 53 11

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

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

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren
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
Zeitgalerie 112-114
60313 Frankfurt
Tel.: 0 69/2 09 07

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

ALTMANNBERGER
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 71 61/7 51 15

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

E+E GMBH
Wilhelm-Enßle-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/fim E-Center
77656 Offenburg
Tel.: 0 78 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

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

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4-6
86150 Augsburg
Tel.: 08 21/31 31 34

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

HEILIG
Übertinger Str. 9
88630 Pfunddorf
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/Altach
Tel.: 0 91 61/87 30 60

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

KINDERWEIT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg
Tel.: 09 41/49 09 30

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
Rofstränke 13
94032 Passau
Tel.: 08 51/3 71 50

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

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 Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

McMe



■ **RÜCKENDECKUNG** Tidus und Auron in Bedrängnis. Die Leiste am rechten Bildschirmrand zeigt an, wer als Nächster zuschlagen darf.



■ **BLAUBLÜTIG** Seymour ist Anführer des Guado-Dorfes und Oberhaupt des Ebon-Kultes. Sein Erbgut ist zur Hälfte menschlich, zur Hälfte Guado.

Final Fantasy X

>> GENRE
Rollenspiel
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Square Europe
>> INTERNET
www.playonline.com

Bereits vor dem ersten Verkaufstag war Squares neuer **Hitgarant** in

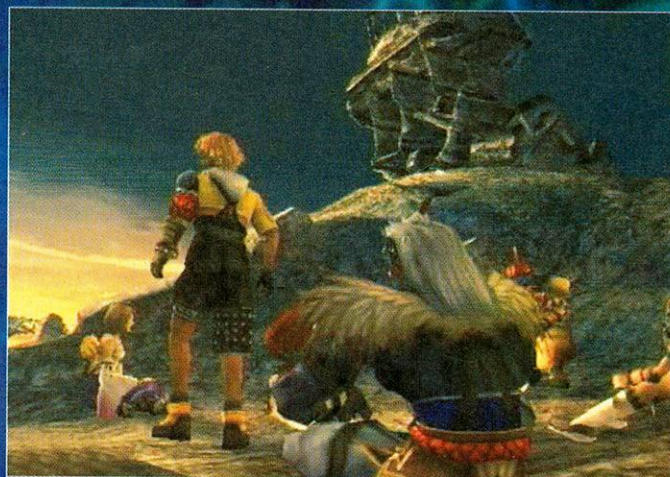
Japan 1,4 Millionen Mal vorbestellt. Warum? Machen Sie sich selbst ein Bild.

■ **ICH SEH STERNE**
Klatschnass oder nicht – es knistert wieder gewaltig im Final-Fantasy-Universum!

MOST WANTED
PLAYZONE



■ **ÜBER DEN WOLKEN** Während Chaos über die Stadt hereinbricht, klammert sich Tidus, noch in seiner Sportkluft, ans nackte Leben.



■ **ZERSTÖRUNG** Nach den tragischen Ereignissen in ihrer Heimat sagt Yuna, begleitet von ihren Freunden und Leibwächtern, Sin den Kampf an.

Es war einmal ... eine paradiesische Welt namens Spira, deren Einwohner um fortschrittliche Technologien wussten und sie sich zunutze machten. Doch eine bössartige Macht, bekannt unter dem Namen Sin, löschte diese hoch entwickelte Zivilisation nahezu vollständig aus. Noch eintausend Jahre nach der großen Katastrophe verbieten die Ebon den Umgang mit der alten Technologie, aus Furcht vor erneuten Übergriffen von Sin, das sich als eine Art Monster ausspuckendes schwarzes Loch manifestiert. Dem Volk der Ebon entstammt auch Yuna, die Tochter eines berühmten Beschwörers, deren Dorf von Sin verwüstet wird. Um diese zerstörerische Gewalt endgültig zu bezwingen, beschließt die Heroin, jeden Ebon-Tempel des Landes aufzusuchen und die dort hausenden Wesen, Aeons genannt, zu Hilfe zu rufen. Auf ihrer Reise stehen ihr unter anderem die Magierin Lulu, der Löwenmensch Kimahri Lonzo sowie Auron, der Leibwächter ihres verstorbenen Vaters, mit Rat und Tat zur Seite. Den größten Teil des Games wird der Spieler aber voraussichtlich aus der Sicht von Tidus durchleben, einem lebhaften siebzehnjährigen Schwertkämpfer und Wassersportler, den es auf unsanfte Weise aus seiner Heimatstadt in Yunas Welt verschlägt.

Aus einem Guss

Als erstes *Final Fantasy* für die PlayStation 2 kann *FF X* natürlich nicht umhin, einige neue technische Features einzuführen. Audiofile-Fans werden sich freuen zu hören, dass der Titel Dolby-5.1-Sound unterstützen wird. Musikalisch erwartet die SpielerInnen allerdings größtenteils gewohnte Kost, dafür hat man sich endlich die Zeit genommen, eine professionelle Sprachausgabe einzubauen. In zahlreichen Sequenzen dürfen die Figuren nun endlich ihre Lippen (zumindest in der japanischen Fassung) synchron zum gesprochenen Text bewegen und während des Sprechens sogar die Gesichter verziehen. In Europa werden sich die Helden, zumindest über die Lautsprecher, einheitlich in englischer Sprache zu Wort melden. Zum ersten Mal ist die *FF*-Welt komplett in 3D berechnet, wobei

INFO Die Helden

Die Schönsten im ganzen Land

Von einem hübschen Gesicht allein kann man sich bekanntlich wenig kaufen. Wir haben pünktlich zum Redaktionsschluss noch die aktuellsten Hintergrundinfos zu den Hauptcharakteren für Sie eingeholt.

Bis der Titel endlich in Deutschland erscheint, ist es ja noch ein geraumes Weilchen hin, und da Squaresoft seine Helden im Zuge der Lokalisierung gerne noch umtauft, sollten Sie sich vorerst nicht zu sehr an die Namen der Heroen gewöhnen. In *Final Fantasy IX* wurden beispielsweise aus den „Eidolon“ die „Bestia“, in *Vagrant Story* aus Ashley Riot ein Ashley Lionet. Bereits jetzt sind verschiedene Übersetzungsformen der japanischen *Final Fantasy X*-Namen im Umlauf; zum Beispiel Brasaka – Brasaka, Sin – Shin, Kimahri – Kemari. Wir hoffen allerdings, dass uns zumindest die beiden zentralen Figuren, Tidus und Yuna, in ihrer ursprünglichen Form erhalten bleiben. Neben den hier aufgeführten Helden werden wohl auch noch der Blitzball-Mannschaftskapitän Wakka und der blauhaarige Guado-Priester Seymour größere Auftritte haben.

DIE BESCHWÖRERIN

Die niedliche Yuna, Tochter des Beschwörers Brasaka, vermag Naturgewalten anzurufen.

Alter: 17

Waffen: Magische Stäbe/Weiße Magie
Yuna beschwört in ihrer Overdrive-Aktion ein Aeon mit einem eigenen, komplett aufgeladenen Overdrive-Balken.



DER SPORTSTAR

Allem Anschein nach hat der quirlige Athlet Tidus ein Auge auf Yuna geworfen.

Alter: 17

Waffen: Breitschwerter
Während Tidus' Overdrive-Phase müssen Sie zum richtigen Moment einen Knopf drücken, um vernichtende Schwertattacken auszulösen.



DIE MAGIERIN

Yunas Schwester Lulu beherrscht die Magie und steht Yuna auf ihrer Reise zur Seite.

Alter: 22

Waffen: Magische Puppen/Schwarze Magie
Lulus Overdrive lässt sie mehrere Zaubersprüche am Stück ausführen. Der Spieler muss dazu blitzschnell den Analogstick im Kreis drehen.



DER LEIBWÄCHTER

Yuna zweiter Bodyguard trägt den Namen Kimahri und ein Horn auf der Stirn.

Alter: Nicht bekannt

Waffen: Speer, Lanze/Blaue Magie
Als Overdrive-Special kann Kimahri Attacken seines Gegners imitieren. Die Informationen dazu werden in seiner Waffe gespeichert.



DIE DIEBIN

Rikku ist flink, besonders ihre Finger. Sie ist die Tochter von Cid, einem Freund von Yunas Vater.

Alter: 15

Waffen: Messer, Schlag- und Stichwaffen
Rikku kann im Zuge ihres Overdrives aus den Gegenständen, die sie bei sich trägt, ein neues Objekt erschaffen.



DER SCHWERTKÄMPFER

Auron diente einst Yunas Vater Brasaka. Im Kampf verlor er sein rechtes Auge.

Alter: 35

Waffen: Schwerter
Damit Auron während des Overdrives kunstvolle Schwertmanöver ausführt, müssen Sie bestimmte Tastenkombinationen drücken.



INFO Diverse Spielerdaten

Fakten, Fakten, Fakten

Die wichtigsten Zahlen und Fakten zum ersten Final Fantasy der neuen Konsolengeneration – zusammengetragen von der japanischen Video-spielzeitschrift Famitsu

Seit wann gibt es eigentlich Final Fantasy?

Das erste Spiel kam kurz vor Weihnachten 1987 in Japan heraus, damals noch für das NES.

Wie lange braucht Squaresoft, um einen Titel wie Final Fantasy X zu entwickeln?

Zwei Jahre. Die Arbeiten an Final Fantasy X begannen bereits etwa ein halbes Jahr nach dem Erscheinen des achten Teils.

Wie viele Leute waren an der Entwicklung beteiligt?

Rund 300.

Wie lange werde ich voraussichtlich brauchen, um Final Fantasy X durchzuspielen?

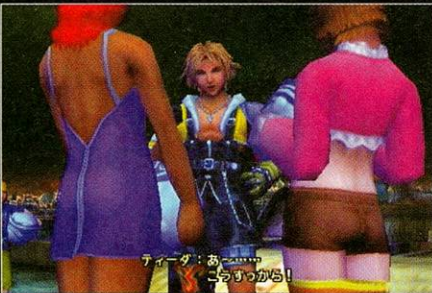
In etwa so lange wie für Final Fantasy VIII, schätzungsweise 40 bis 50 Stunden, wenn Sie sich schon einigermaßen auskennen.

Wie viele Spielstände kann ich denn während dieser ganzen Zeit abspeichern?

Pro Memory Card sind 99 Spielstände verfügbar. Damit müsste sich praktisch jeder Speicherpunkt im Spiel abdecken lassen.

Unterstützt das Spiel die neuen PS2-Peripherie?

Es ist auf jeden Fall möglich, eine große Menge von Daten auf die PS2-Festplatte zu kopieren. Das dauert eine knappe Viertelstunde und verkürzt die Ladezeiten innerhalb des Spiels.



■ HEISS BEGEHRT Fans stehen Schlange, um sich Bälle von ihrem Idol signieren zu lassen.



■ WIEDERSEHEN Yuna beschwört im Kampf mächtige Gottheiten. Darunter befindet sich auch die schöne Shiva, bekannt aus Final Fantasy VIII.



■ STARKER AUFTRIFF Beschwörerin Yuna holt sich Hilfe aus höheren Sphären. Wie man sieht, herrscht an bombastischen Zauber- und Beschwörungsszenen auch diesmal kein Mangel.

sich die Kamera ständig um die Helden bewegt, anstatt wie in den Vorgängern statische Renderumgebungen zu beleuchten. Dadurch wirkt das Geschehen, insbesondere in den Dialog- und Storysequenzen, noch ein Stück filmreifer. Eine Möglichkeit, die Spielperspektive selbst zu justieren, gibt es nach wie vor nicht. Die Reise der Helden wird noch immer in gewohnter Manier durch Zufallsbegegnungen mit Monstern aller Arten unterbrochen, für die ein gesonderter Gefechtsbildschirm eingeblendet wird. Doch die wichtigsten Boss-Kämpfe werden sich in normaler Spielgrafik vollziehen, auch Städte und andere wichtige Orte sind neuerdings direkt in die 3D-Landschaft integriert.

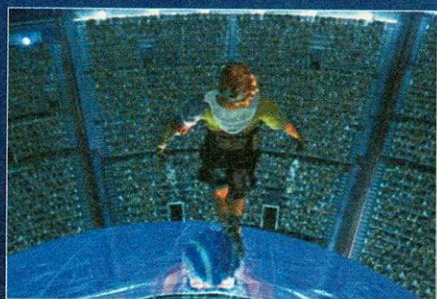
Es wird ernst!

Das FF-Kampfsystem hat Squaresoft für sein neuestes Werk rundum erneuert. Anstelle der Active Time Battles steht nun das Count-Time-Battle-Prinzip, das dem Spieler mehr strategisches Geschick abverlangt als das Vorgängermodell. Generell können immer nur drei Teammitglieder gleichzeitig in einem Gefecht mitmischen. Erfreulicherweise dürfen Sie jedoch zu jedem Moment der Schlacht verwundete oder

untaugliche Kämpfer aus ihrer Misere erlösen und stattdessen andere Charaktere einwechseln. Ein Balken an der rechten Bildschirmseite veranschaulicht, in welcher Reihenfolge die einzelnen Figuren, Helden wie Gegner, am Zuge sind. Nur mithilfe von Verlangsamungs- oder Beschleunigungszaubern kann ein Charakter seinen Platz in der Abfolge ändern. Mit R2 dürfen Sie bis zu 16 Runden weit in der Liste nach unten blättern, um mögliche Angriffe Ihrer Gegner abzuschätzen und Ihre Kampfzüge zu planen. Ist eine Figur an der Reihe, so hat sie verschiedene Aktionsmöglichkeiten, die je nach Charakter variieren. In der Regel kann sie mit ihrer aktuellen Waffe angreifen, mithilfe eines mitgeführten Heilmittels ihre Kondition auffrischen oder eine Spezialfähigkeit einsetzen. Yuna beispielsweise ist in der Lage, Weiße Magie zu wirken oder ein Aeon zu beschwören. Unter diesen Wesen befinden sich übrigens neben einer neuartigen Vogelkreatur namens Valfor auch die bereits bekannten Figuren Shiva und Ifrit. Ein herbeigerufenes Aeon nimmt eine eigene Position auf dem Schlachtfeld ein und darf wie gewöhnliche Spieler Attacken, Zauber, Spezialaktionen und Overdrives (siehe unten)



■ INDEPENDENCE DAY Nein, dieses Gebilde ist definitiv zu groß für einen Mond. Hier manifestiert sich etwas Riesiges, Bedrohliches über der Stadt.



■ **BALL IM BALL** Vor tosendem Publikum jagt Tidus den Ball durch ein kugelförmiges Wasserfeld.



■ **DUNKLE DAME** Lulu fühlt sich der jüngeren Yuna gegenüber als Beschützerin.



■ **KULTURSCHOCK** Nachdem Sin auch Tidus' Welt verwüstet hat, schließt sich der Held Yuna an.

ausführen. Erst wenn seine Gesundheitspunkte auf null sinken, scheidet es aus dem Gefecht aus. Ähnlich den Limit Breaks aus *Final Fantasy VIII* haben die Helden zu bestimmten Zeitpunkten die Möglichkeit, so genannte Overdrives auszuführen. Jeder Charakter lädt seine Overdrive-Energie auf eine bestimmte Weise auf und darf, sobald die entsprechende Marke erreicht ist, eine Art individuellen Special Move vollführen. Was für Overdrive-Tricks die einzelnen Charaktere auf Lager haben, erfahren Sie in unserem Extrakasten „Die Helden“. Die Kampfrunden vollziehen sich neuerdings ohne störende Unterbrechungen, dafür können die Protagonisten während der Schlacht miteinander kommunizieren und Informationen austauschen, die Waffe beziehungsweise Rüstung wechseln oder gar die Flucht ergreifen. Trägt



■ **INVASION** Was sind das für scheußliche Wesen, die sich auf den Straßen breit machen?

INFO Final Fantasy XI

The Show Must Go Online

Der nächste Nachfolger kommt bestimmt! Und setzt auf globale Vernetzung.

Kaum steht der aktuelle Teil der Sage in den Regalen, befinden sich bereits die ersten Trailer-Szenen von *Final Fantasy XI* im Umlauf, das als reines Online-Rollenspiel konzipiert wurde. Diverse weitläufige Spielregionen wie Wüsten, Gebirge, Wälder und Schneefelder lassen erahnen, dass den Helden hier lange und anstrengende Fußmärsche bevorstehen dürften; Drachen, Pflanzenkreaturen und andere Fabelwesen scheinen die vorwiegend vom mittelalterlichen Europa inspirierte Welt zu bevölkern. Angesichts der ersten Bilder fragen wir uns jedoch, was dieses Spiel überhaupt noch mit *Final Fantasy* zu tun haben soll.



■ **WALDLÄUFER** Rüstung und Waldlichtung könnten aus einem klassischen Ritterfilm stammen.



■ **FAR FAR AWAY** Na, hoffentlich finden sich in der Online-Welt ein paar kräftige Reittiere!



■ **ZEBRA? GIRAFFE? VOGEL?** Egal was, es guckt jedenfalls ziemlich böseartig drein.



■ **FINAL POKÉMON?** Neben 08/15-Drachen begegnen Sie diesen sonderbaren Knollenmännchen.

die Gruppe schließlich einen Sieg davon, so erhalten alle Teammitglieder eine Summe von Ability Points. Experience Points existieren in *Final Fantasy X* nicht mehr.

AbraKadabra und Simalabim

Wenig geändert hat sich am Magiesystem. Weiße Magie, praktiziert von Yuna, dient grundsätzlich der Heilung und der Verteidigung. Lulu wiederum wirkt mit Schwarzer Magie effektvolle Attacken und Kimahri beherrscht die Kunst der Blauen Magie. Wichtige Rollen in der Magie spielen einmal mehr die verschiedenen Elemente: Feuer, Eis, Blitz und – in Übereinstimmung mit der überfluteten Spielwelt – Wasser. Je nach Art des Zielobjektes verursacht ein bestimmter Elementzauber unterschiedlich starke Wirkungen. Neue Zauber, Spezialattacken und weitere Boni erarbeiten sich Yuna und ihre Freunde Stück für Stück im Rahmen des

Sphere Boards. Hierbei handelt es sich um ein großes, mit Linien und Kreisen überzogenes Feld, über das die Charaktere von Punkt zu Punkt wandern und dabei magische Objekte aktivieren müssen. Genäueres zum Charakter-System, den Minispielen und vieles mehr erfahren Sie in unserer nächsten Ausgabe, für die wir uns die japanische Vollversion noch einmal ausführlich zur Brust nehmen werden!

Stefanie Schetter

ANGESPIELT Final Fantasy X

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

EINSCHÄTZUNG

Super

„FF X setzt neben Kultstatus und gigantischer Grafik auch auf ein entschlacktes Spielsystem.“



■ **HARTE JUNGS** Tidus' rothaariger Freund Wakka setzt Blitzbälle sogar als Kampfweise ein.

Silent Hill 2

MOST WANTED
PLAYZONE

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

Geteilter Horror ist doppelter Horror:
Bei Silent Hill 2

können Sie neben James auch Maria steuern.

Drei neue Spielabschnitte und Informationen direkt von den Entwicklern – schon lange gab es nicht mehr so viel zu berichten aus Silent Hill. Jetzt hat eine Pressekonferenz all das und noch einiges mehr an den Tag gebracht. James Sunderland sucht in dem unheimlichen Ferienressort nach seiner verstorbenen Frau Mary. Dabei begegnet er Maria, die irgendein Geheimnis zu haben scheint. Mit James irrt der Spieler durch dunkle Gebäude und neblige Straßen. Allerdings wird es auch einen Abschnitt geben, bei dem er Maria durch die Finsternis steuert. Dabei laufen ihm noch andere Charaktere über den Weg, die alle ihre eigene düstere Vorgeschichte haben. Ein absolutes Rätsel ist der dicke Eddie. Ist er Freund oder Feind, ein abgedrehter Irrer oder nur eine verlorene Seele? Jedenfalls scheint er sich in Silent Hill nicht richtig zurechtzufinden. Das ist aber auch schwierig. Denn wie im ersten Teil wird es wieder zwei Realitätsebenen geben. Einmal die echte, in der die Welt fast so aussieht, wie sie sollte. Dann die alpträumhafte, nebulöse Hor-

AUF DER HUT
James Sunderland bewegt sich mit größter Vorsicht durch Silent Hill.



KICKBOXER Diese Kreatur kann sich eigentlich nur durch Tritte wehren, sie hat ja nur Beine. Von diesen Monstern begegnen James Sunderland eine ganze Menge im Ferienressort Silent Hill.



■ **MIETMINDERUNG** Bei diesen Untermietern sollte sich James gut überlegen, ob er die Wohnung nimmt. Besonders gepflegt ist das Apartment auch nicht.



■ **HINTER GITTERN** Maria ist hier wohl nur zu Besuch. Häftlinge bekommen nicht so gemütliche Sessel. Doch wen besucht sie eigentlich im Knast?

rorwelt, die von ekelhaften Zombies bevölkert ist. Durch diese beiden abwechselnden Realitätsebenen werden sich James und Maria durchschlagen müssen, um zum hoffentlich glücklichen Ende zu gelangen. Davon gibt es wieder mehr als eins. Diesmal sollen sie aber alle eine eigene Geschichte erzählen – nicht wie beim Vorgänger, wo jedes Ende ein Puzzlestück der gesamten Handlung war. Dadurch soll die Motivation noch größer sein, das Spiel mehrmals durchzuspielen.

Mutterkind

Wie viele Schlusssequenzen das Grusel-Epos letztendlich enthält, lässt sich noch nicht sagen. Bisher gab es erst einige Abschnitte so-

wie den Beginn zu spielen: James macht auf einem Parkplatz vor Silent Hill Rast, der Spieler übernimmt ihn in einer heruntergekommenen öffentlichen Toilette. Nach einigen Monologen über die verstorbene Frau geht es los in den Nebel. Hier warten noch keine Überraschungen, man findet einen Stadtplan und begibt sich dann auf einen Friedhof, wo Angela wartet. Eine kleine Unterhaltung mit der mysteriösen Schönheit bringt die Motivation der beiden ans Tageslicht: Angela warnt vor den unheimlichen Geschehnissen in der Stadt. Natürlich kann dies James nicht davon abhalten, seine Frau zu suchen. Auch Angela sucht eine geliebte Person: ihre Mutter. Die beiden gehen auseinander, der Abschnitt ist vorbei.



■ **BIBLIOTHEK** Ohne Katalog ist in diesem ungeordneten Bücherhaufen wohl nichts zu finden.



■ **RÜCKBLICK** In den Zwischensequenzen von Silent Hill 2 sind die Flashbacks schwarzweiß.

INFO Die Monster

Menschen, Tiere, Möbelstücke

In allen Versionen von Silent Hill 2, die bisher spielbar sind, treten einige merkwürdige Gegner auf. Zweibeiner sind genauso dabei wie Vier- und Sechsbener.

Egal, wie sich die Monster fortbewegen, zwei Dinge haben sie alle gemein: Erstens sehen sie sehr grotesk aus, zweitens sind alle recht einfach zu besiegen. Auch von der Angriffskraft her bietet keiner so richtig Widerstand. Es gibt nur eine Art, der man nicht zu nahe kommen sollte; sie versprüht ein Giftattem, der James ein wenig auf die Gesundheit schlägt. Mit einigen Schüssen aus der Entfernung sind diese Kreaturen aber schnell besiegt. Wie im Vorgänger sollte man jedoch keinen Gegner einfach liegen lassen, die meisten stehen nach einer gewissen Zeit wieder auf. Ein Tritt schafft da Abhilfe.



■ **KAFFEETISCH?** Dieses Ungeheuer sieht aus wie ein Möbelstück und taucht im E3-Trailer auf.



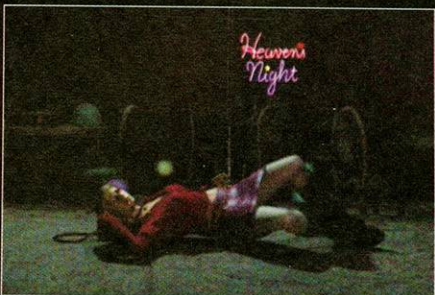
■ **UNGEZIEFER** Die Kakerlaken wuseln über den Boden und greifen James an, schaden aber wenig.



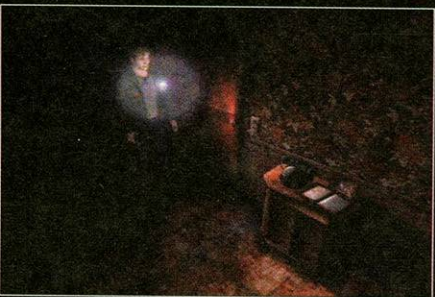
■ **VIERBEINER** Die zwei aufeinander gesetzten Unterkörper wirken hier sehr grazil. Im Spiel sind sie eher unbeholden.



■ **MUNDGERUCH** Diese unglückliche Seele versprüht ein Giftattem, der James schaden kann.



■ **ABWECHSLUNG** Maria legt im Nachtclub ein kleines Tänzchen hin. Oder geht es ihr nicht gut?



■ **KEIN ANSCHLUSS** Unheimlich wird es im Apartment erst, wenn dieses Telefon klingelt.

INFO Live aus Silent Hill

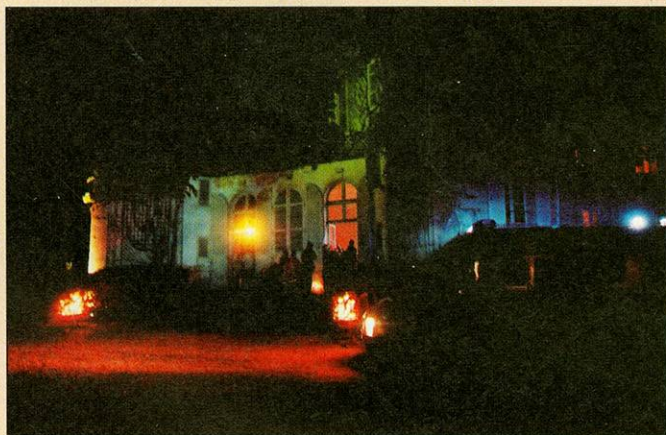
Konami hat Leichen im Keller!

Wenn Spielefirmen Neuheiten vorstellen wollen, laden sie oft einen ganzen Haufen Pressevertreter zu einem Event ein. Klar, dass das Ganze bei Silent Hill 2 ein wenig anders aussieht als gewöhnlich.

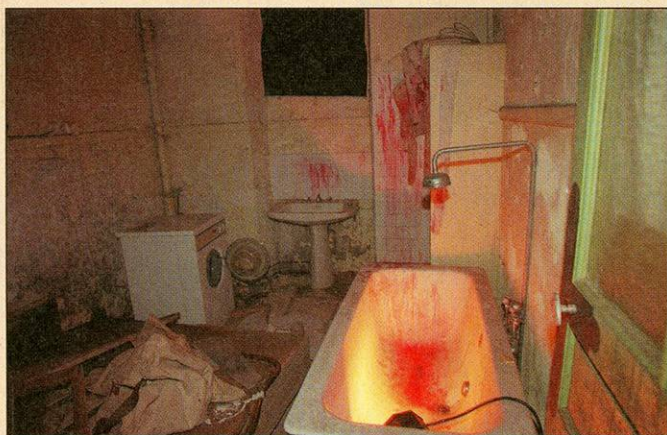
Der Keller des verlassenen Landhauses sieht gar schaurig aus: Dunkel ist's, blutverschmiert die Einrichtung, ein herrenloses Beinpaar liegt herum. Nur mit einer Taschenlampe bewaffnet, streifen wir durch die Räume, auf der Suche nach zwei grünen Lampen. Aus dem Kühlschrank stolpert ein Maskierter, der grunzende Töne von sich gibt. Wir sind bei Paris und wir sind eine etwa 80-köpfige Gruppe Spielejournalisten aus ganz Europa, die auf Einladung von Konami nach Frankreich gekommen sind. *Silent Hill 2* soll vorgestellt werden. Doch oben beschriebene Szene erleben wir nicht vor dem sicheren Bildschirm. Nein, wir müssen tatsächlich mit den Beinen laufen, nicht mit dem Analogstick. Was ist schief gelaufen? Nun, Konami Europe will, dass viel über sein Spiel berichtet wird. Deshalb bietet es nicht nur eine Pressekonferenz und die Möglichkeit, neue Spielabschnitte auszuprobieren, sondern auch ein Erlebnis der besonderen Art. Schon die Anfahrt zu dem Landhaus verläuft abenteuerlich. Auf einem Parkplatz versammeln sich die Journalisten und warten. Plötzlich kommt eine Hand voll Krankenschwesternzombies angerannt und nimmt uns mit übergestreiften Wollmützen die Sicht. Wir werden in einen Pritschenwagen verfrachtet, der sich mit quietschenden Reifen auf ein wilde, achterbahnartige Fahrt macht. Einige Kollegen meinen zwar, dass wir gar nicht gefahren sind, sondern nur durchgeschüttelt wurden. Doch wie sind wir dann an den Ort des Geschehens gekommen? So schnell kann auch Konami kein Landhaus aufbauen. Dort gibt es dann das Live-Horror-Adventure im Keller. In detailgetreu nachgebauten Räumen erleben wir die Atmosphäre des Spiels in Echtzeit. Na gut, ganz so gruselig ist es nicht, schließlich sind wir nie allein. Auch nicht beim abschließenden Gotcha-Spiel im nächtlichen Wald. Das hat zwar nicht viel mit *Silent Hill 2* zu tun, macht aber Spaß. Also gut, Konami, wir berichten ja ausführlich. Die Einschätzung „Super“ hatten wir allerdings vorher schon.



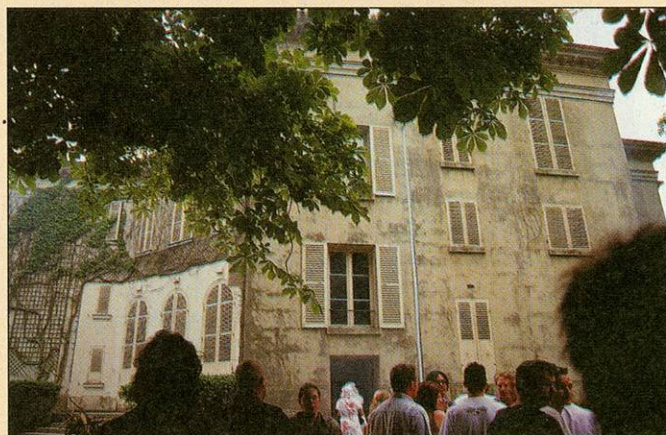
■ **ENTWICKLER** Designer Takayoshi Sato, Sound Director Akira Yamaoka und Produzent Akihiro Imamura (v. l.) standen uns Rede und Antwort.



■ **ABTRANSPORT** Ein Kollege musste nach dem Gotcha-Spiel im dunklen Wald den Krankenwagen nehmen. Von hier aus gute Besserung!



■ **TATORT** Die Kulissen des Live-Gruselspiels im Keller waren sehr liebevoll und detailreich gestaltet. Vor allem mit roter Farbe wurde nicht gespart.



■ **SCHAUPLATZ** In diesem abgelegenen Landhaus organisierte Konami eine denkwürdige Veranstaltung, die jedoch einige Längen hatte.



■ **KANNIBALENKÜCHE** Zwei Kolleginnen auf der Suche nach den grünen Lampen. Sie werden dabei von einem Zombie (rechts im Bild) belästigt.



■ **HOSTESSEN** Wenn es um Silent Hill 2 geht, können die Begleiterinnen ja gar nicht normal aussehen. Wie im Spiel traten sie als Krankenschwestern auf.



■ **HÄNDE HOCH!** Ja, und wie soll das gehen, wenn einer Beine da hat, wo die Arme sein sollten? Deshalb hört der Zombie nicht auf den Befehl.



■ **HERRENLOSE KÖRPERTEILE** Die hier in der Gegend herumliegenden Arme gehören ausnahmsweise zu Schneiderpuppen, nicht zu Menschen.

Kakerlaken und Puppen

Die nächste Sequenz spielt in einem Apartmenthaus, anscheinend in der normalen Realitätsebene. Zwar sieht es hier auch nicht aus wie geleck, doch laufen anfangs wenigstens keine Zombies herum. Nur ein paar widerliche Kakerlaken krabbeln über den Boden, mit einem Tritt sind die aber schnell platt. James steht in einer Wohnung, die wohl einer Schneiderin gehört hat. Jedenfalls stehen Schneiderpuppen herum, an einem hängt die Taschenlampe, ohne die in Silent Hill nichts zu sehen ist. Sonst gibt es noch eine Wohnung zu besuchen, in der sich anscheinend eine Tragödie abgespielt hat: Eine zerstückelte Leiche liegt vor dem Fernseher. James fragt sich, was passiert ist. Auch dieser Abschnitt scheint sich also ziemlich zu Beginn des Spiels abzuspielden, der Protagonist findet die schreckliche Wahrheit gerade erst heraus. Für den Spieler gibt es da schon die ersten Rätsel zu lösen und lebenswichtige Gegenstände einzusammeln. Neben diesen eher ungefährlichen Umgebungen gab es noch einen schaurigeren Ort zu besichtigen: Schauplatz ist ein Gefängnis, in dessen Zellen und Gängen es von Monstern wimmelt. Der Horror-

Knast dürfte sich auf der Albtraumebene befinden, jedenfalls ist das Gebäude sehr finster, gruselig und voller Schockeffekte.

Interaktiver Horrorfilm

Auch nach dieser Vorführung muss *Silent Hill 2* weiterhin als der kommende Gruselhit gelten. Vor allem atmosphärisch dürfte der Titel schwer zu übertreffen sein. Die schaurigen Schauplätze, die psychologisch überzeugenden Charaktere, die komplexe Handlung und nicht zuletzt die horrorfilmartige Optik ziehen den Spieler geradewegs in das großartige Szenario. Die cineastischen Zwischensequenzen, in denen die Gesichtsbewegungen übrigens ohne Computerunterstützung designt wurden, tragen das Ihre dazu bei.

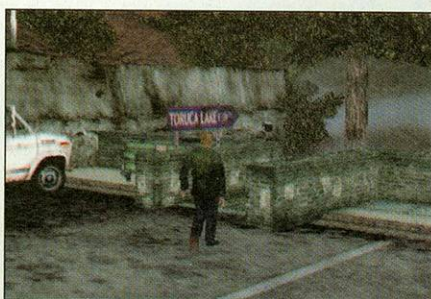
Albrecht Ott



■ **TRAGÖDIE** Hier hat sich wohl ein Verbrechen abgespielt, die Leiche vor dem Fernseher zeugt davon. James wird das erste Mal stutzig.



■ **VERDÄCHTIG** Sind das wohl Blutflecken da neben dem Bett? Wundern müsste es einen nicht.



■ **PROLOG** Der Weg zum Toruca Lake ist der erste, auf dem Sie James durch Silent Hill steuern dürfen.



■ **EINZELER** Im Gefängnis von Silent Hill sitzen merkwürdige Häftlinge. Der hier ist begnadigt.



■ **SCHLECHTE GEGENWEHR** Die Holzlatte ist nicht besonders effektiv gegen solche Monster.

ANGESPIELT **Silent Hill 2**

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Ende Oktober/November
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Konami

EINSCHÄTZUNG **Super**

„Auch die neuen spielbaren Abschnitte glänzen mit dichter Atmosphäre und fantasievollen Monstern.“

NICHT NUR DIE AUTOS SIND ATEMBERAUBEND.



Trau deinen Augen.
Die Grenze zwischen Realität und Spiel
existiert nicht mehr. GT3. „Das beste
Rennspiel aller Zeiten“ (OPM2 8/01).
150 Fahrzeuge, 40 Hersteller,
36 Strecken. 6 Fahrer gleichzeitig per
i.LINK. Und unzählige Details,
die dir den Verstand rauben werden.

Jetzt mit Preisvorteil: PlayStation 2
und GT3 als Bundle erhältlich.



PlayStation®2
THE THIRD PLACE

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.) ORIGINAL GAMEPLAY, AUSSER DEM FAHRER www.DE.scee.com

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Gran Turismo® 3 A-spec © 2001 Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc. Launch date subject to change.

WWF SmackDown!

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

**Die World Wrestling Federation
bereitet sich auf ihren ersten
PS2-Auftritt vor. Ring frei!**

Endlich gibt es mehr Infos und Bilder zum dritten Teil der erfolgreichen *WWF SmackDown!*-Reihe! Unser Japan-Korrespondent Warren Harrod stattete den Entwicklern Yuke's einen Besuch ab, konnte schon eine frühe Version des Spiels in Action begutachten und das Team zu seinem neuesten Werk interviewen. Um es gleich vorwegzunehmen: Für Wrestling-Fans dürfte sich das lange Warten bis November lohnen!

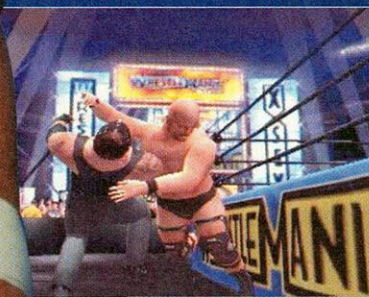


Mehr Action in der Arena

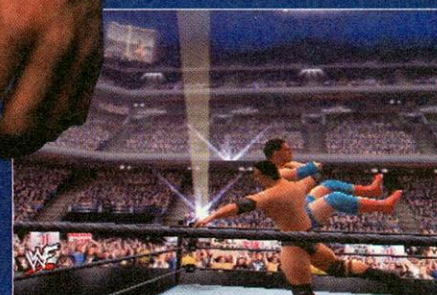
Da *WWF SmackDown! 2 – Know Your Role* auf der PSOne spielerisch schon fast alle wichtigen Aspekte des Showsports abgedeckt hat, basieren die Fortschritte in erster Linie auf der technischen Überlegenheit der PlayStation 2. Während die Arenen und der Einmarschbereich bisher getrennt waren, ist die Arena bei *Just Bring It* erstmals ein riesiger, zusammenhängender Raum. Wie gewohnt wird dabei einiges an Auswahl geboten: Wer will, kann sich in den SmackDown!- oder RAW-is-War-TV-Kulissen prügeln oder klärt seine Meinungsverschiedenheiten gleich vor dem Hintergrund von Wrestlemania X-Seven. Die Zuschauer sehen dabei zwar leider nach wie vor wie Pappkameraden aus, doch dürfte ein neues Feature dies leicht verschmerzen lassen: Wenn sich der Kampf aus dem Ring heraus in Richtung Publikum verlagert, weichen die Zuschauer zurück und machen den Wrestlern Platz – endlich sind Raufereien jenseits der Absperrung möglich!



■ GLEICH KRACHT'S Viele Animationen wurden überarbeitet oder sind ganz neu.



■ WRESTLEMANIA! Steve Austin fühlt sich vor dieser Kulisse sichtlich wohl.



■ FERNSEHREIF Die Kamera präsentiert die Moves wie gewohnt aus wechselnden Perspektiven.

■ HUNTER HEARST
HELMSELEY Der genaue
Wrestler-Kader steht
noch nicht fest, aber
HHH ist definitiv dabei!

Just Bring It

Grafisch im Detail verbessert

Yuke's hatte mit den PSone-Vorgängern grafisch schon ganz schön vorgelegt, so dass die optischen Unterschiede auf den ersten Blick trotz der hohen Auflösung relativ gering sind. Kein Wunder, wurde doch die Anzahl der Polygone pro Wrestler gerade mal verdreifacht. Genutzt werden die zusätzlichen Details vor allem für die Mimik der Kämpfer, die passend zu ihren Bewegungen diesmal den Mund und sogar die Augenbrauen bewegen – Letzteres natürlich besonders gut zu beobachten bei The Rock. Dafür gibt es diesmal deutlich mehr Leute auf einmal in Action zu sehen, insgesamt neun (dazu später mehr) packt die PlayStation 2 bei superflüssigen 60 Bildern pro Sekunde – die PSone hat in beiden Punkten nur knapp die Hälfte geschafft! Ebenfalls aufgemotzt wurden die Einmärsche in den Ring: Vorbei sind die Zeiten, in denen der Wrestler samt Manager nur vor einem Video auf die Kamera zulief. Bei *Just Bring It* gibt es wie im Fernsehen richtige Gänge durch die Arena, während ein passendes Video auf dem Titantron eingeblendet wird! Apropos eingeblendet: Während der Kämpfe wird des Öfteren ein kleines Bild-im-Bild-Fenster zugeschaltet, das entweder die Kommentatoren oder diverse Geschehnisse rund um den Ring zeigt – beispielsweise einen Wrestler, der herangeläufen kommt, um in das Geschehen zwischen den Seilen einzugreifen.

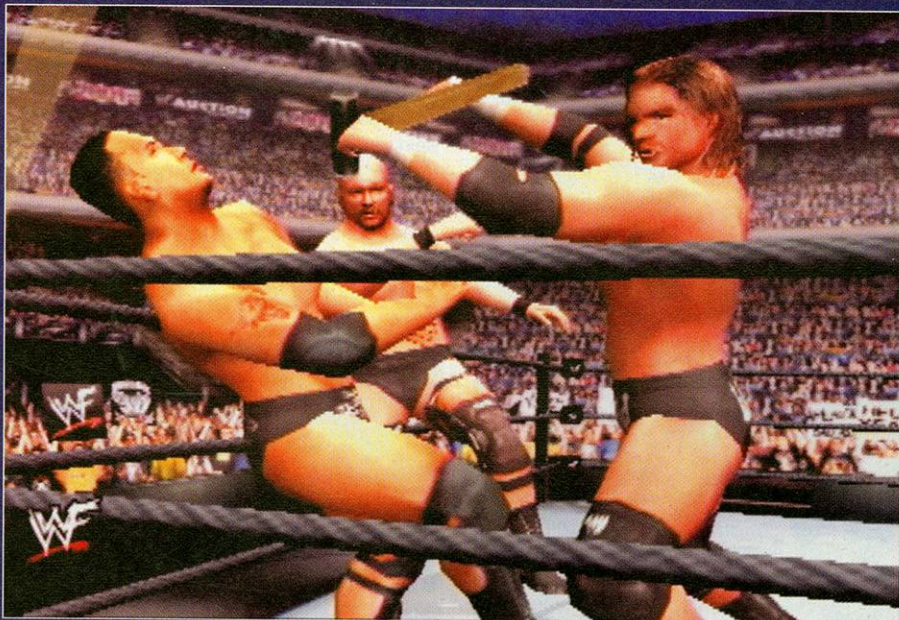
Der Weg zum Champion-Gürtel

Natürlich wird es wieder einen Story/Karriere-Modus geben, über den man diverse Titel

erkämpfen oder verteidigen kann. Diesmal werden Sie aber mehr Eingriffsmöglichkeiten haben: Vor den Matches können Sie ein wenig im Backstage-Bereich herumwandern und beispielsweise im VIP-Büro von Vince McMahon oder bei Steven Regal anklopfen – infolgedessen dürfte Ihr nächster Kampf dann ein Käfig-Match oder ein Handicap-Match werden. Auch auf dem Weg zum Ring kann diesmal einiges geschehen. Treffen Sie etwa den aktuellen Hardcore-Champion, können Sie versuchen, ihm den Gürtel wegzuschnappen! Dann müssen Sie mit der begehrten Trophäe zum Parkhaus fliehen und mit einem Auto davonbrausen, bevor Ihr Gegenspieler Sie eingeholt hat. Zusätzlich gibt es spezielle Ereignisse je nach ausgewähltem Wrestler – es kann sogar passieren, dass ein Wrestler als Co-Kommentator auftritt! Für Dauermotivation dürfte auch gesorgt sein: Mit jedem Mal, wenn Sie den Story-Modus durchspielen, wird ein verstecktes Feature freigeschaltet – dies könnten neue Wrestler, Waffen, Spielmodi oder Klamotten für den Edit-Modus sein.

Nochmals verbesserter Wrestler-Editor

Die selbst erstellten Wrestler werden bei *Just Bring It* durch das neue Schichten-System noch individueller ausfallen können: Dabei können Sie bis zu 30 Schichten an Kleidung, Bemalung oder Tattoos mit unterschiedlichen Transparenzstufen übereinanderlegen. Bei speziellen Stickern oder Logos können Sie die Position am Körper erstmals relativ frei festlegen. Als Beispiele präsentierte das Yuke's Team eine Wrestlerin, die



■ HARTE ACTION The Rock wird von HHH und Steve Austin in die Mangel genommen. Selbst ein Hammer kommt zum Einsatz, wenn sich die Gelegenheit bietet – was wohl der Ringrichter dazu sagen würde?

INFO 67 Match-Varianten

Welches Match darf's denn sein?

Was die Spielmodi angeht, lässt sich Yuke's erneut nicht lumpen: Insgesamt 67 Match-Arten stehen bei *Just Bring It* zur Auswahl.



■ GROSSE AUSWAHL Falls Count Anywhere ist nur eine von vielen Match-Arten!

1. Einzel-Match – Ohne Manager
2. Einzel-Match – Mit Manager
3. Tag-Match – Normal
4. Tag-Match – Mit Manager
5. Tag-Match – Tornado Tag
6. Six-Man-Tag-Match – Normal
7. Six-Man-Tag-Match – Tornado Six-Man
8. Handicap – Zwei gegen einen
9. Handicap – Einer gegen ein Tag-Team
10. Handicap – Drei gegen einen
11. Royal Rumble
12. King of the Ring – Normal
13. King of the Ring – „Amazing“
14. Hardcore – Einzel
15. Hardcore – Tornado Tag
16. Hardcore – Tornado Six-Man
17. Hardcore – Triple Threat Tornado Tag
18. Hardcore – Zwei gegen einen
19. Hardcore – Drei gegen einen
20. Hardcore – Triple Threat
21. Hardcore – Fatal Four-Way
22. Hardcore – Special Referee
23. Hardcore – Titel-Match mit Zeitlimit
24. Falls Count Anywhere – Einzel
25. Falls Count Anywhere – Tornado Tag
26. Falls Count Anywhere – Tornado Six-Man
27. Falls Count Anywhere – Triple Threat Tornado Tag
28. Falls Count Anywhere – Zwei gegen einen
29. Falls Count Anywhere – Drei gegen einen
30. Falls Count Anywhere – Triple Threat
31. Falls Count Anywhere – Fatal Four-Way
32. Falls Count Anywhere – Special Referee
33. Survival – Triple Threat
34. Survival – Fatal Four-Way
35. Survival – Lumberjack
36. Survival – Battle Royal (Sechs Mann)
37. Survival – Battle Royal (Acht Mann)
38. Cage – Einzel
39. Cage – Tornado Tag
40. Cage – Triple Threat
41. Cage – Fatal Four-Way
42. Hell in a Cell – Einzel
43. Hell in a Cell – Tornado Tag
44. Hell in a Cell – Triple Threat
45. Hell in a Cell – Fatal Four-Way
46. I Quit – Einzel
47. Special Referee – Ein Referee
48. Special Referee – Zwei Referees
49. Leiter – Einzel
50. Leiter – Tornado Tag
51. Leiter – Triple Threat
52. Leiter – Fatal Four-Way
53. Tisch – Einzel
54. Tisch – Tornado Tag
55. Tisch – Triple Threat
56. Tisch – Fatal Four-Way
57. TLC – Einzel
58. TLC – Tornado Tag
59. TLC – Triple Threat
60. TLC – Fatal Four-Way
61. Slobberknocker
62. Iron-Man – Einzel
63. Iron-Man – Special Referee
64. TLC for Title – Einzel
65. TLC for Title – Tornado Tag
66. TLC for Title – Triple Threat
67. TLC for Title – Fatal Four-Way

INTERVIEW Im Gespräch mit Yuke's – den Entwicklern der SmackDown! Serie

„Wir schauen uns den ganzen Tag WWF-Videos an!“

Unser Japan-Korrespondent Warren Harrod hatte die Gelegenheit, etliche Mitglieder des Yuke's-Teams zu WWF SmackDown! Just Bring It zu befragen. Da es im Nachhinein sehr schwierig ist, einzelne Aussagen einer Person zuzuordnen, hier nur ein Überblick über die Leute, die an dem Interview beteiligt waren: Taku Chihaya (Director), Norifumi Hara (Producer), Toshihiko Kitazawa (Project Director), Shintaro Matrubara (Project Director), Hiromi Furuta (Executive Project Director), Tokuchi Kitaguchi (Executive Development Director), Masamichi Ito (Chief Designer), Hironobu Kama (Game Designer), Shinya Masuda (Game Designer), Daisuke Doi (Game Designer), Junya Yoshikawa (Designer).

Play Zone: Die WWF hat vor einiger Zeit mehr oder weniger die WCW aufgekauft. Werden also möglicherweise WCW-Wrestler im Spiel enthalten sein?

Yuke's: Nein, Electronic Arts hält nach wie vor die Rechte an der WCW. Allerdings wäre es ein Einfaches, sie mit dem Editor selbst zu erstellen.

Play Zone: Habt ihr für die Animationen Motion-Capturing benutzt?

Yuke's: Ja, aber nicht für die Wrestling-Moves. Es war eher für die Posen der Wrestler und ihre diversen Handbewegungen. Wir haben das Motion-Capturing auch nicht mit den echten Wrestlern durchgeführt.

Play Zone: Wird es einen „traditionellen“ Survivor-Series-Modus mit 4-gegen-4-Ausscheidungs-Matches geben?

Yuke's: Nein.

Play Zone: Wie viele Wrestler werden bei Team-Moves zusammenarbeiten können? Bisher waren ja nur Double-Team-Moves mit zwei Leuten möglich.

Yuke's: Bis zu drei Wrestler können Team-Moves zusammen ausführen, dies wird beim 6-Mann-Tag-Modus zum Einsatz kommen.

Play Zone: Welche Art von illegalen Objekten wird man als Waffen nutzen können?

Yuke's: Da sich die Kämpfe auch in den Backstage-Bereich verlagern können, wird es beispielsweise möglich sein, die Bilder an den Wänden als Waffen zu benutzen.

Play Zone: Die Fans freuen sich immer über neue Moves, bei denen eine Leiter oder ein Tisch im Spiel ist. Was habt ihr diesbezüglich in Planung?

Yuke's: Es wird einige neue Moves dieser Art in den Sechs-Spieler-Matches geben.

Play Zone: Wie viele Wrestler werden im Spiel enthalten sein?

Yuke's: Es steht noch nicht endgültig fest, wer alles dabei sein wird. (Bisher sind 35-50 Wrestler angekündigt, Anm. d. Red.)

Play Zone: Wie hat sich das Spielgefühl von Teil 2 zu 3 geändert?

Yuke's: Die Charaktere bewegen sich jetzt viel natürlicher – nicht nur die einzelnen Wrestling-Moves, sondern auch die Art, wie die Animationen aneinander gereiht werden. Ein Beispiel wäre das Rollen und Aufstehen. Es fühlt sich durch die neuen Kamerawinkel, die Einmärsche der Wrestler, die Zuschauer und die Arena sowie die Musik und das Titantron mehr wie eine TV-Show an.

Play Zone: Wie viele neue Moves werdet ihr in Just Bring It einbauen?

Yuke's: Über 200. Das wären jetzt nur die Wrestling-Moves, die anderen Bewegungen noch nicht eingeschlossen.

Play Zone: Glaubt ihr, dass Online-Wrestling-Spiele möglich sein werden?

Yuke's: Wir wissen nicht, wann, aber irgendwann werden sie kommen. Es hängt stark von der Hard-

ware ab. Es gibt eine massive WWF-Online-Community in den USA, die sehr gerne Wrestling-Spiele online spielen würde. Der Markt ist sicherlich da, aber die Infrastruktur ist noch nicht vorhanden. Bei Yuke's haben wir viele Ideen für Online-Spiele – Online-Wrestlingspiele könnten sehr interessant sein.

Play Zone: Ist die WWF der japanischen Öffentlichkeit bekannt?

Yuke's: Ja, sie ist auch in Japan populär.

Play Zone: Wie viel Einfluss hat die WWF auf die Entwicklung des Spiels?

Yuke's: Sehr wenig. Sie müssen das Aussehen der Polygon-Wrestler absegnen, aber was den Inhalt des Spiels angeht, so wird der zu 95 Prozent von THQ und uns bestimmt.

Play Zone: Wie lange arbeitet ihr schon an dem Spiel und wie viele Leute sind an der Entwicklung beteiligt?

Yuke's: Die Entwicklung begann im Oktober 2000, insgesamt umfasst das Team 40 Leute.

Play Zone: Wie viele von Ihnen haben ein WWF-Match live gesehen?

Yuke's: Alle! Wir sind alle Fans.

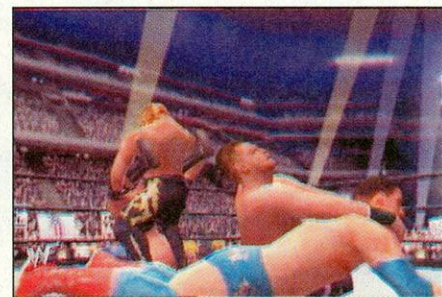
Play Zone: Auf welches Feature im Spiel seid ihr am meisten stolz?

Yuke's: Auf das Schichten-System im Create-A-Superstar-Modus.



■ **TRADEMARK-MOVE** Sämtliche namhaften WWF-Superstars sind mit ihren bekannten Manövern und jeweils zwei Finishing-Moves vertreten – am eigentlichen Spielsystem wurde offenbar nicht viel verändert.

genau wie Lara Croft aussah, und den Scorpion King aus *Die Mumie* kehrt zurück. Aufgrund der aktuellen Verbindungen der WWF- und WCW-Storylines wird es leicht möglich sein, auch Wrestler von der Konkurrenzliga World Championship Wrestling zu erschaffen, obwohl dies laut Yuke's „kein offizielles Feature“ ist. Einschränkungen machen die Japaner derzeit vor allem in zwei Punkten: Während der Live-Kommentar komplett per



■ **NUR VIER SPIELER** Nur vier der maximal sechs Wrestler im Ring sind von Spielern steuerbar.

Play Zone: Welches Feature war am schwierigsten einzubauen?

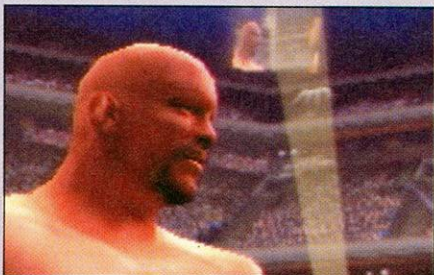
Yuke's: Generell hat uns die komplizierte Hardware der PS2 an sich die größten Probleme bereitet.

Play Zone: Wie funktioniert der Live-Kommentar? In anderen Spielen war dieses Feature bisher immer ziemlich schlecht umgesetzt.

Yuke's: Die Kommentatoren sprechen über die Moves, über das Vorgehen der einzelnen Wrestler und den Verlauf des Matches. Sie beschimpfen sich auch gegenseitig und machen auch andere Sachen, die man von den TV-Shows gewohnt ist. In anderen Spielen waren nicht alle Moves im Wortschatz der Sprecher enthalten und es wurde auch über nichts anderes gesprochen. In *Just Bring It* wird es zu fast jedem Move einen Kommentar geben und auch das sonstige Geschehen um den Ring wird erwähnt werden. Zusätzlich haben wir toll aussehende Polygonmodelle für die Kommentatoren geschaffen, die durch spezielle Kameraarbeit klasse zur Geltung kommen.

Play Zone: Habt ihr die neueste Version des Spiels den WWF-Stars gezeigt und wie haben sie darauf reagiert?

Yuke's: Ja, wir haben sie einigen vorgeführt. Natürlich wollen sie immer, dass ihr Charakter besser wird, aber sie lieben das Spiel. Bubba Ray



■ **STEVE AUSTIN** Mit dem Aussehen des WWF-Champions ist Yuke's besonders zufrieden.

Sprachausgabe abgespielt wird, bleiben die Interview- und Story-Sequenzen im Karriere-Modus aus Platzgründen nur in Schriftform. Und die Menge der gleichzeitig dargestellten Wrestler ist mit einer Einschränkung versehen: Zwar schafft die Grafik-Engine bis zu neun Mann auf einmal, aber in richtigen Matches sind höchstens sechs Wrestler (plus Kommentatoren!) gleichzeitig dabei, so dass 6-Mann-Tag-Team-Matches das Maximum



■ **DAS TUT WEH** Die Stühle dürfen natürlich auf vielerlei Arten als Waffe missbraucht werden.



■ **DAS YUKE'S-TEAM** Nach den Erfolgen mit den New-Japan-Prowrestling-Spielen in Japan kam mit WWF SmackDown! für Yuke's der weltweite Hit. Insgesamt arbeiten 40 Leute am neuen WWF-Spiel!

Dudley war ganz begeistert von seinem Charakter, er sagte „Der sieht genauso aus wie ich!“.

Play Zone: Bei welchem WWF-Star seid ihr mit dem erschaffenen Polygonmodell am zufriedensten?

Yuke's: Stone Cold Steve Austin.

Play Zone: Wenn ihr den Wrestlern neue Moves zuweist, kriegt ihr dann offizielle Move-Listen von der WWF?

Yuke's: Nein, die Entscheidung liegt ganz bei den Entwicklern und dem Publisher. Wir sind alle Fans, daher wollen wir alles einbauen, was gut aussieht. Wir schauen uns den ganzen Tag WWF-Videos an.

Play Zone: Jeder Wrestler hat zwei Finishing-Moves. Wie wählt ihr die Moves dafür aus?

Yuke's: Wir kalkulieren einfach anhand von WWF-Videos, welche Moves die Wrestler am wahrscheinlichsten zum Abschluss eines Matches wählen. Wenn der Undertaker den Last Ride ausführt, dann

macht er das einmal im Match, als seinen letzten Move. Daher haben wir uns dafür entschieden.

Play Zone: Wie ist amerikanisches Wrestling im Vergleich mit japanischem Wrestling?

Yuke's: Amerikanisches Wrestling ist schneller und aufregender. Die Betonung liegt viel mehr auf Unterhaltung, während es in Japan nach wie vor eher ein Sport ist. Japanische Wrestler tendieren dazu, eine festgelegte Sequenz zu zeigen und dann das Finish zu bringen, während amerikanische Wrestler zeigen, was sie zu zeigen haben, bis die Zuschauer zufrieden sind, und erst dann aufhören. In der Hinsicht ist amerikanisches Wrestling besser, wenn es darum geht, Spannung aufzubauen und eine aufregende Atmosphäre zu schaffen. Japanische Matches sind viel länger und zeigen mehr Können, so dass ein Finisher aus dem amerikanischen Wrestling in Japan nur als regulärer Move gelten kann. Dazu kommt, dass in Japan jeder Move den Sieg bringen kann, während es in Amerika irgendein vernichtendes Manöver sein muss. Anders gesagt: Japanisches Wrestling ist realistischer.

darstellen. Noch nicht ganz klar ist dabei, wie damit die angekündigte 8-Mann-Battle-Royal aussehen soll. Der größte Wermutstropfen dabei ist wohl die Tatsache, dass nur vier der Kämpfer von den Spielern gesteuert werden können, während die anderen die PS2 übernimmt. Abgesehen von diesen Details ist *WWF SmackDown! Just Bring It* derzeit aber auf sicherem Hit-Kurs.

Michael Pruchnicki



■ **ANKUNFT DES TAKERS** Die Einmärsche sind diesmal deutlich aufwendiger in Szene gesetzt.

ANGESPIELT WWF SmackDown!	
System	PlayStation 2
Hersteller	THQ
Genre	Wrestling
Spieler	1-4
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	November
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja, im Karriere-Modus
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	35+ Wrestler
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
DVD	Yuke's
EINSCHÄTZUNG Sehr Gut	
„Zahlreiche Verbesserungen im Detail machen das neue SmackDown! zum Hit-Anwärter!“	

Pro Evolution Soccer

>> GENRE
Fußball
>> SPIELER
1-8
>> HERSTELLER
Konami
>> INTERNET
www.konami-europe.com

Der mit Spannung erwartete

Fußballknaller von Konami nimmt langsam konkrete Formen an.



■ DRAMATIK PUR
Dieses Spiel wird bei den Fans einschlagen wie eine Bombe!

Neulich im ersten moderierten Play-Zone-Chat: Die komplett versammelte Redaktion tauschte sich mit Lesern über kommende Highlights und die Tops und Flops der E3 aus. Selbstverständlich wurde sehr viel über *Metal Gear Solid 2*, *Gran Turismo 3*, *Silent Hill 2* und andere Action-Highlights gesprochen. Wenn die Sprache auf das Thema Fußball oder Sport im Allgemeinen kam, dann herrschte jedoch eine Frage vor: „Wo bleibt eigentlich die deutsche Version von *Winning Eleven 5*?“ Andere wollten noch wissen, ob nicht bald eine PS2-Variante des PSone-Klassikers *ISS Pro Evolution 2* erscheint. Die Antwort auf beide Fragen ist identisch: Konamis kommendes Fußball-Highlight auf der PlayStation 2 wird jetzt endgültig *Pro Evolution Soccer* heißen und im November in Deutschland erscheinen. Wie bei jeder Neuauflage der traditionsreichen Fußballserie erwartet simulationsorientierte Fußballfans auch diesmal wieder

ein gut durchdachtes Spielkonzept und eine ganze Reihe sinnvoller Verbesserungen zum Vorgänger. Die Master-Liga wird auch wieder vertreten sein, diesmal aller Voraussicht nach sogar mit 32 europäischen Club-teams der Spitzenklasse. Sie kämpfen sich hier von Spiel zu Spiel und kasieren Geld für erreichte Punkte und erzielte Tore. Mit diesen Prämien können Sie dann munter auf dem Transfermarkt zuschlagen und Schritt für Schritt Ihr Team verbessern. Darüber hinaus stehen Ihnen eine ganze Reihe verschiedener Pokalwettbewerbe und Ligen zur Verfügung, in denen Sie mit allen wichtigen Nationalmannschaften der Erde



■ GEGEN DIE LAUFRICHTUNG Durch diesen beherzten Einsatz des Stürmers wird der Goalie auf dem falschen Fuß erwischt.



■ UMSONST GESTRECKT Diesen gezielten Schuss, der neben dem Pfosten einschlagen wird, konnte der Torhüter nicht halten.

antreten dürfen. Da Konami mittlerweile über die FIFPro-Lizenz verfügt, dürfen Sie sich sogar auf originale Spielernamen freuen. Die ganz großen Stars werden wie schon bei den Vorgängern an hervorstechenden Merkmalen gut zu erkennen sein. Dazu gehören beispielsweise Edgar Davids' Sonnenbrille, Gabriel Batistutas lange Mähne oder Beckhams Glatze. Im fertigen Spiel soll es sogar möglich sein, technisch versiertere Spieler von „normalen“ anhand verschiedener Animationen zu unterscheiden. Dafür waren aufwendige Motion-Capturing-Aufnahmen nötig, die vom Entwicklerteam KCET für dieses Spiel komplett neu durchgeführt wurden. Man darf also gespannt sein!

Realistische Simulation

Viel wichtiger als eine große Zahl an verschiedenen Modi und grafischen Spielereien abseits des Platzes ist jedoch die spielerische Umsetzung des Geschehens auf dem Rasen. Über die Jahre hinweg ist es Konami bei den PSone-Vorgängern von



■ **EISKALT ÜBERLAUFEN** Der Niederländer Clarence Seedorf setzt sich hier mit viel Elan und Geschick gegen den argentinischen Torhüter durch. Diesem würde als letzter Ausweg nur noch ein Foul bleiben.

INFO Entstehungsgeschichte eines Traumtores

Wunderschön herausgespielt

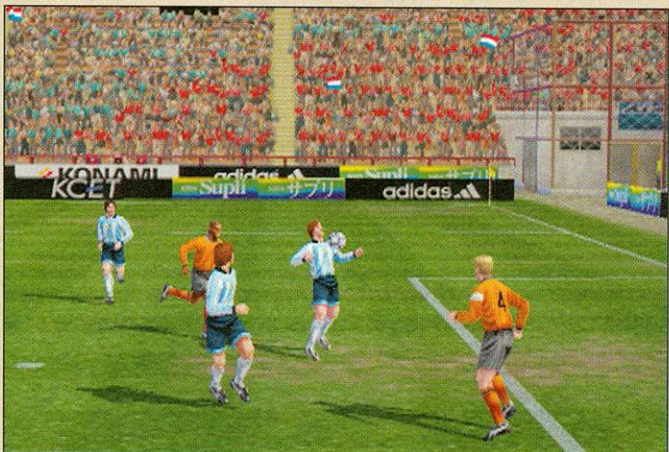
Mit etwas Übung lassen sich dank der superrealistischen Umsetzung traumhafte Tore erzielen.



■ **DIE AUSGANGSPOSITION** 70. Spielminute: Argentinien liegt gegen Holland mit 0:1 zurück. Etwa 35 Meter vor dem Tor der Holländer wird Kily Gonzalez gefoult. Den fälligen Freistoß schlägt Mittelfeldstar Veron in den Sechzehner.



■ **DIE VORBEREITUNG** Der „kleine“ Edgar Davids steigt mit Gabriel Batistuta zum Kopfball hoch, hat aber keine Chance, an den Ball zu kommen. Da Batistuta nicht in der besten Position ist, köpft er den Ball zu seinem Sturmkollegen Claudio Lopez.



■ **DIE VORBEREITUNG, TEIL 2** Da weder die holländischen Abwehrspieler noch Torwart Edwin van der Sar mit diesem Zuspiel gerechnet haben, kann Claudio Lopez den Ball am Fünfmeterraum in aller Seelenruhe mit der Brust annehmen.



■ **DIE AUSFÜHRUNG** Obwohl Abwehrchef Frank de Boer die Situation noch schnell erfasst, kann er Lopez nicht mehr am Schuss hindern. Auch dem holländischen Goalie bleibt nur das Nachsehen. Der Ausgleich für Argentinien ist perfekt!

■ ÜBER DIE SCHÖNEN PREISE
in diesem Gewinnspiel freut
sich jeder Fußballfan.

INFO Gewinnspiel

ISS Pro Evolution 2

Bei aller Vorfreude über Pro Evolution Soccer, das aller Voraussicht nach im November in Deutschland erscheinen wird, sollte man nicht den exzellenten PSone-Vorgänger vergessen.

Auch wenn ISS Pro Evolution 2 nicht über die grandiose Optik des kommenden Fußballhighlights verfügt, in puncto Spielspaß ist es noch immer das beste Fußballspiel das bisher auf Konsole erschienen ist. Es eignet sich perfekt, um die lange Wartezeit bis November zu verkürzen. Für alle Freunde des Ausnahmetitels verlosen wir daher in Zusammenarbeit mit Konami folgende Preise:

1. PREIS: ISS-Pro-Evolution-2-Fanpaket (Sporttasche, Handtuch und PSone-Spiel ISS Pro Evolution 2)
- 2.-4. PREIS: Das PSone-Spiel ISS Pro Evolution 2
- 5.-7. PREIS: Eine ISS-Pro-Evolution-Sporttasche
- 8.-10. PREIS: Ein ISS-Pro-Evolution-Handtuch

Um einen dieser tollen Preise gewinnen zu können, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Wer war während der Weltmeisterschaft 1998 deutscher Bundestrainer?

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

Teilnahmeschluss ist der 5. September 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Konami und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. * (Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50) Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

Pro Evolution Soccer durch konsequente Weiterentwicklung gelungen, ein überaus realistisches Spielgefühl zu erzeugen. Während bei anderen Fußballspielen das Hauptaugenmerk auf spektakulären Torszenen liegt, so ist bei Konamis kommendem

Titelanwärter auch der kontrollierte Spiel- aufbau extrem wichtig. Blindes Vorstürmen bringt daher ebenso wenig wie die Hoffnung auf einen Glücksschuss aus großer Entfernung. Die größten Erfolgchancen bieten sich bei gut vorgetragenen Kontern



■ **HERRLICHER DETAILREICHTUM** Die virtuellen Kicker wurden hervorragend und mit viel Liebe zum Detail umgesetzt. Sogar an die Schraubstollen unter den Fußballschuhen haben die Programmierer gedacht.



■ **VERLETZUNG** Nicht genug, dass sich ein Spieler verletzt hat, es war auch noch der Kapitän!



■ **VON DEN BEINEN GEHOLT** Wer will, darf im Zweikampf die allseits beliebte Blutgrätsche auspacken.

und durchdachtem Zusammenspiel. Mit etwas Übung und Geschick können Sie einen Stürmer durch einen „tödlichen Pass“ so in eine aussichtsreiche Schussposition bringen. Apropos Übung: Um alle Feinheiten des komplexen Vergnügens zu beherrschen, müssen Sie schon einiges an Zeit mitbringen. Wie gesagt, im Gegensatz zu anderen Spielen des Genres wird deutlich mehr Eigenleistung vom Spieler verlangt. Was Sie mit etwas Einarbeitung erreichen können, ist aber in jedem Fall sehenswert (siehe INFO „Entstehung eines Traumtores“). Sämtliche hier gezeigten Bilder stammen übrigens noch vom japanischen *Winning Eleven 5*, das einen guten Anhaltspunkt für die Qualität der im November erscheinenden deutschen Version liefert.

Wolfgang Fischer

ANGESPIELT Pro Evolution Soccer

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Fußball
Spieler	1-8
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120.-
Termin	November 2001

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Schwer	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Konami

EINSCHÄTZUNG **Super**

„Allen PS2-Fußballfans steht dank Konami und Pro Evolution Soccer ein extrem heißer Winter bevor!“

“EIN GRAFIK-SPEKTAKEL
DER SONDERKLASSE”

PLAY THE PLAYSTATION MAGAZINE

ONIMUSHA

Warlords



FEHLER KENNEN KEIN ERBARMEN

EINE CAPCOM PRODUKTION NACH DER IDEE VON KEIJI INAFUNE SAMANOSUKE AKECHI NOBUNAGA ODA KAEDE "ONIMUSHA: WARLORDS"
TOUKICHIRO KINOSHITA YUKI MUSIK MAMORU SAMURAGUCHI DREHBUCH FLAGSHIP GASTGESTALTER TAKESHI KANESHIRO
PRODUKTION KEIJI INAFUNE REGIE JUN TAKEUCHI AUSZEICHNUNGEN BEST OF SHOW AWARD, SIGGRAPH COMPUTER ANIMATION FESTIVAL

DEMNÄCHST AUCH IN EINER PlayStation®2 IN IHRER NÄHE

CAPCOM

WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

© CAPCOM CO., LTD. 2001 © CAPCOM U.S.A. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. ONIMUSHA is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
"P" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



■ DÄMMERUNG Besonders farbenfroh ist diese Stadt schon tagsüber nicht. Nachts wirkt sie noch finsterner und grauer, fast schon deprimierend.



■ FEUERWERK Bis man so eine Explosion sieht, muss man den Konkurrenten ziemlich häufig treffen und dabei selber möglichst nicht getroffen werden.

Twisted Metal: Black

>> GENRE
Action
>> SPIELER
1-4
>> HERSTELLER
Sony
>> INTERNET
www.scea.com/games/categories/shooters/

Schwarze Geschichten und verbogenes Metall – Twisted Metal: Black macht seinem Namen Ehre.

Blutige Rache ist alles, was die Insassen des „Blackwood Asylums“ wollen. Jeder hat seine eigene Geschichte zu erzählen: der Serienmörder-Clown, der Boxer ohne Gesicht oder der entstellte Farmer. Da taucht

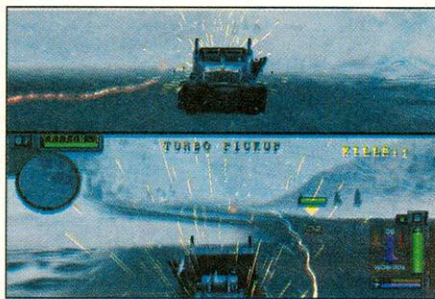
plötzlich eine Person in diesem Irrenhaus auf, die Rache verspricht. Alles, was die Patienten dafür machen sollen, ist, eine ganze Serie von Autokämpfen gewinnen. Und hier übernehmen Sie. Aus 15 wahnsinnigen Fahrern können Sie Ihren Favoriten auswählen und in die weitläufigen Arenen rasen. Dort stehen schon bis zu acht Gegner bereit, die nur Ihre Zerstörung im Sinn haben. Mit dem Auto durch eine der insgesamt 19 Arenen brettern, Gegner abschießen und selber nicht getroffen werden – das ist der eigentliche Sinn dieses Action-Titels. In seinem Genre, dem Kampf in Autos, setzt er aber Maßstäbe. Die Action ist unheimlich

schnell, die Wagen rasen wirklich mit Höchstgeschwindigkeit durch die Gegend.

Kluge und brutale Gegner

Außerdem sind die Umgebungen teilweise riesengroß. Nicht nur das, sie sind auch abwechslungsreich. Es gibt ausreichend Platz zum Verstecken, natürlich können den auch die Gegner nutzen. Manchmal müssen Sie deshalb ziemlich lange herumfahren, bis Sie alle Konkurrenten aufgespürt haben. Um diese dann zu erledigen, sind jede Menge Waffen an Ihrem Auto angebracht. Nur Munition müssen Sie vorher einsammeln. Mit Maschinengewehr, Zielsuchrakete oder Flammenwerfer lässt sich mehr oder weniger Schaden anrichten. Nur ein Problem gibt es dabei: Treffen müssen Sie auch noch. Das ist jedoch recht schwierig. Erstens, weil die Gegner ziemlich intelligent sind und den Schüssen geschickt ausweichen. Zweitens, weil das Zielen aus dem fahrenden Auto nicht besonders einfach ist. Überhaupt ist der Schwierigkeitsgrad ziemlich hoch, selbst in der leichtesten Stufe. Das liegt aber größtenteils an der hohen KI und der Widerstandskraft der Konkurrenz. Die Steuerung trägt nicht dazu bei, sie ist eher unkompliziert. Mit den beiden Analogsticks fahren, mit den Schultertasten schießen, das ist das Grundprinzip. Wer das mal beherrscht,

■ BLECHLAWINE Nach den Kämpfen bleibt ein ziemlicher Schrotthaufen auf dem Schlachtfeld zurück.



■ DOPPELTE SICHT Im Einzelspielermodus können Sie den Wagen von vorne und hinten sehen.



■ DUEL Wer so nah an seine Gegner herankommt, riskiert eher, getroffen zu werden.

kann sich an die Profisteuerung machen. Jeder Fahrer hat seine Spezialattacken, die mit bestimmten Tastenkombinationen am Digipad ausgelöst werden. Damit können Sie etwa die Gegner einfrieren, Minen zurücklassen oder nach hinten schießen.

Der Überlebende gewinnt

Im Einzelspielermodus gibt es drei Varianten: In der „Story“ müssen Sie acht Kämpfe gewinnen, um die Rachegelüste des Fahrers zu befriedigen. Dabei können Sie sogar mit einem menschlichen Mitspieler kooperieren. Bei der „Challenge“ geht es in einer einzigen Arena gegen acht Gegner. Und „Endurance“ heißt Ausdauer. Hier bleiben Sie in einem Auto auf einem Schlachtfeld und versuchen, möglichst viele Konkurrenten nacheinander zu besiegen. Das ist auch das Ziel im Multiplayer-Modus.



■ AQUAPLANING Im Stadtzentrum regnet es Bindfäden, auf die Bodenhaftung hat das jedoch kaum irgendwelche Auswirkungen. Sie ist immer relativ gut, egal wie trocken der Untergrund ist.

INFO Die Fahrer und ihre Autos

Des Wahnsinns fette Beute

Mit insgesamt 15 Fahrern können Sie in Twisted Metal: Black in die Arena gehen. Fünf davon müssen Sie allerdings erst freispielen.

Jeder dieser Desperados hat sein eigenes Fahrzeug, das er nicht wechseln kann. Die Autos haben alle unterschiedliche Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Panzerung und Spezialattacken. So ist Darkside, der Lastwagen von Dollface, zwar schnell und wendig, dafür aber nicht sehr widerstandsfähig und mit schwachen Spezialattacken ausgestattet. Das Motorrad von Mr. Grimm ist dagegen schwerer zu zerstören, dafür ist es nicht ganz so schnell. Langsam und schwerfällig ist auch der Eiscremewagen, der dem Serienkiller Sweet Tooth gehört. Dafür hat er aber eine der effektivsten Spezialattacken. All diese Eigenschaften sollten bei der Auswahl der Fahrer berücksichtigt werden.



■ DOLLFACE Den schnellen Lastwagen hat die Blackwood-Insassin beim Trampen gestohlen.



■ MR. GRIMM Auf seinem Motorrad sieht dieser Vietnam-Veteran sehr furchterregend aus.



■ SWEET TOOTH Der Wagen des serienmordenden Clowns heißt „Tasty Treats Ice Cream Truck“.

Das „Death Match“ können Sie sogar zu viert austragen. Der Überlebende siegt. Ähnlich sieht es bei „Last Man Standing“ aus. Jeder der zwei Spieler wählt eine Liste von Fahrzeugen aus, die nacheinander gegeneinander antreten. Wer das letzte Fahrzeug auf der Liste des Gegners zerstört, gewinnt. Das Spiel sieht nicht nur hervorragend aus, es läuft dabei auch noch konstant flüssig – trotz der Wahnsinns-geschwindigkeit. Nicht einmal im Vierspielermodus kommt es groß zu Slowdowns.

Albrecht Ott



■ VIERRADANTRIEB Im Multiplayer-Modus können Sie gegen bis zu drei Mitspieler antreten.

ANGESPIELT Twisted Metal: Black

System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Action
Spieler	1-4
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	September
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	19
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Incog

EINSCHÄTZUNG Sehr Gut

„Brutal, bizarr und düster: Vor allem der Story-Modus ist nichts für die zarteren Gemüter.“



■ **DER DOPPELTE YOSHIMITSU** Ob man im Dickicht des Urwaldes seinen Opponenten auch über Äste oder gegen Baumstämme werfen kann?



■ **FREIE BAHN** Ling und Kazuya messen ihr Können auf einem Flugplatz. Start- und Lande-Verkehr würde das Ganze natürlich sehr interessant machen.

Tekken 4

» GENRE
Beat 'em Up
» SPIELER
Nicht bekannt
» HERSTELLER
Namco
» INTERNET
www.namco.com

Namcos Arcade-Umsetzung
eröffnet Ihnen neue Moves, neue Arenen und neue Charaktere.

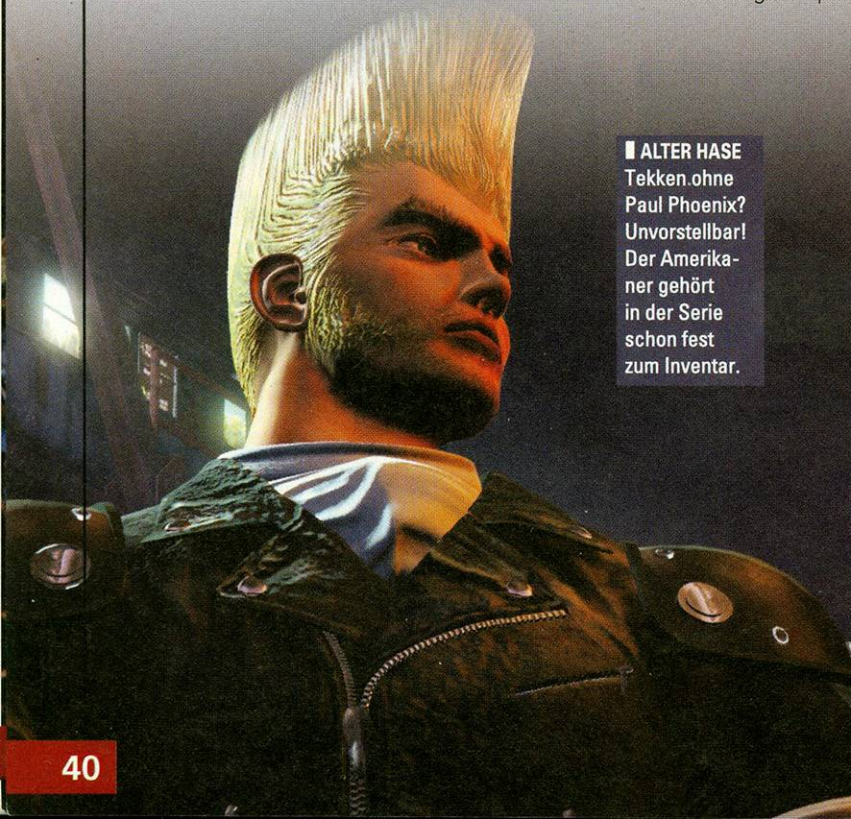
Zwei Jahre sind seit dem letzten The-King-of-Iron-Fist-Turnier vergangen. Nach dem Kampf gegen Ogre versuchte Heihachi fieberhaft, Gene aus den Gewebeproben seines Feindes mit seinen eigenen zu kombinieren, um daraus ein Überwesen zu züchten. Doch wie sich herausstellte, ist dazu noch das so genannte Devil-Gen notwendig. Glücklicherweise weiß Heihachi von zwei Menschen, die es in ihren Körpern tragen: Jin, der sich

während des letzten Turniers in einen Devil verwandelt hatte, und Heihachis Sohn Kazuya, den er selbst vor 20 Jahren in einen Vulkankrater stieß. Als eine Fotografie in Heihachis Finger gerät, auf der Kazuyas durch das Devil-Gen mutierte Leiche zu sehen ist, gräbt Heihachi buchstäblich tiefer und wird in den Geheimlabors der G Corporation fündig, wo ein tatsächlich sehr lebendiger Kazuya sein abnormes Erbmateriale auf eigene Faust erforschen lässt. Nachdem ihm Kazuya auch im Forschungskomplex entkommt, ent-

schließt sich Heihachi zu einer (zugegeben nicht ganz subtilen) List: Dem Ausruf eines vierten The-King-of-Iron-Fist-Turniers, dessen Gewinner die Herrschaft über das Finanzimperium Mishima Zaibatsu antreten soll. Und tatsächlich wagt sich neben zahlreichen anderen Tekken-Veteranen auch Kazuya aus seinem Versteck, um den Kampf gegen seinen Rabenvater wieder aufzunehmen.

Alle Klarheiten beseitigt?

Gut, dann können wir ja getrost zum Gameplay übergehen. Die grundlegendste Änderung im Vergleich zum Vorgänger besteht darin, dass die Schauplätze diesmal begrenzt sind. Wie viel Raum den Kämpfern in den einzelnen Matches zur Verfügung steht, hängt natürlich von den jeweiligen Stages ab. Bisher konnten wir beispielsweise eine Dschungellichtung, einen Flughafen und das Dach eines Hochhauses ausmachen. Arenen wie das Treppenhaus eines Hotels lassen vermuten, dass sich die Duelle auch über mehrere Ebenen erstrecken werden. Die Beschränkung der Arenen beschert uns zwei neue Aktionsmöglichkeiten: Zum einen soll es möglich sein, einen Gegner gegen eine Wand zu werfen, worauf er kurz am Boden liegt, hilflos gegen weitere Angriffe. Zum anderen kann ein Charakter, der sich in die Enge gedrängt sieht, seinen Kontrahenten packen und die-



■ **ALTER HASE**
Tekken ohne Paul Phoenix? Unvorstellbar! Der Amerikaner gehört in der Serie schon fest zum Inventar.



■ **IM VISIER** Erstmals in der Serie ist es möglich, den Gegner seitwärts zu umkreisen.



■ **GUMMI-STEVE** Im Limbo-Wettbewerb würde der Boxer ohne Identität den ersten Platz belegen.



■ **SCHÖN GLATT** Nicht einmal die Empfangshalle eines Luxushotels ist vor Übergriffen sicher.



■ **IN DER KLEMME** Während Kazuya eingezwängt ist, bleibt Paul Zeit für eine fette Combo.

sen in einem Platzwechsel in die schwächere Position ziehen. Außerdem dürfen sich die Kämpfer neuerdings gegenseitig umkreisen und dadurch effektive Überraschungsangriffe starten. Ansonsten bleibt voraussichtlich alles beim Alten im *Tekken*-Reich, abgesehen vom üblichen Grafik-Feinschliff.

Stefanie Schetter

ANGESPIELT Tekken 4	
System	PlayStation 2
Hersteller	Namco
Genre	Beat 'em Up
Spieler	Nicht bekannt
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	2002
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	10+ Kämpfer
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Voraussichtlich DVD	Namco
EINSCHÄTZUNG	
Sehr Gut	
„Dank echter 3D-Stages dürfte die dritte Fortsetzung der Prügel-Saga deutlich an Spieltiefe gewinnen.“	

INFO Die Kämpfer

Alte Fehden und neue Feindschaften

In Begleitung von drei Neuzugängen sind die *Tekken*-Helden in die japanischen Spielhallen zurückgekehrt und peilen nun Ihre Heimkonsole an.

Im Rahmen der komplizierten Hintergrundsaga hat so gut wie jeder der Charaktere die eine oder andere Leiche im Keller sowie einen ganz persönlichen Anreiz, den Wettbewerb und damit die Herrschaft über die Mishima Zaibatsu zu gewinnen. Zehn Namen und Gesichter hat Namco bereits bekannt gegeben; die drei Frischlinge Christie, Steve und Craig durften wir Ihnen in der letzten Ausgabe ja schon vorführen. Die genaue Teilnehmerzahl des vierten The-King-of-Iron-Fist-Turniers ist derzeit zwar noch ein Geheimnis; wir rechnen jedoch fest damit, dass noch acht bis zehn weitere Figuren auftauchen werden, darunter auch Bösewicht Heihachi.

PAUL PHOENIX

Herkunft: USA

Alter: 48

Kampfstil: Martial Arts auf Judo-Basis
Zu früh gefreut: Paul

stieg bereits als vermeintlicher Sieger aus dem dritten Turnier aus, bevor der Endkampf gegen True Ogre begann, und erhielt nie die ersehnte Anerkennung. Die Teilnahme an einem neuen Wettstreit soll alle Zweifel an seinen Fähigkeiten ausräumen.



LING XIAOYU

Herkunft: China

Alter: 18

Kampfstil: Hakke Ken, Hike Ken, verschiedene chinesische Kampftechniken

Eine E-Mail warnt Ling vor den Absichten der Mishima Zaibatsu. Um die Wahrheit über Heihachi und die Identität ihres Informanten ans Licht zu bringen (Verbirgt sich dahinter der verschollene Jin?), nimmt sie am Turnier teil.



CHRISTIE MONTEIRO

Herkunft: Brasilien

Alter: 19

Kampfstil: Capoeira
„Ich muss den Tod meines Vaters

rächen.“ Nicht gerade der originellste Vorwand für den Capoeira-Meister Eddy, um sich nach zwei Jahren Unterricht aus dem Staub zu machen. Seine junge Enkelin und Schülerin jedoch lässt sich nicht abwimmeln und stürzt sich mit in den Wettkampf.



CRAIG MARDUK

Herkunft: USA

Alter: 28

Kampfstil: Vale Tudo
Einst ein gefeierter Sportler, inzwischen

wegen Todschlages zu zehn Jahren Haft verurteilt. Doch bereits nach zwei Jahren findet sich Craig dank Intervention eines Unbekannten in Freiheit wieder – und ein Flugticket zum diesjährigen The-King-of-Iron-Fist-Turnier in seinen Händen.



YOSHIMITSU

Herkunft: Unbekannt

Alter: Unbekannt

Kampfstil: Manji Ninja
Der wohlthätigen Manji-Party und ihrem

Anführer Yoshimitsu fehlt es vor allem an einem: Geld. Ein Sieg im The-King-of-Iron-Fist-Turnier könnte Abhilfe schaffen und den Samaritern die Mittel zur Verfügung stellen, ihren Schützlingen zu einem besseren Dasein zu verhelfen.



STEVE FOX

Herkunft: England

Alter: 21

Kampfstil: Boxen
Wenn einem ein Ma-

fiosi rät, einen Kampf zu verlieren, sollte man seinen Boxerstolz lieber herunter schlucken. Sonst wird man bald wie Findelkind Steve um den halben Globus gejagt. Um sich vor seinem drohenden Abgang wenigstens noch etwas Ruhm zu sichern, meldet er sich zum Turnier.



HWOARANG

Herkunft: Korea

Alter: 21

Kampfstil: Taekwondo

Trotz seiner bemerkenswerten Leistungen fühlte sich Hwoarang beim Militär nie so recht heimisch und nutzte jede Gelegenheit, um sich mit seinen Vorgesetzten anzulegen. Der The-King-of-Iron-Fist-Wettbewerb lässt seine alte Leidenschaft für Zwei-Mann-Kämpfe wieder aufleben.



KAZUYA MISHIMA

Herkunft: Japan

Alter: 49

Kampfstil: Karate im Mishima-Stil
Nachdem er vor 20

Jahren von seinem Vater in einen Vulkan geworfen wurde, erweckte ihn die G Corporation wieder zum Leben. Seitdem widmet er sich der Erforschung seines Devil-Gens. Er weiß, dass Heihachi hinter diesem Gen her ist, nimmt aber trotzdem am Wettkampf teil.



KING

Herkunft: Mexiko

Alter: 30

Kampfstil: Wrestling

Für King ist der große Wettkampf die Gelegenheit, sich an dem Mörder seines Ziehvaters zu rächen. Um ihm Auge in Auge gegenüber treten zu können, kauft er den Unbekannten aus dem Gefängnis frei und verschafft ihm ein Flugticket zum Turnier. Das nennt sich Fairplay!



MARSHALL LAW

Herkunft: USA

Alter: 48

Kampfstil: Martial Arts

So schnell kann es abwärts gehen: Law hatte sich eine Existenz als Restaurant-Betreiber und Kampflehrer aufgebaut, ging jedoch bankrott und sucht seitdem Trost im Alkohol. Erst die Ankündigung eines neuen Turniers reißt ihn aus der Apathie. Binnen kurzer Zeit ist Law wieder fit für den Kampf.



Half-Life

» **GENRE**
Ego-Shooter
» **SPIELER**
1-4
» **HERSTELLER**
Vivendi Universal Interactive
» **INTERNET**
www.half-life.de/ps2

Auf dem PC bereits ein Klassiker! Nun nimmt der Ego-Shooter auch die PlayStation 2 ins Visier.

■ **ANTI-HELD** Gordon Freeman sieht nun wirklich nicht wie der typische, martialische Held eines Ego-Shooters aus.

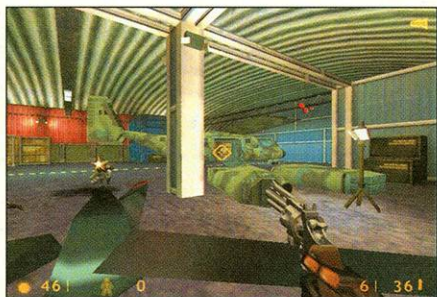
Vollkommen neu überarbeitete Polygonmodelle! Mehr Spezialeffekte! Aufgefrischte Texturen! – Mit solchen und ähnlichen Aussagen bewirbt Sierra die PlayStation-2-Version seines überaus erfolgreichen PC-Hits *Half-Life*. Was wir allerdings auf der E3 in bewegten Bildern zu sehen bekamen, hinterließ eher gemischte Gefühle bei uns. Der Ego-Shooter sah ein wenig zu bunt aus für unseren Geschmack und lief noch nicht wirklich richtig flüssig. Doch gerade die Framerate sollten die Entwickler bis zum US-Release im Sommer in den Griff bekommen. Zudem überzeugte das Spiel auch auf dem PC nicht mit seiner technischen Seite, sondern mit einem tiefen Gameplay und einer mitreißenden Story. Als Gordon Freeman, Wissenschaftler der staatlich geförderten Black-Mesa-Forschungseinrichtung, beginnen Sie einen ganz normalen Arbeitstag im Labor für anomale Materialien. Allerdings können Sie sich schon mal auf ein paar Überstunden einstellen, denn das Experiment, an dem Sie gerade arbeiten, gerät kurz nach dem ersten Versuch völlig außer Kontrolle. Eine riesige Explosion erschüttert das gesamte Gebäude und reißt ein Loch in Raum und Zeit. Als Sie sich von dem Schrecken erholt haben, müssen Sie feststellen, dass um Sie herum die Hölle ausgebrochen ist. Fiese Monster streifen durch die Gänge, Ihre Kollegen mutieren zu ekelhaften Wesen. Kurz darauf stürmt ein Säuberungskommando die Forschungsstation, das allerdings nicht zu Ihrer Rettung kommt.



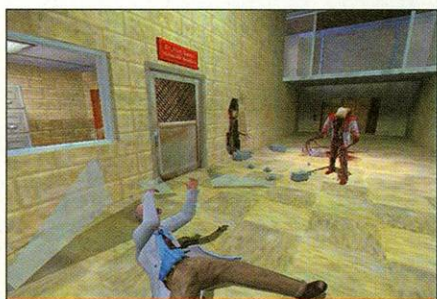
■ **VERSTRAHLT** Neben einer Vielzahl realistischer Feuerwaffen kommen auch experimentelle Energie-Wummen kräftig zum Einsatz.



■ **BIG BAD MOTHERFUCKER** Gegen so ein Riesen-Alien sind die menschlichen Spezialeinheiten und vor allem normale Soldaten ein reines Kinderspiel.



■ **KRÄFTEVERGLEICH** Ob Sie mit dem Revolver gegen die Sturmgewehre bestehen können?



■ **AUFMARSCH DER MUTANTEN** Die wenigen Überlebenden mutieren zu ekelhaften Monstern.

Tonnenweise neue Features

Um das mittlerweile drei Jahre alte Spiel auch zeitgemäß umzusetzen, wurden sowohl die Charaktere als auch die Umgebungen überarbeitet. Neue Animationen wurden hinzugefügt – die Menschen zeigen nun realistische Gesichtsausdrücke, verändern sogar ihre Mimik. Neben einer optischen Auffrischung bietet die PS2-Version ein ganzes Arsenal neuer Features, das selbst jemanden vor die Konsole locken soll, der den Titel bereits auf dem PC gespielt hat. Zum Beispiel können Sie den Einzelspieler-Modus auch als Alien-Sklave durchspielen und neue Räume erforschen. Dazu gibt es eine völlig neue, für sich stehende Kampagne namens Half-Life: Decay, die man entweder alleine oder im Kooperations-Modus (!!) mit einem anderen Mitspieler gemeinsam bestreiten kann. Für Multiplayer-Deathmatch-Fans gibt es zwölf teils

INFO Half-Life: Decay

Vier Augen sehen mehr als zwei

Extra für die PS2-Version wurde die Mission Half-Life: Decay entwickelt, in der Sie sogar zu zweit miteinander durch die düsteren Gänge der Forschungsstation streifen dürfen.

Selbst bei Ego-Shootern auf dem PC können Sie mit der Lupe nach Kooperations-Modi suchen. Umso erfreulicher ist es, dass das PS2-Half-Life dieses Feature in einer kleinen Kampagne bietet. Sie spielen hier ein Wissenschaftlerpärchen, das zur gleichen Zeit wie Gordon durch die Station streift. Dabei passieren immer wieder ein paar Dinge, die einen „Aha-Effekt“ bei Ihnen hervorrufen werden. So finden Sie im Hauptspiel beispielsweise am Anfang in einem Raum einen Schutzanzug – die zwei daneben fehlen. In Decay müssen Sie sich diese beiden Anzüge schnappen. Ebenso ist eine Ihrer Aufgaben in der Kampagne, Gordon vor den Assassinen zu schützen, die ihn gefangen nehmen. Decay besteht insgesamt aus zwölf recht großen Missionen, die zwar für zwei Spieler ausgelegt sind, aber auch allein erledigt werden können. Sie müssen nur zwischen den beiden Charakteren hin- und herschalten.

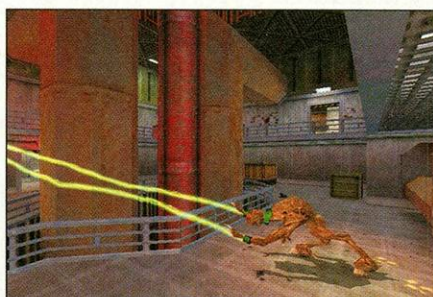


■ **TEAMWORK** Für die PlayStation-2-Version wurde extra auch ein Zweispieler-Kooperations-Modus eingebaut.



■ **GRUSELGESTALTEN** Sein Arbeitsplatz entwickelt sich für Gordon zur reinen Albtraumwelt.

PS2-exklusive Maps, in denen bis zu vier menschliche Kämpfer in Splitscreen-Ansicht gegen Bots antreten können. Um das Zielen mit dem Analogstick zu vereinfachen, gibt es das sogenannte „Z-Targeting-System“, mit dem Sie einen Gegner per Knopfdruck anvisieren können



■ **NATÜRLICHE ABWEHR** Die Aliens brauchen keine Waffen, um sich gut zur Wehr zu setzen.

und Ihr virtuelles Alter Ego dann automatisch jeder seiner Bewegungen folgt. Obwohl die Entwickler hoffen, dass die Spieler mit der Umsetzung der Steuerung für den Controller zufrieden sein werden, haben sie die Unterstützung von USB-Maus und -Tastatur angekündigt.

Stefanie Schwarz



■ **IRRER BLICK** Die Gesichter und dazugehörige Mimik der Polygonmodelle sind für die PlayStation 2-Version vollkommen überarbeitet worden. So soll die Atmosphäre des Spiels noch besser rüberkommen.

ANGESPIELT Half-Life

System	PlayStation 2
Hersteller	Vivendi Universal
Genre	Ego-Shooter
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Herbst 2001

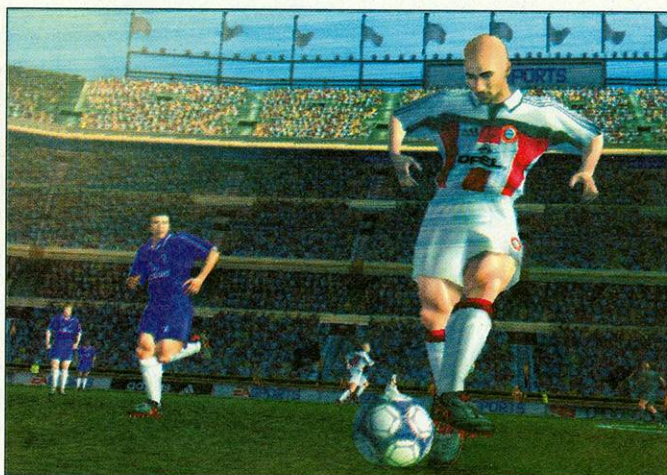
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Anwählbar	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/Ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
Nicht bekannt	Sierra

EINSCHÄTZUNG Gut

„Die bewegten E3-Bilder waren nicht so überragend. Die Screenshots lassen aber auf mehr hoffen.“



■ **ABSEITS** Das sieht aber verdächtig danach aus, als sei der Spieler rechts bei Ballabgabe im Abseits gestanden. Aber Abseits ist, wenn der Schiri pfeift.



■ **GLÜCKSPILZE** Hoffentlich bedenken die Entwickler auch, dass die Bayern immer gewinnen – meistens unverdient und in letzter Sekunde.

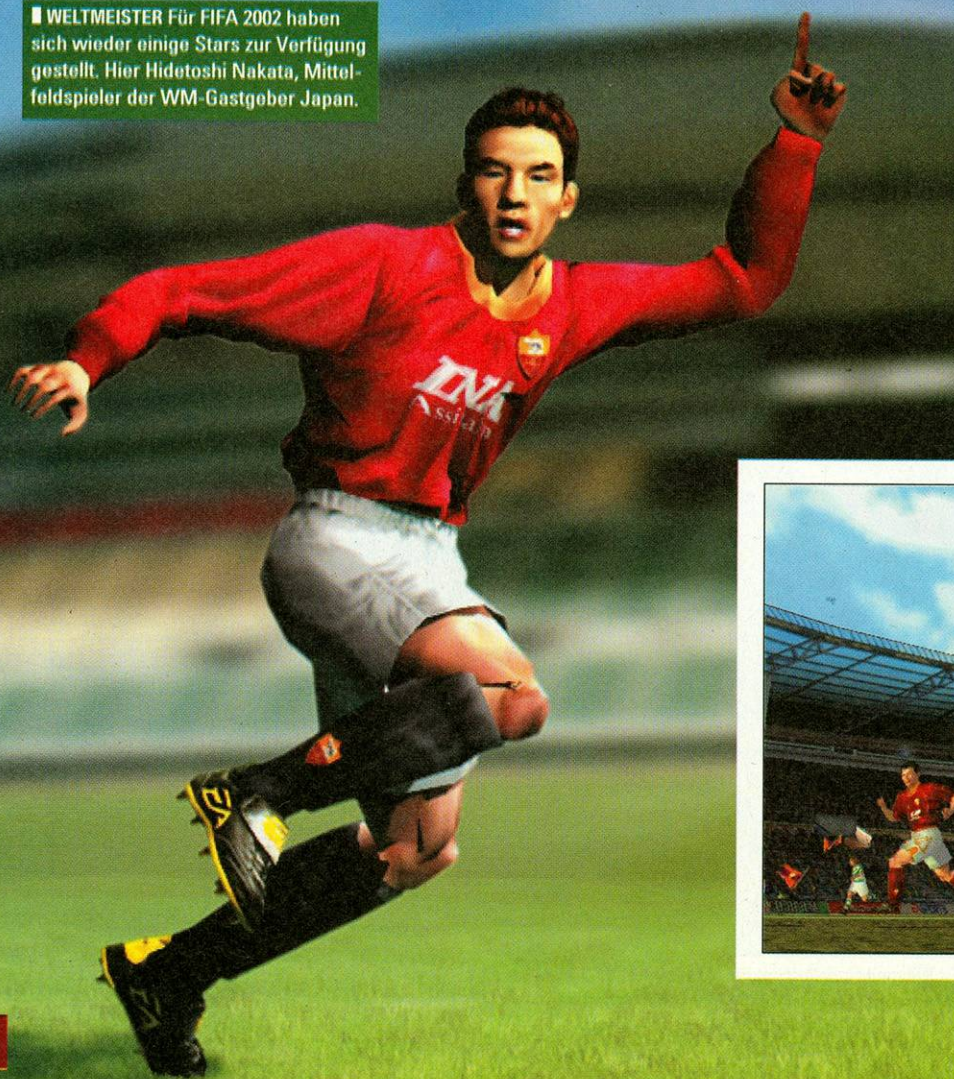
FIFA 2002

>> GENRE
Fußball
>> SPIELER
1-8
>> HERSTELLER
Electronic Arts
>> INTERNET
www.electronicarts.de

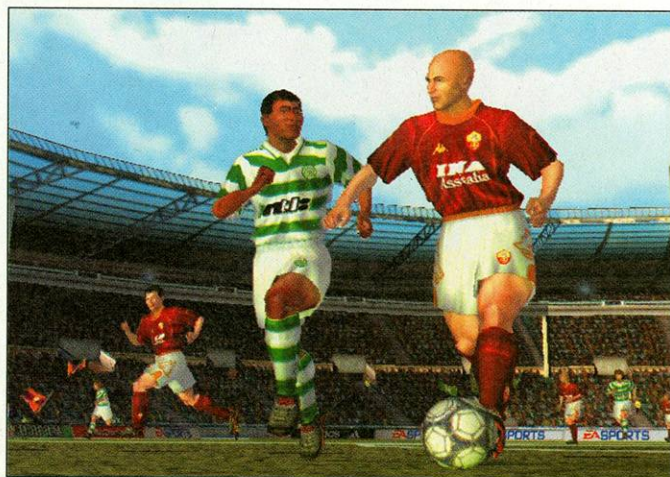
Alles neu macht FIFA 2002: Mit anderem Pass-System soll das Fußball-Spiel **realistischer sein.**

Die bisher beste Fußball-Simulation aller Zeiten! Jahr für Jahr kündigt Electronic Arts so oder ähnlich seinen neuen Titel aus der FIFA-Serie an. Meistens hatte sich aber außer einer verbesserten Grafik und einer Aktualisierung der Spielerdaten nichts getan im Vergleich zur „bisher besten Fußball-Simulation aller Zeiten“ des Vorjahres. Doch diesmal ist vieles neu. Für FIFA 2002 haben die Entwickler bei EA Sports tatsächlich mal an der Spielmechanik gedreht. Auffallend anders ist vor allem das neue Pass-System. Bisher war es immer so, dass ein Druck auf die X-Taste genügte und der Ball erreichte automatisch den nächsten frei stehenden Mitspieler. Genauso bei Flanken oder hohen Pässen, mit dem Unterschied, dass hier die Quadrattaste zu betätigen war. Jetzt wird der Spieler zum Mitdenken und zum Blick für den Mitspieler gezwungen. Der Pass geht nun immer

■ **WELTMEISTER** Für FIFA 2002 haben sich wieder einige Stars zur Verfügung gestellt. Hier Hidetoshi Nakata, Mittelfeldspieler der WM-Gastgeber Japan.



■ **IRRTUM?** Robert Douglas ist sicher nicht am Ball. Der ist Torwart und gehört nicht ins Mittelfeld.



■ **JINX** Der Spieler von Celtic Glasgow läuft mal wieder hinterher, wie so oft in der Vergangenheit.



VORAUSSCHAUEND Der Laufweg des Stürmers wird durch die gestrichelte Linie angezeigt.



VIEL GEFÜHL Geradezu vorbildlich spielt dieser Kicker den Pass auf seinen Mitspieler weiter.

da hin, wohin der PlayStation-2-Kicker mit dem linken Analogstick zielt. Außerdem reguliert die Länge des Tastendrucks die Stärke des Passes. Ein Balken zeigt dabei die Kraft an, mit der der Pass gespielt wird. Gestrichelte Linien deuten die voraussichtlichen Laufwege des Stürmers an. Das heißt, dass der Spieler den freien Raum ausnutzen kann. Mit guter Teamarbeit ist es also möglich, die gegnerische Abwehr taktisch klug auszuspielen. Vor allem wird der Hauptkritikpunkt wahrer Fußballfans an der FIFA-Serie entschärft: Den Ball vors Tor zu flanken, wo schon ein Angreifer steht, der per Fallrückzieher verwandelt, funktioniert nicht mehr so einfach. Timing, Schusskraft und Auge für den Mitspieler sind bei FIFA 2002 fast so wichtig wie in der Realität. Natürlich ist das Spiel dadurch nicht mehr ganz so schnell und eingängig wie seine Vorgänger. Simulationsfreaks wird das aber freuen. Genau wie das veränderte Zweikampfsystem. Beim Grätschen und Tacklen ist Timing und Winkel der Aktion besonders wichtig, sonst kann der Schiedsrichter recht verärgert reagieren. Was dabei besonders auffällt: Rote Karten werden häufiger. Man kann nicht mehr einfach Gegner ungestraft umhauen.

Auf in den Fernen Osten!

Was hat sich sonst getan? Das Übliche. Aufgemotzte Grafik und aktuelle Spielerdaten. In einem Weltmeisterschaftsjahr ist aber so et-



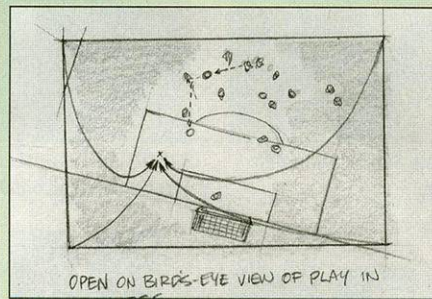
VERWIRREND Wenn von jedem Spieler der Laufweg gezeigt wird, ist das Feld voller Linien.

INFO Die Filmsequenzen

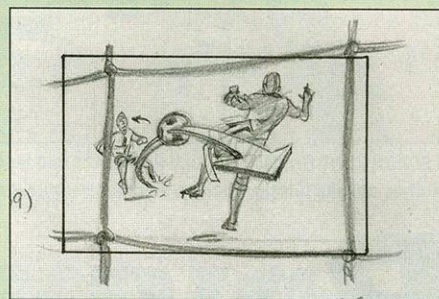
Vom Papier auf den Bildschirm

Wie jedes Jahr sind die grafischen Veränderungen hauptsächlich in den Jubelanimationen und den Filmsequenzen zu finden. Was es da zu sehen gibt, wird vorher minuziös auf dem Skizzenblock entworfen.

Damit die Programmierer nicht ins Blaue rendern müssen, zeichnen Storyboardkünstler vorher, wie sie sich die Anfangssequenz vorstellen. Da steht nicht nur, was zu sehen sein soll, sondern teilweise auch, wie viele Frames ein Kameraschwenk oder eine Kamerafahrt haben soll. Wie das dann im fertigen Zustand aussieht, wird sich im Oktober wohl wieder mit der passenden Musik bewundern lassen.



VOGELPERSPEKTIVE Hier soll die Kamera sehr schnell von oben wieder Richtung Boden fahren.



TORI TORI TORI Selbst die genaue Flugbahn des Balles haben die Zeichner hier vorgegeben.

was natürlich besonders interessant. Mit mehr als 75 lizenzierten Nationalmannschaften und 16 Ligen kann der Spieler die Saison in mehreren Modi durchspielen. Selbstverständlich ist auch die WM-Qualifikation dabei. Dabei ist mehr zu beachten als früher. Die Spieler können ermüden oder sich verletzen und auch die Stärken der Gegner wollen analysiert werden. Wer sich so den Weg nach Japan und Südkorea freikämpft, muss allerdings ein weiteres PlayStation-2-Spiel kaufen, um die Weltmeisterschaft spielen zu können. Rechtzeitig zur WM wird auch das noch erscheinen. Bei Grafik und Sound gibt es wieder leichte Verbesserungen. Groß ist der Unterschied zur Optik des Vorgängers nicht unbedingt, in den Details der Spielergesichter macht er sich am ehesten bemerkbar. Für den Kommentar konnten noch einmal Wolf-Dieter Poschmann und Rolf Dahmann gewonnen werden. Die sollen diesmal aber passender zur Situation sprechen und sich auch mal uneinig sein. Dann kann es durchaus zu Streit zwischen den beiden Koryphäen kommen. Außerdem soll es von der Fan-Unterstützung her einen Unterschied ma-



INS BLAUE Der Pass hier scheint niemanden erreichen zu können. Dabei stehen so viele Mitspieler frei und bieten sich an.

chen, ob man auswärts oder zu Hause spielt. Hören konnten wir das aber noch nicht, der Soundtrack ist noch nicht einprogrammiert.

Albrecht Ott

ANGESPIELT FIFA 2002

System	PlayStation 2
Hersteller	Electronic Arts
Genre	Fußball
Spieler	1-8
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Oktober
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/Nein	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	EA Sports

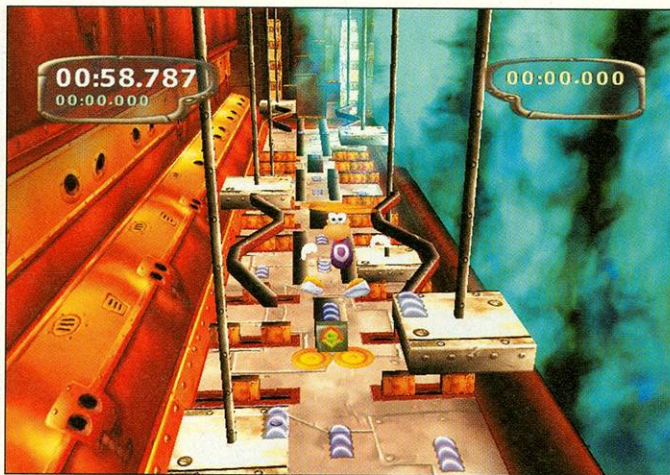
EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Es tut sich was im FIFA-Universum: Diesmal sind nicht nur Grafik und Spielernamen neu.“



NEUER LOOK Selbst die Menü-Bildschirme wurden bei FIFA 2002 einer Renovierung unterzogen.



■ **SCHÖN BUNT** Grafisch ist auch Rayman M wieder erste Sahne. Außerdem läuft es absolut flüssig, auch im Vierspieler-Splitscreen.



■ **NICHT RUNTERFALLEN** Grundsätzlich ist es ratsam, im oberen Teil der Strecken zu bleiben. Dort geht es schneller, es ist aber schwieriger.

Rayman M

» GENRE
Action
» SPIELER
1-4
» HERSTELLER
Ubi Soft
» INTERNET
www.ubisoft.de

M für Multiplayer, Mailand und Montreuil – Ubi Soft kreiert einen Funracer der anderen Art!

Hand aufs Herz: Wer würde bei der Ankündigung eines Mehrspieler-Rayman nicht sofort an einen Kart-Racer denken? Er drängt sich ja geradezu auf. Aber weit gefehlt, die Entwickler von Rayman M wollten sich mit einem solch abgeduldeten Konzept nicht abgeben und gingen etwas kreativer an die Sache heran. Herausgekommen

ist ein Spiel, das eigentlich zwei Spiele beinhaltet. Zum einen wäre da der Rennmodus. Rayman und viele andere Charaktere treten hier auf insgesamt zwölf Rennstrecken gegeneinander an. Diese Strecken erinnern dabei stark an die aus den bisherigen Rayman-Spielen gewohnten Levels. Auch die Bewegungsmöglichkeiten der

Charaktere orientieren sich stark an den Vorgängern. So kann Rayman hüpfen, seine Ohren wie gewohnt als Propeller missbrauchen und sich an Ringen durch die Levels hangeln. Dabei gilt grundsätzlich: Je höher, desto besser. Denn jede Strecke lässt sich auf verschiedenen Ebenen bewältigen. Auf der obersten Ebene sind Sie am schnellsten. Machen Sie dann Fehler, haut es sie wieder auf eine weiter unten liegende Ebene, auf der Sie meist langsamer vorankommen. Bis man alle Abkürzungen und Finessen der Rennstrecken herausgefunden hat, werden wohl so einige Spielstunden vergehen. Auf Wunsch lässt sich noch ein umfangreiches Bonus-System hinzuschalten, das Ihnen diverse auf den Strecken verstreute Power-ups beschert. Wollen Sie auf noch direkteren Konfrontationskurs mit Ihren Mitspielern gehen, sollten Sie sich im Battle-Modus austoben. Der wiederum unterteilt sich in drei Bereiche: Der „Lum Fight“ stellt eine Art

■ **AUF DIE PLÄTZE** Rayman M lauert schon in den Startlöchern und bereitet sich auf einen Deutschland-Start im November vor!



■ **NUR NICHT BREMSEN** Beim Sliden sollten Sie keine großen Richtungsänderungen vornehmen.



■ **SEITENWECHSEL** Bei Rayman M dürfen Sie auch einmal in die Rolle der Bösewichter schlüpfen.



■ **VERACKT** Die Strecken sind mit Power-ups gespickt. Gute Streckenkenntnis zahlt sich aus.

Deathmatch dar: In zwölf Arenen gilt es, niedliche Waffen aufzusammeln und den Gegnern damit die Lebenspunkte zu rauben. Bei „Lum Spring“ dagegen müssen Sie als Erster eine bestimmte Zahl von Lums einsammeln, von denen sich immer eines irgendwo in der Arena befindet. Der Witz dabei: Mit einem Vereisungsstrahl können Sie Ihre Gegner für einige Sekunden einfrieren. So lassen sich Widersacher zuweilen einige Millimeter vor dem kostbaren Lum stoppen;



■ **DUELL** In liebevoll gestalteten Arenen liefern sich die Charaktere „Deathmatches“. Die sind alles andere als blutig, nach Aussagen der Entwickler aber von einschlägigen Ego-Shootern inspiriert.

INTERVIEW Arnaud Carrette im Gespräch

„Online ist eine Möglichkeit für die Zukunft“

Bei einer Präsentation in Mailand plauderte Projekt-Manager Arnaud Carrette über Rayman, Multiplayer-Spiele und Sonys Online-Pläne.

Play Zone: Warum habt ihr euch entschlossen, ein Rayman-Multiplayer-Spiel zu machen?

Arnaud Carrette: Rayman ist Ubi Softs berühmtester Charakter und wir haben vor, ihn bis 2005 zu einem der fünf bekanntesten Videospiele-Charaktere überhaupt zu machen. Um dies zu erreichen, müssen wir unseren Markt erweitern. In der Altersgruppe zwischen 14 und 25 spielen sehr viele Spieler Multiplayer-Spiele. Wir zum Beispiel spielen in der Mittagspause sehr gerne zu viert an der Konsole. Viele Konkurrenten sind ja einen ähnlichen Weg gegangen, man nehme z. B. *Mario Kart* oder *Crash Team Racing*. Wir wollten aber keinen Kart-Racer machen.

Play Zone: Wenn schon Multiplayer, warum nicht gleich Online?

Arnaud Carrette: Man sollte einen Schritt nach dem anderen machen. Es ist unser erstes Multiplayer-Spiel mit Rayman. Erst wenn ein Spiel bereits ausgereift ist, sollte man einen Online-Modus anbieten, so wie es jetzt mit *Tony Hawk's Pro Skater* geschieht. Dazu kommt, dass Sony vor sechs bis acht Monaten nicht in der Lage war, uns mit konkreten Details zur Online-Strategie für die PS2 zu versorgen. Daher haben wir es erst einmal gelassen. Sollte *Rayman M* erfolgreich sein, wäre ein Online-Modus sicherlich eine Möglichkeit für die Zukunft.

Play Zone: Okay, die Online-Geschichte wäre geklärt, wie sieht es mit iLink-Unterstützung aus?

Arnaud Carrette: Unserer Ansicht nach gibt es derzeit nicht genügend PlayStation-2-Hardware. Es würden einfach nicht von ausreichend vielen Leuten genutzt werden, um den Aufwand zu rechtfertigen. Um ganz ehrlich zu sein, wir sind irgendwie gar nicht auf die Idee gekommen, iLink könnte ein Thema sein. Ich werde unsere Programmierer darauf ansprechen. Wenn es ohne große Änderungen im Speicher-Management realisierbar wäre, wer weiß, vielleicht machen wir's.

Play Zone: Ihr habt *Rayman M* auch auf der E3 präsentiert. Hattet ihr eine Chance, euch andere Spiele anzuschauen? Gab es eins, das dich besonders fasziniert hat?

Arnaud Carrette: Ich persönlich bin ein großer Fan von *Tony Hawk's Pro Skater*. Ich hab es sogar mal auf der Xbox ausprobiert, fand aber ehrlich gesagt vor allem den Controller nicht so toll.



■ **ARNAUD CARRETTE**, Projekt-Manager, philosophierte mit uns über Rayman M und Spieledesign.

freut, zu sehen, dass die Entwickler versuchen, frische Ideen zu bringen. Man spürt die Sorgfalt, mit der die beiden gleichzeitig am Spiel arbeitenden Entwicklerteams in Mailand und Montreuil zu Werke gehen. Kein Wunder, Rayman ist schließlich der wichtigste Charakter von Ubi Soft und die Spiele mit dem Hüpfling bürgen seit jeher für Qualität. Das wird sich mit *Rayman M* nicht ändern!

André Horn

ANGESPIELT Rayman M	
System	PlayStation 2
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Action
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	November
Schwierigkeitsgrad	Save Game
KI passt sich an	Ja (freigespielte Features)
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	12 Strecken und 12 Arenen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	Ubi Soft
EINSCHÄTZUNG Sehr Gut	
„Ubi Soft spendiert Rayman einen Funracer mit einem frischen Konzept. Hitverdächtig!!!“	



■ **EINGEENGT** Mit kleinen taktischen Manövern und einigen Salven aus dem Maschinengewehr sind Sie so ein doppeltes Problem schnell los.



■ **FLUGUNTERRICHT** Gegen Ihren gepanzerten Wagen haben die feindlichen Motorradfahrer keine Chance. Sie können sie leicht aus dem Weg räumen.

Spy Hunter

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

Was passiert mit einem **Action-Klassiker**, wenn er nach 18 Jahren schließlich wiederbelebt wird?

Remakes von alten Filmen sind selten wirklich gut. Technisch sind sie ihren Vorbildern natürlich überlegen, doch fehlt ihnen meist die Atmosphäre und der Charme des Originals. Bei Videospielen ist das oft ein wenig anders und das aktuellste Beispiel ist wohl Midways Neufassung des Klassikers *Spy Hunter*. Statt pixeliger Draufsicht auf karge Landschaften und gerade Straßen bietet sich dem Spieler nun schicke 3D-Grafik mit ab-

wechslungsreichen Hintergründen, wobei das Spielprinzip und -gefühl immer noch genau dasselbe ist wie vor 18 Jahren. Als Spezialagent der IES jagen Sie in einem Superauto Mitglieder der Verbrechensorganisation NOSTRA. Ihr silberner G6155-Interceptor-Sportwagen ist für diesen Zweck natürlich entsprechend ausgerüstet. Mit Offensivwaffen wie Maschinengewehren unter der Kühlerhaube und ferngelenkten Raketen können Sie

Ihre Gegner mit riesigen Explosionen von der Straße fegen. Defensivwaffen – wie der gute alte Ölteppich oder Rauchwolken aus dem Heck – helfen Ihnen, etwaige Verfolger abzuschütteln. Die 14 Missionen, auf die Sie nacheinander geschickt werden, bestehen grundsätzlich aus einem Hauptziel und einigen Nebenzielen. Um Aufträge freizuspielen, müssen Sie ein Mindestmaß an Zielen erledigt haben.

Einfach nur Spaß

Ganz wichtig ist hierbei auch, dass Sie heil im Ziel ankommen. Denn Ihr Fahrzeug ist zwar wehrhaft, aber nicht unzerstörbar. Wenn die Edelkarosse genug Treffer eingesteckt hat, zerfällt sie in ihre Bestandteile und gibt ein kleines, wendiges Motorrad frei. Dieses ist zwar auch bewaffnet, besonders lange überleben können Sie auf dem offenen Gefährt aber nicht. Um Ihre Chancen dabei ein wenig zu erhöhen, treffen Sie ab und zu auf ei-



■ **RAMMBOCK** Ganz so einfach wie beim 18-jährigen Original können Sie Ihre Feinde jetzt nicht mehr gewaltsam von der Straße drängen. Ihr Wagen nimmt dabei auch gehörig Schaden.



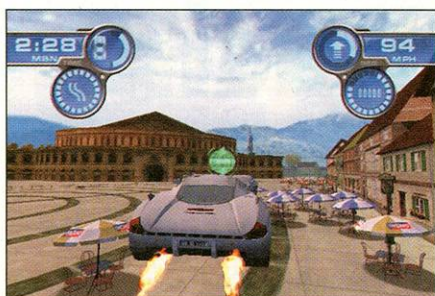
■ **HÜHNERFARM** Auf den Straßen von Panama erwarten Sie einige eigenartige Hindernisse.



■ **MOBILE GARAGE** In diesem Truck wird Ihre Panzerung und Bewaffnung wieder erneuert.



ABWEHR Um einen Verfolger loszuwerden, setzen Sie einfach den Heck-Dampfstrahl ein.



TURBO-BOOST Die schwebenden Satelliten lassen sich nur durch gewagte Sprünge erreichen.

nen IES-Truck, der Sie während der Fahrt aufnimmt und mit einer neuen Außenhülle und mehr Munition versorgt. Optisch kann *Spy Hunter* ohne Probleme mit den aktuellen Renntiteln mithalten. Auf den Autos zeigen sich Licht- und Glanzeffekte und bei genügend Beschuss vergehen Ihre Feinde in großen Explosionen, in denen Einzelteile durch die Gegend fliegen. Kleine Abstriche muss man beim Schadensmodell machen. Wird der Interceptor getroffen, zeigen sich nur Rußspuren auf dem Lack – Dellen oder Löcher sind nicht zu sehen. Aber auf so viel Realismus wird eh kein Wert gelegt, schließlich handelt es sich hier um einen Arcade-Racer, der einfach nur Spaß machen soll. Deshalb wurde sogar ein Zweispielermodus eingefügt, der allerdings

INFO Der G6155 Interceptor

Wandelbarer Wagen

Ohne schicken Sportwagen mit Spezialeffekten ist James Bond nur ein halber Agent. So hält auch der Wagen des *Spy Hunter* einige Überraschungen für die Bösewichter bereit.

Der G6155 Interceptor ist immer mit den Waffensystemen bestückt, die gerade für die bevorstehende Mission wichtig sind. Neben den allseits präsenten Maschinengewehr-Geschützen unter der Motorhaube kann er auch normale und ferngelenkte Raketen abfeuern. Sollte er selber zu sehr unter Beschuss geraten, sprengt er einfach seine Außenhülle ab und Sie können mit einem gepanzerten Motorrad fliehen – allerdings sollten Sie mit dem wenig widerstandsfähigen Zweirad von großartigen Attacken auf Ihre Feinde absehen. Wie wandlungsfähig das Wunderauto sonst noch ist, stellen Sie spätestens dann fest, wenn es aufs Wasser geht. Kaum berührt der Wagen die Oberfläche, verwandelt er sich in ein Amphibienfahrzeug mit Düsenantrieb – das Motorrad wird zu einer Art Jet-Ski.



SPION GEGEN SPION Der Zweispielermodus in Splitscreen-Ansicht wirkt noch etwas langweilig.

noch etwas unausgegoren wirkt. Typisch für Midway ist der gegenüber vergleichbaren Titeln etwas erhöhte Schwierigkeitsgrad. Vor allem Sub-Ziele, etwa „verschone Zivilfahrzeuge“, sind trotz



AQUAPHIL Auf dem Wasser macht der schnittige Interceptor auch eine gute Figur.



ZWEIRAD Hat Ihr Wagen zu viele Treffer eingesteckt, wird er zum wendigen Motorrad.



HEILLOSES CHAOS Vieles, was am Straßenrand herumsteht, kann von Ihnen umgefahren werden.

der guten Steuerung häufig sehr schwer zu erreichen – ehrlich gesagt fällt es mir im richtigen Leben wesentlich leichter, trotz meines eigenwilligen Fahrstils keine Zivilisten ernstlich zu gefährden.

Stefanie Schwarz



SCHNELLBOOT Auf dem Wasser wird Ihr silberner Interceptor zu einem Schnellboot mit Düsenantrieb. Auch die Motorradvariante des Spezialautos kann wie ein Jet-Ski auf den Wellen reiten.

ANGESPIELT *Spy Hunter*

System	PlayStation 2
Hersteller	Midway
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Ende 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja (nach jeder Mission)
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	14 Missionen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Midway International

EINSCHÄTZUNG **Gut**

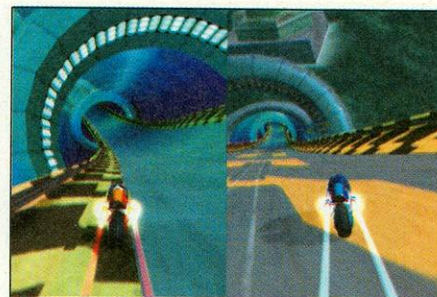
„Ordentliche Grafik, weiche Steuerung, Action pur. Ein Spiel, das einfach Spaß macht.“



DAS WAR KNAPPIII! Von der ersten Rakete getroffen, von der zweiten glücklicherweise verfehlt.

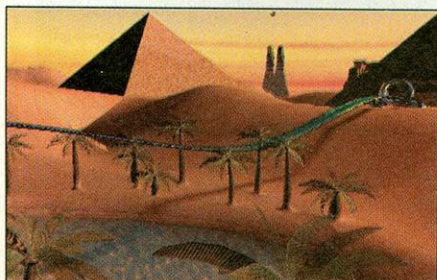


GIGANTSICH Einige der Levels sind über zehn Kilometer lang und höchst komplex.



DOPPELTER GESCHWINDIGKEITSRAUSCH Den Zweispielermodus gibt es mit und ohne Gegner.

XG3: Extreme-G Racing



MITTEN DURCH DIE OASE Im Wüstenlevel gibt es viele Altertümer und Ruinen zu bestaunen.



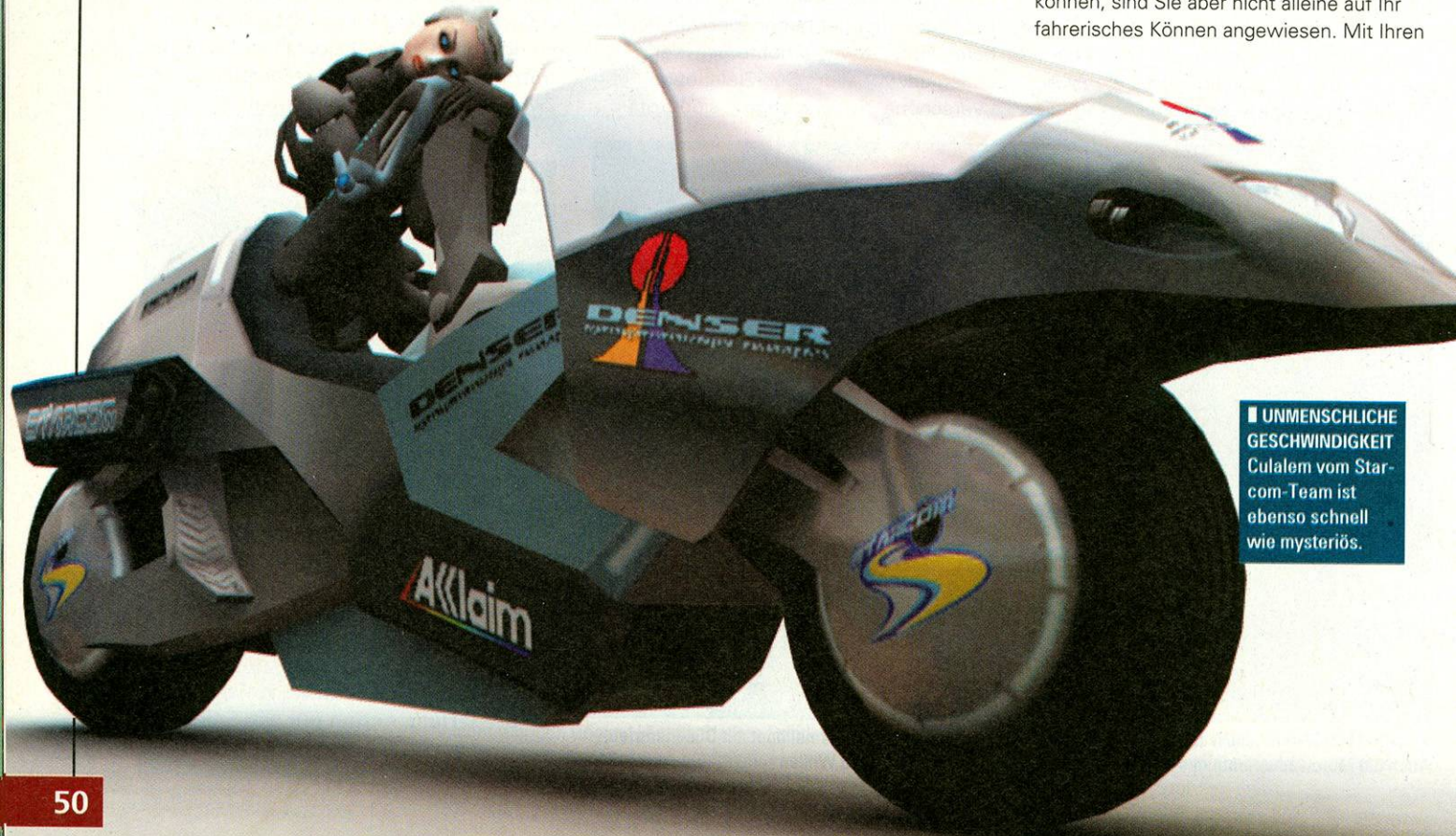
SPRUNGSCHANZE Die Strecke endet hier nicht, sie verläuft nach der Kante nur 100 Meter tiefer!

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

Acclaims ultraschneller Racer lässt erahnen, wie Motorradrennen in der Zukunft aussehen werden!

Die Welt in nicht allzu ferner Zukunft: Die Menschheit hat sich enorm weiterentwickelt, vor allem in technischer Hinsicht. Die wissenschaftlichen Fortschritte haben sogar dazu geführt, dass ferne Planeten kolonisiert werden konnten. Eines hat sich jedoch nicht geändert. Die Faszination des Menschen für alles, was sich mit rasender Geschwindigkeit von Punkt A nach Punkt B bewegt! Die größte Aufmerksamkeit der Geschwindigkeitsfanatiker richtet sich auf so genannte Powerbikes, vollverkleidete Motorräder, die unglaubliche Geschwindigkeiten erreichen. Natürlich wollen die Racing-Fans diese außergewöhnlichen Rennmaschinen in Aktion sehen. Daher wurde die XGA (Extre-

me-G Association) gegründet, die sechs Teams mit je zwei Fahrern umfasst (siehe INFO „Die Teams im Überblick“). Die Rennen werden auf eigens für diese Wettbewerbe gebauten Strecken mit sehr unterschiedlichen Grundbedingungen ausgetragen. Diese teilweise extremen Bedingungen, beispielsweise große Hitze und Kälte, finden sich leider nicht in dieser Form auf der Erde, daher sind die Veranstalter auf ferne Planeten ausgewichen, um so richtig abgedrehte Kurse bauen zu können. Hier kommen Sie ins Spiel. Als einer von zwölf todesmutigen Fahrern messen Sie sich mit Ihren Kontrahenten im Kampf um Preisgelder und Pokale. Damit Sie in den über 30 Rennen erfolgreich sein können, sind Sie aber nicht alleine auf Ihr fahrerisches Können angewiesen. Mit Ihren



UNMENSCHLICHE GESCHWINDIGKEIT Culalem vom Starcom-Team ist ebenso schnell wie mysteriös.

INFO Die Teams im Überblick

Harte Konkurrenz

Die sechs Rennteams unterscheiden sich in Aussehen und Rennphilosophie sehr voneinander.

Palus

Fahrer: Epsilon Knight, Leoss Artimus



PhaseOne

Fahrer: Aculem Blade, Garuk Claw



TerraNova

Fahrer: Sven Illmarig, Maxim Nemaphon



Starcom

Fahrer: Brother Brakk, Culalem



Talon

Fahrer: Jakar Malanox, Neo Cumulus



Vixen

Fahrer: Calista Moon, Magenta Nuark



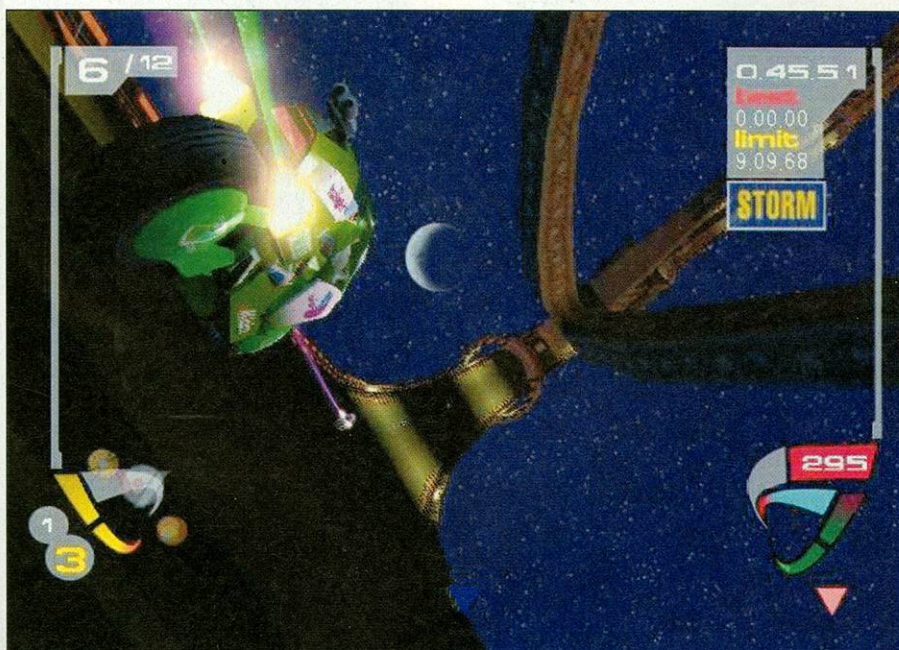
Preisgeldern dürfen Sie nach Herzenslust in einem Tuning-Shop einkaufen, der auch diverse Waffen führt. Wenn es mal in einem Cup nicht so gut klappt, dann können Sie es ja noch mal mit einem neuen Motor und ein paar zielsuchenden Raketen versuchen! Auch die eine oder andere Trainingsrunde schadet bestimmt nicht, um alle kniffligen Stellen der zehn Kurse besser kennen zu lernen. Als besonderes Feature dürfen Sie im Splitscreen-Modus sogar die komplette Meisterschaft mit einem Freund als Teamkollegen spielen. Sowohl hier als auch im

Einzelspielermodus gilt: die Grafik sieht klasse aus und das Spiel läuft sogar mit vielen gegnerischen Bikes auf dem Schirm äußerst flüssig. Die grafische Umsetzung der Kurse ist wirklich atemberaubend. Was hier an Loops und anderen interessanten Stellen geboten wird, ist sagenhaft. Die letzten kleinen Slowdowns im Spiel werden momentan noch von den Acclaim-Jungs ausgemerzt. Neben guten Motoren Sounds werden die Rennen von einem Techno-Soundtrack begleitet, der sehr gut zum Renngeschehen passt.

Wolfgang Fischer



NETTE PERSPEKTIVE In den Replays dürfen Sie die Levels aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten.



FANTASTISCHE EFFEKTE In den Nachtritten sehen die hervorragenden Lichteffekte des Spiels noch viel besser aus. Gerade in diesem Level ist auch die Streckenführung sehr außergewöhnlich.

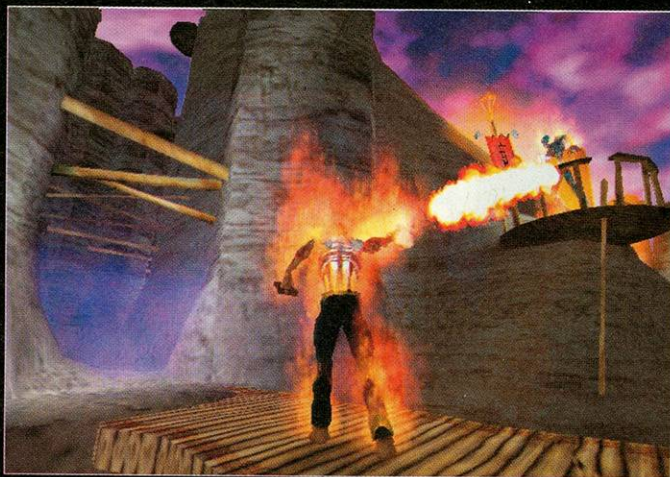
ANGESPIELT XG3: Extreme-G Racing

System	PS2
Hersteller	Acclaim
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120.-
Termin	September
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	10 Strecken
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Acclaim

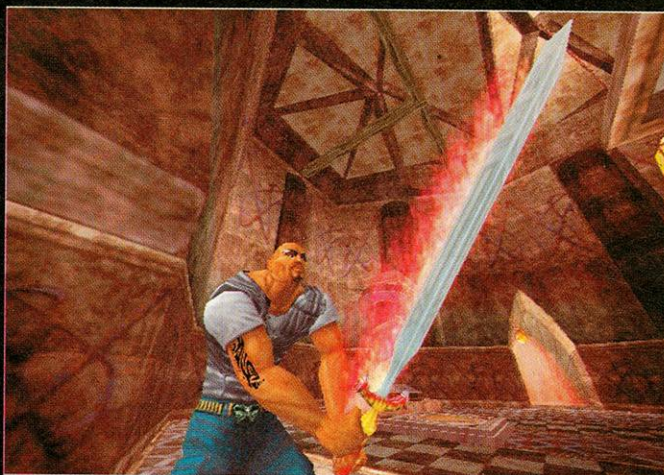
EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Schnell, brutal und schön anzuschauen – XG3 erfüllt voll und ganz die Erwartungen.“



■ **FEUER UND FLAMME** Mit der Feuerlanze können Sie Gegner aus sicherer Entfernung ausschalten. Die Flammen machen auch vor Shadow Man nicht halt.



■ **ZWEIHÄNDER** Das ist nicht Excalibur, sondern das Nephilim-Schwert, mit dem Mike und Shadow Man ganze Gegnerhorden ins endgültige Jenseits befördern.

Shadow Man: 2nd Coming

» GENRE
Action-Adventure
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Acclaim
» INTERNET
www.acclaim.de

Der Herr über die Toten und sein menschlicher Gegenpart schicken den Teufel zurück in die Hölle!

■ **THE DARK SIDE** Shadow Man ist der Herrscher über die Welt der Toten. Er verfügt über mystische Waffen und wirkungsvolle Zaubersprüche.

Die Fortsetzung eines Spiels ist immer eine relativ heikle Angelegenheit. Alte Fehler müssen ausgebügelt werden, neue Elemente sollen ins Spiel einfließen und eine packende Story will auch erst einmal gefunden werden. Glücklicherweise sitzen bei den Teeside Studios von Acclaim eine ganze Reihe kluger und innovativer Köpfe, die dafür sorgen dürften, dass die zweite Auflage der Shadow-Man-Idee den ersten Teil in jeder Beziehung übertrifft. Vor Ort durften wir uns davon überzeugen, dass weit über 20 Designer, Grafiker und Soundkünstler, von denen viele auch schon an der Entwicklung des ersten Teils mitgewirkt haben, mit Hochdruck an der Fertigstellung des Spiels arbeiten. Da Konvertierungen auf GameCube, PC oder Xbox erst einmal nicht geplant sind, richtet sich die ganze Aufmerksamkeit des Teams auf die PS2-Umsetzung.

Teuflich gute Story

Während sich beim ersten Teil der als Trilogie geplanten Serie alles um diabolische Serienkiller gedreht hat, so wird sich das Gespann Mike LeRoi/Shadow Man jetzt um den leibhaftigen Teufel und sechs Erzdämonen, genannt Grigori, kümmern. Dazu verschlägt es die beiden unter anderem nach Irland, England, Russland und sogar in den Irak. Bis dahin ist es aber ein weiter Weg. Um



MUNTERES GERIPPE Im neuen Design sieht der Herr der Totenwelt noch widerlicher aus.



ANABOLIKA-KUR Mike hat einige Muskeln zugelegt und unterscheidet sich deutlich vom Shadow Man.



FEUER FREI! Die Endgegner stellen eine ganz besondere Herausforderung in jedem Abschnitt dar.

zu diesen fernen Orten zu gelangen, muss das Helden-Duo erst einmal in Mikes Heimatstadt New Orleans für Ordnung sorgen und dem Voodoo-Gang-Anführer Papa Morde das Handwerk legen. Da dieser aber einer der mächtigen Grigori ist und seine Untergebenen ausschließlich untotes Gesindel sind, ist dies gar nicht so einfach. Unterstützung im Kampf gegen das Böse leisten wie im ersten Teil die Voodoo-Priesterin Nettie und der irische „Zwerg“ Jaunty, der wie der Shadow Man in der Totenwelt existieren kann. Er erscheint in Gestalt einer Schlange mit Totenschädel und ist zudem Wächter über die Tore zum Boneyard. Nach dem Sieg über den ersten Dämon in New Orleans öffnet sich das Portal nach Gehenna.



SEHR BELEBTES FRIEDHOF Der Boneyard ist ein Tummelplatz für allerlei untotes Gesocks.

INTERVIEW Besuch der Acclaim Studios in Teeside

Zur Hölle mit dem Teufel!

Nick Bagley, der verantwortliche Produzent des Spiels, stand uns Rede und Antwort zu seinem Werk.

Play Zone: Welche Spielelemente des ersten Teils sind noch vorhanden?

Nick Bagley: Sämtliche Waffen im Spiel werden wie im ersten Teil sowohl in der realen Welt als auch in der Schattenwelt vorhanden sein. Die Wirkungsweise ist natürlich in jeder Sphäre etwas anders. Selbstverständlich wird es auch wieder Voodoo-Magie geben, die man ebenfalls einsetzen kann, um sich seiner Feinde zu entledigen. Nicht zu vergessen die beiden Hauptcharaktere und natürlich die Freunde von Mike/Shadow Man, Nettie und Jaunty.

Play Zone: Ist es möglich, auch während des Tages Shadow Man zu sein?

Nick Bagley: Nein, aber es gibt eine Taschenuhr, mit der Sie im Spiel zwischen Tag und Nacht umschalten können. Diese bekommen Sie relativ früh im Spiel, da manche Rätsel nämlich nur so zu lösen sind. So gibt es beispielsweise einen Tunnel, durch den Sie tauchen müssen, um in einen neuen Abschnitt zu gelangen. Während die zurückzulegende Strecke zu lang für Mike ist, kann Shadow Man die Aufgabe problemlos meistern.

Play Zone: Der erste Teil hatte ja eine extrem lange Spieldauer (ca. 50-60 Stunden). Wie viel Zeit muss man einplanen, um Shadow Man: 2nd Coming komplett durchzuspielen?

Nick Bagley: Sie werden ca. 20-25 Stunden mit dem Spiel beschäftigt sein, also bei weitem nicht so lange wie beim ersten Teil. Das ganze Spiel läuft jetzt viel linearer ab, man muss nicht so oft in frühere Levels zurückkehren. Wenn man dennoch zurückmuss, dann ist klar, was man dort zu erledigen hat. Wer wirklich alle Waffen und Secrets finden will, muss aber schon etwas mehr Zeit einplanen.

Play Zone: Wie sieht es mit dem Wiederspielwert aus? Gibt es Extras, die man freispielen kann?

Nick Bagley: So etwas ist nicht vorgesehen. Es macht aber auf jeden Fall Sinn, das Spiel mehr als einmal zu spielen, um wirklich alles zu sehen (z. B. alle Waffen). Vielleicht werden wir noch eine Prozentanzeige wie bei *Shadow of Memories* einbauen, um dem Spieler zu zeigen, wie viel vom Spiel er schon gelöst hat.

Play Zone: Was war die Inspiration für die düstere Story und die Schauplätze des Spiels?

Nick Bagley: Natürlich stammen einige Ideen aus Filmen. Wir haben Szenen im Spiel, die beispielsweise an *Das Ding aus einer anderen Welt* oder an *Blair Witch Project* erinnern. Für die Neugestaltung von Mike haben wir uns ein bisschen vom Vampirjäger „Blade“ inspirieren lassen. Das Grundgerüst der Story stammt aber aus völkischen Mythen und vor allem aus der Bibel.

Dort ist der Höllenfürst Asmodeus gefangen, an dessen Befreiung die Grigori seit über 2.000 Jahren arbeiten. Von hier aus gelangen Sie über weitere Portale zu den Aufenthaltsorten der anderen Dämonen. Aber auch Gehenna ist kein ungefährlicher Ort. In dieser und den anderen Welten treiben zwölf Monsterarten ihr Unwesen, die in je drei verschiedenen Versionen existieren. Damit Sie sich diese garstigen Biester vom Leib halten können, haben Sie im Laufe des Spiels Zugriff auf ein ansehnliches Waffen- und Zauberspruch-Arsenal. Hier wird auch nicht mit Effekten geizt. Alle Maßnahmen zur Gegnerbeseitigung sind herrlich animiert und bringen viel Licht in das Dunkel der stimmungsvollen, düsteren Levels. In



WILD AT HEART Der Name von Mikes Bar in New Orleans ist Programm, hier geht es richtig ab.

allen Abschnitten wird das unheimliche Ambiente des Spiels zudem durch die imposante Hintergrundmusik unterstützt. Zusätzliche Spannung wird erzeugt, wenn bei Kämpfen die Intensität und das Tempo der Musik zunimmt.

Wolfgang Fischer

ANGESPIELT Shadow Man: 2nd Coming

System	PlayStation 2
Hersteller	Acclaim
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 119,95
Termin	September 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	7 Welten
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Acclaim Studios Teeside

EINSCHÄTZUNG Sehr Gut

„Eines lässt sich jetzt schon sagen:
Das Spiel wird viel besser
als der verkorkste erste Teil.“



■ **KONZENTRATION** Hin und wieder sind Geduld und zielgenaue Schüsse auf bewegliche Objekte notwendig, um einen neuen Abschnitt zu erreichen.



■ **ATTACKE!** Cyprien ist zwar schwächer als sein schwarzer Zwilling, doch er kann sich mit Energiekugeln und Sprungangriffen zur Wehr setzen.

Evil Twin

>> GENRE
Jump & Run
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Ubi Soft
>> INTERNET
www.ubisoft.de

Nach dem familienfreundlichen Rayman Revolution wagt sich Ubi Soft nun in düstere **Jump&Run-Gefilde** vor.

Mögen Gameplay und Steuerung auch stark an Ubi Softs Jump&Run-Hit erinnern – das skurrile Grundkonzept von *Evil Twin* entstammt nicht direkt Raymans Kinderkrippe, sondern den Köpfen des jungen In-Utero-Teams. Im Mittelpunkt der Handlung steht der verbitterten Waisenjunge Cyprien, der sich und seine vier gleichaltrigen Freunde unabsichtlich in eine Art Albtraum-Dimension befördert. Unterstützt von einigen Einwohnern der verzerrten Welt, klettert der junge Held durch Riesenbäume, spurtet durch mit Fallen gespickte Maschinenhallen, trostlose Inseln und beklemmende



■ **MIES DRAUF** In der fertigen Version sollen die Zwischensequenzen Sprachausgabe enthalten.



■ **APOKALYPTISCH** Dynamische Lichteffekte verleihen der Landschaft eine unwirkliche Note.

■ **ABGRÜNDIG** Cyprien versetzt sich und seine Freunde in ein Furcht erregendes Traumreich.

Vom Antihelden zum Superhelden

Ist mal Not am Mann, so mutiert der Latzhosen-Held zum schwarzgesichtigen, Blitze schleudernden Rächer.

Cyprien kann die Verwandlung in Super-Cyprien nur vollziehen, wenn sein Super-Cyp-Balken mit Energie geladen ist. Diese bezieht er aus entsprechenden Extras, die zufällig genau dort herumliegen oder -hängen, wo Super-Cyps Fähigkeiten zur Lösung einer Aufgabe benötigt werden. Die Energie-Anzeige nimmt kontinuierlich ab; sinkt sie auf Null, so kehrt der Held in seine normale Kinderform zurück. Glücklicherweise tauchen dann meist wieder neue Super-Cyp-Symbole auf, die Ihnen einen zweiten Anlauf ermöglichen.



■ **AUFTANKEN** Eingesammelte Extras verleihen Cyprien kurzfristig Energie für den Rollentausch.



■ **METAMORPHOSE** Vor der Schilfwand verwandelt sich der Held in sein dunkles Alter Ego.



■ **BOOST** Super-Cyp überwindet das Hindernis locker und erreicht rechtzeitig das rettende Blatt.

Fantasiestädte und vor allem: Er hüpf über starre und bewegliche Plattformen, seien es Flugzeuge, Treibgut, Felstürme oder Seerosenblätter. Unterwegs piesacken Cyprien die absurdesten Gestalten, deren Äußeres mal an Lumpenpuppen, mal an Roboter, mal an Insekten erinnert. Zur Verteidigung darf Cyprien jederzeit Sprungattacken ausführen und Energiebälle werfen. Darüber hinaus verwandelt er sich gelegentlich kurzfristig in sein zweites Ich „Super-Cyprien“; in diesem Zustand stehen ihm effektvolle Spezialkräfte zur Verfügung. Um vorwärts zu kommen, sind dabei allerdings nicht nur Ausdauer und Geschick, sondern auch Beobachtungsgabe und Köpfchen gefordert. Als unentbehrlich erweist sich da auch Cypriens Steinschleuder, mit der Sie aus der Ego-Perspektive mit unterschiedlichen Geschossen auf Gegner oder Rätselobjekte schießen können. Des Weiteren stoßen Sie überall auf Extras wie Zusatzleben oder Heilpflaster sowie Continue-Punkte und Speicherdateien für die Memory-Card.

Work in progress

Das alles hört sich wunderbar an, sieht jedoch in unserer aktuellen Preview-Version noch sehr verbesserungsbedürftig aus. Bislang läuft *Evil Twin* äußerst instabil und ruckelt, so dass sich auch die (ebenfalls Rayman-getreue) Steuerung noch nicht ganz präzise handhaben lässt. Daran wird sich hoffentlich noch einiges ändern, ebenso wie an der teils ungünstigen Kameraführung und der schlampig vom PC portierten Spielgrafik. Cypriens Umgebung quillt zwar über vor unterschiedlichsten Texturen, doch diese wirken grob, platt und erwecken den Anschein, als habe man sie wie Packpapier hastig um die klotzigen Polygone „gewickelt“. Die Figuren selbst erinnern vor allem in den Zwischensequenzen an bemalte Papp-Marionetten und bewegen sich auch entsprechend. Außerdem lässt *Evil Twin* genau das vermissen, was Ubi Softs Vorankündigungen so groß anpriesen: einen starken Hauptcharakter. So fällt die Identifikation mit dem puppenhaften Helden bislang noch recht schwer. Bleibt zu hoffen, dass die geplante Sprachausgabe ihm etwas mehr Leben ein-



■ **GERÖSTET** Super-Cyprien heizt seinen Widersachern mit Feuerkugeln oder Blitzen gehörig ein.

hauchen kann. Super-Cyprien entspricht weniger einer zweiten Hauptfigur als einem schwarzen Kostüm, das sich Cyprien zeitweise überziehen darf, um beispielsweise breitere Abgründe zu überwinden oder bessere Chancen gegen Endgegner zu haben. Aber genug gemeckert. Stimmungs- und fantasievoll aufgebaute Levels sowie einen geschmackvollen Soundtrack besitzt *Evil Twin* jetzt schon, der nötige (gründliche!) Feinschliff könnte es zu einem wirklich guten Spiel machen!

Stefanie Schetter

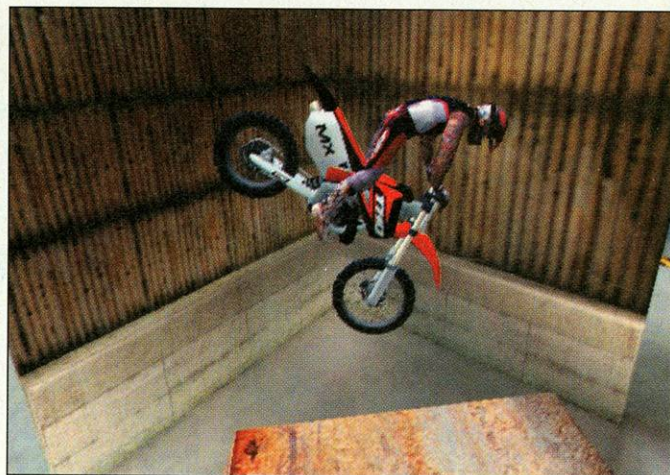


■ **TIMING** Über Rampen und schwingende Blasebälge hinweg balanciert Cyprien zwischen glühenden Geschossen hindurch. Im Hintergrund warten Boni wie Pflaster, die Cypriens Verletzungen kurieren.

ANGESPIELT Evil Twin	
System	PlayStation 2
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Jump & Run
Spieler	1
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	September
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel bis hoch	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	8 Welten, 76 Levels
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
DVD	In Utero
EINSCHÄTZUNG Gut	
„Stimmungsbetontes Jump & Run der morbiden Art, technisch derzeit noch sehr unausgegoren“	



■ **WINTER WONDERLAND** Die Schneestrecke im Zweispielermodus ist eine interessante Herausforderung. Auch im Splitscreen läuft das Spiel sehr flüssig.



■ **STURZFLUG!!!** Eine weiche Landung ist bei Sprüngen wichtig. Wenn Sie in einem ungünstigen Winkel den Boden berühren, dann ist ein Sturz vorprogrammiert.

■ **VOLL DURCH DEN DRECK** Motocross-Aushängeschild Ricky Carmichael schont sich in keinem Rennen.

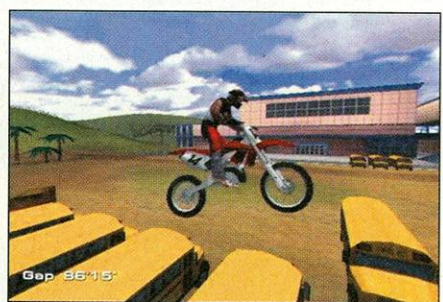
Über 30 Originalfahrer aus drei Klassen (125 ccm, 250 ccm und Freestyle), darunter der vierfache Motocross-Champion Ricky Carmichael, konnten verpflichtet werden, um dem Titel die nötige Authentizität zu verleihen. Selbstverständlich sind viele Biker auch durch ihre ganz speziellen Tricks

MX 2002

featuring Ricky Carmichael

>> GENRE
Rennspiel
>> SPIELER
1-2
>> HERSTELLER
THQ
>> INTERNET
www.thq.de

Für den Nachfolger des besten **Motocross-Titels** auf der PSone hat THQ sich viel vorgenommen.



■ **VERRÜCKT** Im spaßigen Freestyle-Modus dürfen Sie dem legendären Evil Kneivel nacheifern.



■ **HOCHMUT KOMMT VOR DEM FALL** Wer zu übermütig ist, muss mit herben Stürzen rechnen.

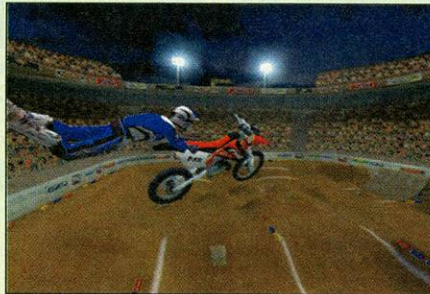
Motocross meets Tony Hawk

MX 2002 ist bei weitem mehr als nur ein einfaches Motorradrennspiel für die PS2.

Jetzt mal ganz ehrlich: Woran denken Sie bei dem Begriff „Motocross“? Die meisten unter Ihnen werden wohl an Motorradrennen denken, bei denen es um heiße Positionskämpfe auf matschigen Pisten geht. Damit liegen Sie zwar gar nicht so falsch, Sie unterschätzen aber den Erfindungsreichtum der vielen Motorrad-Cracks. Die sind nämlich der Meinung: Was Snowboarder, BMX-Fahrer und Skater aus ihren Sportgeräten herausholen, das können wir schon lange. Auf einigen ganz speziellen Freestyle-Kursen dürfen Sie im Spiel dann ausprobieren, wo Ihre eigenen Grenzen liegen. Ganz wichtig bei fast jedem der über 25 Tricks ist, dass Sie eine möglichst lange Flugzeit haben, um den Stunt sauber ausführen zu können, und danach noch eine gute Landung hinlegen. Andernfalls bekommen Sie keinerlei Punkte für Ihre Mühen. Hier sind zwei Faktoren zu beachten: Einerseits müssen Sie eine möglichst hohe Geschwindigkeit erreichen, andererseits muss Ihr Absprung von der Rampe zum rechten Zeitpunkt erfolgen. Eine Formel für schnelle Erfolge gibt es hier leider nicht. Für zufriedenstellende Ergebnisse und hohe Punktzahlen werden Sie daher schon ein wenig trainieren müssen.



VÖLLIG LOSGELÖST So, und jetzt schnell wieder die Hände an den Lenker, sonst gibt's ein Unglück.



DAGEBLIEBEN! Bei jedem Sprung dürfen Sie Ihre irren Kunststückchen und Tricks ausführen.



KOPFSTAND Im Lagerhaus-Level müssen Sie auf engstem Raum mit Ihrem Bike manövrieren.

und Stunts wiederzuerkennen. Wer mit der Auswahl an Fahrern nicht zufrieden ist, kann sich im mitgelieferten Editor so richtig austoben und praktisch aus dem Nichts einen Motocross-Star mit individuellen Fähigkeiten und Aussehen erschaffen. Um den neu erstellten Fahrer perfekt zu machen, dürfen Sie für ihn noch aus über 16 modifizierbaren Bikes einen passenden fahrbaren Untersatz auswählen. Dann geht es auf die Strecke – auf eine von 25 Freestyle- oder Motocross-Strecken, um genau zu sein –, wo Ihrer neuen Karriere nichts mehr im Wege steht. Sie kämpfen hier mit einer Vielzahl unterschiedlich starker Computer-

fahrer um Preisgelder und lukrative Sponsorenverträge. Neben Hersteller THQ stehen hier viele Firmen zur Auswahl, die auch in der Realität amerikanische Motocross-Veranstaltungen sponsern. Wer sich lieber mit einem menschlichen Gegner rumschlägt, der kann dies im Multiplayer-Modus auf sechs verschiedene Arten tun. Neben „normalen“ Splitscreen-Rennen, bei denen Sie auf computergesteuerte Gegner verzichten müssen, gibt es hier unter anderem die Modi „Stunt Showdown“ oder „Target Jumping“, die eine Menge Spaß versprechen. Auch in grafischer Hinsicht macht das Spiel schon einen sehr guten Eindruck.

Selbst bei aufwendigen Stunts und heißen Rennen läuft das Spiel immer angenehm flüssig. Ganz besonders gut gelungen ist der Replay-Modus. Hier dürfen Sie nach jedem Rennen die tollsten Stunts nochmals aus verschiedenen Kameraperspektiven betrachten. Über ein frei dreh- und zoombares Standbild können Sie jede Rennsituation aus jedem beliebigen Blickwinkel betrachten. Hier offenbart sich, mit wie viel Liebe zum Detail alle Aspekte des Spiels umgesetzt wurden. Wie der PSone-Vorgänger wird auch MX 2002 einen – für Fans – sehr attraktiven Crossover-Soundtrack haben, der die passende musikalische Untermalung für hektische Rennen und spektakuläre Stunts bietet.

Wolfgang Fischer



SCHLECHTES OMEN? Wir wollen den Teufel nicht an die Wand malen, aber viele Stürze im Spiel würden in der Realität nicht so glimpflich ausgehen. Ein Krankenwagen gehört daher zur Grundausstattung.

ANGESPIELT MX 2002	
System	PlayStation 2
Hersteller	THQ
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	September
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht bekannt	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Pacific Coast Power & Light

EINSCHÄTZUNG **Sehr Gut**

„Stars, Stunts und heiße Öfen – MX 2002 macht einen sehr viel versprechenden Eindruck.“



■ **IMPOSANT** Die Burg ist eines der wichtigsten Gebäude. Hier rekrutieren Sie Spezialeinheiten, die nur Ihre jeweils gewählte Zivilisation besitzt.



■ **BRANDSCHATZUNG** Einige Berserker, Spezialeinheit der Wikinger, zerlegen ein Gebäude. Mit dem Controller ist die Kontrolle der Truppen schwierig.

Age of Empires II

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

Konami setzt den PC-Hit nahezu 1:1 auf die PS2 um. Vielleicht dürfen Sie sogar online spielen ...

■ **GESCHICHTSSTUNDE**
Sie begleiten einen Volksstamm vom Fall des Römischen Reiches bis zur Renaissance.

Mittlerweile schon etwas älter, aber immer noch das Strategie-Referenzspiel unseres Schwestermagazins *PC Games*: *Age of Empires II* tummelt sich seit Jahr und Tag fröhlich in den Verkaufs- und Lesercharts und ist einer der ganz großen modernen PC-Klassiker. Nun wird Microsofts Erfolgstitel für die PlayStation 2 umgesetzt, ein Auftrag, den Konami für den amerikanischen Softwaregiganten übernimmt. Am Design hat sich dabei eigentlich nichts geändert, abgesehen vom (derzeitigen) Fehlen eines Multiplayer-Modus. Hier plant Konami übrigens eine Online-Komponente. Leider konnte man diesen Modus zurzeit noch nicht endgültig bestätigen, was aber nicht an Konami liegt, sondern an der Tatsache, dass Sony scheinbar nicht einmal in der Lage ist, die Online-Pläne für die PlayStation 2 gegenüber den Herstellern zu konkretisieren. Doch zurück zum Spiel selbst: Sie übernehmen gottgleich die Kontrolle über einen antiken Volksstamm. Zur Auswahl stehen Kulturen wie beispielsweise Wikinger, Türken, Franken oder Chinesen. Mit



■ **KLEINE AUSWAHL** Hier sehen Sie einen Bruchteil der vielen Truppen, die Sie rekrutieren können.



■ **FUNDAMENT** Das Dorfzentrum ist normalerweise Ihr erstes Gebäude. Hier erschaffen Sie Arbeiter.

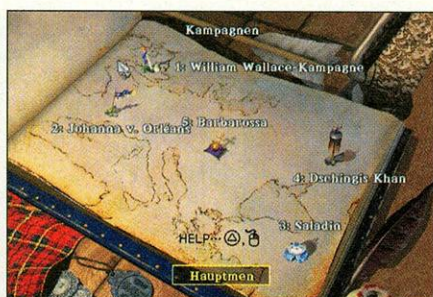
Ihren Völkern starten Sie dabei normalerweise im „Dunklen Zeitalter“, in dem Sie nur sehr wenige Gebäude bauen können. Stütze Ihrer aufkeimenden Zivilisation sind Ihre Dorfbewohner, die Sie mit verschiedenen Aufgaben betrauen dürfen, z. B. dem Sammeln von Rohstoffen oder dem Bau neuer Gebäude. Haben Sie eine gewisse Menge an Rohstoffen gehortet und einige Gebäude gebaut, steigen Sie in die nächste Epoche auf. Neue Epochen bedeuten dabei vor allem neue Gebäude- und Truppentypen sowie Spezialfähigkeiten, die Sie durch Bezahlung in Naturalien erwerben können. Erfahrene Echtzeitstrategie-Fans dürften das Spielkonzept zur Genüge kennen, für Neulinge hier eine ganz kurze Zusammenfassung des Spielablaufs: Erschaffe Dorfbewohner, sammle Rohstoffe, erschaffe noch mehr Dorfbewohner, sammle noch mehr Rohstoffe, baue Gebäude, erschaffe noch einige Dorfbewohner, rekrutiere Soldaten, sammle Rohstoffe, rekrutiere noch mehr Soldaten, baue noch mehr Gebäude, rekrutiere noch mehr Soldaten und hau allen anderen auf die Mütze. Zwischendurch dürfen Sie noch einige Male „Sammle Rohstoffe“ und „Erschaffe Dorfbewohner“ einfügen. Alles klar? In der Vergangenheit haben sich Umsetzungen von Echtzeitstrategiespielen auf eine Konsole oft als schwierig erwiesen und das ist auch bei *Age of Empires II* nicht anders.

Aus ohne Maus!

Schon auf dem PC sind die schnellsten Echtzeitstrategien die erfolgreichsten Echtzeitstrategien. Hektisches Mausgeklicke und möglichst effiziente Nutzung der möglichen Tastatur-Shortcuts sind der Schlüssel zum Erfolg. Auf der PlayStation 2 müssen Sie auf eine Tastatur völlig ver-



■ **SCHWERES GESCHÜTZ** Mit dem Tribok lassen sich Verteidigungsanlagen leicht beseitigen.



■ **LERNEFFEKT** Die Einzelspieler-Kampagnen orientieren sich an historischen Persönlichkeiten.



■ **NATÜRLICHE QUELLE** Im Schutz der Festungsmauer pflücken Dorfbewohner friedlich Früchte.

zichten, eine USB-Maus lässt sich dagegen benutzen. Und der Einsatz der Maus ist nicht nur Erleichterung, sondern Pflicht. Nach unserer ersten Einschätzung lässt sich nach einem Wochenende *Age of Empires II* nur mit Controller das überstrapazierte Nervenkostüm sehr schwer wieder beruhigen. Und eines sollten Sie bedenken: Die Anschaffung einer Maus könnte billiger sein als das Ersetzen eines aus Frust an der Wand zerschmetterten Controllers. Ansonsten gilt: Millionen PC-Käufer können nicht irren. Aufgrund der geringeren Auflösung und der nicht ganz optimalen Steuerung wird die Umsetzung allerdings wohl nicht ganz so grandios wie das Original, ein überdurchschnittlicher Strategietitel wird's aber auf jeden Fall. Und von denen gibt es ja nicht gerade viele.

André Horn

ANGESPIELT Age of Empires II

System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Strategie
Spieler	1 (evtl. Online-Anbindung)
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	November

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Einstellbar (5 Stufen)	Ja (jederzeit im Spiel)
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nein	5 Solokampagnen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
Momentan CD	KCET

EINSCHÄTZUNG

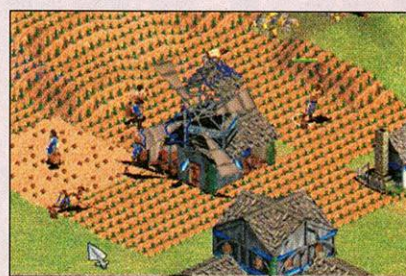
Gut

„Gut ist das Spiel jetzt schon, mit guter Maus-Unterstützung und Online-Modus könnte es ein Hit werden.“

INFO Ressourcen-Management

Jäger und Sammler Die Faustregel für Echtzeitstrategie: Immer fleißig Rohstoffe sammeln!

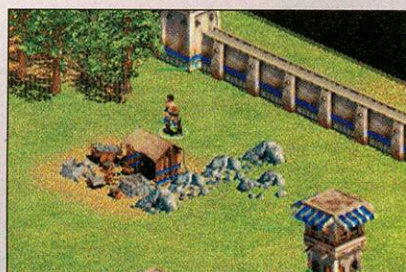
Ihre Dorfbewohner können insgesamt vier verschiedene Rohstoffe abbauen. Elementar wichtig ist vor allem Nahrung. Die lässt sich in vielfacher Form beschaffen und ist der einzige unerschöpfliche Rohstoff, da Sie ihn selber herstellen können. Zur Nahrungsbeschaffung können Sie nämlich entweder vorhandene Ressourcen nutzen, indem Sie Früchte von Büschen pflücken oder wilde Tiere jagen, Sie können aber auch beispielsweise Farmen anlegen und sich so eine dauerhafte Nahrungsquelle sichern. Aus Nahrung lassen sich aber keine Häuser bauen, daher sollten Sie einige Ihrer Dorfbewohner schleunigst zum Holzfällen schicken. Holz ist der Grundbaustoff für alle Gebäude. Einige der aufwendigeren Bauten erfordern zudem einen üppigen Vorrat an Steinen, manchmal auch Gold. Hierbei gilt: Steine benötigen Sie für alles, was der Verteidigung dient, Gold für Ihr Offensivpotenzial.



■ **NAHRUNG** Farmen sind die praktischste Form der Nahrungsbeschaffung.



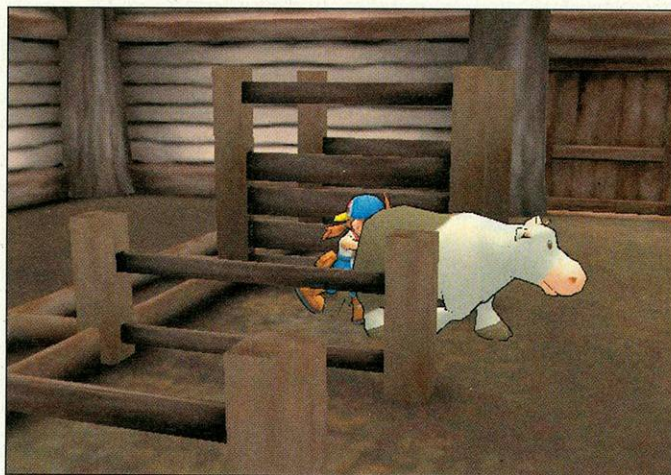
■ **HOLZ** Holz ist die Grundlage für die meisten Gebäude, die Sie errichten können.



■ **STEIN** Steine benötigen Sie in erster Linie für Verteidigungsanlagen wie Mauer oder Turm.



■ **GOLD** Für die meisten guten militärischen Einheiten müssen Sie Gold investieren.



■ **LOS, RAUS DA!** Es empfiehlt sich, die Kühe bei gutem Wetter aus dem Stall zu scheuchen – auch wenn's dazu manchmal etwas Kraft braucht.



■ **HILFE BENÖTIGT** Die drei Erdgeister und ihre Göttin benötigen Ihre Unterstützung, um ihre Heimat zu retten – wer könnte da schon nein sagen.

Harvest Moon: Save The Homeland

» **GENRE**
Bauernhof-Simulation
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Natsume/Victor Int. Software
» **INTERNET**
www.natsume.com

Der Kult geht weiter: Wer meint, das Bauerndasein wäre langweilig, der irrt sich gewaltig!

Die Tourismus-Welle macht auch vor der Videospiel-Idylle nicht Halt: Kaum ist Ihr Großvater gestorben, schon soll sein Bauernhof dem Erdboden gleichgemacht werden, um Platz für einen neuen Vergnügungspark zu schaffen! Bei Ihrem Besuch

finden Sie heraus, dass Opas Farm so genannten Erdgeistern als geheimer Unterschlupf dient – wenn in einem Jahr die Bauarbeiten mit dem Park beginnen, werden die Wesen obdachlos! Klar, dass so etwas einen echten Bauern-Enkel beim Ehrgeiz packt – bis zum nächsten Frühjahr muss die Farm wieder in tadellosem Zustand sein, irgendwie wird sich der drohende Abriss doch sicher verhindern lassen ...

Alles muss man selber machen ...

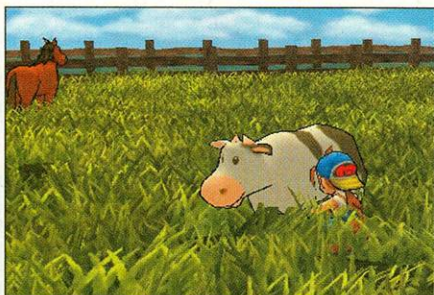
Wer bei *Harvest Moon* erfolgreich sein will, muss sich anstrengen: Vom Säen neuen Gemüses über das Gießen, das Ernten und den Verkauf im Dorf will alles persönlich erledigt sein! Wer da noch die Tiere füttern muss sowie Eier aufsammeln und nicht zuletzt Kühe melken, der ist ganz schön im Stress. Es ist sinnvoll, sich auf einige wenige Sachen zu konzentrieren, um nicht am nächsten Tag verdorrte Pflanzen und verhungerte Hühner vorzufinden, weil man am Tag zuvor von der Feldarbeit geschafft war. Wenn's regnet, spart man sich zwar das Gießen, dafür müssen die Kühe von der Weide in den Stall geschafft werden – clevere Bauern beachten die Wettervorhersage im Fernsehen oder übertragen das Zusammentreiben des Viehs nach etwas Training sogar einfach Ihrem Hund! Wer genug Geld erwirtschaftet hat, baut seinem Hund eine Hütte oder erweitert sein Haus um eine Küche – schnell noch ein paar Rezepte sammeln, und schon können die Dorfmadels

■ **LIEBE GEHT DURCH DEN MAGEN**
Mit selbst zubereiteten Leckereien sind die Dorfmadels im Nu rumgekrigelt!



ここがもうすぐ無くなるって話聞いた事あるか？

■ **CEL-SHADING** Der derzeit angesagte Grafikstil kommt bei den Figuren zum Einsatz. Die Dialoge wird man erst in der im Oktober kommenden US-Version verstehen.



■ **AUCH DAS MUSS SEIN** Wer an seinen Kühen verdienen will, muss das Melken selbst erledigen.



■ **FERNSEHEN BILDET** Wer die Wettervorhersage beachtet, kann sich eine Menge Ärger ersparen.

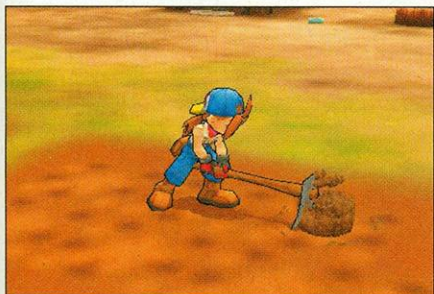


■ **NICHT KNAUSRIG SEIN** Nicht nur die Mädels, auch die anderen freuen sich über Geschenke.

mit selbst gemachten Leckereien beschenkt werden! Die Interaktion mit den anderen Dorfbewohnern ist sehr wichtig, wenn man den Bauernhof retten will. Wer den ganzen Tag nur den Acker umgräbt, wird davon natürlich nichts mitkriegen. Zudem kriegt man oft spezielle Jobs angeboten, die sowohl Geld einbringen als auch die Handlung vorantreiben können. Die Verbindung von Wirtschaftssimulation, Adventure und Dating-Spiel ist perfekt gelungen, fast jeder Gegenstand und jede Aktion im Spiel ist in mehrfacher Hinsicht wichtig.

„Nur noch einen Tag ...

... dann kann ich mir eine Kuh kaufen!“ – ein Spruch, der den Suchtfaktor von *Harvest Moon* recht gut andeutet. Dies gilt



■ **ALLER ANFANG IST SCHWER** Bevor irgendwas auf Ihrem Acker wächst, müssen Sie schuften.

INFO Die Tiere auf der Farm

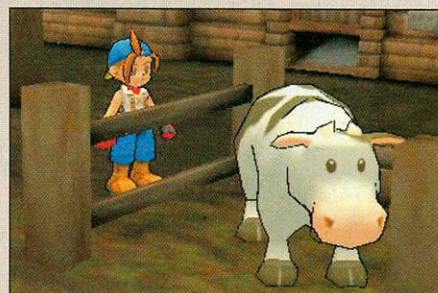
Hühner, Kühe, Pferd und Hund

Insgesamt vier verschiedene Tierarten können Sie auf dem Bauernhof halten – doch dies bedeutet viel Arbeit!

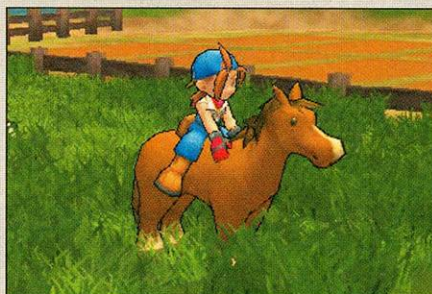
Nicht nur durch den Anbau von Gemüse verdienen Sie bei *Harvest Moon* Ihr Geld, auch Nutztiere werfen Gewinn ab – oder helfen bei der Arbeit! Die Anzahl der Tierarten wurde gegenüber den Vorgängern etwas reduziert (so fehlen etwa die Schafe), dafür ist die Interaktion mit Ihnen vielfältiger geworden. Die Viecher müssen nicht nur täglich gefüttert, sondern auch anderweitig gepflegt werden.



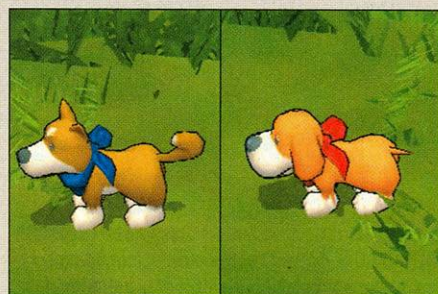
■ **HÜHNER** Spezielles Hühnerfutter ist hier Pflicht! Die gelegten Eier können Sie im Dorf verkaufen.



■ **KÜHE** Die Kühe geben nach einigen Tagen erstmals Milch und wollen täglich gebürstet werden.



■ **PFERD** Mit etwas Reittraining können Sie bei den Dorfturnieren um den ersten Platz kämpfen.



■ **HUND** Zwei Hunde stehen zur Wahl. Später können Sie dem Tier sogar einige Tricks beibringen!

auch in einem größeren Zusammenhang: Wer nach einem Jahr einen der neun möglichen Lösungswege gefunden hat, kann mit all seinen erspielten Gegenständen und Erweiterungen die Geschichte nochmal von vorne beginnen und nach einer alternativen Lösung suchen – für Dauermotivation dürfte also gesorgt sein! Zwar reißt das Spiel auf der PS2 trotz der Cel-Shading-Figuren optisch niemanden vom Hocker, doch der Grafikstil der Vorgänger wurde gut eingefangen. Zudem läuft das Spiel immerhin sehr flüssig (60 Frames pro Sekunde) und die Animationen sind ebenfalls gelungen. Die je nach Ort und Jahreszeit wechselnde Musik dudelt recht angenehm im Hintergrund vor sich hin und viele zur Umgebung passende Soundeffekte sorgen darüber hinaus für eine stimmungsvolle Atmosphäre. Für Oktober hat Natsume schon eine US-Version

angekündigt – hoffentlich folgt recht bald eine deutsche Fassung via Crave/Ubi Soft, die schon den PSone-Vorgänger nach Deutschland brachten! Wir spielen solange die vorliegende, fertige Japan-Version – denn auch ohne Verständnis der Dialoge (und damit auf den reinen Aufbauteil reduziert) ist die schon weit fesselnder als die meisten anderen Spiele!

Michael Pruchnicki

ANGESPIELT Harvest Moon	
System	PlayStation 2
Hersteller	Natsume/Victor
Genre	Bauernhof-Simulation
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Nicht bekannt (Deutschland)
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja, jeden Abend
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	–
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Victor Int. Software

EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Äußerst fesselnder Genre-Cocktail, den man trotz der harmlosen Oberfläche nicht unterschätzen darf!“



■ **GESTRIEGELT UND ZUFRIEDEN** Die Bürste ist bei Pferde- und Kuh-Haltung ein wichtiges Werkzeug.

Grandia 2

>> GENRE
Rollenspiel
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Ubi Soft
>> INTERNET
www.ubisoft.de

Trotz Lobeshymnen der Spielepresse gehören die Grandia-Rollenspiele noch immer zu den **Geheimtipps des Genres.**

Als der Schwertkämpfer Ryudo sich dazu bereit erklärt, der Priesterin Elena Geleitschutz zu geben, ahnt er noch nicht, was ihn erwartet. Eine uralte Gottheit scheint wieder auferstanden, ein Zeitalter des Verderbens droht über das Reich hereinzubrechen und Ryudo steht mit seinen Freunden im Brenn-



REIHUM Der Balken rechts unten zeigt, in welcher Aktionsphase sich die Kämpfer befinden.



BOMBASTISCH Das Wort „bildschirmfüllend“ wäre im Bezug auf die Effekte oft untertrieben.



KUNSTVOLL An den farbenprächtigen Städten und Dörfern mag man sich gar nicht satt sehen. Besonders die Innenräume der Gebäude hat man mit Details nur so voll gestopft.

punkt der Geschehnisse. Während sich die komplexe Story entfaltet, durchwandern Ryudo und seine Gefährten eine malerische 3D-Welt, die an Atmosphäre und Detailfreude auf der Konsole ihresgleichen sucht. Die Bilder, die wir Ihnen hier zeigen, stammen aus der bereits erhältlichen Dreamcast-Fassung, von der sich die PS2-Version kaum unterscheiden dürfte. Verglichen mit dem in Richtung Fotorealismus strebenden Glanz von *Final Fantasy X* erscheinen die *Grandia 2*-Helden zwar wie niedliche Fingerpüppchen, doch an Spieltiefe und Charakterdesign kann der Titel es locker mit der Kultserie aufnehmen. So besitzt jede der Figuren, darunter ein sprechender Vogel und eine Androidin, ein liebevoll ausgearbeitetes Profil und persönliche Beweggründe für ihre Handlungen. Das facettenreiche Charakterentwicklungssystem ermöglicht es Ihren Helden, Fähigkeiten, Zaubersprüche und Special Moves zu erlernen beziehungsweise zu erkaufen und stufenweise zu steigern. Gefechte bestreiten Sie im weitesten Sinne rundenbasiert aus einer speziellen Kampfansicht, wobei jeder Teilnehmer Vorbereitungs-, Entscheidungs- und Aktionsphasen durchläuft. Die Kampfzüge selbst laufen in Echtzeit ab und bombardieren den Zuschauer mit einem Hagel an prächtigen Effekten. Freunde japanischer Fantasy-Rollenspiele sollten sich *Grandia 2* auf jeden Fall vormerken!

Stefanie Schetter



EINSAMER RECKE Gemeinsam mit dem weisen Vogel Skye schlägt sich Ryudo von Abenteuer zu Abenteuer.



GERETTET Ohne seinen geflügelten Freund Skye wäre Ryudo manchmal ziemlich aufgeschmissen.



STARKES TEAM Millenia, Elena und Ryudo nehmen das Schicksal der Welt auf ihre Schultern.

ANGESPIELT Grandia 2	
System	PlayStation 2
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Rollenspiel
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	2002
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 6 Jahren
Datenträger	Entwickler
Voraussichtlich DVD	Game Arts

EINSCHÄTZUNG **Super**

„So viel sorgfältige Kleinarbeit in Story, Figuren, Gameplay und Grafik findet man nur noch selten.“

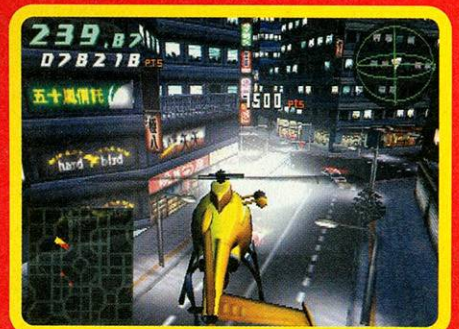
Can YOU save the city?

CITY CRISIS



City Crisis - rasante Hubschrauber-Action im gnadenlosen Großstadtdschungel. Du fliegst waghalsige Einsätze in einer Stadt, in der Recht und Ordnung nichts mehr gelten. Deine Aufgabe ist es, hilflose Menschen vor rücksichtslosen Verbrechern und unberechenbaren Katastrophen zu schützen. Das Schicksal der Einwohner und die Zukunft dieser Stadt liegen in Deinen Händen... bist du der Aufgabe gewachsen?

- Detaillierte Darstellung der Stadt in faszinierender 3D-Grafik
- Viele verschiedene Missionen - von riskanten Rettungsaktionen bis hin zu Hochgeschwindigkeits-Verfolgungsjagden
- Wähle aus fünf originalgetreu nachgebildeten Helikoptern mit individuellen Stärken und Eigenschaften
- Fliege actionreiche Einsätze - tagsüber, nachts oder auch unmittelbar nach gewaltigen Erdbeben



powered by

PlayStation®2

SYSKOM
ENTERTAINMENT





ZWEI AUF EINEN STREICH Durch solche Glücksschüsse erhalten Sie besonders viele Punkte und zusätzliche Zeit, um die restlichen Gegner auszuschalten. Oft gelingt dieses Kunststück jedoch nicht!

Silent Scope 2

» GENRE
Action
» SPIELER
1-2
» HERSTELLER
Konami
» INTERNET
www.konami-europe.com

Die Zeit der Zielübungen ist vorbei – der zweite Teil des Arcade-Shooters führt Sie nach Europa!

In dieser Umsetzung des Spielhallen-Shooters übernehmen Sie wie im ersten Teil die Rolle eines Scharfschützen bei einer Antiterrorereinheit. Ihr Job ist es, aus einigermaßen sicherer Entfernung die bösen Jungs möglichst effektiv und schnell auszuschalten. Während Ihnen in der Spielhalle die Nachbildung eines Sniper-Gewehrs mit Zielfernrohr zur Verfügung

steht, müssen Sie sich bei der PlayStation-2-Variante mit dem ganz normalen Controller zufrieden geben. Auf Knopfdruck schalten Sie zwischen Normal- und Zielsicht hin und her, um die Gegner schnell genug ins Visier nehmen zu können. Wo Sie die Terroristen treffen, ist prinzipiell egal, für Kopfschüsse erhalten Sie aber mehr Punkte. Selbstverständlich haben Sie nicht unbegrenzt Zeit, Sie erhalten jedoch für jeden Kill einige weitere Sekunden. Außerdem gibt es nach jedem Level für übrige Zeit und hohe Treffergenauigkeit zusätzliche Punkte. Auf diese Art schießen Sie sich durch eine Vielzahl von Levels, immer im Kampf gegen die Zeit. Die Schauplätze und Herausforderungen sind dabei alles andere als langweilig. In einem Level müssen Sie beispielsweise aus einem fahrenden Auto ganze Heerscharen von Terroristen von einem gerade gelandeten Transportflugzeug schießen. Eine ruhige Hand und gutes Timing sind hier Pflicht. So richtig fies wird es, wenn Sie gegen einen der Endgegner antreten müssen. Diese missbrauchen das Öftern Geiseln als lebende Schutzschilde, die Sie selbstverständlich nicht verletzen dürfen. Bevor Sie sich jedoch auf die harte Terroristenjagd im Story-Modus einlassen, sollten Sie Ihre Schussfähigkeiten im Trainingsmodus verbessern. Hier können Sie sich an die Steuerung gewöhnen und erst einmal auf Pappkameraden schießen. Anders als im ersten Teil müssen Sie bei Si-



MINIBOSS Cobra aus dem ersten Teil ist wieder da. Der hässliche Kopf ist sein empfindlichster Punkt.



VOLLTREFFER Die Gegner schießen scharf! Wer zu lange braucht, der haucht schnell sein Leben aus.



BILDERBUCHHELD Die Zwischensequenzen sind in Spielgrafik gehalten und führen die Geschichte fort.

Silent Scope 2 nicht mehr alleine auf die Jagd gehen. Ob Sie dabei mit oder gegen einen Freund zu Werke gehen wollen, bleibt Ihnen überlassen. Voraussetzung hierfür ist jedoch ein iLink, mit dem Sie die beiden hierfür benötigten Konsolen zusammenstößeln können.

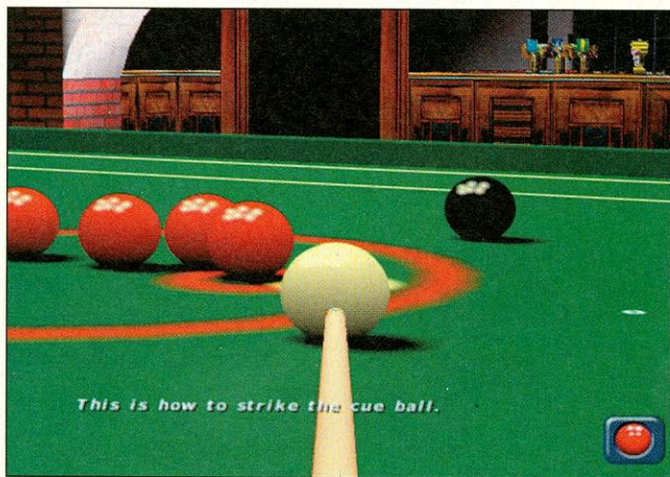
Wolfgang Fischer

ANGESPIELT Silent Scope 2	
System	PlayStation 2
Hersteller	Konami
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Ca. DM 120,-
Termin	Herbst 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Ja	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Konami

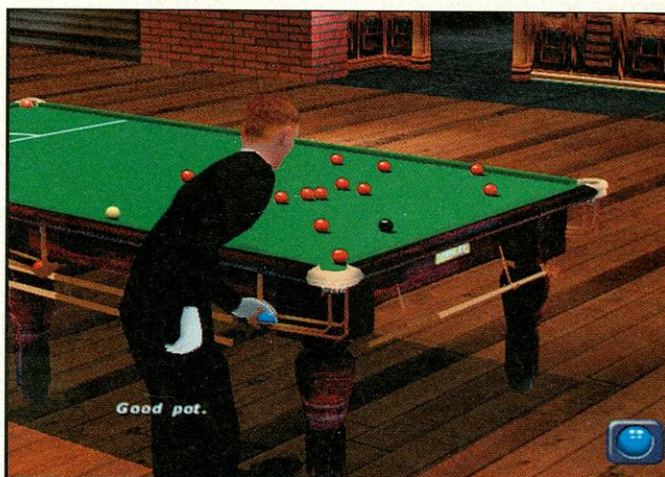
EINSCHÄTZUNG

Gut

„Muntere Terroristenjagd, die kurzfristig Spaß macht, aber leider keine Langzeitmotivation bietet“



■ **ÜBUNG MACHT DEN MEISTER** Im Trainingsmodus erklärt ein Profi, wie die Stöße am effektivsten sind. So lernt man, richtig Snooker zu spielen.



■ **BUTLER** Wenn eine Kugel versenkt ist, kommt der Schiedsrichter, nimmt sie raus, putzt sie und legt sie zurück. Das dauert, lässt sich aber ausschalten.

World Championship Snooker

» **GENRE**
Geschicklichkeit
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
Codemasters
» **INTERNET**
www.codemasters.com

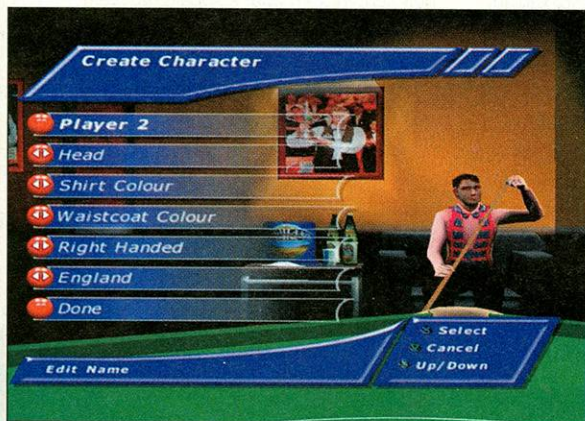
Der Tisch ist zwar größer als beim **Pool-Billard**, doch die Kugeln rollen beim Snooker genauso.

Hier zu Lande ist Snooker bei weitem nicht so bekannt wie sein kleiner Bruder Billard. Das Spiel ist viel anspruchsvoller und erfordert auch taktisches Geschick: Nicht immer ist Einlochen sinnvoll, manchmal ist es

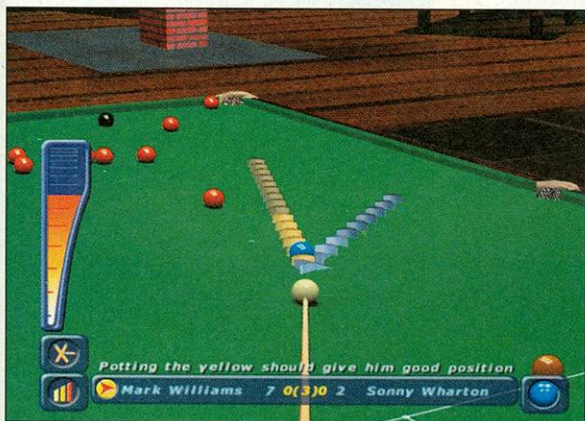
besser, den Gegner vor unlösbare Situationen zu stellen. Außerdem ist der Tisch größer, die Kugeln und die Löcher kleiner. Sonst funktioniert es aber ähnlich: Es gibt 15 rote Kugeln und 6 in anderen Farben. Bevor man

diese einlocht, muss man aber immer erst eine rote versenken. Dann gibt es Punkte, wobei jede Farbe einen eigenen Wert hat. Codemasters' Umsetzung dieses Spiels auf der PlayStation 2 ist sehr gut gelungen. Die Kugeln rollen physikalisch korrekt über die Filzoberfläche und prallen genauso korrekt von den Banden ab. Recht realistisch funktioniert auch das Stoßen: Das Zielen ist sehr genau, Anschneiden in alle Richtungen möglich und die Kraft lässt sich sehr exakt dosieren. Besonders umfangreich ist das allerdings nicht: Es gibt Matches, Turniere oder eine ganze Karriere mit Trainingsmöglichkeiten. Auch die Fun-games unterscheiden sich nicht großartig davon. Dort läuft das Spiel nach den gleichen Regeln und Ausgangspositionen ab, nur dass die Kontrahenten dabei unter Zeitdruck stehen. Trotzdem ist *World Championship Snooker* ein nettes Spiel für Zwischendurch, das mal ein bisschen Entspannung bietet.

Albrecht Ott



■ **SCHÖPFER** Im Karrieremodus können Sie einen Spieler ganz nach Ihren Vorstellungen erschaffen und sich mit diesem hocharbeiten.



■ **HELFERLEIN** Die Zielhilfe zeigt genau, wohin die Kugel rollen wird. Profis können sie natürlich auch abschalten und selbst zielen.



■ **UNGEWÖHNLICH** Im Training gibt es schwierigere Aufstellungen. Hier die roten Kugeln aufgereiht.



■ **KONZENTRIERT** Wenn der Gegner dran ist, ist er im Bild zu sehen. Das lässt sich aber vorspulen.

ANGESPIELT WC Snooker	
System	PlayStation 2
Hersteller	Codemasters
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	DM 119,95
Termin	14. September
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/Ja	—
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Blade Interactive Studios
EINSCHÄTZUNG Gut	
„Entspannende Fingerübung für alle, denen Pool-Billard zu simpel und anspruchslos ist.“	



■ **GUT GETARNT?** Die Kakteen-Verkleidung der Affen täuscht niemanden, ist aber spielerisch interessant – solange Sie sie ansehen, stehen diese still!



■ **LIEBE MACHT BLIND** Mit dem verführerischen Bananen-Extra fangen Sie auch die Schlittschuh-Affen, die sonst zu schnell für Spike wären.

Ape Escape 2

>> GENRE
Jump & Run
>> SPIELER
1
>> HERSTELLER
Sony
>> INTERNET
www.scei.co.jp

Mal was anderes: Bei Ape Escape 2 müssen Sie mithilfe eines Staubsaugers Affen **die Hosen klauen!**

Die erste Affenjagd war auf der PSone eines der ersten Spiele, die auf beide Analogsticks des Controllers ausgelegt waren. Teil 2 steuert sich wieder gewöhnlicher, ist aber ansonsten ähnlich originell: Erneut muss der rothaarige Held Spike den hochintelligenten Affen-Bösewicht Specter und seine weniger schlaun Anhänger bekämpfen, doch diesmal müssen keine Affen eingefangen werden – das

Ziel ist es, ihre Hosen mithilfe eines Staubsaugers einzusammeln und in eine riesige Waschmaschine zu befördern! Leider ist die genaue Vorgeschichte zu diesem absurden Spielablauf bislang unklar, doch ansonsten ist die uns vorliegende japanische Version (dort *Piposaru 2001* genannt) schon super spielbar. Spike kann mit einem Doppelsprung höher und weiter springen, mit einer Rundumschlag-Attacke kurzfristig die Affen ausknocken und bei richtiger Anwendung des Staubsaugers (erst ansaugen, dann loslassen) ganze Affenhorden rake-tenartig durch die Levels feuern. Doch auch die Primaten sind nicht wehrlos: Da Spike die erbeuteten Hosen stets an einer Schnur hinter sich herzieht, können diese natürlich in einem



■ **TRIUMPHIEREND** Wenn alle Hosen in der Waschmaschine gelandet sind, ist der Level beendet.

Moment der Unachtsamkeit schnell geklaut werden und mit Schlittschuhen sowie Tauch- und Tarnausrüstung wird dem Helden das Leben schwer gemacht – sobald das Zeitlimit abgelaufen ist, werden die Viecher sogar richtig aggressiv! Die clever designten Levels sind knallbunt und (insgesamt) mit 2.001 Affen bevölkert; von der Masse abgesehen, könnte das Spiel allerdings fast mit dem PSone-Vorgänger verwechselt werden. Für Fans intelligenter Geschicklichkeitsspiele dürfte Ape Escape 2 aber ein Hit werden – schade nur, dass es noch keinen Termin für Deutschland gibt.

Michael Pruchnicki



■ **DIE OBERWELT-KARTE** Die Reihenfolge der Levels kann relativ frei vom Spieler bestimmt werden.



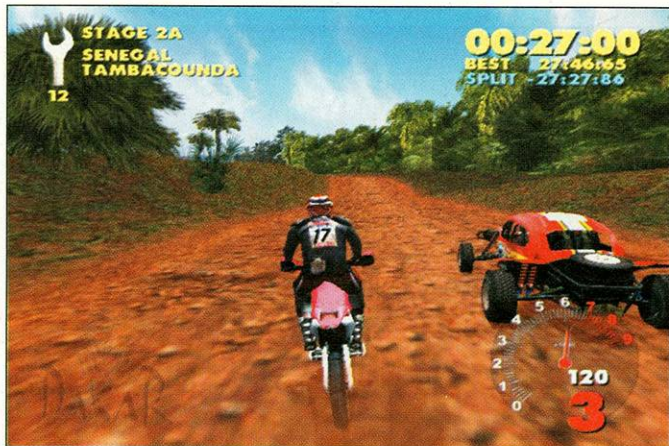
■ **DIE JAGD GEHT WEITER!** Diesmal geht's nicht um die Affen, sondern um ihre Hosen!

ANGESPIELT	Ape Escape 2
System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Jump & Run
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Termin	Nicht bekannt
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	5+ Welten
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Sony CE Japan

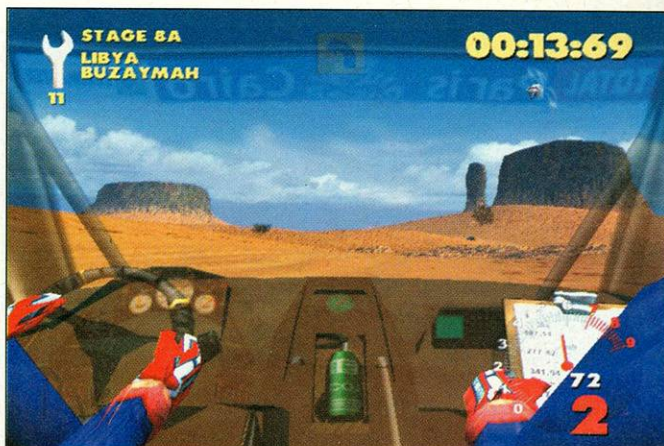
EINSCHÄTZUNG

Sehr Gut

„Originell, intelligent und fesselnd: Ape Escape 2 zeigt, wie gute Nachfolger aussehen sollen!“



■ **LEICHTGEWICHTE** Neben schweren Offroadern treten auch kleinere Fahrzeuge wie Buggys, Quad-Bikes und Motorräder bei der Rallye Paris-Dakar an.



■ **VÖLLIG FERTIG** Fahrer und Navigator ermüden bei langer Fahrt und müssen sich ab und zu auch mal ausruhen und entsprechend versorgt werden.

Rally Paris Dakar

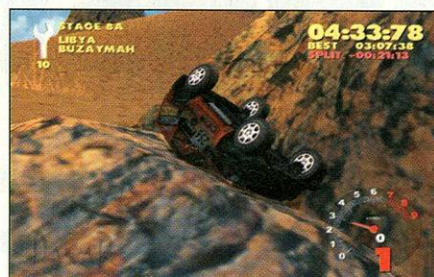
» **GENRE**
Rennspiel
» **SPIELER**
1-2
» **HERSTELLER**
Acclaim
» **INTERNET**
www.acclaim.de

Für diese **Wüstendurchquerung** brauchen Sie kein Kamel, sondern gute Reifen und starke Nerven.

Die Rallye Paris-Dakar gilt als das härteste Rennen der Welt. Zweieinhalb Wochen heizen die Fahrer mit ihren Offroadern, Buggys, Quad-Bikes und Motorrädern von Frankreich nach Senegal. Doch wenn Acclaim Sie mit seinem lizenzierten Offroad-Rennspiel durch Wüstensand und schlammige Flussbetten jagt, brauchen Sie nur einen Bruchteil der 6.000 km langen Monsterstrecke zu bewältigen. In zwölf Etappen à 25 km müssen Sie mit Ihrem Fahrzeug über Stock und Stein fahren, natürlichen Hindernissen ausweichen und dabei noch auf den Zustand von Wagen, Fahrer und Navigator achten. Doch bevor Sie die virtuellen Stoßdämpfer strapazieren dürfen, müssen Sie sich für eines der 24 wüstentauglichen Fahrzeuge entscheiden und es dann der jeweiligen Etappe entsprechend anpassen. Denn der

richtige Reifendruck und die korrekte Rad-aufhängung können für das Rennen entscheidend sein – ebenso wie Ihr Fahrstil natürlich. Sie sollten es vermeiden, zu engen Kontakt mit umgestürzten Bäumen und Felsen zu suchen, Ihr Fahrzeug „dankt“ es Ihnen sonst nicht nur mit optischer Veränderung der Karosserie, sondern auch mit einem deutlich schlechteren Fahrverhalten. Doch so interessant das alles auch klingen mag – wirklich überzeugend war die erste spielbare Preview nicht, die wir zu Gesicht bekamen. Das Spiel litt noch unter erheblichen Framerate-Einbußen und die Umgebung sowie die Partikel-Effekte sahen doch eher unspektakulär aus. Positiv hervorzuheben sind allerdings die Fahrzeuge, die optisch sehr realistisch auf Kollisionen und Unfälle reagieren.

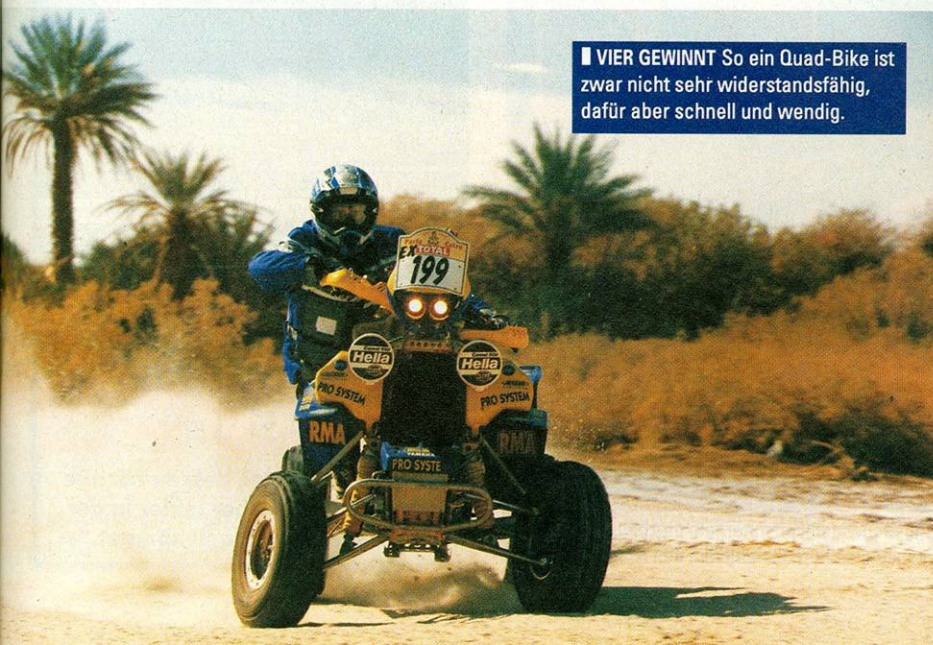
Stefanie Schwarz



■ **ENDE GELÄNDE** Solche Stunts sollten Sie vermeiden. Unfälle wirken sich auf Ihr Fahrzeug aus.



■ **BUGGY BOY** Jedes Fahrzeug hat ein eigenes Fahrverhalten und Stärken und Schwächen.



■ **VIER GEWINNT** So ein Quad-Bike ist zwar nicht sehr widerstandsfähig, dafür aber schnell und wendig.

ANGESPIELT Rally Paris Dakar	
System	PlayStation 2
Hersteller	Acclaim
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Ende August
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Anwählbar	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	12 Strecken
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Broadword Interactive
EINSCHÄTZUNG Geht So	
„ Abwechslungsreich, aber technisch und grafisch leider nicht besonders überragend“	



■ **ABGELENKT** Während das Mädchen telefoniert, können Sie sich in Ruhe ihrem Hals widmen. Sämtliche Anstechpunkte werden als Ziel angezeigt.



■ **DIE MÜCKE ALS VOYEUR** Es war natürlich schon im Voraus klar, dass ein textilarmer Badezimmer-Level in Mosquito nicht fehlen durfte.

Mosquito

» GENRE
Action
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Sony
» INTERNET
www.scei.jp

Sie wollten schon immer mal eine **Mücke** sein? Wie, etwa nicht? Die Japaner offenbar schon ...

Dort nämlich ist Sonys Spiel *Ka* (Japanisch für Mücke oder Moskito) relativ erfolgreich, wobei derart kurios-originelle Konzepte in Japan schon immer besser ankamen als im Westen. Sie terrorisieren in dem Spiel die Bewohner eines Hauses, dessen einzelne Räume jeweils einen Level darstellen. Der Anfang ist noch leicht: Die Anstechpunkte auf den Menschen sind klar markiert, Sie müssen nur einen günstigen Augenblick abwarten. Später wird's natürlich schwieriger: Damit das Mädchen Sie bei sei-

nen Karate-Übungen nicht erwisch und eine ruhige Angriffsfläche bietet, müssen Sie beispielsweise ihr Mobiltelefon aktivieren. In jedem Raum sind einige Teile der Einrichtung interaktiv, etwa Lichtschalter, Stereoanlagen oder TV-Fernbedienungen, und können zur Ablenkung der Menschen benutzt werden. Beim Blutsaugen ist dann Vorsicht angesagt: Sie müssen eine vorgegebene Sauggeschwindigkeit möglichst exakt einhalten, damit das Opfer Sie nicht bemerkt! Geht seine Stress-Anzeige in den roten Bereich, so wird



■ **JETZT WIRD'S BRENNLIG** Wenn man die Menschen zu lange ärgert, gehen Sie in die Offensive!

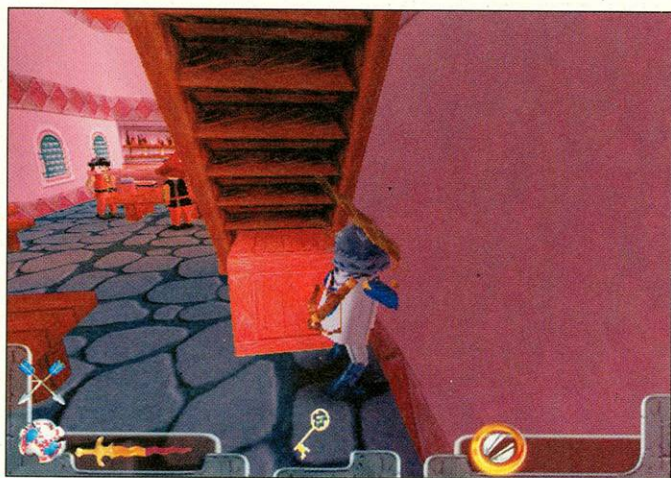
Ihre Mücke entweder umgehend plattgeschlagen oder das Spiel schaltet in den Kampfmodus um – hier müssen Sie schnell einige vorgegebene Punkte an diesem Menschen rammen, damit dieser sich entspannt. Sogar die Anzeige „Relax“ wird eingeblendet! Obwohl die Grundidee sehr originell ist, wird das Spiel auf Dauer langweilig, denn die Vorgänge wiederholen sich bald. Eine Veröffentlichung von *Mosquito* außerhalb Japans ist derzeit nicht geplant.

Michael Pruchnicki

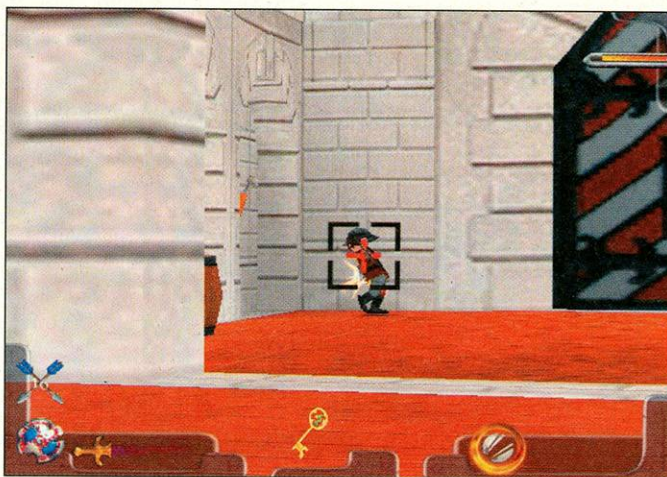


■ **GUTEN APPETIT!** Beim Blutsaugen müssen Sie die Sauggeschwindigkeit innerhalb des blauen Bereichs links halten. Wenn die Stressanzeige von Grün zu Rot wechselt, sollten Sie langsam den Abflug machen!

ANGESPIELT Mosquito	
System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Action
Spieler	1
Sprache	Nicht bekannt
Preis	Nicht bekannt
Termin	Nicht bekannt
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja, zwischen den Levels
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	12+
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Sony CE Japan
EINSCHÄTZUNG	
Gut	
„Originelles Spiel, dessen witzige Grundidee sich aber leider in der Praxis relativ schnell abnutzt.“	



■ **KNEIPENTOUR** Im Wirtshaus kann sich Hype erholen. Hier versinkt er fast in der Wand. Vielleicht schämt er sich ja, in so einem Spiel aufzutreten.



■ **HINTERHALT** So bleibt Hype unverletzt: Von weitem mit der Armbrust schießen und die Gegner können sich nicht dagegen wehren.

Hype - The Time Quest

»GENRE
Jump & Run
»SPIELER
1
»HERSTELLER
Ubi Soft
»INTERNET
www.ubisoft.de/produkte/hype/index.html

Lustige Plastikfiguren in einem Trauerspiel, da vergeht schnell der Spaß an Playmobil.

Oh goldene Kindheit in den 70er-Jahren! Grundschule aus, ab nach Hause und in der tollen Fantasiewelt der Playmobilfiguren versinken, das waren noch Zeiten! Was bin ich froh, dass ich kein Kind mehr bin. Denn dann müsste ich vielleicht Playmobil auf der PlayStation 2 spielen. Und das ist frustrierend, hässlich und unausgegoren. Dabei ist die Idee gar nicht mal schlecht. Playmobiliritter Hype hat sich mit einem bösen Zauberer angelegt, der ihn einige Jahrhunderte in die Vergangenheit geschickt hat. Jetzt macht sich das

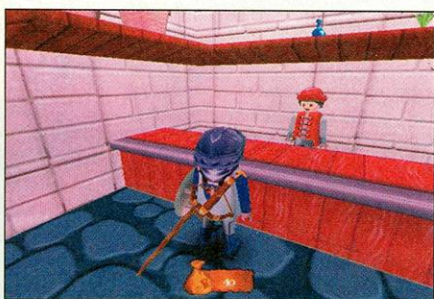
tapfere, virtuelle Plastikfigürchen auf den Weg zurück in die Zukunft. Dabei hat es die genretypischen Aufgaben zu lösen: Wege finden, Gegner mit Schwert, Armbrust und Magie bekämpfen, über Plattformen hüpfen und minispielartige Aufgaben bewältigen. Leider funktioniert fast nichts davon richtig gut. Die Kämpfe sind kaum zu schaffen, wenige Treffer der Gegner reichen aus, um Hype auf die Matte zu schicken. Ein paar Schläge muss er aber immer einstecken. Dazu gibt es noch viel zu wenige Heil- und Speichermöglichkeiten. Und das bei einem Spiel für Kinder! Auch das Rennen und Springen gelingt nicht, wie es sollte. Vor allem Richtungswechsel und Bremsen gehen so verzögert vor sich, dass Hype dauernd irgendwelche Abgründe herunterfällt und bei Geschwindigkeitsrennen die Kurven gar nicht kriegen kann. Vor allem technisch passt sich der Titel dem Spielspaßniveau an: Ruckelt wie die Hölle, miese Kameraführung und extremes Kantenflimmern. Wenigstens den Umgebungen sieht man an, dass ein



■ **WETTLAUF** Beim Rennen durch die mittelalterlichen Kulissen kann Hype einen Preis gewinnen.

bisschen Fantasie hineingesteckt wurde. Ganz fertig war die Vorabversion, die wir gespielt haben, aber noch nicht. Hoffen wir also, dass die schlimmsten Fehler noch behoben werden können. Allerdings gibt es noch so viel zu verbessern, dass dafür bis Ende September kaum genügend Zeit sein dürfte.

Albrecht Ott



■ **SUPERMARKT** Beim Krämer gibt es Heilkräuter und Zaubertränke für Plastikgeld zu kaufen.



■ **LANDKARTE** Mit diesem Plan findet sich der kleine Playmobiliritter besser in den Wäldern zurecht.



■ **ROBIN HOOD** Im Wald wartet ein grün gekleideter Widersacher, der Hype nicht passieren lässt.

ANGESPIELT Hype - The Time Quest	
System	PlayStation 2
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Jump & Run
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Nicht bekannt
Termin	Ende September
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Hoch	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	-
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Render Ware

EINSCHÄTZUNG **Geht so**

„Das hat Playmobil nicht verdient: Lieber das Ritterset kaufen und mit den Plastikfiguren spielen!“



FUNKENSCHLAG An den unzähligen Geländern gibt es genug Gelegenheiten zum Grinden. So ist das eben bei den beliebten Trendsportspielen.



SPASS IM POOL Schwimmen ist nicht alles, was man in Schwimmbecken machen kann. Wenn kein Wasser drin ist, kann man auch rumhüpfen.

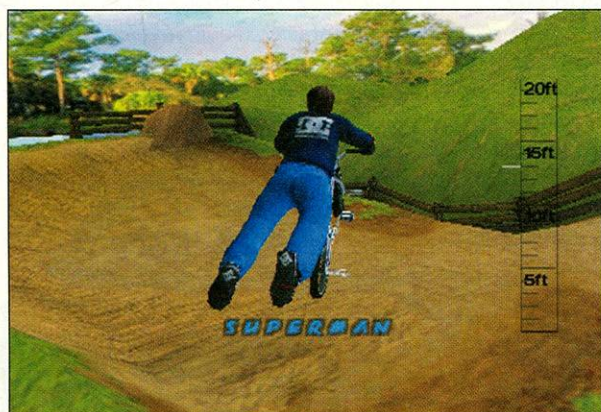
Dave Mirra Freestyle BMX 2

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

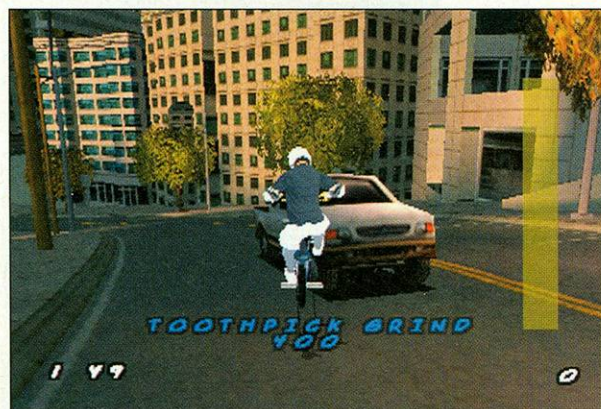
Nach Dave Mirras **BMX-Remix kommt die Fortsetzung mit ganz neuen Umgebungen auf die PS2.**

In die Pedale treten, den Absprung treffen, Kunststückchen vorführen – man kennt das Spielprinzip, nicht zuletzt von *Dave Mirra Freestyle BMX*. Auch im neuen Teil des BMX-Spiels sieht das so ähnlich aus, die Veränderungen sind marginal. Aus

zwölf Fahrern darf der Spieler auswählen, um in einer von elf Umgebungen Tricks jeder Art zu zeigen. Die Steuerung ist ziemlich gleich geblieben und funktioniert wie bei allen Trendsportspielen, bei denen es um Sprünge und Grinds geht. Selbstverständlich gibt es auch wieder einen Karrieremodus, der eine kleine Änderung aufweist. In jedem Level geht es am Anfang nur darum, eine einzige Aufgabe zu bestehen, die meistens im Punktesammeln besteht. Ist dies geschafft, begegnen dem Radler andere BMX-Fahrer, die ihn zu Wettkämpfen herausfordern. Überhaupt sind die Umgebungen viel belebter als im Vorgänger. Nicht nur andere Sportler begegnen einem da, auch Busse, Autos oder Züge, die zu waghalsigen Tricks am beweglichen Objekt einladen. Platz genug ist dafür da – die Levels sind weitläufiger und abwechslungsreicher als im ersten Teil. Natürlich sehen sie auch besser aus, immerhin findet das Ganze auf der PlayStation 2 statt. Wie schön es genau wird, lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt nicht sagen, das Spiel ist noch nicht ganz fertig gestellt. Auf jeden Fall läuft es aber schon



FREIFÜSSIG Dave Mirra persönlich zeigt den Superman. Bloß nicht nachmachen, Kinder! Dafür ist viel Training nötig.



GEGENVERKEHR Über entgegenkommende Autos zu grinden ist gefährlich, bringt aber Punkte. Im ersten Teil war das nicht möglich.



SALTO MORTALE Überschläge sind auch auf dem Drahtesel möglich, dort geben sie viele Punkte.

flüssig und schnell, so dass es weit dynamischer wirkt als der Vorgänger, dem es ein wenig an Rasanz gefehlt hat. Eine der zehn Multiplayer-Varianten konnten wir bisher noch nicht spielen. Deshalb wissen wir auch noch nicht, ob es diesmal einen Split-screen-Modus geben wird oder ob wieder abwechselnd gefahren wird.

Albrecht Ott

ANGESPIELT Dave Mirra Freestyle BMX 2

System	PlayStation 2
Hersteller	Acclaim
Genre	Sportspiel
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	Nicht bekannt
Termin	31. August
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	11
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Noch nicht beantragt
Datenträger	Entwickler
CD	Z-Axis

EINSCHÄTZUNG

Gut

„Gelungene Trendsportumsetzung, die auf der soliden Basis des Vorgängers aufbauen kann“



■ **PASTA-PEST** Drücken Sie zu häufig zur falschen Zeit, füllt sich der Bildschirm zur Strafe mit tausenden von langen Nudeln.



■ **GETTING BETTER!** Der kauzige Beard Burger Master rappt vor und Sie müssen seinem Rhythmus genau folgen, um die Runde erfolgreich zu beenden.

Parappa the Rapper 2

» **GENRE**
Musikspiel
» **SPIELER**
1
» **HERSTELLER**
Sony
» **INTERNET**
www.playstation2.de

Auch im Nachfolger des quietschbunten **Musikspiels** müssen Sie viel Taktgefühl beweisen.

Nach *Vib Ribbon* kehrt Game-Designer Masaya Matsuura wieder zu einem etwas farbenfroheren Musikspiel zurück. Und anstatt etwas völlig Neues zu versuchen, verlässt er sich lieber auf ein bewährtes Rezept. *Parappa the Rapper 2* schließt

dabei genau an seinen Vorgänger an und zeigt eine weitere Episode aus dem Leben des rappenden Hundes Parappa. Diesmal wird seine Heimatstadt von der grausamen Nudel-Gang bedroht, die die Macht hat, alle Nahrungsmittel in Nudeln zu verwandeln, was sie auch ausgiebig tut. Da Parappa in den Ferien in einem Burger-Laden jobbt, merkt er schnell, dass so was sehr schlecht fürs Geschäft ist. Also bleibt ihm nur eins: mithilfe seiner Freunde und eines guten Raps die Bande aus der Stadt zu jagen. Vom Spieler verlangt das mal wieder jede Menge Reaktionsvermögen, wenn er auf dem Controller die richtigen Knöpfe zur richtigen Zeit drücken muss. Es wird eine bestimmte Tastenkombination vorgegeben, die man dann in genau demselben Rhythmus nachdrücken muss. Jede Taste symbolisiert dabei ein

Wort, das der Protagonist sagt. So hören Sie sofort, wenn Sie zu früh oder zu spät gedrückt haben. Außerdem füllt sich bei jedem Patzer der Bildschirm mit Nudeln. Was einem anfangs noch recht leicht fällt, wird nach und nach immer schwerer, wenn mehr Tastensymbole in viel kürzeren Abständen über den Bildschirm laufen. Grafisch hat sich zum Vorgänger nicht viel



■ **PRODUCT PLACEMENT** Solchen Gestalten sind wir beim goldenen M noch nicht begegnet.

verändert. Die Levels sind quietschbunt und die Figuren sehen nicht plastisch aus, sondern so dünn, als wären sie aus Papier. Sicher ist auch die alberne Musik nicht jedermanns Geschmack, aber das Spielprinzip kann Sie schon eine ganze Weile vor den Bildschirm fesseln.

Stefanie Schwarz



■ **BURGER BACKEN** In seinen Ferien jobbt der rappende Köter in einer Burger-Bude.



■ **PLATT WIE PAPIER** Die abgedrehten Charaktere sind wie gewohnt völlig unplastisch. Die gesamte Umgebung hingegen ist dreidimensional.

ANGESPIELT Parappa the Rapper 2	
System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Geschicklichkeit
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	Ca. DM 119,95
Termin	Ende 2001
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Nein/nein	Nicht bekannt
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nicht bekannt	Nicht bekannt
Datenträger	Entwickler
CD	Sony
EINSCHÄTZUNG Gut	
„Jedermann mit Rhythmusgefühl wird einen kindischen Spaß an dem Spiel haben.“	

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK

PLAY STATION LEXIKON

Rennspiele

Titel	Hersteller	Wertung
-------	------------	---------

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:

Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
Crazy Taxi	Acclaim	88%
Rumble Racing	EA	86%
F1 Racing Championship	Ubi Soft	84%
Moto GP	Namco	84%
Le Mans 24 Stunden	Infogrames	83%
Ridge Racer V	Namco	82%
Smuggler's Run	Take 2	81%
Formel Eins 2001	Sony	79%

Aktuelle Empfehlung:

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

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:

7 Blades	Konami	54%
----------	--------	-----

PSone-Empfehlung:

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

Sie wollen sich ein PlayStation 2-Spiel kaufen und wissen nicht, welches? Sie suchen **aktuelle Infos und Bilder** zu den derzeit wichtigsten PlayStation 2-Projekten? Sie wollen wissen, wann welches Spiel in Deutschland erscheint? Wir liefern in unserem PlayStation 2-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



Außer der Lizenz hat dieser Fantasy-Action-Titel nichts mit dem PC-Rollenspiel gemeinsam.

Hersteller Virgin

Termin Oktober

GENRE Action-Rollenspiel

COMMANDOS 2



Pyro Studios braut aus Action und Echtzeit-Strategie bis September einen explosiven Mix zusammen.

Hersteller Eidos

Termin 3. Quartal

GENRE Strategie

CRASH BANDICOOT



Fans der Crash Bandicoot-Serie sollten nicht allzu viel wirklich Neues erwarten.

Hersteller Universal

Termin 4. Quartal

GENRE Action

DEAD TO RIGHTS

Hier dürfen Sie nicht nur kreativ im Rätsellösen sein, sondern auch beim Auslöschen Ihrer Gegner.

Hersteller	Namco
Termin	2002
GENRE	Action

DEUS EX

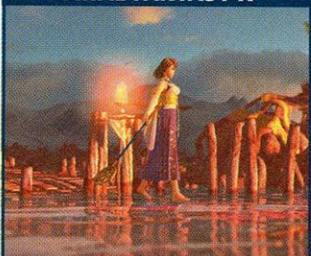
Bis Ende des Jahres wird J. C. Denton auch auf der PS 2 das Geheimnis um den Grauen Tod lüften.

Hersteller	Eidos
Termin	4. Quartal
GENRE	Action-Adventure

DEVIL MAY CRY

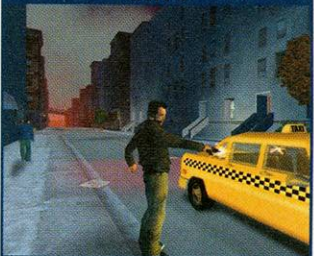
Kaum zu glauben, aber wahr: Die Hintergründe des Spiels werden tatsächlich echtzeitberechnet!

Hersteller	Capcom
Termin	4. Quartal
GENRE	Action-Adventure

FINAL FANTASY X

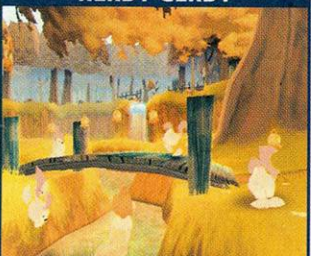
Die Grafik ist wie zu erwarten atemberaubend, das Gameplay bleibt größtenteils gleich.

Hersteller	Squaresoft
Termin	2002
GENRE	Rollenspiel

GTA 3

Die spinnen, die Schotten. Aber gerade deswegen wird das Spiel von DMA Design auch so gut.

Hersteller	Take 2
Termin	Oktober
GENRE	Action

HERDY GERDY

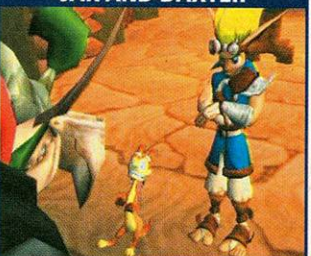
Core Design ist nicht nur für harte Action gut, sondern auch für Adventures mit Niedlichkeitsfaktor.

Hersteller	Eidos
Termin	September
GENRE	Action-Adventure

ICO

In Sonys fantastischem Abenteuer verschwimmen die Grenzen zwischen Traum und Realität.

Hersteller	Sony
Termin	4. Quartal
GENRE	Action-Adventure

JAK AND DAXTER

Die Crash Bandicoot-Veteranen bleiben auch mit neuen Charakteren dem Jump&Run-Genre treu.

Hersteller	Sony
Termin	4. Quartal
GENRE	Jump & Run

Action-Adventure

Titel	Hersteller	Wertung
-------	------------	---------

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:

MDK 2 – Armageddon	Interplay	88%
Onimusha	Capcom	86%
Flucht von Monkey Island	EA	85%
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:

International Superstar Soccer	Konami	85%
FIFA 2001	EA	83%

Aktuelle Empfehlung:

International 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%
NBA Street	EA	85%
ESPN Winter X Games Snowboarding	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
NBA Street	EA	85%
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:		
Gifty	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%

007: AGENT IM KREUZFEUER



Die Vermischung von Ego-Shooter-Action und Rennspiel war eine wirklich gute Entscheidung.

Hersteller	EA
Termin	4. Quartal
GENRE	Action

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2



Kains neuester Rachefeldzug brilliert wohl nicht durch technische Raffinesse, sondern durch Action.

Hersteller	Eidos
Termin	4. Quartal
GENRE	Action-Adventure

LEGACY OF KAIN: SOUL REAPER 2



Was lange währt, wird sicher gut. Wir hoffen, dass das Spiel nicht noch einmal verschoben wird.

Hersteller	Eidos
Termin	August/September
GENRE	Action-Adventure

LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR



Ob hier wohl die direkte Konkurrenz für *Baldur's Gate: Dark Alliance* anrückt?

Hersteller	Midway
Termin	4. Quartal
GENRE	Strategie-Rollenspiel

MAXIMO: GHOSTS TO GLORY



Ein alter C64-Klassiker erlebt ein optisch überzeugendes Comeback auf der PlayStation 2.

Hersteller	Capcom
Termin	4. Quartal
GENRE	Jump & Run

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



Obwohl das Spiel schon Anfang nächsten Jahres erscheinen soll, sind alle Infos noch topsecret.

Hersteller	EA
Termin	Anfang 2002
GENRE	Ego-Shooter

MOH: FIGHTER COMMANDER



Wir sind gespannt, inwieweit sich der Flug-Simulator in die Story der *Moh*-Reihe einfügen kann.

Hersteller	EA
Termin	2002
GENRE	Simulation

METAL GEAR SOLID 2



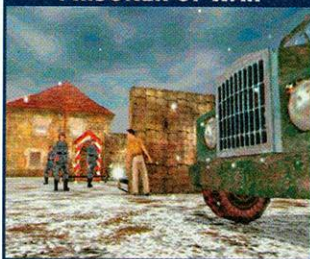
Wer sich immer noch nicht satt gesehen hat, sollte einen Blick auf das Special unserer DVD werfen.

Hersteller	Konami
Termin	4. Quartal
GENRE	Action-Adventure

ONIMUSHA 2

Ob man im nächsten Teil erfährt, was denn jetzt aus Samanosuke geworden ist?

Hersteller: Capcom
Termin: Anfang 2002
GENRE: Action-Adventure

PRISONER OF WAR

Mit Denken zum Erfolg. *Prisoner of War* stellt den Spieler auf eine harte Geduldsprobe.

Hersteller: Codemasters
Termin: 4. Quartal
GENRE: Adventure

PRO EVOLUTION SOCCER

Endlich steht der endgültige Name für Konamis nächstes Fußball-Highlight fest.

Hersteller: Konami
Termin: 4. Quartal
GENRE: Fußball

PROJECT EDEN

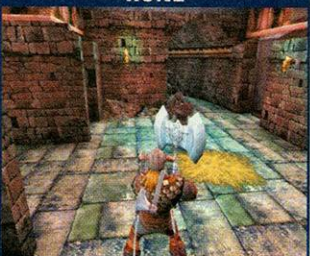
Rohe Gewalt ist out, Taktik ist in. Auch Core Designs Adventure schließt sich dieser Meinung an.

Hersteller: Eidos
Termin: September
GENRE: Action-Adventure

RE CODE: VERONICA X

Michael hat endlich ein Gegenmittel zum neuen T-Virus entdeckt und probiert die Lösung ab S. 82.

Hersteller: Capcom
Termin: 7. September
GENRE: Action-Adventure

RUNE

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

Hersteller: Take 2
Termin: Ende August
GENRE: Action

RUN LIKE HELL

Das interessante Spielkonzept verschwindet leider hinter einem ziemlich langweiligen Gameplay.

Hersteller: Virgin
Termin: September
GENRE: Action

SHADOW MAN 2ND COMING

Eine Rundumerneuerung nach dem grausigen ersten Teil war besonders grafisch bitter nötig.

Hersteller: Acclaim
Termin: September
GENRE: Action-Adventure

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%

Ego-Shooter

Titel	Hersteller	Wertung
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele:		
Red Faction	THQ	85%
Unreal Tournament	Infogrames	76%
TimeSplitters	Eidos	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Unreal Tournament	Infogrames	76%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
Medal of Honor Underground	EA	93%

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:		
Robot Warlords	Midas Interactive	40%
PSone-Empfehlung:		
Front Mission 3	Squaresoft	89%

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: 18.07.2001

Angekündigte Neuerscheinungen PlayStation 2

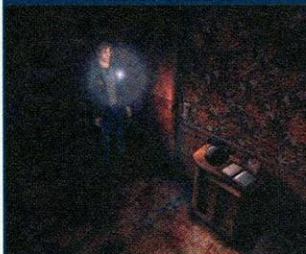
August			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Bloody Roar 3	Beat 'em Up	Virgin	August
Dark Cloud	Adventure	Sony	29. August
Hidden Invasion	Action	Swing! / Virgin	Ende August
Lakemasters EX	Sport	Midas	31. August
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Action-Adventure	Eidos	August/September
Penny Racers	Rennspiel	Midas	3. August
Rune	Action	Take 2	Ende August
Shadow Man 2	Action	Acclaim	August
Surfing: The New Wave	Sportspiel	Acclaim	August
XG3: Extreme-G Racing	Rennspiel	Acclaim	August

September			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Alone in the Dark	Action-Adventure	Infogrames	21. September
7 Blades	Action	Konami	September
C.A.R.T. Fury	Rennspiel	Konami	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
Jimmy White's Cueball World	Simulation	Virgin	September
Lotus Challenge	Rennspiel	Virgin	September
MX2002 feat. Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	Ende September
Project Eden	Action	Eidos	September
Resident Evil Code: Veronica	Action-Adventure	Capcom	7. September
Run Like Hell	Action-Adventure	Virgin	September
Spy Hunter	Action	Konami	September
Stunt GP	Rennspiel	Virgin	September
TIF 2002	Fußball	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

Oktober			
Titel	Genre	Hersteller	Release
Baldur's Gate: Dark Alliance	Rollenspiel	Virgin	Oktober
B.A.S.S. Strike	Angel-Simulation	THQ	Ende Oktober
Batman Vengeance	Action	Ubi Soft	Oktober
Endgame	Action	Empire Interactive	26. Oktober
Time Crisis 2	Action	Sony	Oktober
WipEout Fusion	Rennspiel	Sony	Oktober
WTA Tour Tennis	Sport	Konami	Oktober

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	Trendsport	Sony	4. Quartal
B.A.S.S. Strike	Sport	THQ	4. Quartal
Bundesliga Manager X	Sport-Simulation	Software 2000	4. Quartal
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	November
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
DownForce	Rennspiel	Virgin	November
Drakan II	Action-Adventure	Sony	4. Quartal
ESPN X-Games Skateboarding	Skateboarding	Konami	November
ESPN X-Games Snowboarding	Snowboarding	Konami	4. Quartal
Everybody's Golf 3	Sport	Sony	4. Quartal
F1 World Grand Prix	Rennspiel	VideoSystems	3. Quartal
Fusion GT	Rennspiel	Crave	4. Quartal
Grand Theft Auto 3	Action	Take 2	4. Quartal
Grandia 2	Rollenspiel	Ubi Soft	4. Quartal
Half-Life	Ego-Shooter	Sierra	November
Harvest Moon: Save the Homeland	Adventure	Natsume	4. Quartal
Herdy Gerdy	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal
Hidden & Dangerous II	Strategie	Take 2	3. Quartal

SILENT HILL 2



Albrecht musste sich ab Seite 24 erneut gegen aufdringliche Zombi-Krankenschwestern wehren.

Hersteller	Konami
Termin	Ende Oktober
GENRE	Action-Adventure

SSX: TRICKY



Pünktlich zum ersten Schnee erwarten wir auch das neue SSX auf der PlayStation 2.

Hersteller	EA
Termin	Herbst 2001
GENRE	Snowboarding

STAR WARS RACER II



Die Framerate ist der größte Feind dieses Rennspiels. Mal schauen, ob er ihn besiegen kann.

Hersteller	LucasArts
Termin	1. Quartal 2002
GENRE	Rennspiel

STATE OF EMERGENCY



Straßenmassenschlachten ohne Regeln, dafür aber mit unheimlich viel bösem Spaß.

Hersteller	Take 2
Termin	4. Quartal
GENRE	Action

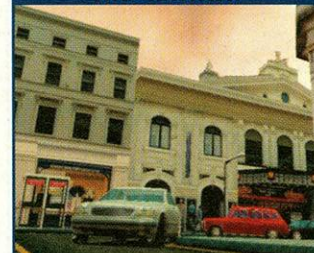
TEKKEN 4



Zum Gameplay lässt sich leider noch nicht viel Konkretes sagen – grafisch erwarten wir das Beste.

Hersteller	Namco
Termin	2002
GENRE	3D-Beat-'em-Up

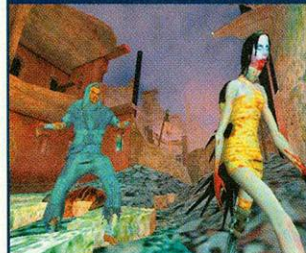
THE GETAWAY



Vielleicht hätte Sony mit der Ankündigung des Titels noch etwas warten sollen.

Hersteller	Sony
Termin	Anfang 2002
GENRE	Action-Rennspiel

THE LOST



Wenn Irrational Games an den Animationen noch etwas arbeitet, könnte der Titel überzeugen.

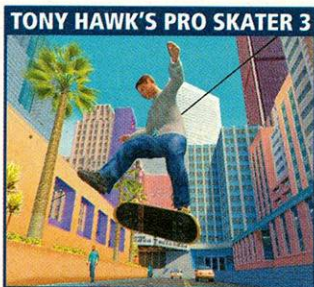
Hersteller	Crave
Termin	November
GENRE	Action-Adventure

TOMB RAIDER – NEXT GENERATION



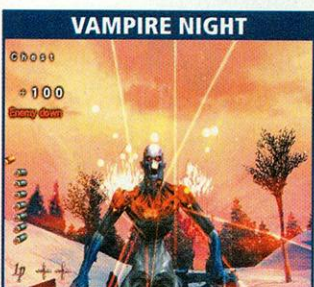
Lara-Croft-Fans konnten die lange Wartezeit jetzt erst mal mit dem Kinofilm überbrücken.

Hersteller	Eidos
Termin	2002
GENRE	Action-Adventure



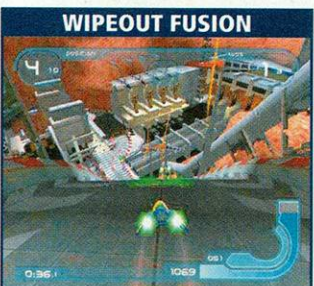
So schnell wird auch auf der PS2 keiner dem Skateboarding-Spiel die Genre-Krone rauben.

Hersteller	Activision
Termin	Herbst 2001
GENRE	Skateboarding



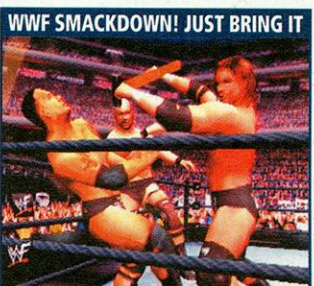
Der Lightgun-Shooter machte schon auf der E3 einen sehr guten ersten Eindruck.

Hersteller	Namco
Termin	2002
GENRE	Action



Eine stabile Framerate, schicke Grafik – warum dauert es noch so lange, bis das Rennspiel kommt?

Hersteller	Sony
Termin	Oktober
GENRE	Rennspiel



Neben besserer Grafik wird es auch endlich ein paar neue Spielmodi geben.

Hersteller	THQ
Termin	Anfang November
GENRE	Wrestling



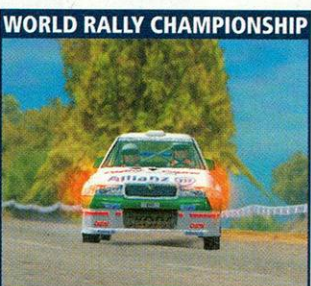
Albrecht teilt seinen unbändigen Spaß an der totalen Zerstörung mit Ihnen ab Seite 38.

Hersteller	Sony
Termin	Ende September
GENRE	Action



Die Amis können Segas 3D-Prüf-ler bereits in ausgewählten Spielhallen ausgiebig testen.

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



Es würde uns nicht wundern, wenn Sonys Rallye-Titel sich noch einmal nach hinten verschiebt.

Hersteller	Sony
Termin	September
GENRE	Rennspiel



Wolfgang wird sich in der nächsten Ausgabe für Sie auf die schnellen Motorräder wagen.

Hersteller	Acclaim
Termin	August
GENRE	Rennspiel

2001 (Fortsetzung)

Titel	Genre	Hersteller	Release
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
Jurassic Park Survival	Action	Vivendi Universal	November
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	Ego-Shooter	Vivendi Universal	November
Project Eden	Action-Adventure	Eidos	3. Quartal
Rainbow Six: Rogue Spear	Action	Ubi Soft	November
Rayman M	Jump & Run	Ubi Soft	November
Robocop	Action	Virgin	November
Salt Lake 2001	Sport	Eidos	November
Silent Hill 2	Action-Adventure	Konami	November
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
Spy Hunter	Action	Midway	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	Anf. November
The Getaway	Action-Adventure	Sony	3. Quartal
The Legend of Aland'Ar	Rollenspiel	Ubi Soft	4. Quartal
The Lost	Action-Adventure	Crave	Ende November
Die Mumie kehrt zurück	Action-Adventure	Universal	November
Thunderhawk: Operation Phoenix	Action	Eidos	4. Quartal
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
Worlds Sports Cars	Rennspiel	Empire Interactive	4. Quartal
WWF SmackDown! Just Bring It	Wrestling	THQ	Anf. 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
Final Fantasy X	Rollenspiel	Squaresoft	2002
Frogger: The Great Quest	Jump & Run	Konami	2002
Gitaroo-Man	Geschicklichkeit	Koei	2002
Grandia 2	Rollenspiel	Ubi Soft	2002
H2Overdrive	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 2K Night 2	Sport	Konami	2002
NHL 2002	Sport	EA Sports	2002
Police 911	Action	Konami	Februar
PRYZM Chapter One: The Dark Unicorn	Action-Adventure	TDK Mediactive	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
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
TimeSplitters 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

PSone

Titel	Genre	Hersteller	Release
Battleship!	Action	Hasbro Interactive	4. Quartal
Black & White	Simulation	EA Games	14. September
Buffy – Im Bann der Dämonen	Action	Fox Interactive	4. Quartal
Disneys Atlantis	Action-Adventure	Sony	4. Quartal
Ford Racing	Rennspiel	Empire	4. Quartal
Hot Wheels Extreme Racing	Rennspiel	THQ	Anf. September
Magical Stones	Puzzle	Konami	4. Quartal
Planet of the Apes	Action	Fox/EA	4. Quartal
Syphon Filter 3	Action	Sony	4. Quartal
The Italian Job	Rennspiel	Codemasters	Oktober
Tony Hawk's Pro Skater 3	TrendSPORT	Activision	4. Quartal

SCHON GETESTET

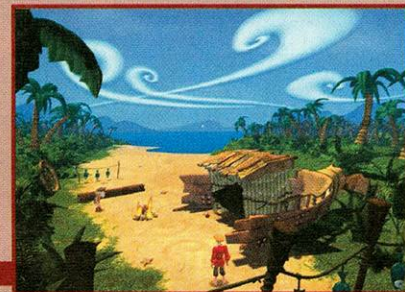
Auf der Suche nach einem Test? Auf dieser Seite finden Sie die

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%
7 Blades	Schlechte Übersetzung, schlechtes Spiel	Konami	08/01	54%
All-Star Baseball 2002	Ziemlich trockene Baseball-Sim	Acclaim	06/01	69%
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%
Bloody Roar 3	Mittelmäßiges Beat 'em Up	Virgin	08/01	64%
CART Fury	Kartrennen mit zu wenig Anspruch	Midway	08/01	59%
Crazy Taxi	Diese Spielhallenumsetzung ist ein Pflichtkauf!	Acclaim	07/01	88%
Dschungelbuch Groove Party	Tanzmattenspiel mit Disney-Figuren	Ubi Soft	06/01	79%
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%
Flucht von Monkey Island	Brillantes Adventure	LucasArts	08/01	85%
Formel Eins 2001	Frustrierend schwerer Formel-1-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%
Gran Turismo 3	Pflichtkauf für PS2-Besitzer	Sony	08/01	93%
GunGriffon Blaze	Mech-Action mit zu geringem Umfang	Swing!	04/01	72%
Heroes of Might & Magic	Origineller Ableger des PC-Hits	3DO	06/01	70%
Int. League Soccer	Sehr schlechtes Fußball-Spiel	Bigben	08/01	49%
Kuri Kuri Mix	Originelles Geschicklichkeitsspiel	Empire	07/01	79%
Le Mans 24 Stunden	Grafisch hervorragendes Rennspiel	Infogrames	08/01	83%
MDK 2 – Armageddon	Hervorragendes Action-Adventure!	Interplay	05/01	88%
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%
NBA Street	Spaßiger Straßenbasketball	EA	08/01	85%
Onimusha	Hervorragendes Samurai-Action-Adventure	Capcom	07/01	86%
Operation Winback	Ordentliches Mächtegegn-Metal-Gear-Solid	Koei	06/01	71%
Red Faction	Innovativer Ego-Shooter	THQ	08/01	85%
Ring of Red	Der Strategie-Hit aus Japan!	Konami	07/01	85%
Robot Warlords	Strategie zum Abgewöhnen	Midas	08/01	40%
Rumble Racing	Extrem spaßiger Racer mit Stunteinlagen	EA	06/01	86%
Shadow Of Memories	Fesselndes Adventure	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	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%
Unreal Tournament	Ordentlicher Ego-Shooter!	Infogrames	07/01	76%
Warriors of Might & Magic	Mittelmäßiges Fantasy-Action-Adventure	3DO	06/01	62%
Zone of the Enders	Action mit coolem Look!	Konami	04/01	85%

INFO Aktuelle Empfehlungen

Flucht von Monkey Island



■ **MONKEY ISLAND** LucasArts verwöhnt mit einer perfekten Umsetzung des PC-Hits.

Gran Turismo 3



■ **GRAN TURISMO 3** Zu diesem Spiel muss man nicht viel sagen: Unbedingt kaufen!

NBA Street



■ **NBA STREET** Hier spielen selbst Anti-Sportler wie André sehr gern Basketball.

Red Faction



■ **RED FACTION** Innovativ und actiongeladen: unsere neue Ego-Shooter-Referenz.

Hidden i n v a s i o n

...eine fremdartige,
gigantische **Verschwörung...**

Klar, wenn's brenzlig wird, sind Sie der richtige Mann...

Aber was hier auf Sie lauert, ist anders als alles, was Sie in Ihrer langjährigen Special Forces-Karriere erlebt haben...

Und Sie merken, wie sich langsam ein Gefühl Ihren Nacken hochwindet,
ganz kalt und pur – ein Gefühl, das Sie schon lange nicht mehr verspürt haben:

...nackte Angst...

Werden Sie Ihre Angst besiegen?

Sind Sie auch diesmal der Richtige für den Job?

Features:

- 3D-Action-Adventure im Horror-SciFi-Szenario • filmreife, kontinuierliche Storyline •
- atmosphärische Optik mit coolen Charakteren • fordernde Gegner-KI •
- lebensechte Animationen durch Motion Capturing •



Im Vertrieb von:


PlayStation®2



SWING!
ENTERT@INMENT Media AG
www.swing-games.com

1



HOMERUN Red Faction setzt sich souverän an die Spitze der Lesercharts. Auch in den Verkaufcharts steht der innovative Ego-Shooter ganz weit oben.



HEY, TAXI Die Umsetzung des Sega-Hits begeistert auch die Leser.

2



TOP Trotz einiger Mängel schießt UT die Konkurrenz aus dem Rennen.

Leser-Charts

Platz	Vormonat	Titel	System	Wertung	Monat
1	(NEU)	Red Faction	PS2	85%	1
2	(5)	Crazy Taxi	PS2	88%	2
3	(13)	Unreal Tournament	PS2	76%	3
4	(7)	Tekken Tag Tournament	PS2	82%	7
5	(6)	TimeSplitters	PS2	76%	8
6	(3)	SSX	PS2	87%	7
7	(20)	Dead or Alive 2	PS2	87%	5
8	(WE)	Final Fantasy IX	PSone	96%	4
9	(17)	Shadow of Memories	PS2	81%	3
10	(8)	Resident Evil 3	PSone	89%	18
11	(11)	WWF SmackDown! 2	PSone	91%	4
12	(NEU)	Indizierter Ego-Shooter	PS2	—	1
13	(1)	Metal Gear Solid	PSone	92%	29
14	(WE)	Zone of the Enders	PS2	85%	2
15	(2)	Gran Turismo 2	PSone	95%	18
16	(16)	Summoner	PS2	86%	2
17	(17)	Star Wars Starfighter	PS2	85%	1
18	(15)	Tomb Raider – Die Chronik	PSone	85%	5
19	(19)	Silent Hill	PSone	90%	17
20	(NEU)	Ring of Red	PS2	85%	1

Von null auf eins: **RED FACTION** hat voll abgeräumt und wurde mit überwältigender Mehrheit an die Spitze der Lesercharts gewählt. Nach einem Blick auf unser Forum hatten wir so etwas aber schon geahnt. Nur zu **GRAN TURISMO 3** wurde dort noch mehr diskutiert. Wir sind gespannt, welche aktuellen Highlights bald ihren Weg in die Lesercharts finden werden. Wir tippen zum Beispiel auf **NBA STREET**, das sich mittlerweile zu einem echten Redaktionsrenner entwickelt hat.

Quelle: PSZ Zeugnis-Auswertung

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

PRÄSENTIERT DIE AKTUELLEN

CHARTS

Verkaufs-Charts

Platz	Vormonat	Titel	System	Wertung	Monat
1	(NEU)	Onimusha	PS2	86%	1
2	(NEU)	Digimon World	PSone	72%	1
3	(NEU)	Red Faction	PS2	85%	1
4	(1)	Formel Eins 2001	PS2	79%	2
5	(2)	Extermination	PS2	84%	2
6	(5)	Formel Eins 2001	PSone	92%	2
7	(4)	Alone in the Dark: The New Nightmare	PSone	80%	2
8	(NEU)	Harvest Moon	PSone	79%	1
9	(NEU)	Mat Hoffman's Pro BMX	PSone	79%	1
10	(NEU)	Flucht von Monkey Island	PS2	85%	1
11	(NEU)	The Bouncer	PS2	68%	1
12	(NEU)	Le Mans 24 Stunden	PS2	83%	1
13	(NEU)	Ring of Red	PS2	85%	1
14	(NEU)	Unreal Tournament	PS2	76%	1
15	(13)	Duke Nukem – Land of the Babes	PSone	66%	3

Was lange währt: Monate nach dem Test hat **DIGIMON WORLD** nun endlich den Weg in die deutschen Läden gefunden und schlägt sich inmitten von PlayStation-2-Hits wie **ONIMUSHA** und **RED FACTION** sehr wacker. Erstaunt hat uns die Beständigkeit von **DUKE NUKEM**, der sich nun schon im dritten Monat in den Charts halten kann. Raten Sie mal, welches Spiel wir wohl im nächsten Monat ganz weit oben an der Spitze der Charts vermuten?

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	System	Hersteller	Monat
1	(1)	Metal Gear Solid 2	PS 2	Konami	13
2	(4)	Final Fantasy X	PS2	Squaresoft	13
3	(3)	Silent Hill 2	PS2	Konami	9
4	(5)	GTA 3	PS2	Take 2	5
5	(9)	Devil May Cry	PS2	Capcom	3
6	(6)	WWF SD – Just Bring It!	PS2	THQ	2
7	(7)	Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2	Activision	2
8	(NEU)	Medal of Honor Frontline	PS2	EA	1
9	(NEU)	Jak & Daxter	PS2	Sony	1
10	(10)	Stuntman	PS2	Infogrames	2

Zwei Neueinsteiger gibt es in diesem Monat in unseren Most-Wanted-Charts. Etwas verspätet rückt **MEDAL OF HONOR: FRONTLINE** in die Top 10 vor. Über diesen Titel werden wir übrigens in der nächsten Ausgabe ausführlich berichten, da EA zur offiziellen Präsentation einlädt. Scheinbar teilen Sie außerdem unsere Begeisterung für **JAK & DAXTER**. Die tolle Technik und das liebevolle Charakterdesign lassen auf jeden Fall auf einen Hit hoffen.

Quelle: PSZ Zeugnis-Auswertung

HANS IPPISCH, 31, Redaktionsdirektor



Genoss bis Ende Juli ein spezielles allabendliches Fitnessprogramm: Das Schleppen von circa 398 Umzugskartons. Dabei stieß er auf echte Videospiel-Raritäten.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Gran Turismo 3

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Michel Van Dyke – Die Große Illusion

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Disneys Dinosaurier

ANDRÉ HORN, 27, Leitender Redakteur



Freut sich auf ein nettes Wochenende im heimischen Rheinland mit viel Altbier: Schützenfest, Geburtstag und die Oma wird auch noch 80. Na dann Prost!

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

NBA Street, Anarchy Online (PC)

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Deine Lakaia – Acoustic

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

eXistenZ

WOLFGANG FISCHER, 29, Redakteur



Spielt momentan in jeder freien Minute das PC-Online-Rollenspiel Anarchy Online und fragt sich langsam, wie lange der Körper mit ca. 4 Stunden Schlaf pro Nacht auskommen kann.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Winning Eleven 5, Anarchy Online (PC)

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Godsmack – Awake

AKTUELLE LIEBLINGSBUCH

Akte X – Season 2

ALBRECHT OTT, 30, Redakteur



War enttäuscht, dass er wegen der Arbeit wenig vom Sportereignis des Jahres mitbekommen hat: der Tour de France. Nun hofft er, dass Konami ein gutes Spiel draus macht.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Silent Hill 2

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Nina Hagen Band – Nina Hagen Band

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Led Zeppelin – The Song Remains the Same

MICHAEL PRUCHNICKI, 23, Redakteur



Klarer Fall von Schizophrenie: Michael spielt abwechselnd Harvest Moon und RE CODE: Veronica und mag Genesis sowohl mit Peter Gabriel als auch mit Phil Collins am Mikro.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Harvest Moon 3, Ape Escape 2

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Steve Hackett – Genesis Revisited

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Fletchers Visionen

STEFANIE SCHWARZ, 23, Redakteurin



Hat sich kürzlich mit dem AO-Virus infiziert. Symptome: Schlaflosigkeit, Reden in Anglizismen und Abkürzungen, chronisches Denkollegen-auf-die-Nerven-Gehen.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Anarchy Online (PC)

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Oomph! – EGO

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Sieben

WERNER SPACHMÜLLER, 24, Content-Coord



Kann es kaum erwarten, bis er mit Tony Hawk's Pro Skater 3 in die Halbpipe stürzen darf. Zur Überbrückung drückt er sich wieder beim Vorgänger die Finger wund.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Tony Hawk's Pro Skater 2

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Shaggy feat. Rayvon

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Disneys Dinosaurier

STEFANIE SCHETTER, 23, Redakteurin



Ersetzt ihre Restaurant-Besuche durch Supermarkt-Küche, um das Geld für die nächste Weltreise zusammenzukriegen. Man wird ja noch träumen dürfen ...

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Tokyo Extreme Racer

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Travis – The Man Who

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

The Game

AXEL SCHRÜFER, 28, DVD-Redakteur



Freut sich auf den Firmenumzug, weil die DVD-Abteilung dann mehr als doppelt so viel Platz bekommt wie jetzt. Und den hat sie nötig, denn momentan ist es ein wenig eng.

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Gran Turismo 3

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Dire Straits – Alchemy Live

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

The Rock

ALEXANDRA BÖHM, 26, Senior Designer



Hat sich als Chauffeuse nicht unbedingt bewährt: Eine kurze Testfahrt im VW-Bus endete mit Blechschaden. Merke: Wo Ali fährt, parkt man besser nicht sein Auto!

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Resident Evil CODE: Veronica X

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Robbie Williams – Eternity

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Wilde Kreaturen

CHRISTIAN HARNOTH, 30, Senior Designer



Freut sich schon auf die nächste Play Zone, in der das umfangreiche Layout-Redesign endlich in die Praxis umgesetzt wird. Auf die damit verbundene Arbeit freut er sich aber nicht so ...

AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL

Resident Evil CODE: Veronica X

AKTUELLE LIEBLINGS-CD

Robbie Williams – Eternity

AKTUELLE LIEBLINGS-DVD

Starship Troopers

DAS TEST-SYSTEM



Auf Spiele, die ein gutes Spielerlebnis zu einem günstigen Preis bieten, weisen wir mit dem Preistipp hin.



Wird ein Spiel von den Lesern besonders herbeigesehnt, bekommt es das Most-Wanted-Prädikat!



Spiele, die eher für die jüngere Zielgruppe gedacht sind, werden mit dem Kids-Award ausgezeichnet.



Spiele mit einer Wertung von mehr als 85 % erhalten den „Play-Zone-Hit“, der als Gütesiegel gilt.

Alle Tests

im Überblick



Rennspiele

ATV Offroad	88
Tokyo Extreme Racer	92
Wacky Races	98



Action-Spiele

City Crisis	100
Freak Out	99
WDL WarJetz	101



Geschicklichkeit

Keine Testversionen in diesem Monat



Rollenspiele

Keine Testversionen in diesem Monat



Sportspiele

UEFA Challenge	96
----------------------	----



Strategie

Keine Testversionen in diesem Monat



Action-Adventures

Resident Evil CODE: Veronica X	82
--------------------------------------	----



Beat 'em Ups

Keine Testversionen in diesem Monat



Jump & Run

Keine Testversionen in diesem Monat

Resident Evil CODE: Veronica X

PLAY
ZONE HIT

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

**Für Dream-
cast-Besitzer ist
es ein alter Hut, für
PlayStation-2-Fans ein neuer
Hit – und für beide eindeutig
das beste Resident Evil!**

■ STEVE BURNSIDE Mit
neuem Haarschnitt und
zwei Pistolen macht der
Hitzkopf auch auf der
PS2 Eindruck.

Während Sony-Spieler auf *Resident Evil 4* warteten, wurden Sega-Fans mit *CODE: Veronica* bedient, dem grandiosen Dreamcast-Ableger der Serie. Auf den vierten Teil wartet die Spielewelt noch heute, doch hat Capcom ein Einsehen gehabt, und so können nun auch PlayStation-2-Spieler sich mit Claire Redfield auf die Suche nach ihrem verschollenen Bruder Chris begeben. Der wurde nämlich schon seit dem *Ur-Resident Evil* nicht mehr gesehen ...

Wo steckt Chris Redfield?

Schon im indizierten zweiten Teil der Serie suchte Claire – damals erfolglos – nach ihrem Bruder. Diesmal führt sie die Suche nach Chris



Für wen arbeitest du? Wer
hat dich hergebracht?

■ ALFRED ASHFORD Mit dem exzentrischen Besitzer der Insel ist gar nicht gut
Kirschen essen, wie Claire schon früh feststellen muss.



Damit könnte ich ein
Metallobjekt bearbeiten.

■ MIT DEM HOLZHAMMER Bei solchen Kommentaren von Claire fällt es schon
ziemlich schwer, die richtigen Lösungen für die Rätsel zu übersehen.

zunächst in die Pariser Umbrella-Zentrale, wo sie von den Wachtruppen entdeckt und nach hartem Kampf gefangen genommen wird.

Kurze Zeit später findet sie sich in einer dunklen Gefängniszelle auf einer abgelegenen Insel wieder ... Die Videosequenz, in der diese Vorgeschichte erzählt wird, zählt zu den besten Videospiel-Intros der letzten Jahre und stimmt hervorragend auf das folgende Spiele-Erlebnis ein. Eine überraschende Wendung markiert den Übergang von Einleitung zu Spiel: Claire wird von ihrem Wärter freigelassen, da ein Angriff auf die Insel für einen Ausbruch des gefährlichen T-Virus gesorgt hat – es hätte seiner Meinung nach eh keinen Sinn, sich nach draußen zu wagen. Schon wenige Meter weiter wird klar, was der Wärter gemeint hat: Die Menschen auf der Insel sind zu menschenfressenden Zombies mutiert und nur mit einem Messer bewaffnet sind Claires Überlebenschancen ziemlich gering. Auf der Flucht findet sie allerdings nicht nur eine Pistole, sondern auch einen Leidensgenossen: Der Hitzkopf Steve Burnside ist ebenfalls noch nicht vom T-Virus be-

INFO Unterschiede zum Dreamcast-Original

Nicht besser oder schlechter, sondern anders und mehr

Die Unterschiede zwischen Dreamcast- und PlayStation-2-Version des Spiels halten sich insgesamt sehr in Grenzen.

Daher gehen wir hier vorwiegend auf die Unterschiede zwischen dem Ur-CODE: Veronica und der Neuauflage „Complete Version“ (in den USA und Europa „CODE: Veronica X“ genannt) ein. Der Richtigkeit halber sei erwähnt, dass diese Neuauflage auch für den Dreamcast erschienen ist – allerdings nur in Japan. Der offensichtlichste Unterschied ist die neue Frisur von Steve Burnside – bei Capcom weiß man halt, wie man den fanatischen Anhängern einer Serie das Geld aus der Tasche zieht. Zudem gibt es drei neue Zwischensequenzen, die Albert



■ **MEHR WESKER** Die neuen Zwischensequenzen setzen die Figur des Bösewichts besser in Szene.



■ **NEUE FRISUR** Es darf darüber spekuliert werden, aus welchen Gründen Steve nicht mehr wie Leonardo DiCaprio aussieht. Links der Original-Haarschnitt, rechts die neue Frisur aus der Complete-Version.

Wesker stärker in die Handlung einbeziehen, und auch der Abspann wurde verändert. Bei der japanischen Fassung hat man am Anfang übrigens die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden – auf „Very Easy“ kann beispielsweise beliebig oft abgespeichert werden. Laut dem deutschen Vertrieb Electronic Arts soll auch das deutsche Spiel diese Auswahl bieten, unsere Testversion war allerdings nur im normalen Schwierigkeitsgrad spielbar.

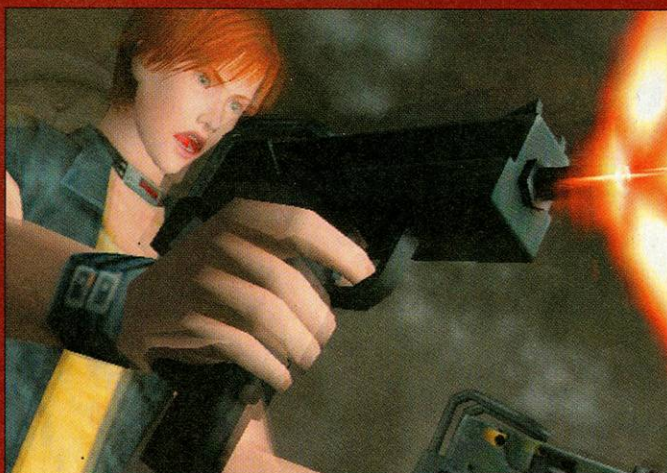


fallen und sucht nach einer Möglichkeit, von der Insel zu fliehen. Zwar hält er anfangs nicht viel von einer Zusammenarbeit, im weiteren Verlauf des Spiels werden sich die Wege der beiden aber noch oft kreuzen. In dem exzentrischen Besitzer der Insel, Alfred Ashford, finden die zwei Protagonisten bald einen gemeinsamen Feind. Doch ver-

läuft die Handlung des Spiels nicht so geradlinig, wie man zuerst annehmen könnte: Das Schicksal von Ashfords Schwester Alexia, die angeblich in einem eigenen Schloss auf der Insel wohnt, wirft immer wieder Fragen auf. Und auch das Auftauchen von Resident Evil-Veteran Albert Wesker macht die Geschichte nicht gerade durchsichtiger – der nämlich hatte seinen Tod im ersten Teil der Serie nur vorgetauscht und macht Claire nun mit über-



■ **KLEINER TIPP** Es empfiehlt sich auf jeden Fall, den resignierten Gefängniswärter vom Anfang des Spiels nicht völlig zu vergessen.



■ **DAUERFEUER** Steve Burnside vertraut lieber seinen automatischen Waffen als anderen Menschen. Den Grund für diese Einstellung erfahren Sie später.





■ **GESCHICKTES VORGEHEN** Wer gezielt herumstehende Fässer hochjagt, spart oft eine Menge Munition. Mancher Zombie ist aber auch im brennenden Zustand noch gefährlich!



■ **KEINE DVD-QUALITÄT** Die wenigen Videosequenzen im Spiel sind leider ziemlich unscharf.

menschlichen Fähigkeiten zu schaffen. Wird Claire und Steve die Flucht gelingen? Was kommt danach? Und wo steckt jetzt eigentlich Chris?

Genial inszenierter Horrortrip

Nicht nur die zahlreichen überraschenden Wendungen machen *CODE: Veronica X* zu

einer spannenden Angelegenheit. Mit suggestiven Kamerafahrten und einem filmreifen Soundtrack werden die Auftritte der zahlreichen Widersacher Claires immer wieder perfekt in Szene gesetzt. Doch nicht immer wird zuerst Spannung aufgebaut – eine gut getimte Überraschung wirkt schließlich oft viel schockierender als der lange angekündigte Auftritt eines Endgegners. Die sehr atmosphärische Soundkulisse ist dabei genauso wichtig wie die hervorragende Grafik des Spiels: Erstmals in der Serie wird die komplette Umgebung in Echtzeit berechnet, was eine frei bewegliche Kamera ermöglicht. Und die wesentlich detaillierteren Figuren und Monster wirken dank der

■ **CLAIRE REDFIELD**
Schon im zweiten Teil der Serie war sie auf der Suche nach ihrem Bruder Chris.

INFO Die Devil-May-Cry-Demo

Von Zombies zu (Halb-)Dämonen

Auch der deutschen Version von *CODE: Veronica* liegt eine spielbare Demo des kommenden Knallers *Devil May Cry* bei!

Das neueste *Resident Evil*-Abenteuer ist grafisch zwar eine Wucht, verblasst aber regelrecht gegen das kommende Capcom-Spiel *Devil May Cry*! Mit superflüssigen 60 Frames pro Sekunde holen die Entwickler dabei eine der beeindruckendsten 3D-Welten auf der PlayStation 2 aus der Hardware. Spielerisch geht *Devil May Cry* aber einen etwas anderen Weg als *Resident Evil* und präsentiert sich noch actionreicher: Dantes Schwert-Akrobatik und Zwei-Pistolen-Ballereinlagen wirken sehr spektakulär und stehen klar im Vordergrund, richtige Rätsel soll es laut den Entwicklern dabei kaum geben.



■ **DEVIL MAY CRY** Die spielbare Demo von Dantes Abenteuer beeindruckt mit superflüssig präsentierter und optisch brillanter Echtzeit-Umgebung.



hohen Auflösung gleich um einiges realistischer, als es ihre grobkantigen PSOne-Pendants damals vor statischen Renderkulissen taten. Da ist es nur logisch, dass die Zwischensequenzen zum größten Teil in der normalen Spielgrafik präsentiert werden – immerhin warten die Polygonmenschen alleamt mit einer detaillierten Mimik auf und bewegen den Mund ziemlich synchron zur (englischen) Sprachausgabe. Die ist übrigens einerseits der einzige Schwachpunkt der Präsentation, andererseits aber perfekt passend zum Ambiente der gesamten Serie – das völlig überzogene, hohe Lachen von Alfred Ashford sei als bestes Beispiel für den Trash-Faktor genannt. Die Ladezeiten zwischen den einzelnen Räumen betragen einige Sekunden und werden serientypisch mit der Animation der sich öffnenden Tür überbrückt. Selbst diese Notlösung hat Capcom kurzerhand zum Feature erhoben: Wenn hinter einer Tür irgendetwas Böses lauert, zeigt man erst eine langsame Kamerafahrt auf die Klinke und der Herzschlag der Spielfigur ist nicht nur deutlich zu hören, sondern durch das Dual-Shock-Pad sogar fühlbar.

Alles wie gehabt ...

Während die Grafik einen gewaltigen Sprung nach vorne gemacht hat, zeigt sich der eigentliche Spielablauf von *Resident Evil* nach wie vor unverändert. Mit allerlei Feuerwaffen schafft sich Claire die Zombie-Horden vom Leib, eine automatische Zielfunktion sorgt dafür, dass dem Spieler keine Höchstleistungen am Joypad abverlangt werden. Generell liegt die Schwierigkeit bei *CODE: Veronica* vor allem darin, gut mit den vorhandenen Mitteln zu haushalten. Die Munition ist zwar nicht wirklich knapp, aber verschwenden sollte man sie trotzdem nicht – oft empfiehlt es sich, einfach an einem Zombie vorbeizulaufen. Stärkere Waffen wie Explosiv-Pfeile oder Granaten sollte man sich auch für entsprechend harte Widersacher aufheben. Auch die diversen Heilmittelchen sind nicht gerade im Überfluss

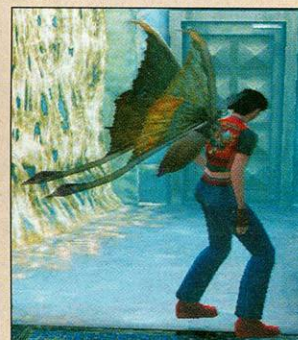
INFO Kleine Monsterkunde

Jede Menge fieser Zeitgenossen

Was wäre ein *Resident Evil* ohne stöhnende Zombies? Laut Capcom sind diese mutierten Gegner Ergebnisse eines T-Virus-Ausbruchs. Wir hätten auf einen Ausbruch aus Karl Moiks Mutantenstadt getippt ...



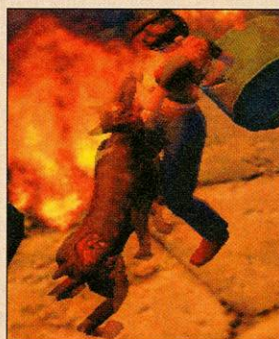
■ **RIESENSPINNE** Diese Monster verbeißen sich gerne in unsere Helden. Auch nach schwersten Verletzungen noch gefährlich!



■ **RIESENLOTTE** Insekten, die einem giftige Larven einpflanzen.



■ **ZOMBIE** Der Klassiker. Langsam und so nur in Gruppen gefährlich.



■ **HUND** Die Hunde sind schnell, am Boden aber ziemlich wehrlos.



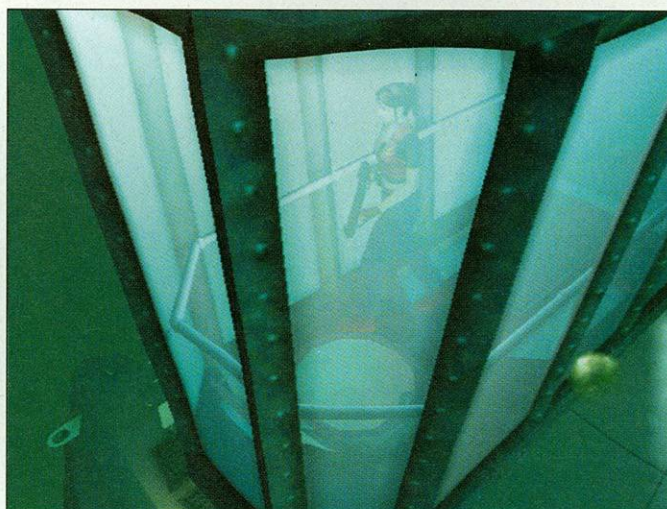
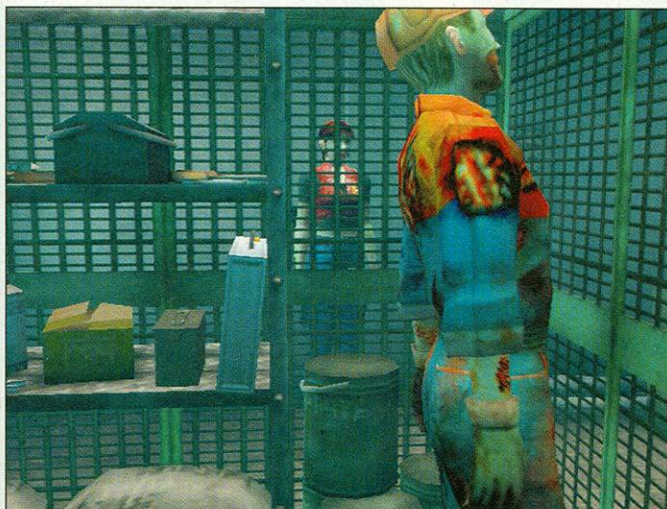
■ **FLEDERMÄUSE** Ein brennendes Feuerzeug hält sie auf Distanz.



■ **HUNTER** Hüten Sie sich vor der giftigen Version, dem Sweeper!



■ **BANDERSNATCH** Dieser neue Gegnertyp ist durch seine streckbaren Arme gefährlich. Bleiben Sie möglichst in Bewegung!



■ **KAMERA-SPIELEREIEN** *Resident Evil CODE: Veronica* ist der erste Teil der Serie, der in Echtzeit berechnete Hintergründe statt vorberechneten, statischen Bildern bietet. Die frei bewegliche Kamera bietet oftmals interessante Perspektiven – der Effekt bei Sicht durch Wasser ist zum Beispiel gut gelungen!

INFO Kleine Waffenkunde

Das Waffenarsenal des Zombiejägers

Nur mit einem Messer kann das Zerlegen der Zombies lange dauern – zum Glück feiern einige Waffen-Favoriten aus früheren RE-Episoden ihr Comeback! Wir stellen die gängigsten Waffen bei CODE: Veronica näher vor.



■ **KAMPF-MESSER** Nur im Nahkampf zu gebrauchen und wird schnell überflüssig.



■ **PISTOLE** Die erste Feuerwaffe ist noch nicht sonderlich stark. Kann später zu einer Halbautomatik (siehe Bild rechts) mit 3-Schuss-Modus und Griff aufgerüstet werden.



■ **ARMBRUST** Alternative zur Pistole. Besonders effektiv mit speziellen Explosiv-Pfeilen!



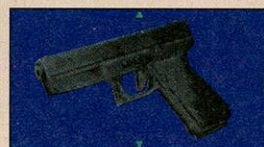
■ **GRANATWERFER** Verschiedene Munition wählbar. Zielen von weitem ist schwierig.



■ **MASCHINEN-PISTOLE** Feuert schnell und vollautomatisch. Es gibt keine Zusatz-Munition!



■ **STURMGEWehr** Noch stärker als die MP. Es gibt nur ein einziges 50%-Munitions-Paket.



■ **GLOCK 17** Normale Pistole. Die Feuerkraft lässt sich durch Aufrüsten verbessern.

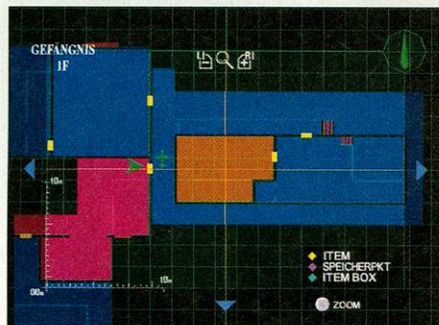


■ **SCHROTFLINTE** Der Klassiker. Besonders nützlich gegen Gruppchen von Gegnern.



■ **357ER MAGNUM** Die stärkste normale Waffe tötet jeden Standard-Gegner auf Anhieb.

vorhanden. Hierbei zeigt sich, dass *CODE: Veronica* ein echtes *Resident Evil* ist: Claire heilt sich meist mit grünen Kräutern und auch die bewährten Mischungen mit verstärkenden roten und entgiftenden blauen Kräutern funktionieren noch genauso, wie man das vom ersten Teil der Serie gewohnt ist. Ebenso



■ **ÜBERSICHTLICH** Sobald Sie die Karte gefunden haben, wird alles automatisch mitgezeichnet.

typisch und nach wie vor nervig ist das begrenzte Inventar der Heldin: Anfangs kann man gerade mal acht Gegenstände tragen, auch die späteren zehn sind noch knapp bemessen – größere Waffen verbrauchen zum Beispiel gleich zwei Plätze! Die Lösung für das Logistik-Problem sind natürlich wieder einmal die zahlreichen Holzkisten, deren gemeinsamer Inhalt auf magische Weise von jeder einzelnen von ihnen erreichbar ist. Und meist findet sich in unmittelbarer Nähe einer solchen Kiste auch die typische Schreibmaschine – selbstverständlich dienen diese auch bei *CODE: Veronica X* dazu, den Spielstand zu sichern, und wie immer kostet jede Speicherung Sie ein Farbband. Immerhin sind die diesmal wirklich in rauen Mengen vorhanden.

Rätsel ohne Anspruch

Ähnlich wie die Actioneinlagen selbst von relativ ungeübten Spielern zu meistern sind,

präsentieren sich auch die Rätsel bei *CODE: Veronica X* nicht unbedingt anspruchsvoll. In den meisten Fällen ist die Sache klar, sobald man das Problem erkannt und den zur Lösung benötigten Gegenstand gefunden hat.: Das Glasauge kommt in die Statue, der ein Auge fehlt. Das Bild kommt da an die Wand, wo es auf einem älteren Gemälde noch zu sehen ist. Und der Silberschlüssel dient natürlich dazu, die Tür mit der silbernen Verzierung zu öffnen. Gerade bei den Schlüssel(karte)n wird dem Spieler das Denken fast völlig abgenommen: Wird einer davon nicht mehr benötigt, blendet das Spiel sogar eine entsprechende Meldung ein!

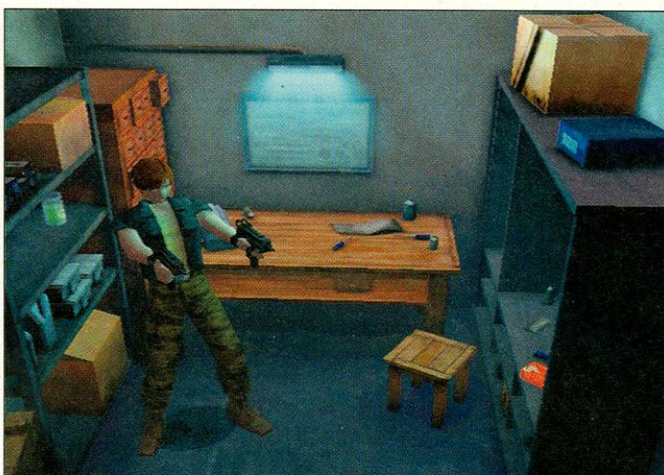
■ **CHRIS REDFIELD**
Der S.T.A.R.S.-Veteran aus dem ersten *Resident Evil* gilt seitdem als vermisst.



■ **BEKANNTER EFFEKT** Steves Matrix-artig präsentierter Sprung mit schwenkender Kamera während der gestoppten Bewegung ist eine der spektakulärsten Zwischensequenzen im Spiel.



■ **FILMREIF** Unzählige Zwischensequenzen setzen die spannende Geschichte des Spiels perfekt in Szene. Die Sprachausgabe ist dabei in Englisch gehalten.



■ **ABWECHSLUNG MUSS SEIN** Für eine kurze Zeit können sie auch die Kontrolle über Steve übernehmen, der über jede Menge Feuerkraft verfügt.



Jetzt muss man nur noch die Frage „Schlüssel weglegen?“ bestätigen. Das schafft einerseits Platz im Inventar, verhindert aber auch jegliche Grübeleien, wofür der Schlüssel denn eventuell noch gut sein könnte. Aber letztendlich liegt der Reiz des Spiels ja eh weniger in den Puzzles als vielmehr in der Spannung, welche bösen Überraschungen wohl hinter der endlich geöffneten Geheimtür lauern – oder bereits davor ...

Hervorragende Umsetzung

Bei der Umsetzung von *CODE: Veronica* auf die PlayStation 2 hat Capcom ganze Arbeit geleistet – die Unterschiede zum starken Dreamcast-Original muss man schon mit der Lupe suchen! Abgesehen von den offensichtlichen Änderungen bei der so genannten Complete-Version (daher das „X“ im Titel, siehe Extrakasten) gegenüber dem Original ist uns nichts Bemerkenswertes aufgefallen. Selbst die minimalen Fehler in den ansonsten sehr guten deutschen Texten wurden 1:1 von der Dreamcast-Fassung übernommen. Ein Kritikpunkt wäre die Qualität der Rendervideos, die gegenüber der Sega-Version nicht verbessert wurde. Mag das Intro noch klasse aussehen, die (wenigen) Videos im Spiel sind grobkörnig und blass. Hier hätten wir uns echte DVD-Qualität gewünscht! Auch die Standard-Animationen hätte man ruhig mal überarbeiten können: Wenn Claire sich auf der Stelle dreht, ohne sich zu bewegen, sieht das einfach billig aus – und die dazu eingespielten Schrittgeräusche machen's nicht besser. Auch die sonstigen Schwächen sind letztendlich die gleichen, die schon alle *Resident Evil*-Teile plagten: Das ständige Umladen von Gegenständen aus dem Inventar in Kisten und zurück nervt, die Ich-bezogene Steuerung aus wechselnden Perspektiven ist gewöhnungsbedürftig und selbst mit dem Analog-Stick eigentlich nur digital möglich. Die spannende Geschichte tröstet aber darüber hinweg und auch der Umfang stimmt diesmal – ohne Lösung ist *CODE: Veronica* wohl selbst nach einem langen Wochenende noch nicht durchgespielt. Geduldige Splatter-Fans dürfen sich übrigens freuen: Die deutsche Fassung ist nicht gekürzt und kommt im Gegensatz zu *Onimusha* ohne riesige PAL-Balken aus. Zudem liegt dem Spiel eine spielbare Demo des actionreichen Knallers *Devil May Cry* bei, das grafisch zu den besten PS2-Spielen gehört. Fans der Serie, die *CODE: Veronica* bisher mangels eines Dreamcasts noch nicht gespielt haben, werden hier ohnehin blind zugreifen, doch auch allen anderen Fans spannender Action-Adventures sei Capcoms neue Genre-Referenz wärmstens ans Herz gelegt.

Michael Pruchnicki

Michael Pruchnicki

MEIN FAZIT

Ich weiß gar nicht, wie oft ich das Spiel schon in den verschiedenen Versionen gespielt habe. Aber irgendwie macht es immer noch Spaß! *CODE: Veronica* ist nicht unbedingt perfekt und notorische *Resident Evil*-Hasser werden auch mit dieser Episode wohl nichts anfangen können. Aber die spannende Story, die starken Charaktere und nicht zuletzt die grandiose Präsentation machen das Spiel zumindest zum eindeutig stärksten Teil der Serie. Ganz im Trend der Zeit ist das Ganze weniger eine Herausforderung als vielmehr ein Erlebnis. Umso erfreulicher, dass im Gegensatz zu aktuelleren Genrevertretern wie *Onimusha* hier auch der Umfang stimmt!

Super

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

MDK 2 Armageddon	Interplay	88%
Drei verschiedene Spielfiguren und extrem abgedrehte Gags zeichnen den Nachfolger von MDK aus.		
Onimusha	Capcom	86%
Grafisch durch vorberechnete Hintergründe eine Wucht, aber leider nicht sonderlich umfangreich.		
Extermination	Sony	84%
Sonys Action-Adventure irgendwo zwischen <i>Resident Evil</i> und <i>Metal Gear Solid</i> erreicht nicht ganz die Klasse der Vorbilder.		

TEST RE CODE: Veronica X

System	PlayStation 2
Hersteller	Capcom
Genre	Action-Adventure
Spieler	1
Sprache	Dt.Texte, engl.Sprachausgabe
Preis	DM 119,95
Termin	7. September
Schwierigkeitsgrad	3 Stufen
Analog/Dual Shock	Ja/ja
Analoge Buttons (PS2)	Nein
Datenträger	DVD
Save Game	Ja, Savepunkte
Levels	–
USK-Freigabe	Ab 18 Jahren
Entwickler	Capcom

GRAFIK 85% SOUND 88% SPASS 93% GESAMT-WERTUNG **90%**

„Schaurig schön und schön spannend: Wer's noch nicht kennt, der sollte *CODE: Veronica* nicht verpassen!“



■ **HOCH HINAUS** ATV Offroad besticht durch eine hervorragende Optik, detailierte Strecken und das sehr realistische Fahrverhalten der Quad-Bikes.



■ **SPRUNGHAF** Die Computergegner kleben immer beisammen. Bleiben Sie zurück, „warten“ sie auf Sie. Fahren Sie vornweg, schließen sie schnell auf.

ATV Offroad

>> GENRE
Rennspiel
>> SPIELER
1-4
>> HERSTELLER
Sony
>> INTERNET
www.scee.com/atvoffroad

In Sonys Offroad-Rennspiel kämpft die gute Fahrphysik gegen eine schlechte Gegner-KI.

Offroad-Fans wurden auf der PlayStation 2 bisher eher noch etwas stiefmütterlich behandelt. Die Liste von Rennspielen, in denen man auch jenseits asphaltierter Pisten um die Wette fahren kann, beinhaltet ganze drei Titel. Die Entwickler von

Rainbow Studios hatten nun ein Herz für Konsolenspieler und nutzten ihre Erfahrung von dem PC-Titel *Motocross Madness* für ein ähnliches PS2-Spiel. Doch statt auf zwei Rädern durch den Schlamm zu heizen, dürfen Sie auf einem von elf Quad-Bikes

namhafter Hersteller wie Yamaha, Kawasaki und Honda Platz nehmen. Und die vierrädrigen All Terrain Vehicle (abgekürzt ATV) müssen einiges aushalten können, wenn Sie sie quer durchs Gelände jagen und mit ihnen meterweit über steile Hügel springen. Um ihnen das Renngeschehen möglichst realistisch erscheinen zu lassen, legten die Entwickler den Schwerpunkt Ihrer Arbeit auf die Fahrphysik. Die Game-Engine berechnet Fliehkräfte und achtet auf den Neigungswinkel des Untergrundes.

■ **SUPERMANN?** Für solche halsbrecherischen Tricks braucht es schon einiges an Übung und Routine. Für die Rennen sind die Stunts allerdings nicht wichtig.



Wettkampf ohne Grenzen?

ATV Offroad wartet insgesamt mit 23 verschiedenen Strecken auf, die sich auf fünf verschiedene Events verteilen. Einige der Pisten müssen erst mit dem Profi-Karriere-Modus freigeschaltet werden.

Profi-Karriere

MAXXIS National

Stadion Supercross

Freestyle-Wettkampf

Querfeldein-Enduro



Fahren Sie zehn abgegrenzte Outdoor-Strecken. Um weiterzukommen, müssen Sie mindestens Zweiter werden. Zwischendurch sollten Sie Ihr Quad in der Werkstatt auf die unterschiedlichen Streckenverhältnisse einstellen.

Messen Sie sich in den Modi Übung, Einzel- und Zeitrennen mit vier anderen Gegnern (KI oder menschlich) auf einer von zehn verschiedenen, abgegrenzten Outdoor-Strecken. Abkürzungen sind nicht erlaubt!

Hier müssen Sie in geschlossenen Stadions beweisen, wie gut Sie die Sprungsteuerung beherrschen. Die Strecken sind teilweise extrem hügelig. Auch hier gibt es die Modi Übung, Einzel- und Zeitrennen.

In riesigen Outdoor-Arealen müssen Sie über Hügel und Schanzen springen und dabei innerhalb eines bestimmten Zeitlimits möglichst viele rückgratbrechende Stunts vorführen und so Punkte verdienen.

Auch hier geht es Querfeldein durchs Gelände. Allerdings müssen Sie dabei einem Wegfeil folgen und nacheinander alle Checkpoints durchfahren. Abkürzungen sind erlaubt und sogar gewollt.

Jeder noch so kleine Fahrfehler wird sofort bestraft. So passiert es Ihnen gerade am Anfang etwas häufiger, dass Sie sich mit Sprüngen und Gewichtsverlagerung verschätzen und Ihr Polygon-Fahrer ein paar mal öfter als geplant nach einem spektakulären Abgang den Boden küsst. Um das zu verhindern, sollten Sie sich ganz genau mit der einfachen Steuerung vertraut machen. Mit dem linken Analogstick können Sie nicht nur nach links und rechts lenken, sondern auch mit Druck nach vorn oder hinten das Gewicht auf Vorder- und Hinterrufen verlagern. Letzteres ist besonders wichtig, wenn Sie Sprünge über hügelige Strecken kontrollieren wollen. Um mehr

Schwung zu bekommen, ziehen Sie am Anfang einer Steigung einfach den Analogstick zurück und drücken ihn an der Kuppe ganz schnell nach vorn.

Gut gefahren? Dumm gelaufen!

Haben Sie die Steuerung im Griff, geht's raus auf die Piste und rein in die fünf mehr oder minder verschiedenen Events. Für Fans von Spielen wie *Tony Hawk's Pro Skater* gibt es den Freestyle-Modus. Hier müssen Sie auf offenem Gelände über Hügel und unnatürliche Hindernisse springen und dabei in einem gewissen Zeitlimit möglichst viele Tricks vorführen. Jeder Fahrer hat das gleiche Repertoire von insgesamt 16 Stunts, die man bei höheren Sprüngen mit etwas Übung leicht kombinieren kann. Der Modus, der am meisten Spaß macht, ist der Querfeldein-Enduro-Wettkampf. Hier geht es in die freie Natur, wobei Sie so viel abkürzen können, wie Sie wollen. Es müssen lediglich nacheinander alle Checkpoints angefahren werden. Im MAXXIS-National sowie im Profi-Karriere-Modus müssen Sie sich auf abgegrenzten Strecken in freier Natur mit vier Computergegnern messen. Dumm ist dabei nur, dass

Sie keinerlei Abkürzungen fahren dürfen, um sich einen kleinen Vorteil vor Ihren Konkurrenten zu verschaffen. Verlassen Sie den markierten Bereich, werden Sie automatisch einige Sekunden später dahin zurückgesetzt, wo Sie die Abkürzung genommen haben. Das Gleiche gilt für den Stadion-Supercross-Modus, in dem Sie Stadions-Rennen fahren. Gerade in den letzten drei Wettbewerben



FÜR KÖNNER Besonders in der Halle sollte man sein Quad sehr gut im Griff haben.



STAUB AUFWIRBELN Die freien Offroad-Strecken machen eindeutig am meisten Spaß.



NEBLIG Der Zwei-Spieler-Modus läuft erstaunlich flüssig. Die Sichtweite wurde stark verringert.



HOHER HANDSTAND Im Freestyle-Modus müssen Sie beweisen, dass Sie gute Tricks draufhaben.

INFO Die Querfeldein-Strecken

Mit Liebe zum Detail

Besonders die Enduro-Strecken, in denen Sie völlig frei durch die Natur heizen können, zeichnen sich durch eine große Detailverliebtheit aus.

Wie viel Mühe sich die Entwickler gerade bei den grenzenlosen Outdoor-Strecken gegeben haben, merkt man erst im Freestyle-Übungsmodus, wenn man ohne Zeitlimit durch die Levels fahren kann. Yardley Station zum Beispiel ist ein großer Güterbahnhof, wo Sie über Schienen und durch Lagerhallen heizen dürfen. Auf dem Militärübungsgelände Fort Roberts stehen Ihnen Panzer im Weg oder fliegen Düsenjets über Sie hinweg. Etwas außerhalb können Sie sogar eine Giftmülldeponie entdecken! In Harp Valley müssen Sie mit hohen Sprüngen etwas vorsichtig sein, wenn Sie nicht an einer Starkstromleitung hängen bleiben wollen. Dafür können Sie aber einen Campingplatz unsicher machen. Bei so viel Liebe zum Detail fehlen eigentlich noch unbeteiligte Einwohner, die verschreckt vor Ihnen davonlaufen.

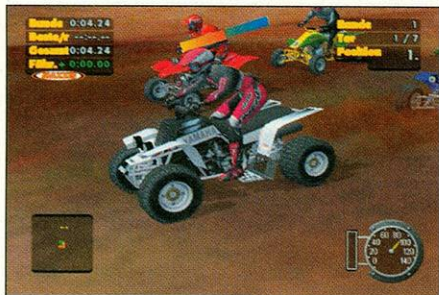


■ TIEFFLIEGER In Fort Roberts zischen sogar Düsenjets über Ihren Kopf hinweg.



■ ZUGUNGLÜCK Im Yardley Station müssen Sie vorsichtig sein beim Überqueren der Gleise.

kommt der größte Kritikpunkt an *ATV Offroad* zum Tragen: die Gegner-KI. Fallen Sie aus Gründen fahrerischer Inkompetenz weiter zurück, treten die anderen ein biss-



■ FOLGE DEM PFEIL! Auf den Offroad-Strecken finden Sie sich dank des Richtungspeils gut zurecht.



■ QUAL DER WAHL Die Wahl des richtigen Quad-Bikes, je nach Strecke, ist enorm wichtig.

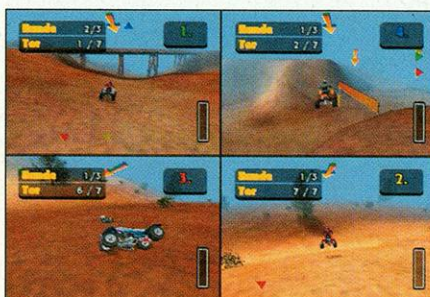


■ ELEGANTER ABGANG An solche Anblicke sollten Sie sich als Anfänger schon mal gewöhnen.

chen auf die Bremse und lassen Sie aufholen. Rasen Sie dann an ihnen vorbei und fahren perfekt, hängen sie Ihnen trotzdem ganz dicht am Heck. Außerdem rotten sich Ihre Konkurrenten mit Vorliebe gleich nach dem Start zu einem Grüppchen zusammen und kleben für den Rest des Rennens ganz nah aneinander. Komischerweise behindern sie sich dabei so gut wie nie. Unfair: Bei Stürzen müssen Sie sich erst sekundenlang den Flug Ihres Piloten anschauen, bis Sie dann endlich an den Ausgangspunkt Ihres Unfalls zurückgesetzt werden. Passiert dagegen einem Computergegner dasselbe Missgeschick, erscheint er sofort wieder da, wo er auch ohne den Sturz gewesen wäre!

Technisch überzeugend

Eigentlich schade, dass dadurch der Spielspaß so gewaltig getrübt wird, denn ansonsten wäre *ATV Offroad* ein höchst motivierendes Rennspiel, das auch grafisch einiges her macht. Die Quads bewegen sich superflüssig durch flimmerfreie Areale. Und gerade die Enduro-Strecken zeichnen sich durch viele Details (schön modellierte Bäume, Gebäude und künstliche Hindernisse) und eine ungeheure Sichtweite aus. Letzte-



■ KURZSICHTIG Im Vierspieler-Modus ist die Sichtweite noch geringer. Es bleibt aber übersichtlich.



MEIN FAZIT

Gut

Es ist mir unbegreiflich, wie man so viel Arbeit in die Fahrphysik stecken kann und dann gleichzeitig die Gegner-KI so vernachlässigt. Denn so viel Spaß es auch macht, mit dem Quad-Bike durch offene Areale zu heizen, so frustrierend ist es mit der Zeit, sich auf den abgegrenzten Pisten mit den dummen Computer-Piloten zu messen. Wer darüber hinwegsehen kann und vielleicht sowieso lieber im Freestyle-Modus ein paar Tricks probiert, der bekommt mit *ATV Offroad* ein recht abwechslungsreiches und technisch durchaus gelungenes Offroad-Rennspiel.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Smuggler's Run Take 2 **81%**

Zwar geht es hier nicht um irgendeinen sportlichen Wettkampf, aber die Areale sind auch weitläufig und groß.

4x4 Evolution Take 2 **76%**

Offroad-Rennspiel, bei dem Sie durch die Natur heizen und viel Zeit mit dem Tuning Ihres Lieblingsjeeps verbringen dürfen.

Wild Wild Racing Ubi Soft **75%**

Hier wird das Offroad-Vergnügen zwischendurch leider immer mal von einigen Slowdowns getrübt.

res allerdings nur im Einzelspielermodus – ab zwei menschlichen Teilnehmern im Splitscreen-Modus wird es etwas nebliger im Hintergrund. Auch der grungige Soundtrack bietet eine nette Auswahl an passender Hintergrundmusik. Zwar sind Titel wie Soundgardens „Spoon Man“ schon etwas älter, was sie aber nicht schlechter macht.

Stefanie Schwarz



■ TRICKREICH Die fünf Offroad-Strecken glänzen mit vielen witzigen Details und Weitläufigkeit.

TEST ATV Offroad

System	PlayStation 2
Hersteller	Sony
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	23 Strecken
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
DVD	Rainbow Studios

GRAFIK **86%** SOUND **80%** SPASS **77%** GESAMT-WERTUNG **81%**

„Dank der grauenhaften Gegner-KI gibt es leider doch einige Punktabzüge in der B-Note.“

MAGIC

Die Zusammenkunft®
SAMMELKARTENSPIEL

Ein Spiel wie kein anderes!



Bei **Magic: Die Zusammenkunft®** bestimmst du wo es lang geht. Das erfolgreichste Sammelkartenspiel der Welt ist die absolute Herausforderung für deinen Verstand. Du brauchst Nerven aus Stahl um bei diesem Spiel zu bestehen.

Es gibt keinen besseren Einstieg bei **Magic: Die Zusammenkunft®** als das Starter Set der 7. Edition. Es enthält alles, was zwei Spieler für ihr erstes Spiel brauchen. Die CD-Rom führt euch schrittweise durch euer erstes Spiel.

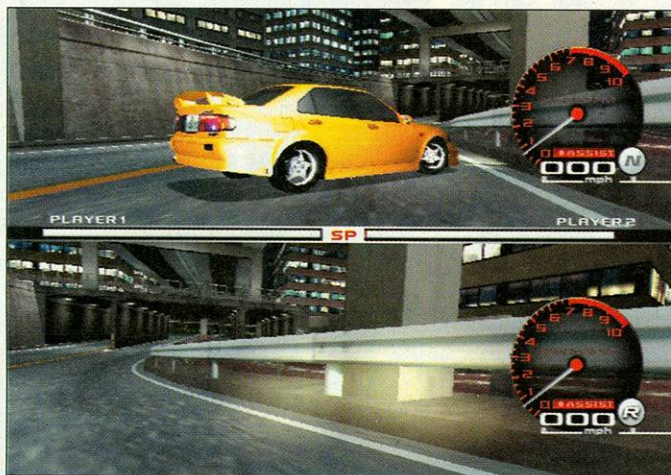
Magic: Die Zusammenkunft®: teste das Original

Bitte schickt mir die kostenlose Demo-CD
von **Magic: Die Zusammenkunft®**.

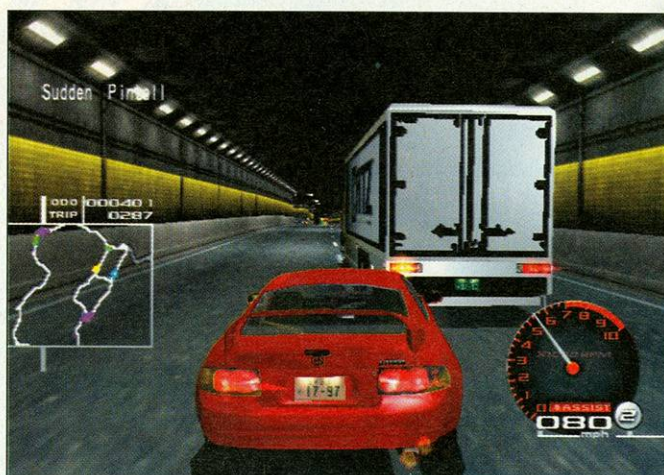
Vorname: _____ männlich/weiblich: _____
Name: _____
Straße: _____ Hausnummer: _____
Stadt: _____ PLZ: _____
Land: _____ Geburtsdatum: ____ / ____ / ____
E-Mail Adresse: _____



Alle eingetragenen Warenzeichen, einschließlich der Charakter-Namen und ihrer prägenden Wesenszüge, der "Mana"-Symbolen und dem Farben-Permutation, sind Eigentum von Wizards of the Coast, Inc. © 1993-2001 Wizards.



EINSAME ZWEIKÄMPFER Im Zweispielermodus ist sämtlicher Verkehr von den Straßen verschwunden, was die Rennen kurz und eintönig macht.



ENGPASS Wechselt ein Mehrachser vor Ihnen die Fahrbahn, sollten Sie zusehen, dass Sie nicht zwischen ihn und die Wand geraten.

Tokyo Extreme Racer

>>GENRE
Rennspiel
>>SPIELER
1-2
>>HERSTELLER
Ubi Soft
>>INTERNET
www.ubisoft.de

Geschwindigkeitsduelle zwischen Lastwagen und Leitplanken: In Tokio sind die Raser los.

Hey, die Nacht-Strecke sieht ja richtig cool aus! „Schon. Allerdings besteht das ganze Spiel nur aus Nachtstrecken.“ Und das wirkt während der ersten paar Runden zwar

AFTER DARK Nach Einbruch der Dunkelheit beginnt auf Tokios Straßen der Kampf um Geld und Ruhm.

noch recht schick, doch spätestens nach einer Stunde Spazierfahrt durch ein endloses Schwarz-Grau-Gelb aus Beton, Asphalt und Umleitungspfeilen regt sich der Wunsch nach Abwechslung. Die dem zugrunde liegende Idee sieht wie folgt aus: Spät nachts, wenn die Wagen der meisten braven Bürger in ihren Garagen schlummern, liefern sich auf den Straßen Tokios berühmte Verkehrsraubauken Kopf-an-Kopf-Duelle. Sie haben nun die Gelegenheit, aus drei unterschied-

lich temperamentvollen Klassen von No-Name-Schlitten einen fahrbaren Untersatz zu wählen und während der folgenden Spiel-Nächte kräftig mitzumischen. Bevor Sie sich in den Quest-Modus stürzen, empfiehlt es sich, den Free-Ride-Modus anzuwählen, um sich mit Verkehrsnetz und Fahrzeug vertraut zu machen und in Einzelrennen erste Wettkampf-Erfahrung zu sammeln.

Der Weg nach oben

Versuchen Sie schließlich Ihr Glück im Karriere-Modus, so steht Ihnen vorerst nur ein kleiner Teil des Straßensystems offen, in dem Sie sich jedoch frei bewegen dürfen. Mit wachsendem Erfolg verschwinden nach und nach die zahlreichen Absperrungen am Streckenrand und geben den Zugang zu neuen Ausfahrten und Stadtvierteln frei. Das eigentliche Spiel besteht nun darin, die rund 400 illegalen Rennstars auf der eingeblendeten Karte ausfindig zu machen, herauszufordern und im Fahrduell zu schlagen. Die interessanteste Komponente stellen dabei die übrigen Verkehrsteilnehmer dar, die Sie mit Geschick und Kaltschnäuzigkeit gegen Ihren Rivalen ausspielen können. Bedrängen oder rammen Sie beispielsweise einen Lkw aus der richtigen Position, so wird der Fahrer oft auf einen anderen Fahrstreifen ausweichen oder ins Schlingern geraten. Gelingt es Ihnen, solch ein Manöver in einer engen Tunnelpassage abzuführen und sich schnell genug aus dem Staub zu machen, dürfte Ihr Verfolger für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt sein. Gerade diese Überhol-Aktionen und die recht realistischen Reaktionen der „Zivilisten“ machen die Rennen interessant. Leider befinden sich jedoch insgesamt nur wenige Fahrzeuge auf den Autobahnen und im Split-screen-Modus sind die Straßenzüge – wohl zugunsten der superflüssigen Per-

formance – völlig verlassen. In diesen Passagen entscheiden eigentlich nur Geschwindigkeit und Kenntnis der relativ unproblematischen Strecken über Sieg und Niederlage; wer sich in einem flotten Wagen die Führungsposition gesichert hat, wird sie kaum wieder loswerden. Gut gelungen wiederum sind die Charaktere Ihrer Gegenspieler, ihre Tücken und Schwachpunkte. So mag ein Rivale immer wieder versuchen, Sie zwischen fremden Fahrzeugen einzuklemmen, und ein anderer auf der Geraden regelmäßig die Nase vorne haben, sich in den Kurven jedoch Blößen geben. Nach jedem Duell erhalten Sie Bares (auch für Verlierer gibt's einen Trostpreis), für das Sie sich neue Wagen zulegen oder Ihr aktuelles Geschoss aufmotzen können. Freie Hand haben Sie übrigens auch bei der Musikauswahl an der umfangreichen Juke-Box, deren Repertoire allerdings eher durch Quantität als durch Qualität auffällt.

MEIN FAZIT **Gut**
Tokyo Extreme Racers arcadelastiges, aber sauberes Fahrverhalten bei einer konstanten Framerate von 60 Bildern pro Sekunde wäre vorbildlich, verbräute man nicht im Gegenzug einen Großteil dieser Fahrerei auf leer gefegten, stockdunklen Strecken. Das wird auf Dauer nicht nur optisch etwas öde. Die pflichtgemäß eingebaute Zweispieler-Option kann man so meiner Meinung nach getrost in den Ausguss kippen. Unbestreitbares Herzstück des Titels stellt jedoch der Quest-Modus dar und hat man erst seinen ersten Duellsieg um Haaresbreite verpasst, lässt sich das Verlangen nach einer deftigen Revanche und einem schnelleren Motor nur noch schwer zügeln.

Alternativen

Was ich Ihnen sonst noch empfehlen kann:

Gran Turismo 3: A-Spec Sony **93%**

An spielerischem Umfang und grafischer Brillanz ist der Rennspiel-Überflieger auf der PS2 derzeit nicht zu überbieten.

Rumble Racing Electronic Arts **86%**

Die Jagd nach Power-ups und coole Stunts verpassen dem Funracer das gewisse Etwas, das Tokyo Extreme Racer fehlt.

Ridge Racer V Namco **82%**

Wenn Sie lieber bei Tageslicht durch schwüle Metropolen heizen, liegen Sie bei Namcos PS2-Starttitel richtig.

INFO Straßenduell

Angemacht und abgehängt

Nur wer den gnadenlosen Zweikampf nicht scheut, wird König der Straße. Doch die Konkurrenz schläft nicht und fährt mit heißen Reifen.

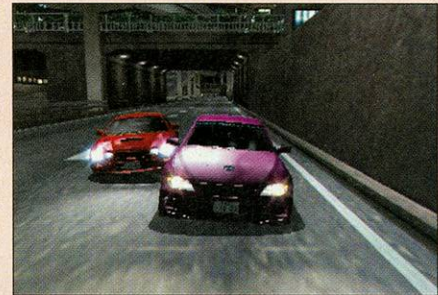
Um sich einen Namen als verwagener Fahrkünstler zu machen, müssen Sie erst einmal die alten Renn-Hasen der Stadt ausfindig machen. Glücklicherweise zeigt Ihnen die Karte auf der linken Bildschirmseite an, welche gegnerischen Fahrer sich in Ihrer Umgebung befinden. Das gelbe Symbol stellt Ihren Wagen dar, blaue Symbole entsprechen unbekannten Gegnern, Grüne wurden schon bezwungen, Rote hingegen waren Ihnen in den bisherigen Rennen überlegen. Haben Sie einen Rivalen eingeholt, dürfen Sie ihn zum schweißtreibenden Duell fordern.



DER DA! Ernsthafte Konkurrenten erkennen Sie an einem farbigen Symbol über dem Wagen.



HART AUF HART Je mehr Vorsprung Sie gewinnen, desto schneller verliert Ihr Rivale Energie.



EN GARDE Erscheinen zwei rote Energiebalken, können Sie den Gegner mit der Lichttupe reizen.

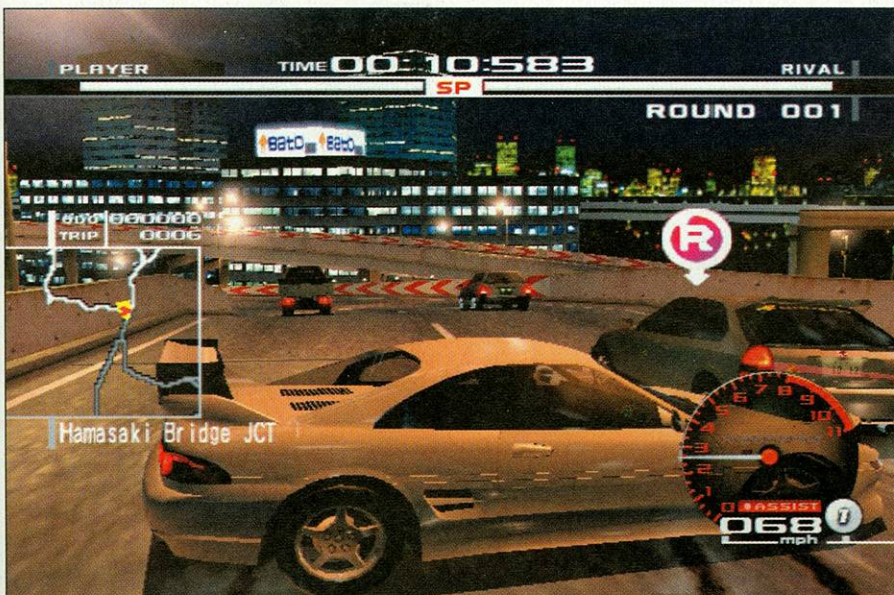


SIEGER Wer sich am längsten vorne behauptet, gewinnt mit dem Rennen Geld und Ansehen.

Durch das kühle Nacht- und Nebel-Ambiente drückt sich das Spiel auch um Grafikfeinheiten wie Hintergrundtexturen und hohe Sichtweite. Glänzende Autos, nette Scheinwerfereffekte, Schattenspiele zwischen den Straßenlaternen und jenseits der Asphaltwüste größtenteils durch Lichtpunkte angedeutete Brücken, Wolkenkratzer und Werbetafeln: Recht viel mehr

gibt das nächtliche Tokio grafisch nicht her. Der Gesamteindruck ist technisch okay, allerdings auf Dauer recht trostlos – und immer wieder findet man sich im Optionsmenü wieder, auf der Suche nach einem bisher übersehenen Icon, das es einem erlaubt, etwas mehr Leben – also Verkehr – auf die Pisten zu holen.

Stefanie Schetter



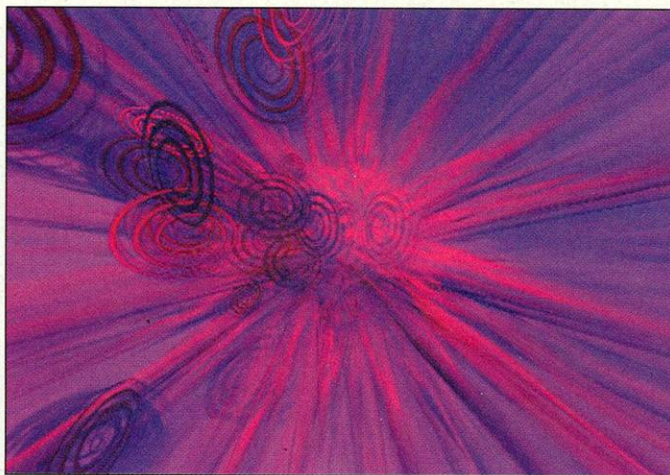
AUSSER KONTROLLE Besondere Aufmerksamkeit wurde den Lichtspiegelungen auf dem Fahrzeuglack gewidmet. Stößt ein Fahrzeug auf ein anderes, so wird dieses physikalisch glaubwürdig abgedrängt.

TEST Tokyo Extreme Racer

System	PlayStation 2
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Rennspiel
Spieler	1-2
Sprache	Englisch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Mittel	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	5 Modi, 125 Wagen
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
DVD	Crave

GRAFIK 75% SOUND 65% SPASS 78% GESAMT-WERTUNG **77%**

„Für Nachteulen und Tuning-Fans eine Freude, grafisch wie spielerisch jedoch recht abwechslungsarm“



■ **ÜBERDOSIS?** Stellen Sie sich solche Bilder in Bewegung und in wechselnden Farben vor. Das packt der stärkste Magen nicht länger als fünf Minuten.



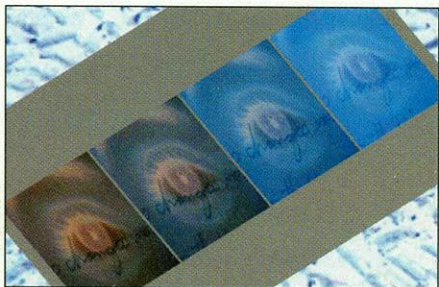
■ **AUSWAHL 3D-Objekte, 2D-Grafiken, Fotos und Videoclips** stapeln sich im Menü – einzeln langweilig, kombiniert gesundheitsgefährdend.

Moderngroove: Ministry of Sound Edition

» GENRE
Musik-Anwendung
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Ubi Soft
» INTERNET
www.ministryofsound.com

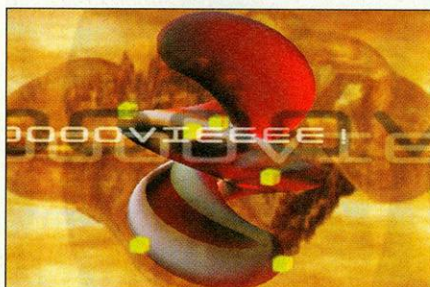
Schnell und grell: Nach diesem optischen **Overkill sind Sie reif für eine Sehnerven-Transplantation.**

Als „das ultimative Lifestyle-Accessoire des Sommers“ preist Ubi Soft sein lizenziertes Anwendungsprodukt für die PS2 an und nimmt dem Käufer knapp 60 DM dafür ab. Glücklicherweise verschafft einem bereits der erste Blick auf die Packungsrückseite eine gute Vorstellung davon, was man für sein Geld bekommt: „Dynamisch generierte Visuals“ zu „über 5 Stunden der aktuellsten Dance Hymnen“, mit insgesamt knapp 2.000 einblendbaren Grafikelementen und der Möglichkeit, per Tastatur Texte auf den Bildschirm zu schreiben. Das laut Ubi Soft „innovative Gameplay“ sieht folgendermaßen aus: Sie machen die Konsole an, legen die Scheibe ein und nach sattem 75 Sekunden Ladezeit werden Sie mit einem elektronischen Klangteppich berieselt, begleitet von hypnotisch pulsierenden Fantasieformen und zusammenhanglosen Videoschnipseln.



■ **NEGATIV** Mit den Analogsticks drehen Sie beispielsweise Objekte vor dem Hintergrund.

Wenn Sie jetzt die Knöpfe und Sticks auf Ihrem Controller betätigen, wechseln die durcheinander fließenden Grafikbausteine die Farbe, flackern, verändern ihre Bewegung oder es tauchen „Effekte“ wie Blasen auf. Falls Sie sich zu diesem genialen Konzept noch mehr „Spieltiefe“ wünschen und nach Ihren ersten künstlerischen Experimenten noch klar genug sehen können, um die Start-Taste auf Ihrem Pad zu finden, dürfen Sie diese jetzt drücken. Nun gelangen Sie in ein kleines Menüsystem, in dem Sie sich die spannenden DJ-Karrieren von Tall Paul, Paul DaKeyne, Ferry Corsten, Krafty Kuts und Paul Jackson durchlesen oder einen ihrer jeweils zwölf Tracks plus diverse Mixes anwählen können. Dazu lassen sich verschiedene Sternchen, Spiralen, Fotos etc. in die „Playlist“ laden, aus der Sie die entsprechenden Elemente in den rhythmisch flimmernden



■ **LAGEN ÜBER LAGEN** Selbst getippte Texte (über Pad oder Tastatur) scrollen über den Schirm.

Video-Matsch einfügen dürfen. Eine Möglichkeit, besonders augenkrebsverdächtige Eigenkreationen für die Nachwelt abzuspeichern, existiert nicht. Welch ein Segen.

Stefanie Schetter



MEIN FAZIT

Schwach

Dieses „Vollprodukt“ erinnert mich von der spielerischen Qualität her verdammt an den Ladezeiten-Bildschirmschoner von *Fur Fighters*, wo man durch Blasen-Tunnel fliegen und Quietsch-Töne dazu einspielen konnte. Mein Tipp: Kaufen Sie sich zum selben Preis ein *Magisches Auge*-Buch und die neueste *Ministry of Sound*-CD. Oder falls Sie ernsthaft mit Musiktracks und psychedelischen Videos experimentieren wollen, holen Sie sich den *MTV Music Generator 2*.

TEST Ministry of Sound

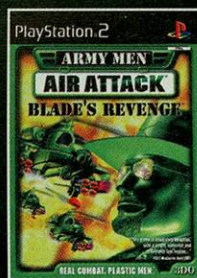
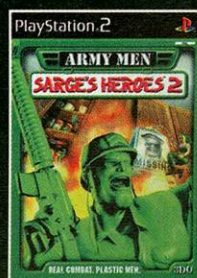
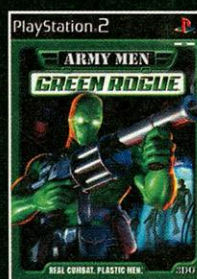
System	PlayStation 2
Hersteller	Ubi Soft
Genre	Musik-Anwendung
Spieler	1
Sprache	Englisch
Preis	DM 59,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
Nicht vorhanden	Nein
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/nein	60 Tracks, rund 2.000 Grafikelemente
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Eingetragen
Datenträger	Entwickler
DVD	Moderngroove
GRAFIK	SOUND
—	—
SPASS	GESAMT-WERTUNG
—	—

„Da es sich um ein Anwendungsprogramm handelt, vergeben wir keine Wertung.“

„Soll ich Dir ein Liedchen auf meiner Bazooka spielen?“

Riff

ARMY MEN



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

3DO



www.de.infogrames.com



AUSGELASSENE FREUDE Dwight Yorke feiert seinen Führungstreffer gegen die Madrilenen. Die Gesichter der Spieler und die Jubelszenen nach Toren sind den Entwicklern besonders gut gelungen.

UEFA Challenge

»GENRE
Fußball
»SPIELER
1-2
»HERSTELLER
Infogrames
»INTERNET
www.uefachallenge.com

Eine teure Lizenz und internationale Stars – was kann da schief gehen? Leider viel zu viel!

Die Grundvoraussetzungen für ein gutes Fußballspiel hätten bei diesem Titel gar nicht besser sein können: Das Entwicklerteam Sheffield House durfte nicht nur über die offizielle UEFA-Lizenz verfügen, sondern auch mit neun Weltstars, darunter Luis Figo und Stefan Effen-

berg, „zusammenarbeiten“, um das nötige Feintuning am Gameplay vorzunehmen. Gebracht hat dies leider nicht allzu viel. Das Geschehen auf dem Platz plätschert ohne große Höhepunkte vor sich hin. Besonders die vielen und vor allem zu leichten Torerfolge sorgen eher für Frust als für Spielspaß. Durch eine äußerst dürrtge Gegner- und vor allem Torhüterintelligenz kann es nämlich schon mal vorkommen, dass es selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad zu einem halben Dutzend oder mehr Toren in einer einzigen (!) fünfminütigen Halbzeit kommt. Die vielen Treffer fallen nicht zuletzt wegen des unausgewogenen Spielgeschehens und der ebenfalls nicht berauschenden Kollisionsabfrage. Auch die Ballphysik hätte nochmals überarbeitet werden müssen, um wenigstens ein Fünkchen Realismus zu bieten. Zumindest grafisch ist das Spiel einigermaßen okay. Ordentliche Animationen und eine durchweg gute Präsentation lassen zumindest ein paar der spielerischen Schnitzer wieder vergessen. Auch in puncto Spielmodi kann sich *UEFA Challenge* sehen lassen. Neben obligatorischen Spielarten dürfen Sie in der Club

DER 116-MIL-LIONEN-MANN Luis Figo ist durch seinen Transfer zu Real Madrid zum absoluten Superstar avanciert.



MEIN FAZIT

Geht so

Tja, wo fang ich an? *UEFA Challenge* bietet zwar einige ganz nette Ansätze und ist beileibe nicht das schlechteste Fußballspiel auf der PS2, so richtig mitreißen kann es aber auch nicht. Dafür ist der Spielablauf zu „unrund“ und unrealistisch. Absolut nervtötend sind die unerklärlich langen Ladezeiten und vor allem die künstliche Dummheit der Torhüter, die schnell jede Spiellaune vermiest.



UNTER KONTROLLE Bei Standardsituationen dürfen Sie Härte und Richtung des Schusses bestimmen.



LIZENZWIRRWAR Bei den Nationalteams tragen nur die neun lizenzierten Stars Originalnamen.



NACHSCHUSS! TOR! In vielen Fällen können Sie durch konsequentes Nachsetzen zum Erfolg kommen.

Challenge ein Team durch mehrere Spielzeiten zu Erfolgen führen. Insgesamt bietet das Spiel über 100 Club- und Nationalmannschaften. Die vielen einstellbaren Details, die an sich recht interessanten Spielmodi und die ordentliche Grafik rechtfertigen aber trotzdem keine Ladezeiten von weit über einer Minute.

Wolfgang Fischer

TEST **UEFA Challenge**

System	PS2
Hersteller	Infogrames
Genre	Fußball
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,95
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/Nein	–
Analog Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
DVD	Infogrames Sheffield House

GRAFIK 70% SOUND 61% SPASS 60% GESAMT-WERTUNG **60%**

„Aufgrund gravierender spielerischer Mängel reicht es nur für einen hinteren Mittelfeldplatz.“

Gewinnspiel

Red Faction

Gewinnspiel Red Faction

THQs spannender Ego-Shooter hat gleich einen fulminanten Start hingelegt und schoss nicht nur in die Top 3 der Verkaufscharts, sondern wurde auch von Ihnen zum derzeit beliebtesten Spiel gekürt. Als kleines Dankeschön packte Hersteller THQ ein paar Fan-Pakete zusammen, die jeweils ein T-Shirt mit coolem *Red Faction*-Logo, ein Poster, ein PS2-Spiel und eine fette Wasserpistole enthalten.

8 x Fan-Paket Red Faction mit jeweils einem Poster, einem PS2-Spiel Red Faction, einem T-Shirt und einer Wasserpistole.

Damit Sie sich einen dieser coolen Preise sichern können, müssen Sie zunächst noch folgende Frage beantworten:

**Wie heißt die heroische
Anführerin der Red Faction?**

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

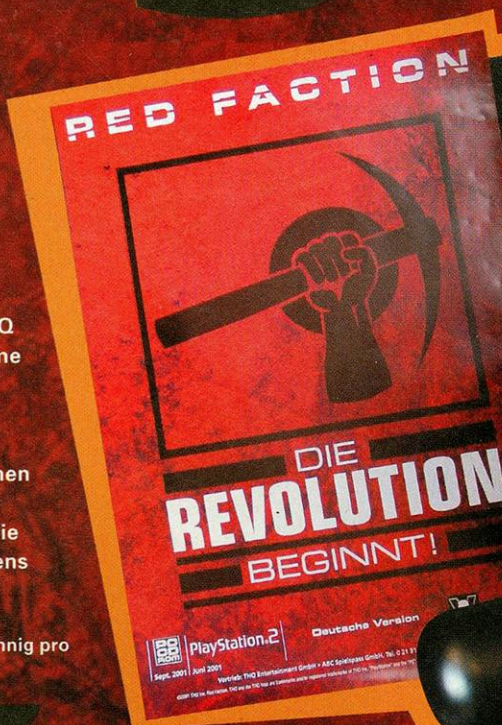
Teilnahmeschluss ist der 5. September 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von THQ und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.

Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

*(Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50)

THQ

TM





■ **SPRUNGHAF** Manche Strecken führen über Land, Wasser und sogar durch die Luft. Die Autos können aber problemlos über das Meer hüpfen.



■ **AUSGEKNOCKT** Besonders wenn man führt, kämpfen die computergesteuerten Gegner sehr unfair und hauen einen kurz vor dem Ziel noch weg.

Wacky Races

» GENRE
Rennspiel
» SPIELER
1-4
» HERSTELLER
Infogrames
» INTERNET
www.infogrames.de

Solider und spaßiger Funracer mit Zeichentrickfiguren, die kaum noch jemand kennt.

Schon auf der PSone war dieses Genre bei den Entwicklern sehr beliebt: Funracer mit Zeichentrickfiguren. Auf der PlayStation 2 sind wir bisher davon weitgehend verschont geblieben. Doch jetzt kommt einer, der tatsächlich eine Bereicherung ist. *Wacky Races* basiert auf einer gleichnamigen Zeichentrickserie aus dem Hause Hanna-Barbera. Das sieht man dem Spiel auch an. Die durch Cel-Shading entstehende Zeichentrickoptik ist wohl nicht jedermanns Sache.



■ **JEDER GEGEN JEDEN** Zu viert können Sie auch in großen Arenen gegeneinander kämpfen.

Dafür hat *Wacky Races* sonst alles, was ein guter Funracer braucht. Mehr als 20 abwechslungsreiche Rennstrecken, lustige Power-ups und Waffen, die sich je nach Charakter unterscheiden. Das Ganze lässt sich im Arcade- oder Abenteuermodus spielen. Im Letzteren sind eine ganze Menge Boni wie etwa Waffen oder Strecken freizuspielen, wenn man die Herausforderungen gewinnt. In der Arcade-Variante gibt es mehrere Möglichkeiten: Zeitrennen, Einzelrennen und Pokale. Die zu gewinnen ist mit der eingängigen Steuerung sehr einfach. Eigentlich benötigt der Spieler neben dem Analogstick nur die X-Taste als Gaspedal und die anderen Tasten für die Waffen. Im Zwei- bis Vierspielermodus ist das fast noch lustiger. Hier gibt es auch eine Kampfdisziplin, bei der in verschiedenen Arenen der Stärkste gewinnt. Ein bisschen unfair sind nur die computergesteuerten Gegner. Die schießen einen gerne kurz vor der Ziellinie noch ab. Technisch gibt es dagegen nichts auszusetzen:



■ **FARBENFROH** Auch in der Ego-Perspektive fällt auf: *Wacky Races* ist vor allem sehr bunt.

Albrecht Ott

MEIN FAZIT

Wacky Races ist ein sehr lustiger Funracer, der mit verrückten und anspruchsvollen Rennstrecken aufwartet. Optisch liegt das Spiel nicht auf der Höhe der Zeit (das ist aber sicherlich Absicht), technisch dagegen ist er sehr solide. Auch am Umfang gibt es kaum etwas auszusetzen, mit abwechslungsreichen Kursen und Spielmodi ist doch einiges geboten. Nur die Strecken könnten etwas länger sein. Und einen Innovationspreis gewinnt *Wacky Races* auch nicht: Ein guter PS2-Klon von *Crash Team Racing*.

Gut

Mit 60-Hertz-Option läuft das Spielgeschehen immer flüssig und schnell über den Bildschirm.

Albrecht Ott

TEST Wacky Races

System	PlayStation 2
Hersteller	Infogrames
Genre	Rennspiel
Spieler	1-4
Sprache	Deutsch
Preis	DM 119,-
Termin	Erhältlich

Schwierigkeitsgrad	Save Game
Variabel	Ja (automatisch)
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	22
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ohne Altersbeschränkung
Datenträger	Entwickler
CD	Infogrames Heroes

GRAFIK

SOUND

SPASS

GESAMT-
WERTUNG

60%

68%

78%

76%

„Ziemlich buntes und süßes Rennspiel, das aber auch ältere Rennspielfans begeistern dürfte“

■ **MIT ALLEN MITTELN** Fairness wird bei *Wacky Races* nicht gerade groß geschrieben.



■ **DAS ZIEL IM GRIFF** Da Linda nicht springen kann, hält sie sich mit dem Schal an der Umgebung fest und benutzt ihn als riesige Schleuder für sich selbst!



■ **IMMER WIEDER** Bei Freak Out kommt man um diese vollbusigen Damen nicht herum – es sind nämlich die einzigen Gegner in den normalen Levels!

Freak Out

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

Treasures neues Spiel Freak Out ist äußerst schräg und originell – aber reicht das alleine schon?

In der Rolle der Heldin Linda müssen Sie bei Treasures neuestem Spiel aus Ihren zwölf Schwestern Dämonen austreiben. Da kommt's gerade recht, dass der auf Linda angesetzte Dämon nur ihren Schal erwischt hat und sich in dieser Form sogar als hilfreicher Begleiter entpuppt! Mit dem linken Analogstick steuern Sie Linda, die sich aufgrund ihrer kurzen Beine nur langsam bewegen und nicht springen kann. Hier schafft der dämonenbesessene Schal Abhilfe: Mit dem rechten Analogstick können Sie jeden Punkt der Umgebung oder

eines Gegners greifen und Linda vorwärts katapultieren – oder auch gegen den Gegner, was mehr Schaden als das ebenfalls mögliche Zerren verursacht. Es gibt nur eine Hand voll Levels, in denen Sie eh nur genug Punkte sammeln müssen, um die Türen zu den zwölf Endgegner-Schwestern zu öffnen. Alternativ können diese Punkte für eine besonders starke Exorzismus-Attacke genutzt werden. Die knallbunte Grafik ist zwar detailarm, bietet aber einige wirklich gelungene Effekte.

Michael Pruchnicki



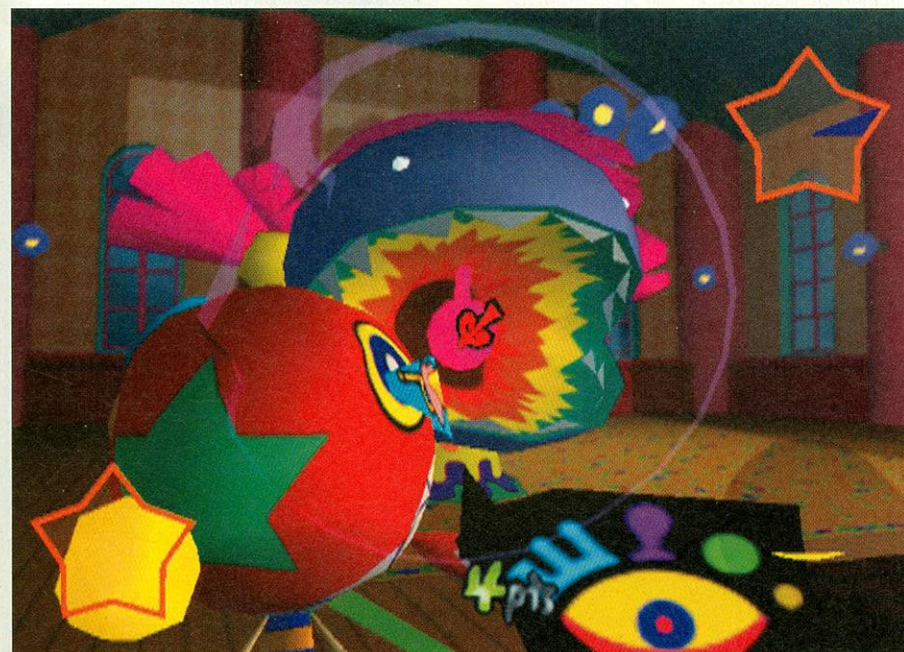
■ **DER REIHE NACH** Mit der Zeit öffnen sich hier immer mehr Türen zu neuen Levels und Endgegnern.



MEIN FAZIT

Geht so

Ich mag eigentlich originelle Konzepte und auch die seltsame Grafik von *Freak Out* könnte mich im Gegensatz zu so manch anderem nicht abschrecken. Trotzdem kann mich das Spiel nicht wirklich überzeugen: Die normalen Levels sind extrem öde und wirken aufgesetzt – wie bei vielen Treasure-Spielen sind die Endgegner die wahren Stars. Doch leider sind diese schnell durchschaut und die Taktiken gegen sie ähneln sich auch oft. Kein Wunder, ist doch die Bewegungsfreiheit von Linda arg begrenzt. Oft kämpft man ohnehin mehr mit der ungünstigen Kameraführung als mit den Gegnern. Von den Action- und Technik-Profis bei Treasure hätte ich nicht nur grafisch mehr erwartet!



■ **GROSSMAUL** Die Endgegner haben meist einen besonders verwundbaren Punkt – hier sollten Sie etwa am besten an der Zunge zerren! Leider ist die comicartige Grafik insgesamt sehr detail- und texturarm.

TEST Freak Out

System	PlayStation 2		
Hersteller	SWING!		
Genre	Action		
Spieler	1		
Sprache	Englisch		
Preis	DM 119,95		
Termin	Erhältlich		
Schwierigkeitsgrad	Save Game		
Mittel	Ja, bei der Levelauswahl		
Analog/Dual Shock	Levels		
Ja/ja	15+		
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe		
Nein	Ab 6 Jahren		
Datenträger	Entwickler		
CD	Treasure		
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT-WERTUNG
60%	73%	60%	61%

„Das originelle Spielkonzept kann nicht über die fehlende Abwechslung hinwegtäuschen!“



■ **BAHNSCHRANKE** Hier ist der Zugang zum Feuer wegen der Bahngleise stark eingeschränkt.

■ **FLAMMENDES INFERNO** Feuer im Hochhaus ist sehr gefährlich. Doch Rettung naht in Gestalt eines Hubschraubers.

City Crisis

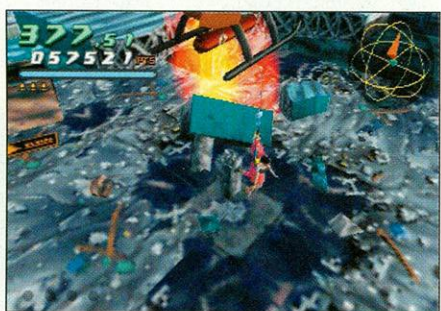
» GENRE
Action
» SPIELER
1
» HERSTELLER
Take 2
» INTERNET
www.take2.de

Die Leben Unschuldiger stehen auf dem Spiel! Retten Sie Menschen in Not mit dem Hubschrauber!

Ich will Feuerwehrmann werden!“ So lautet ein häufig geäußelter Jungentraum. Take 2 macht diesen Traum jetzt zumindest auf der PlayStation 2 wahr und bringt ein Feuerlöschspiel auf den Markt. Ein Kinderspiel ist das aber nicht: Sie fliegen einen Hubschrauber durch eine moderne Stadt. Die ist voller Hochhäuser, die im Weg herumstehen. Haben Sie ein brennendes Gebäude gefunden, sollten Sie schnell die Überlebenden retten und den Brandherd löschen, bevor sich das Feuer ausbreitet. In einem anderen Spielmodus unterstützen Sie die Polizei bei Verfolgungsjagden. Aus der Luft su-

chen Sie Verbrecher in Fluchtwagen. Wenn Sie eins finden, müssen Sie ihm dicht auf den Fersen bleiben, damit die Streifenwagen es nicht verlieren. Beide Varianten steuern sich sehr eingängig mit dem linken und rechten Analogstick. Trotzdem gehört einiges an Übung dazu. Durch die Häuserschluchten fliegen ohne anzuecken, die Brände zu bekämpfen ohne selbst in Flammen aufzugehen oder die Richtung beibehalten, wenn Wind weht – das alles will gelernt sein. Auch ein bisschen Strategie gehört dazu: In den Hubschrauber passen nur eine bestimmte Zahl Geretteter. Deswegen sollten Sie zwischendurch ein paar Opfer ins Krankenhaus bringen. In dieser Zeit könnte aber schon das nächste Feuer verheerend wirken. Auch will gut überlegt sein, ob bei einem Brand das Löschen oder das Retten Priorität hat. Gehen Sie erst ans Löschen, könnten in dieser Zeit Opfer verbrennen; fangen Sie dagegen mit der Bergung an, breitet sich das Feuer vielleicht aus. Nur technisch ist das Spiel noch nicht ganz ausgereift. Das extreme Kantenflimmern stammt mit Sicherheit nicht von der Brandhitze und kann Kopfschmerzen verursachen.

Albrecht Ott



■ **NIX WIE RAUS** Das Gebäude ist schon verbrannt, da gilt es nur noch, Opfer zu retten.



■ **WIE EINE KLETTE** Bei der Verfolgungsjagd sollten Sie den Bus nicht aus den Augen verlieren.



■ **SPRÜHREGEN** Mit Wasser müssen Sie sparen, sonst sind die Tanks leer, bevor das Feuer aus ist.



■ **WIE ZUNDER** Die Flammen an der Markise sind sehr gefährlich, sie greifen gern aufs Haus über.

Albrecht Ott

MEIN FAZIT

Endlich mal ein recht originelles Spielprinzip: Menschen retten, statt sie zu vernichten. Nicht nur dank dieser Idee ist *City Crisis* ansprechend zu spielen. Es bietet auch massenhaft Action und mit stetig steigendem Schwierigkeitsgrad lange Zeit Spielspaß. Leider sieht es optisch wie ein mittelmäßiges PSone-Spiel aus, was stark auf die Wertung drückt.

Gut

TEST City Crisis

System		PlayStation 2	
Hersteller		Take 2	
Genre		Action	
Spieler		1	
Sprache		Deutsch	
Preis		Ca. DM 120,-	
Termin		Erhältlich	
Schwierigkeitsgrad		Save Game	
Mittel		Ja	
Analog/Dual Shock		Levels	
Ja/ja		12	
Analoge Buttons (PS2)		USK-Freigabe	
Nein		Ab 6 Jahren	
Datenträger		Entwickler	
CD		Syscom Entertainment	
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT- WERTUNG
46%	56%	74%	70%

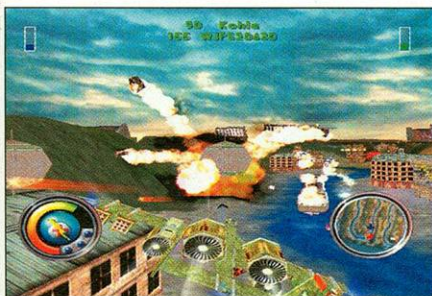
„Einsatz im Rettungshubschrauber: Ein Spiel für Menschenfreunde und Action-Fans“

WDL Warjetz

>> GENRE
Action
>> SPIELER
1-2
>> HERSTELLER
3DO
>> INTERNET
www.3do.com/wdl/warjetz

Ob 3DO mit einer höheren Auflösung seiner WDL-Flugshow vielleicht etwas mehr Auftrieb verleihen kann?

Obwohl *WDL Warjetz* auf der PSone nicht gerade der erfolgreichste Titel war, kommt nun eine Umsetzung für die PlayStation 2. Und viel hat sich nicht geändert. Das Spiel ist dasselbe geblieben, lediglich die Grafik wurde für die 128-Bit-Konsole ange-



■ SCHIFF AHO! Zerstören Sie am besten erst einmal alles, was Ihnen gefährlich werden kann.



■ DOPPELDECKER Der Zweispieler-Splitscreen-Modus leidet gewaltig an Framerate-Einbußen.



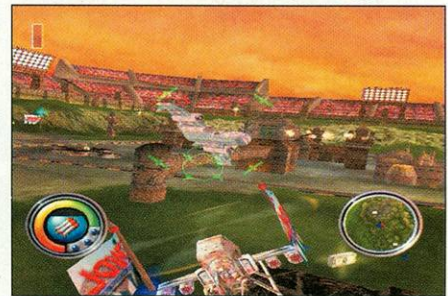
■ BOMBENSTIMMUNG Die Explosionen sehen beim ersten Mal noch überraschend gut aus. Leider wird dieser Anblick mit der Zeit ziemlich langweilig. Große Abwechslung gibt es nämlich nicht.

passt. Und die ist schon wie beim Schwesterspiel *WDL Thundertanks* eher schlecht als recht. Sie fliegen mit einem von acht Flugzeugen in Außenansicht durch karge Arenen mit spärlichen Texturen und dürfen immer dieselben Explosionen bewundern. Ihr Ziel ist es hauptsächlich, nahezu alles im Level mit Kanonen, Bomben und Raketen zu zerstören. Dazu gehören Panzer, Geschütze, feindliche Flugzeuge und Gebäude. Zwischendurch sollten Sie jede Menge Power-ups einsammeln, um Ihre Kampfkraft zu steigern. Je nach Spielmodus haben Sie sogar noch eine Aufgabe zu erfüllen, wie Flaggen einzusammeln und zum Stützpunkt zurückzubringen oder mehr Geld als die Gegner zu schnappen. Mit der schwammigen Steuerung ist das allerdings nicht immer so einfach. Gerade wenn Sie etwas einsammeln wollen, müssen Sie es genau treffen, fliegen aber oft unverständlicherweise daran vorbei. Neben dem Einziespielermodus können auch zwei Spieler in Split-screen-Ansicht gegeneinander antreten. Allerdings leidet hier nicht nur die Übersicht, sondern vor allem die Framerate. Während man versucht, sich gegenseitig in nervigen Dogfights vor die Kanone zu bekommen, kommt das Spiel doch ab und zu ins Stocken – vor allem wenn mehr auf dem Bildschirm los ist. Unverständlich, denn an der wenig aufwendigen Grafik kann es nun wirklich nicht liegen.

Stefanie Schwarz



■ FEUER UND WASSER Jimmy „Hell Catz“ Jackson und Kate Maxwell kommentieren das Geschehen.



■ FLAGGE ZEIGEN Hier müssen Sie alle Flaggen einsammeln und zu Ihrem Stützpunkt bringen.



Stefanie Schwarz

MEIN FAZIT

Schwach

Oh! Jetzt noch einmal mit höherer Auflösung. Das kann das sehr dürtige Gameplay aber auch nicht mehr retten. Vor allem der Zweiespielermodus in Splitscreen-Ansicht ist eher eine Katastrophe. Dazu noch die schlecht synchronisierten Kommentatoren, die während jedes Kampfes ihren Senf dazugeben. Ganz ehrlich: Wirklich überzeugen konnte 3DO mit der *WDL*-Serie bisher noch nicht.

TEST WDL Warjetz

System	PlayStation 2
Hersteller	3DO
Genre	Action
Spieler	1-2
Sprache	Deutsch
Preis	DM 109,-
Termin	Erhältlich
Schwierigkeitsgrad	Save Game
3 Stufen	Ja
Analog/Dual Shock	Levels
Ja/ja	32
Analoge Buttons (PS2)	USK-Freigabe
Nein	Ab 12 Jahren
Datenträger	Entwickler
CD	3DO
GRAFIK	SOUND
42%	40%
SPASS	GESAMT-WERTUNG
46%	44%

„Schwach. Noch nicht einmal grafisch gibt es große Unterschiede zur PSone-Version.“

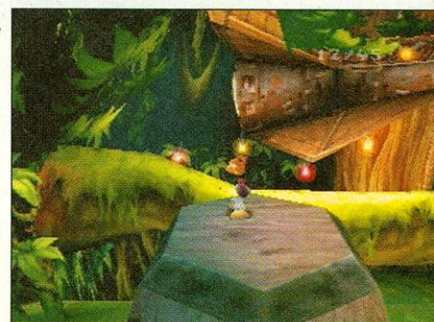
BUDGET

Klassiker zum kleinen Preis – hier stellen wir Ihnen die interessantesten Wiederveröffentlichungen vor.

Rayman 2: The Great Escape

PSONE Die Qual der Wahl: Pixeliges Schnäppchen oder kostspielige Neuauflage?

In *Rayman Revolution* hüpft sich der niedliche Zeichentrickheld ja bereits in schickster PS2-Grafik die Seele aus dem Leib, um seine Freunde aus den Fängen gefährlicher Piraten zu befreien. Unserer Meinung nach ist diese technisch wie spielerisch aufpolierte Neufassung von *The Great Escape* ihre 120 Mark voll und ganz wert. Doch sollten Sie zurzeit knapp bei Kasse sein, winkt Ihnen nun die Gelegenheit, sich die PSone-Version für knapp 60 Mark zu sichern. Diese enthält zwar einige Features und Passagen weniger, spielt sich jedoch ebenfalls hervorragend und sieht, gemessen an den Standards der „alten“ Konsole, immer noch fabelhaft aus. In 20 riesigen Levels steuern Sie Rayman durch hindernis- und minispielreiche Sümpfe, Wälder, Unterwassertunnels und vieles mehr. Dabei traktieren Sie Ihre Gegenspieler mit Lichtkugeln, sammeln glühende Lums und nutzen Raymans vielfältige Bewegungsmöglichkeiten. (ses)

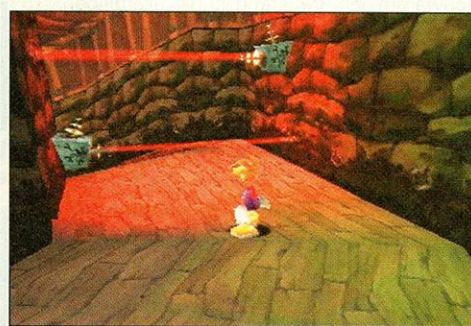


BOOTSFAHRT Mit gutem Timing lassen sich die Lums auf dem Baumstamm auch noch einsacken.

TEST Rayman 2

Genre	Jump & Run
Hersteller	Ubi Soft
Termin	Erhältlich
Preis	DM 59,95
GRAFIK	89%
SOUND	92%
SPASS	92%
GESAMT-WERTUNG	90%

IT'S COOL, MAN! Rayman tollt mit dem Spieler durch atemberaubende Hüpf-Abenteuer.



HEISSE SACHE Laserstrahlen und Fallbeile erschweren Rayman das Vorankommen.

Ace Combat 3

PSONE Bevor die Serie auch auf der PS2 durchstartet, dürfen sich Flug-Einsteiger mit der Platinum-Version des Vorgängers aufwärmen.

Fans von Flugsimulationen der actionreichen Art kommen bei *Ace Combat 3* auf ihre Kosten, sofern sie sich mit der gut eineinhalb Jahre alten Aufmachung arrangieren können. Namco reiht die 36 Einzelmissionen nicht stur aneinander, sondern verzweigt die Geschehnisse – je nachdem, wie gut oder schlecht Sie abschneiden. Die Entwicklung der Story, angereichert mit interessanten Charakteren und variierenden Endsequenzen, macht so den Hauptreiz des Titels aus. Eine eingeblendete Karte und Radaranzeige erleichtert die Orientierung und drei Schwierigkeitsgrade verschaffen sowohl Einsteigern als auch erfahrenen Konsolen-Piloten eine Chance, die effektvollen Tag- und Nachteinsätze rund um den Erdball erfolgreich zu meistern. Kritikpunkte: Der Techno-Soundtrack wirkt etwas fehl am Platz und außerdem existiert kein Mehrspielermodus. (ses)



IM VISIER In 36 spannenden Missionen jagen Sie über die verschiedensten Landschaften des Globus hinweg.

TEST Ace Combat 3

Genre	Action
Hersteller	Namco
Termin	Erhältlich
Preis	DM 49,95
GRAFIK	82%
SOUND	75%
SPASS	79%
GESAMT-WERTUNG	80%

BUDGET Erscheint demnächst

Titel	Genre	Preis
Zuletzt erschienen		
Ace Combat 3	Action	DM 49,95
Cold Blood	Adventure	DM 49,95
F1 Racing Championship	Rennspiel	DM 29,95
Rayman 2: The Great Escape	Jump & Run	DM 59,95
Tony Hawk's Pro Skater 2	Sportspiel	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

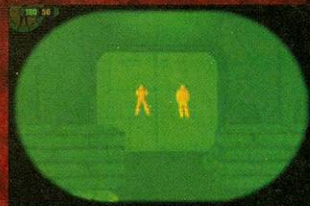
DIE REVOLUTION BEGINNT!



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

THQ
www.thq.de

©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.

PlayStation®2

PC
ROM
WINDOWS
ME



PS2 Soundbase

LAUTSPRECHER Virtueller 3D-Surround-Sound für die PlayStation 2.

Ein kompakter kleiner Turm, der auch die PlayStation 2 selbst beherbergt: Das ist die PS2 Soundbase von Brooklyn. Das sieht nicht mal schlecht aus, alles ist einheitlich im Konsolenschwarz gehalten. Nur ein bisschen plastikmäßig wirkt es schon. Der Verstärker bietet neben einem Volumenregler einen separaten Regler für den Bass und einen Schalter für virtuellen Surround-Sound. Durch den gedrängten Aufbau hat der Anwender zwar kein lästiges Kabelgewirr, dafür stehen die Boxen für das linke und das rechte Signal aber zu nahe beieinander. Nicht nur dadurch ist der Klang leider nicht überzeugend. Trotz virtuellem Surround kommt kein räumlicher Eindruck zustande. Der Bass klingt entweder dünn oder er scheppert bei höheren Lautstärken. Hinzu kommt das schlechte Bild, das durch das mitgelieferte Kabel erzeugt wird; wer ein richtig scharfes Bild will, sollte ein anderes Kabel verwenden. Die meisten modernen Fernseher bieten einen besseren Klang. So ist die Soundbase kaum zu empfehlen, obwohl sie mit knapp 200 Mark erheblich billiger ist als andere Surroundsysteme, die sich zur Zeit auf dem Markt befinden. Wer unbedingt Kinoton auf der PlayStation 2 haben will, muss eben ein bisschen mehr Geld dafür ausgeben. (ao)

TEST PS2 Soundbase

Typ	Lautsprecher
Hersteller	Vidis
Termin	Erhältlich
Preis	DM 199,-

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT- WERTUNG
80%	70%	67%	60%

■ **EINHEIT** Vom Design her ist die Soundbase durchdacht, der Klang überzeugt nicht so richtig.



Stealth Stand

ZUBEHÖR Dieses vielseitige Gerät bietet Multi-Tap, Fernbedienung und Ständer in einem!

Zubehör für die PlayStation 2 gibt es wie Sand am Meer, manches sinnvoll, manches weniger sinnvoll. Die Firma Vidis hat jetzt alles zusammengeworfen und zu einem sehr sinnvollen Gerät kombiniert: dem Stealth Stand. Auf den ersten Blick sieht das Produkt aus wie einer dieser überflüssigen Vertikalständer für die Konsole, komplett mit Fächern für DVDs und Memory Cards. Doch es ist weit mehr als das: Ein Kabel verbindet den Stealth Stand mit dem Controllerport der PlayStation 2 und schon entfällt lästiges Umstecken. Vier Anschlüsse für Gamepads sind in dem Ständer enthalten. Sie können also die Controller immer im Stealth Stand stecken lassen, egal ob Sie alleine oder zu viert spielen wollen. Und es hängt dann nicht einmal ein klobiges Multi-Tap die ganze Zeit an Ihrer PlayStation 2 herum. Außerdem wird eine DVD-Fernbedienung mitgeliefert, deren Empfangsgerät ebenfalls im Stealth Stand integriert ist. Umstecken ist also nicht mehr nötig, wenn Sie zwischen Sehen und Spielen wechseln wollen. Sie müssen nur noch einen Knopf an der Fernbedienung betätigen und schon können Sie die jeweils andere Funktion nutzen. Damit Sie die Fernbedienung immer wiederfinden, ist eine kleine Mulde am Stealth Stand ausgespart, in die das Bedienungsgerät genau hineinpasst. Diese liegt dann immer unter der Konsole griffbereit. Ein überaus praktisches und vielseitiges Zubehörteil also, das da unter dem Brooklyn-Label auf den Markt kommt. Und für knapp 100 Mark auch gar nicht so teuer, wenn man bedenkt, was alles dabei ist. (ao)

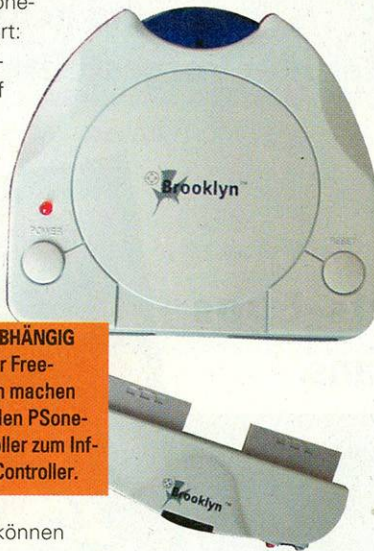


■ **VIELSEITIG** Der Stealth Stand erspart einem nicht nur das Umstecken, er sorgt auch für sicheren Halt der Konsole.

FreeStation

ZUBEHÖR Weniger Kabelsalat bei allen Controllern

Selbst den Profis in der Play-Zone-Redaktion ist das schon passiert: Jemand stolpert über ein Controllerkabel, die Konsole fällt auf den Boden und ist nicht mehr zu gebrauchen. Mit der Free-Station von Vidis kann das so schnell nicht mehr vorkommen. Sie besteht aus einem Infrarot-Empfängergerät für die PSone und einem Controller-Port mit Infrarot-Sender. Dieser kann in einiger Entfernung der Konsole auf den Tisch gestellt werden und bietet Platz für zwei Controller jeder Art. Das heißt, Sie können die Entfernung zwischen Konsole und Spielplatz ohne Kabel überbrücken, die Leitungen gehen dann nur noch von der Freestation ab. Der andere Vorteil ist, dass Sie damit alle Arten von Bedienungsinstrumenten als Infrarot-Controller nutzen können. Auch ein Lenkrad oder Ähnliches lässt sich so von weitem verwenden. Der Vibrationseffekt wird dabei genau wie die Steuerungsbefehle fast ohne Verzögerung übertragen. Der Nachteil ist, dass das Gerät der Marke Brooklyn nur mit der PSone oder der alten PlayStation funktioniert. Und dafür sind fast 50 Mark doch ein recht hoher Preis. Außerdem sind stolze sechs Batterien zum Betrieb nötig. (ao)



UNABHÄNGIG
Mit der Free-Station machen Sie jeden PSone-Controller zum Infrarot-Controller.

PS2 DVD Remote Controller

FERNBEDienung 4 Gamers bringt ein Gerät 4 Watchers.

Immer mehr PS2-Besitzer benutzen ihre Konsole auch als DVD-Spieler, deshalb bringen immer mehr Peripheriehersteller Fernbedienungen für diese Funktion auf den Markt (siehe auch unser Special auf Seite 16). Jetzt also auch 4 Gamers, vertrieben von Bigben. Viel gibt es nicht dazu zu sagen: Die Fernbedienung funktioniert, hat alle Funktionen, die der Controller auch hat, benötigt aber keine Kabel. Im Empfangsgerät ist ein Port für das Gamepad angebracht, so dass man nicht umstecken muss, wenn man zwischen DVD und Spiel wechselt. Lediglich ein Knopf am Empfangsgerät ist zu betätigen. Vom Design her ist die Fernbedienung sehr zweckmäßig: geradlinig, reduziert, mit leicht angedeuteten Kurven. Die Knöpfe sind zwar etwas klein, dafür aber logisch angeordnet, jede Funktion ist schnell zu finden. Wer nicht auf die Fernbedienung von Sony warten will, die demnächst mit vielen zusätzlichen Funktionen auf den Markt kommt, hat mit dem Produkt von 4 Gamers alle Grundfunktionen für rund 60 Mark. (ao)



GRUNDAUSSTATTUNG Die Fernbedienung von 4 Gamers erfüllt alle DVD-Funktionen des Gamepads.

V-Stand 3 in 1

ZUBEHÖR Die gleiche Idee wie Brooklyn

Zwei Köpfe, ein Gedanke. Da bringt Brooklyn seinen Stealth Stand auf den Markt und gleichzeitig kommt Bigben mit genau dem gleichen Produkt. Auch deren V-Stand ist gleichzeitig ein Multi-Tap für vier Controller. Und auch der wird mit einer Fernbedienung für DVDs ausgeliefert. Beides funktioniert auch problemlos. Einen winzigen Nachteil hat dieses Produkt aber gegenüber der Konkurrenz: kein Platz für Memory-Cards oder DVD-Hüllen und keine Nische für die Fernbedienung selbst. Durch die fehlenden Aufbewahrungsmöglichkeiten für DVDs und Memory Cards sieht der V-Stand von Bigben aber viel schlanker aus. Zugegeben, das sind alles nur Spielereien. Die Kaufentscheidung dürften sie nicht so richtig beeinflussen. Auch der Preis hilft da nicht, mit fast 100 Mark kostet das Gerät genauso viel wie der Stealth Stand von Brooklyn. Ordnungsliebende Menschen dürften wohl eher zum Stealth Stand von Brooklyn greifen, Ästheten zum V-Stand 3 in 1 von Bigben. (ao)

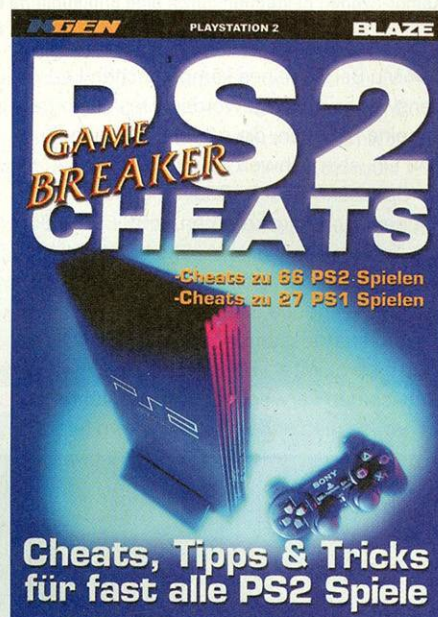


SCHLANK Der V-Stand 3 in 1 von Bigben ist etwas kleiner als der von Brooklyn. Dafür bietet er aber nicht so viele Ordnungsmöglichkeiten.

Game Breaker PS2 Cheats

SONSTIGES Ganz legale Spielerticks

Schummeln auf der PlayStation ist an sich nichts Verwerfliches: Man betrügt sich ja nur selber. Wer also den leichten Weg zum Erfolg nehmen will, braucht Cheats. Normalerweise finden die sich aktuell im Internet oder in der Play Zone. Übersichtlich alphabetisch sortiert gibt es sie jetzt auch in einem Buch, das von Blaze für knapp 25 Mark vertrieben wird. Natürlich kann der Game Breaker nicht ganz so aktuell sein. Cheats zu 66 PS2-Spielen finden sich in dem Taschenbuch – allerdings nur zu Titeln, die vor Ende Mai auf dem Markt waren. Natürlich gibt es sinnvolle Tipps, aber es sind auch recht unsinnige dabei. Zu *Shadow of Memories* heißt es etwa: „Wenn Sie das Spiel durchspielen, erscheint eins von fünf Enden. (...) Je nach Leistung dürfen Sie einen anderen Abspann bewundern.“ Danke! Toller Cheat! Nicht wirklich zu empfehlen, dieses Taschenbuch. (ao)



VERSPTÄTUNG
Ganz aktuell kann eine gedruckte Cheatsammlung natürlich nie sein.

Tiger & Dragon

Ang Lees imposantes **Martial-Arts-Epos begeisterte nicht nur die Genre-Fans.**



SCHARFE SCHWERTER - WILDE KÄMPFER
 Spektakuläre Kung-fu-Action von "Matrix"-Choreograph Yuen Wo-ping
 4 Oscars
 Ang Lee film

TIGER & DRAGON
 Chow Yun-Fat Michelle Yeoh
 Chang Chen Zhang Ziyi

IMPOSANT Tiger & Dragon wurde dieses Jahr von der Oscar-Jury zum

■ **IMPOSANT** Tiger & Dragon wurde dieses Jahr von der Oscar-Jury zum besten ausländischen Film gewählt.

sal etwas nachzuhelfen, hat Jen schon vor Jahren die Ausbildung einer Wudan-Kriegerin bei der gesuchten Verbrecherin Jade Fox begonnen, mit der Li Mu Bai noch eine Rechnung offen hat. Eines Nachts wird „Grünes Schicksal“ gestohlen. Yu Shu Lin kann die Diebin nicht fassen, ahnt aber, dass es sich bei der Person um Jen handeln muss. Als Li Mu Bai von dem Diebstahl erfährt, macht er sich sofort auf den Weg, um gemeinsam mit Yu die kostbare Waffe zurückzuerlangen. Li Mu Bai und Yu Shu Lin verbindet eine geheime Liebe, der sie beide niemals nachgeben dürfen. Denn Yu war mit Lis Waffenbruder

verlobt, der im Kampf sein Leben für ihn gab. Eine offene Zuneigung würde das Andenken des Toten entehren. Regisseur Ang Lee erfüllte sich

mit *Tiger & Dragon* einen Jugendtraum. Er verband gekonnt zwei wundersame Liebesgeschichten mit berausenden Martial-Arts-Sequenzen. Manchen mag es übertrieben erscheinen, wenn die Kämpfer Wände hinauflaufen und über Häuserdächer fliegen, doch gerade das macht den Film, der ganz verdient dieses Jahr vier Oscars eingeheimst hat, zu etwas Besonderem. **(ssw)**



■ **TRAGISCH** Die beiden Krieger Li Mu Bai und Yu Shu Lin wissen von ihrer Liebe zueinander, dürfen sich ihre Gefühle aber nicht offen eingestehen.

5x PZ = Spitzenklasse! 4x PZ = Gelungen 3x PZ = Für Fans 2x PZ = Schwach 1x PZ = Katastrophe



■ **ANGRIFFSLUSTIG** Lo weiß, dass er als ehrloser Mann keine Chance bei Jens Familie hat.

Urteil:

„Fantastisches Martial-Arts-Spektakel, in beeindruckenden Bildern erzählt“

Stanley Kubrick Collection

Die Stanley Kubrick Collection enthält die folgenden acht DVDs: 2001: Odyssee im Weltraum (hierbei handelt es sich um die völlig überarbeitete Fassung, die bereits in einer Sonderbox erschienen ist), Eyes Wide Shut, Full Metal Jacket, Uhrwerk Orange, Shining, Barry Lyndon, Lolita und die 137-minütige Dokumentation Stanley Kubrick: A Life in Pictures. Alle älteren Filme wurden tontechnisch überarbeitet und können nun in Dolby Digital 5.1 genossen werden. Die Bildformate sind größtenteils 4:3 Vollbild. Die Box ist für einen Gesamtpreis von nur 199,95 DM zu haben!

Kubrick: A Life in Pictures. Alle älteren Filme wurden tontechnisch überarbeitet und können nun in Dolby Digital 5.1 genossen werden. Die Bildformate sind größtenteils 4:3 Vollbild. Die Box ist für einen Gesamtpreis von nur 199,95 DM zu haben!

Originaltitel: Stanley Kubrick Collection

Laufzeit: 1.116 Minuten (FSK 16)

Termin: 23. August

Darsteller: u. a. Jack Nicholson, Tom Cruise, Nicole Kidman, Malcolm McDowell

Ausstattung: Ton- und Bildformate unterscheiden sich je nach Film, Making-of: The Shining, Special-DVD: 137-minütige Doku Stanley Kubrick: A Life in Pictures

Urteil:      

„Ein Muss für jeden Kubrick-Fan“

Meine Braut, ihr Vater und ich

Der Krankenpfleger Greg Focker wollte seiner Freundin Pam eigentlich nur bei einer Hochzeitsfeier im Kreise ihrer Familie einen romantischen Heiratsantrag machen. Dazu kommt es aber nicht, denn für Greg geht fast alles schief, was schief gehen kann. Er verliert sein gesamtes Gepäck mit dem Verlobungsring für Pam, er verscherzt sie sich mit ihrem Vater, einem ehemaligen CIA-Spion, und zu guter Letzt sorgt er noch dafür, dass die gesamte Feier zu einem riesigen Fiasko wird.

Originaltitel: Meet the Parents

Laufzeit: 104 Minuten (FSK 6)

Termin: 23. August

Darsteller: Ben Stiller, Teri Polo, Robert De Niro, Blythe Danner

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1 (DD), 16:9-Format, Regie-Kommentare, Trailer, Am Drehort, unveröffentlichte Szenen, Outtakes

Urteil:      

„Bekannte Schauspieler und intelligente Gags machen diesen Film zu einem Comedy-Highlight.“

The Cell

Auf einer einsamen Farm tötet Carl Stargher junge Frauen, indem er sie in einem Glasgefängnis langsam ertränkt. Als er dem FBI schließlich ins Netz geht, landet er im Koma und niemand weiß, wo sich sein Versteck befindet, in dem sein jüngstes Opfer immer noch gefangen ist. Die einzige Hoffnung ist Psychologin Catherine Deane, die mithilfe einer Maschine in die Gedankenwelt eines anderen eintauchen kann. Sie soll in Starghers Bewusstsein den Ort des Versteckes herausfinden. Doch den wirren Alpträumen des Psychopathen ist sie kaum gewachsen.

Originaltitel: The Cell

Laufzeit: 103/105 Minuten (FSK ab 16/18)

Termin: 28. August

Darsteller: Jennifer Lopez, Vince Vaughn, Vincent D'Onofrio

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1 (DD, bei FSK 18 auch DTS), 2.35:1-/16:9-Format, Filmografie, Dokus, geschnittene Szenen, isolierte Filmmusik

Urteil:      

„Eine dünne Handlung, gespickt mit optisch berauschenden Szenen“

The Convent

Eine Partygesellschaft, die ausschließlich aus halbstarken College-Studenten besteht, begibt sich zu einer verlassenen Klosterschule. Hier richtete Klosterschülerin Christine laut Legende einst alle Lehrerinnen hin. Kaum ist die Mini-Fete im vollen Gange, tauchen ein paar Satanisten auf und erwecken durch ein stümperhaftes Ritual alle Nonnen zum untoten Leben. Sogleich beginnen die seelenlosen Kreaturen, alles niederzuzumetzeln, was ihnen in den Weg kommt. Der Film nimmt die gewollt schlechten Tricks aller möglichen Filme des Splatter-Genres aufs Korn.

Originaltitel: The Convent

Laufzeit: 77 Minuten (FSK 18)

Termin: August (Verleih)

Darsteller: Joanna Canton, Coolio, Adrienne Barbeau, Meghan Perry

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1 (DD), 4:3-Format, Fotogalerie, animiertes Hauptmenü

Urteil:      

„Zum Glück ist dieser Horror-Streifen überhaupt nicht ernst gemeint.“



Das Schweigen der Lämmer - Special Edition

Das FBI kommt bei seinen Ermittlungen gegen den brutalen Frauenmörder Buffalo Bill nicht weiter. Als ein weiteres Mädchen verschwindet, muss schnellstmöglich gehandelt werden. Spezialagent Jack Crawford ist sich sicher, dass der neunfache Mörder Dr. Hannibal Lecter dem FBI helfen könnte. Also setzt er die intelligente FBI-Akademie-Schülerin Clarice Starling auf den ehemaligen Psychiater an. Doch Lecter durchschaut den Plan und beginnt geschickt mit Starlings Psyche zu spielen.

Originaltitel: The Silence of the Lambs

Laufzeit: 113 Minuten (FSK 16)

Termin: 02. August

Darsteller: Anthony Hopkins, Jodie Foster, Ted Levine, Lawrence T. Wrentz

Ausstattung: Deutsch/Englisch/Spanisch 5.1 (DD), 1.85:1/16:9-Format, Making-of, Featurette, Kino-Trailer, Teaser, unveröffentlichte Szenen, Hannibal-Trailer

Urteil:      

„Atmosphärisch dichter Thriller, der bis zur letzten Minute Hochspannung erzeugt“



Starship Troopers

Das Leben auf der Erde könnte so schön sein, wenn da nicht die martialischen Insekten vom Planeten Klendathu wären. Die Killer-Käfer drohen, die gesamte Weltbevölkerung zu vernichten, und so holt die Erd-Regierung zum Gegenschlag aus. Auf dem Planeten P soll es zur entscheidenden Schlacht der Menschen gegen die Bugs kommen. Unter den Soldaten, die auf dem Planeten abgesetzt werden, ist auch Sunnyboy Johnny Rico, der eigentlich zum Militär gegangen ist, um seine Freundin zu beeindrucken. Doch was ihn und seine Einheit auf P erwartet, ist kein Spaß.

Originaltitel: Starship Troopers

Laufzeit: 130 Minuten (FSK 18)

Termin: 12. Juli

Darsteller: Casper Van Dien, Dina Meyer, Denise Richards

Ausstattung: Deut./Engl./Span. 5.1 (DD), 1.85:1-/16:9-Format, geschnittene Szenen, Making-of, Trailer

Urteil:      

„Genial-provokativer Science-Fiction-Film, den man auf keinen Fall ernst nehmen darf!“



Lost Souls - Verlorene Seelen

Seit ihrer Teufelsaustreibung ist die junge Maya streng katholisch. Als sie bei einem Exorzismus an einem Frauenmörder hilft, muss sie mit Entsetzen erkennen, dass der Teufel persönlich auf die Erde zurückkehren will. Ausgerechnet den Körper des atheistischen Schriftstellers Peter Kelson hat er sich als sterbliche Hülle ausgesucht. Und dieser will von Mayas wilden Theorien nichts wissen. Doch nach und nach geschehen merkwürdige Dinge, die Peter der Wahrheit ins Auge blicken lassen.

Originaltitel: Lost Souls

Laufzeit: 94 Minuten (FSK ab 16)

Termin: 21. August (Verleih)

Darsteller: Winona Ryder, Ben Chaplin, John Hurt, Philip Baker Hall

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1 (DD, DTS), 2.35:1-/16:9-Format, Filmografie, Audiokommentar, geschnittene Szenen, Trailer

Urteil:      

„Interessant, aber kein Vergleich zu Friedkins Exorzist“



Con Air - Special Edition

Dumm, wenn man das falsche Flugzeug erwischt. Der hoch dekorierte Soldat Cameron Poe kommt nach achtjähriger Haft aus dem Gefängnis. Für seinen Flug in die Freiheit wird er in eine Maschine gesteckt, in der sich allerhand Schwerverbrecher befinden, die auf dem Weg in ein Hochsicherheitsgefängnis sind. Kurz nach dem Start bringen die Gangster unter der Führung von Cyrus the Virus das Flugzeug in ihre Gewalt und töten die Crew. Der Heimflug wird zum Horrortrip. Doch die Verbrecher haben ihre Rechnung ohne Poe und dessen Spezialausbildung gemacht ...

Originaltitel: Con Air - Special Edition

Laufzeit: 110 Minuten (FSK 18)

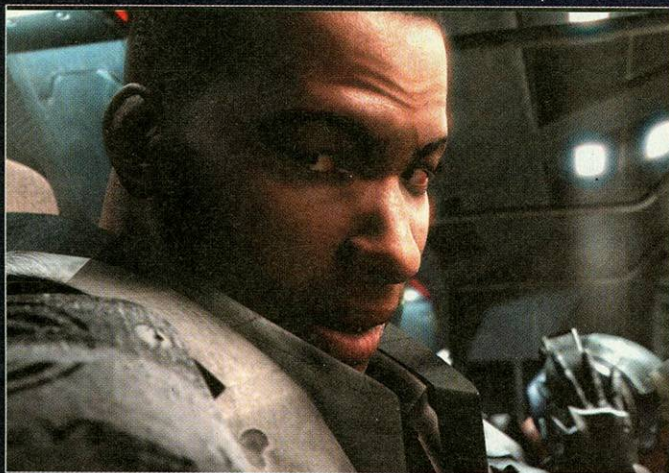
Termin: 30. August

Darsteller: Nicolas Cage, John Cusack, John Malkovich, Steve Buscemi

Ausstattung: Deutsch/Englisch 5.1 (DD), 2.35:1-/16:9-Format, Making-of, Zerstörung von Las Vegas, Trailer

Urteil:      

„Gehirn aus, DVD-Player an, dann geht es schon.“



■ **TÄUSCHEND ECHT** Die Figuren wirken allesamt real, inklusive Dreitagebart. Besonders die detailliert gestalteten Augen sind hier gut zu erkennen.



■ **HELDENTRIO** Dr. Aki Ross berät sich mit ihrem weisen Mentor Dr. Sid und dem Anführer der Kampftruppe, Capt. Gray Edwards.

Final Fantasy

Die Mächte in Dir

Am 23. August wird der Schleier gelüftet:
Ist der **Final-Fantasy-Film** das Kino-
ereignis des Jahres?

Über *Final Fantasy – Die Mächte in Dir* wurde schon im Vorfeld viel geschrieben und noch mehr geredet. „So teuer wie *Titanic*“, lautete eines der weit verbreiteten Gerüchte im Internet. Produzent Jun Aida kann angesichts solcher Behauptungen nur lächelnd abwinken:

„Hätte *Final Fantasy* so viel gekostet wie *Titanic*, wäre ich gefeuert worden“, beschwichtigt er. Die Vermutungen über

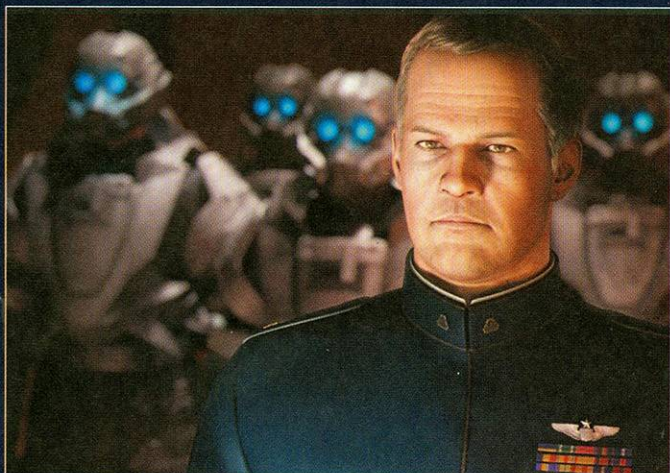
solch ausufernde Kosten liegen allerdings nahe, angesichts der technischen Brillanz der im Vorfeld gezeigten Szenen. Auch wir hatten ja bereits vor einigen Ausgaben ausführlich über den Film und vor allem die technischen Spielereien berichtet. Auf unserer aktuellen DVD finden Sie übrigens ein ausführliches Making-of zu dem Film. Dort können Sie sich noch einmal selbst davon überzeugen, dass man die Ak-



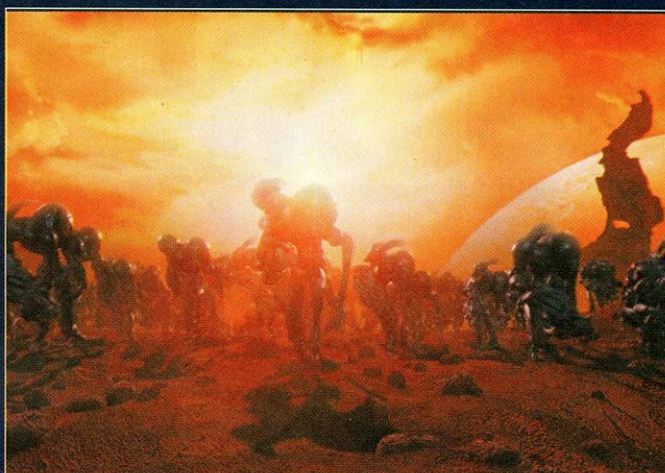
■ **CYBORG?** Auf der E3 waren diese Kampfanzüge übrigens „in Echt“ zu bewundern.

teure auf den ersten Blick durchaus für reale Schauspieler halten könnte, so sorgfältig sind die Figuren entworfen. Da stimmt jede Falte, jede Sommersprosse und jedes Barthaar. Aber stimmt auch die Story? Im Jahre 2065 ist die Erde nur schwer wieder zu erkennen. Ein Meteorit, bevölkert von einer Heerschar fieser Aliens, schlug auf dem Planeten ein. Die außerirdischen Invasoren fackelten nicht lange und

■ **ROSS STATT RIPLEY!** Dr. Aki Ross muss sich gegen fiese Aliens zur Wehr setzen.

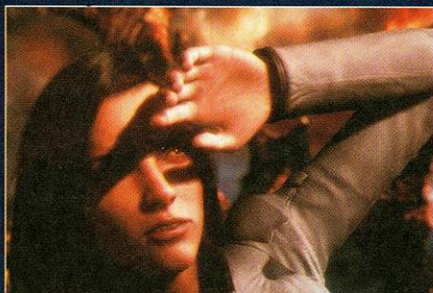


MIT DEM HOLZHAMMER Der verbitterte General Hein will die Aliens mit einer gigantischen Kanone auslöschen – die Erde aber leider auch.



SCHÖNE AUSSICHTEN Na, wären das nicht nette Zwischenszenen für ein neues Final-Fantasy-Spiel? Ein Spiel zum Film ist wahrscheinlich.

legten den größten Teil der Erde in Schutt und Asche. Diejenigen Menschen, die das erste Massaker überlebten, verbarrikadierten sich in neu errichteten, abgeriegelten Städten. Ewig halten solche Barrikaden natürlich nicht, die Auslöschung der Menschheit scheint nur noch eine Frage der Zeit. Aber es gibt natürlich Hoffnung in Form der schönen Dr. Aki Ross. Die wurde nämlich von einem außerirdischen Geist infiziert und hat merkwürdige Träume, in denen der Schlüssel zur Rettung der Menschheit verborgen liegt. Mithilfe ihres Mentors Dr. Sid und einer Militäreinheit unter Leitung von Capt. Gray Edwards versucht sie die Erde zu retten. Im Weg steht ihr dabei neben den Aliens auch ein Mensch. Der verbitterte General Hein baut nämlich an einer gigantischen Kanone, mit der er die Invasoren wegpusten will – und die ganze Erde gleich mit, ein bisschen Schwund gibt es halt immer. Klingt alles ganz spannend, oder? Man kann sich allerdings fragen, was das



BLENDEND Wäre Aki echt, würde sie bestimmt von vielen Männern auf einen Kaffee eingeladen.

alles mit *Final Fantasy* zu tun hat. Dass ein neuer *Final Fantasy*-Teil auch neue Hauptfiguren hat, ist ja normal. Unüblich dagegen das Szenario. Auf der „echten“ Erde war bislang noch kein Teil der Serie angesiedelt. Hauptgrund für die Namensgebung ist aber sicherlich der Regisseur. Hironobu Sakaguchi, der Schöpfer der Videospiel-Reihe, sitzt nämlich auch im Regie-



FIESE BRUT Die außerirdischen Invasoren haben bereits fast die gesamte Erde überrannt.

stuhl, übrigens eine Premiere bei Spielverfilmungen. Da der Film zudem komplett im Computer entstanden ist, liegt eine Verwertung in Spieleform nahe. Ein *Final Fantasy*-Spiel, angelehnt an den Kinofilm, ist also sehr wahrscheinlich. Ein Kinonachfolger ist ebenfalls geplant. Vielleicht wird der dann ja teurer als *Titanic*.

André Horn

Gewinnspiel

Zur Einstimmung auf den Filmstart von *Final Fantasy – Die Mächte in Dir* am 23. August 2001 verlosen wir in Zusammenarbeit mit Columbia TriStar Film, Infogrames und Sony folgendes Paket:



**1x
PSone
mit Final Fantasy
IX**



Um den Preis zu gewinnen, beantworten Sie einfach folgende Frage:

Wie heißt die schöne Hauptdarstellerin in „Final Fantasy – Die Mächte in Dir“?

Ein Tipp: Lesen Sie einfach unseren Artikel oder werfen Sie einen Blick auf www.final-fantasy-der-film.de.

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

Teilnahmeschluss ist der 5. September 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Columbia TriStar Film, Sony Computer Entertainment Deutschland, Infogrames und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

*Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50!



Genug gesehen?
Dann gönnen Sie Ihren
Gehörgängen eine
aktuelle **Musik-Neuheit.**

Vivid Auto All

Einen wahrlich kometenhaften Start legte die aus Salzgitter stammende Pop-Band Vivid mit dem Debütalbum *Go!* und der Hit-single „Still“ hin. Beim „Echo 98“ räumten sie nämlich gleich den mit DM 40.000,- dotierten Nachwuchspreis ab. Die Freude war zwar groß (schließlich konnte das Geld bes-

Die Echo-Newcomer 98 versuchen mit dem mittlerweile dritten Album, an alte Erfolge anzuknüpfen.

tens in das Equipment für das eigene Studio investiert werden), der von diesem Zeitpunkt an hohe Erwartungsdruck erschwerte jedoch die für junge Gruppen sehr wichtige Weiterentwicklung. Zwar ertönte die Band auch mit dem zweiten Album *Sundown to Sunrise* gute Kritiken, kommerziell sah es aber alles andere als rosig aus. Hohe Chart-Platzierungen blieben aus, auch „Here“, die erste Single aus dem dritten Album, war alles anderes als ein Superhit. Musikalisch bleiben

Sänger Thomas Hanreich und seine Kollegen auf dem jetzt erschienenen Album *Auto All* auf den gewohnten Pfaden, lediglich der Opener „Smash“ ist für Vivid-Verhältnisse ziemlich laut und rockig geworden. Der Rest des Albums besteht überwiegend aus ruhigen Songs, die allesamt wunderbar eingängig sind. Dennoch wünscht man sich manchmal vor lauter schöner Melodien, in denen die an den Eddie „Pearl Jam“ Vedder erinnernde Stimme



VIVID Der Bandname wurde dem gleichnamigen Album von „Living Colours“ entliehen.

des Sängers (leider) immer gleich gut zur Geltung kommt, etwas mehr Ecken und Kanten. Selbst treuen Fans dürfte es schwer fallen, einzelne Songs einzelnen Alben zuzuordnen. Wer auf Vivid steht, wird auch am dritten Album nicht vorbeikommen, alle anderen sollten Probe hören.

Hans Ippisch

Anspieltipp: „Here“, „Easy“

Inhalt: 11 Tracks

Urteil:

INFO Aktuelle Musik-Neuheiten



New Order Crystal

Nach einer langen Pause (Republic erschien 1993) trommelten der Sänger Bernard Sumner und der Bassist Peter Hook ihre Kollegen zusammen und legten wieder los. Nachdem es mit dem Song „Brutal“ auf dem Soundtrack von *The Beach* bereits ein erstes Lebenszeichen gab, erscheint nun mit „Crystal“ eine „richtige“ New-Order-Single, die mit dem typischen Sound und einem stimmlich überaus gut aufgelegten Bernard Sumner überzeugen kann.

Single: Crystal

Album: GETREADY (27. August)

Urteil:



Eiffel 65 Lucky (In My Life)

Mit „Blue (DA BA DEE)“ landeten die bekennenden Videospiele-Fans von EIFFEL 65 den Sommerhit des Jahres 1999, selbst in den USA konnten die drei Italiener richtig abräumen. Mit „Lucky (in my life)“ wagen sie nun endlich das Comeback. Der Song ist schon nach wenigen Sekunden als typischer Eiffel-65-Disco-Stampfer zu identifizieren – der elektronisch verzerrte Gesang, der Beat, die eingängige Melodie, die bewährten Hitzutaten von damals sind vorhanden. Ob diese jedoch heute noch genauso funktionieren, wage ich zu bezweifeln! Dafür klingt der Song zu altbacken.

Single: Lucky

Album: Contact!

Urteil:



Semisonic Get A Grip

Mit seiner neuen Single „Get A Grip“ beweist das Trio aus Minneapolis, dass es keine Eintagsfliege ist. Weltweit verkaufte die Band von ihrem ersten Album zwei Millionen Stück! Daran möchten die Jungs auch anknüpfen, was ihnen sicherlich gelingen wird. „Get A Grip“ beginnt zwar soft mit einem Akustik-Gitarren-Riff, steigt jedoch gleich mit einem Stakkato in die poppige Strophe ein. Der Refrain ist ohrwurmverdächtig! Ein Sommer-Hit!

Single: Get A Grip

Album: All About Chemistry

Urteil:



Radiohead Amnesiac

Mit der neuen Scheibe gelang den presseschüchternen Jungs aus England wieder ein schönes Meisterwerk, das die Charts im Sturm eroberte.

Dem Britpop haben die fünf endgültig abgeschworen und sich abgedrehten Klangabenteuern zugewandt. Langweilig wird die Scheibe garantiert nicht: Neben Songs wie „Packt Like Sardines In A Crushd Tin Box“ oder „You And Whose Army“ gibt's auch elektronische Stücke im Stil von Avantgarde-Techno wie beispielsweise „Pulk/Pull Revolving Doors“. Wer Radioheads Musik bis jetzt nicht spannend fand, dürfte nun seine Meinung ändern.

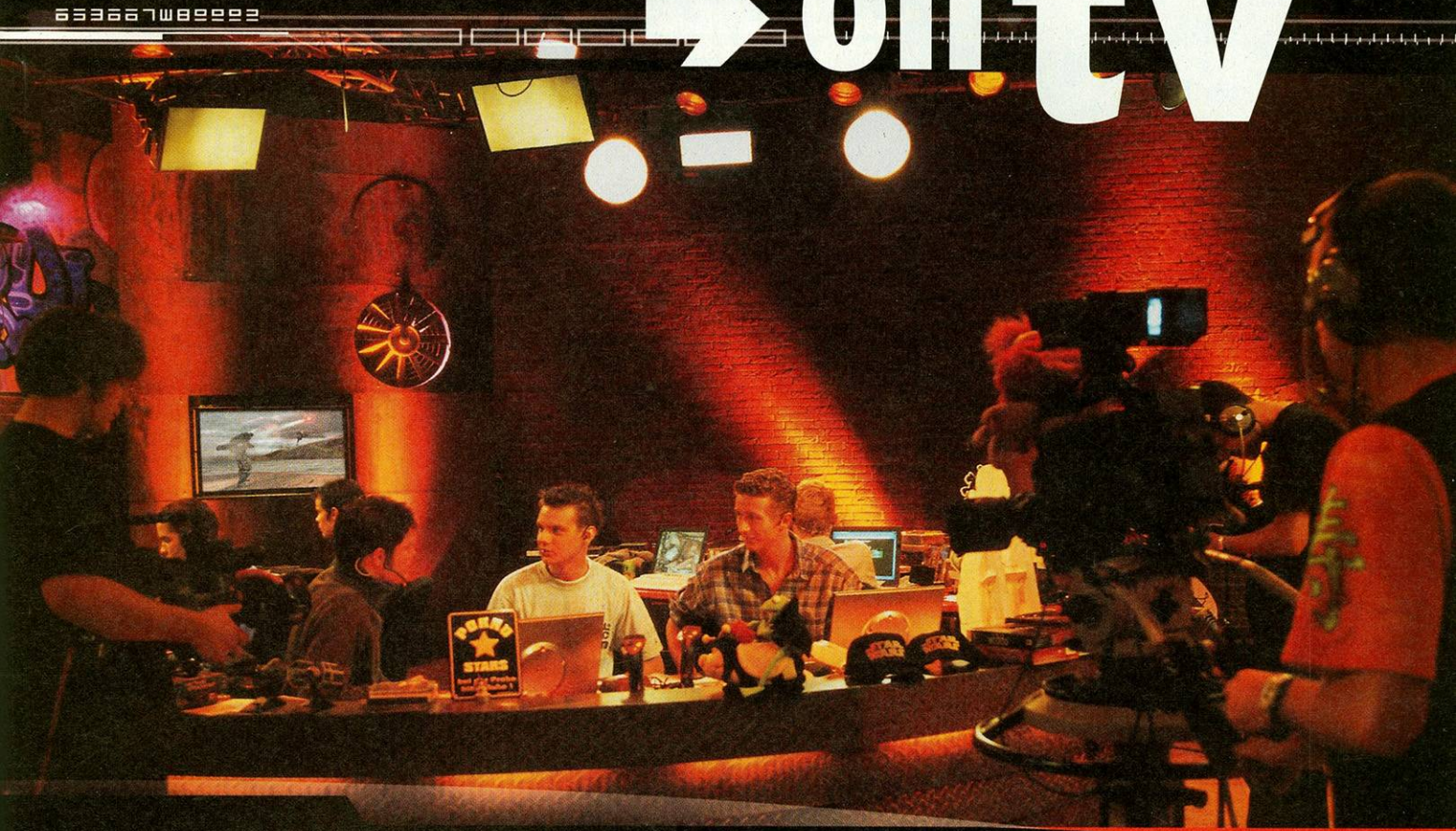
Anspieltipp: „Pyramid Song“, „You And Whose Army“

Inhalt: 11 Tracks

Urteil:

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



INTERNET

Monat für Monat
stellen wir Ihnen
hier interessante
Websites vor.

Twisted Metal Black

Nach Alone in the Dark
legt nun ein weiterer
Schocker einen starken
Flash-Auftritt aufs
Online-Parkett.

I certify that I am 17 years of age or older and wish to enter the site." Wenn Sie diese Aussage guten Gewissens bestätigen können und über einen ausreichend flotten Internetzugang verfügen, dann dürfen Sie sich jetzt auf einen der stilvollsten Internetauftritte gefasst machen, der je für ein Videospiel programmiert wurde. Die von SCEA als „Mini-Site“ ausgewiesene Seite www.scea.com/games/categories/shooter/tmb zaubert über Flash ein perfekt durchdesigntes Horror-Ambiente auf den Schirm: Finstere Visionen blitzen und schwimmen übereinander, begleitet von grollendem Donner und verstörendem Gewisper. Dabei lässt die Website auch inhaltlich kaum Wünsche offen. Entwickler-Interviews, Skizzen und geniale Porträts der wahnwitzigen Hauptdarsteller sowie ihrer Fahrzeuge reihen sich neben Übersichten, Screenshots und minutenlangen Spielausschnitten zu den Stages, Waffen und Spezialeffekten. Schauderhaft schön! (ses)

■ **BÖSE** Das charmante Lächeln von Sweet Tooth heißt Sie auf der Flash-Seite willkommen.

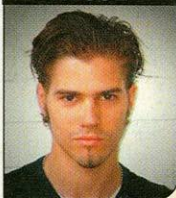


■ **DRAG!** Mit dem roten Pfeil können Sie die Animation jedes Effektes vor- und rückwärts abspielen.



■ **DOLLFACE** Jede Charakterbeschreibung besteht aus einer individuellen Collage.

MIKE
HESSE



■ **IM TREND** Hier surfen Virgins PR-Manager.

Bookmarks und Surftipps

www.parkplatzrauer.de



■ **PARKPLATZRAUER** Hier ist der Style zu Hause. Hat im Übrigen rein gar nichts mit Techno zu tun.

www.mojoclub.de



■ **DER CLUB HAMBURG** Reinschauen beziehungsweise -hören und genießen ...

www.supergreg.com



■ **DER KLASSIKER!** Supergreg Number One! Mein ganz persönlicher DJ-Favorit!

Die Top-Websites im August

1 Shadow Man 2

www.acclaim.com/games/shadowman2

Ein neues Spiel, ein neues Glück: Erste Eindrücke und Downloads zum Horror-Action-Titel.



2 Conflict Zone

www.ubisoft.de/produkte/conflictzone

Schön aufbereitete Infos zu den Spielpartien und zur Story und ein kleines Einsatz-Training.



3 Baldur's Gate: Dark Alliance

www.interplay.com/bgdarkalliance

FAQs, Forum und reichlich Anschauungsmaterial zum nahenden Rollenspielknüller!



4 Auto aktuell

www.autoaktuell.de

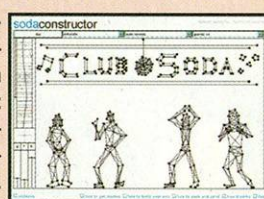
Sie suchen einen Gebrauchten oder wollen einen loswerden? Hier werden Sie fündig.



5 Sodaplay

www.sodaplay.com

Schwarz-weiße Animation zum „Anfassen“: Kreativ, interaktiv, verblüffend lebendig.



PSIONIK-VERSTÄRKER? NEURO-CONVERTER? TRANSMISSION-BUG?



NUR
DM 3,90

NEU! AB 1. AUGUST

IMMER MIT VIELEN
SPECIALS, TESTS, NEWS
UND PREVIEWS RUND UM
DAS THEMA ELECTRONIC
ENTERTAINMENT



GAME ON! ENTSCHLÜSSELT*. UND ZEIGT IHNEN, WAS SIE IN DER WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT WIRKLICH WEITERBRINGT. GAME ON! – DAS ERSTE ERWACHSENE SPIELEMAGAZIN.

*Psionik-Verstärker aus „System Shock 2“

LESERBRIEFE

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion **PLAYZONE**
Kennwort: Leserbrief
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

E-Mail: pszzone@computec.de

Keine PSone – Flop oder Top?

Hallo! Mit der Entscheidung, eure Berichterstattung komplett auf die PlayStation 2 zu beschränken, habt ihr wirklich einen Riesenflop gelandet! Habt ihr eigentlich daran gedacht, dass ihr damit viele PSone-Benutzer verprellt? Diese Kunden haben euer Magazin erst zu dem gemacht, was es jetzt ist: die Nr. 1 am Markt. Ihr solltet eure Entscheidung noch einmal gut überlegen. Mit freundlichen Grüßen

M. Manzke

Play Zone: Wir haben uns diese Entscheidung sehr gut überlegt. Und wir haben eine etwaige Berichterstattung auch nicht völlig ausgeschlossen. Über echte Highlights werden wir auch weiterhin berichten. Es hat sich über die letzten Monate gezeigt, dass das Leserinteresse an der PSone rapide abnimmt. Dem müssen wir Rechnung tragen. Wir nehmen aber auch durchaus Zuschriften wie diese und die folgende ernst.

Hallo liebes Play-Zone-Team!

Erst einmal möchte ich ein Lob aussprechen, denn ihr seid meiner Meinung nach immer noch das beste PlayStation-(2)-Team auf dem Markt!

Aber ich habe trotzdem einen Kritikpunkt:

Ich verstehe ja, dass nun nichts mehr für die gute alte PlayStation kommen wird und ihr euch deshalb nur auf die PS2 konzentriert, aber mit eurem neuen Heft stoßt ihr die PSone-Besitzer, wie ich auch einer bin, vor den Kopf.

Wenigstens das Lexikon für die PSone hättet ihr ehrenhalber bestehen lassen können. Ich meine einfach, dass man die wirklich guten Spiele auflistet, so dass man weiß, welches Spiel einer Kategorie einem empfohlen werden kann. Ansonsten aber verstehe ich eure Entscheidung (muss es verstehen), dass ihr euch nur mehr auf die PS2 konzentriert. Und vielleicht tut ihr mir den Gefallen und führt das Lexikon wieder ein, denn ich habe es in den letzten Monaten versäumt, euer Heft zu kaufen, und bin deshalb nicht mehr auf dem neuesten Stand, was die PlayStation-Spiele angeht. Also, vielleicht überlegt ihr euch ja meinen Vorschlag. Ansonsten schöne Grüße an das gesamte Team wünscht euch

Patrick Lainer

Play Zone: Haben wir uns überlegt und umgesetzt. Ab sofort finden sich die wichtigsten anstehenden Veröffentlichungen für die PSone wieder wie gewohnt in unserem Spielelexikon.

Action Replay 2

Hallo Play Zone!

Bestimmt kennen Sie das Action Replay 2! Das ist ein Cheat-Modul für die PS2! Ich habe es mir vor ungefähr einem Monat gekauft, fand aber auf der offiziellen Website (www.codejunkies.com) nur englische Codes!! Ich war natürlich traurig, ein Action Replay 2 zu haben, aber keine Codes! So beschloss ich, eine eigene Website für deutsche Codes zu erstellen! Sie ist nun online! An alle da draußen: Wenn es euch genauso geht wie mir, dann schaut mal unter www.geocities.com/codestore2001 vorbei!!

Christian Wahl

Play Zone: Vielen Dank für den nützlichen Tipp. Auch wir planen in naher Zukunft eine Rubrik für das Action Replay 2 im Rahmen unserer Cheats & Codes.

Alle Spiele?

Hi Play Zone,

ich wollte mal gern wissen, ob ihr alle Spiele, die auf dem deutschen Markt erscheinen, testet oder nur ein paar ausgewählte. Außerdem fände ich es gut, wenn ihr in einer Chronik alle erhältlichen PlayStation- bzw. PlayStation-2-Spiele auflistet. mfg

Patrick

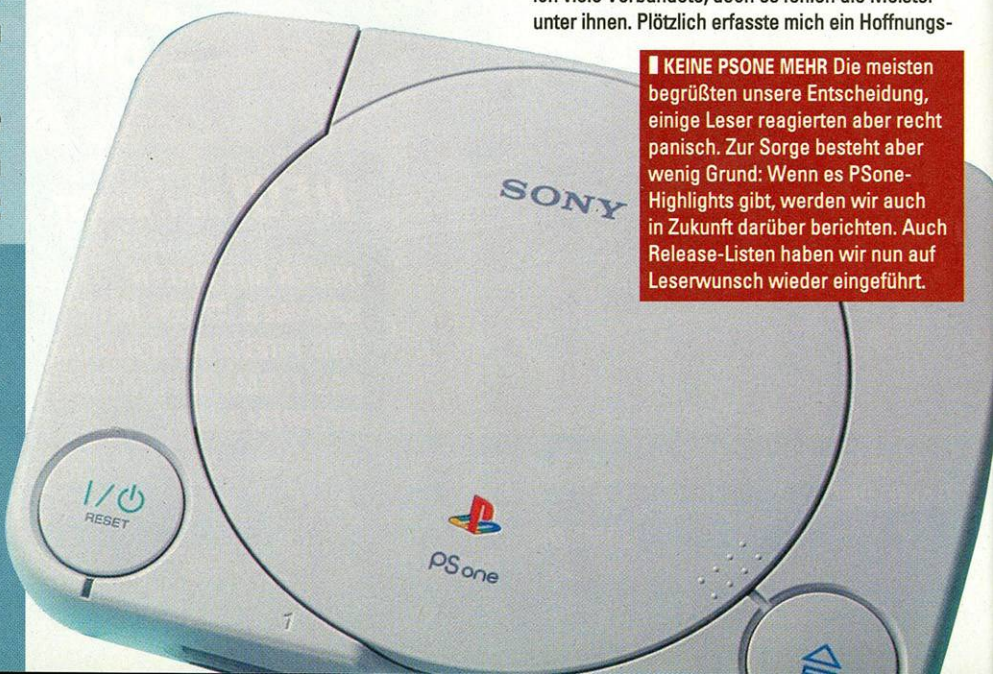
Play Zone: Es ist definitiv unser Bestreben, alle erscheinenden PS2-Spiele zu testen. Eine Liste aller PSone-Titel würde leider zu viel Platz in Anspruch nehmen. Alle PlayStation-2-Titel könnte man derzeit sicherlich auflisten. Bislang haben wir uns aber immer auf die 50 aktuellsten beschränkt. Was meinen die anderen Leser? Würden Sie eine komplette Liste aller erhältlichen PS2-Spiele begrüßen?

Gesucht und gefunden

Peace und so weiter euch allen.

Ich habe eine dringliche und wahrscheinlich überraschende Frage an euer Team. Erst mal: Mein Name lautet Chan-T-Chan und meine Aufgabe ist es, so viele Squaresoft-Spiele durchzuzocken, wie es nur irgend möglich ist. Ich werde erst sterben, wenn es Squaresoft nicht mehr gibt (dann hat das Leben sowieso keinen Sinn mehr). Gestärkt mit dem Glauben an die japanische Zeichenkunst und ausgestattet mit dem Mut zum Schreiben, meistere ich ein Rollenspiel nach dem anderen. ABER: Meine spirituelle Kraft alleine reicht nicht aus. Zwar habe ich viele Verbündete, doch es fehlen die Meister unter ihnen. Plötzlich erfasste mich ein Hoffnungs-

KEINE PSONE MEHR Die meisten begrüßten unsere Entscheidung, einige Leser reagierten aber recht panisch. Zur Sorge besteht aber wenig Grund: Wenn es PSone-Highlights gibt, werden wir auch in Zukunft darüber berichten. Auch Release-Listen haben wir nun auf Leserwunsch wieder eingeführt.



strahl, als ich eure Zeitschrift (wie so oft) mit in meinen Wissensstand aufnehmen wollte. Es gibt ihn doch. Einen weiteren Meister, der alle Kampfkünste beherrscht, und das Beste daran ist: Er weilt unter uns!!! Ich spreche von niemand anderem als Stoney Amstutz. Das ist derjenige, der in der Ausgabe 07/2001 das letzte Wort zu *Final Fantasy* haben durfte. Meine Bitte nun: Macht, dass sich unsere Wege kreuzen! Ich will ihn in meiner Kampftruppe haben. Also druckt bitte diesen Brief ab, auf dass er sich bei mir meldet und sich unserem Kreis anschließt. Mein momentaner Zufluchtsort vor dem Nichts ist:
Sven Zandorf, Klippchen 1, 58093 Hagen und meine Psyline ist: Impi.D@t-online.de
Die Beherrscher der Magie und die Schützer der einzig wahren Fantasy müssen sich vereinen.
Bis sich unsere Wege wieder kreuzen

Chan-T-Chan

Play Zone: Na, dann mal viel Glück!

Diablo und GT 3

Hallo Play Zone!

Frage: Ihr schreibt, dass die deutschen Fans auf den Diablo verzichten müssen. Gilt das für alle PAL-Versionen oder nur für die deutsche, denn ansonsten kaufe ich mir eine italienische oder englische Version.

Macht weiter so!

Euer Fredi

Play Zone: Nach aktuellem Informationsstand gibt es den Diablo nur in der japanischen Version. In allen anderen (auch der amerikanischen) wurde er durch den Acura ersetzt.

Winning Eleven 5

Hi Play-Zone-Team, als Erstes möchte ich sagen, dass ihr es als einziges Magazin für Konsolenspiele schafft, Unterhaltung und Spaß mit Seriosität und Kritik zu verbinden; macht weiter so. Nun aber zu meinem Anliegen: Da ich ein Riesenfan der *ISS Pro Evolution*-Serie bin, habe ich diesbezüglich einige Fragen an euch:

1. Wann wird *ISS Pro Evolution* auf der PS2 erscheinen, das in Japan schon unter dem Namen *Winning Eleven* erschien, und werdet ihr in der nächsten Ausgabe einen Vorabtest dieser Version machen?

Play Zone: *Winning Eleven 5* wird noch einmal stark überarbeitet und dann unter dem Namen *Pro Evolution Soccer* in Deutschland erscheinen. Über die japanische Version hatten wir bereits in Ausgabe 6/2001 berichtet. Einen neuen, ausführlichen Bericht findest du in dieser Ausgabe.

2. Leider habe ich bei *ISS Pro Evolution 2* vergeblich auf die Classic-Teams gehofft, obwohl ich alles durchgespielt habe. Gibt es Cheats, um diese zu aktivieren und gibt es vielleicht irgendwelche anderen versteckten Goodies außer den All-Star-Teams?

Play Zone: Nein, außer den All-Star-Teams gibt es leider keine Goodies. Bei *Winning Eleven 5* gibt es aber wieder die beliebten Classic-Teams. Hoffen wir, dass diese auch in der deutschen Version enthalten sein werden.

Zum Schluss möchte ich sagen, dass ich mich sehr über eure 95%-Wertung für *ISS Pro Evolution 2* gefreut habe, da es diese absolut verdient hat.

Euer treuer Leser

Dennis Tischner

Play Zone: Hat es!

LESER BRIEFE

Jugendschutz

Guten Tag, mein 13-jähriger Sohn hat Ihr Magazin *Play Zone* sehr zielstrebig gekauft. Der Grund ist hauptsächlich die beigelegte DVD, die auf der *PlayStation 2* (das Spielgerät für die ganze Familie) abspielbar ist. So kann man sich sehr gut über neue Spiele informieren und Fehlkäufe vermeiden. Da ich, genau wie mein Sohn, ein begeisterter Spieler von Ego-Shootern bin, fand ich (obwohl mir das bekannt ist) den Beitrag über die Indizierung und Lokalisierung sehr interessant. Dieser Beitrag zeigt wieder ganz deutlich die Bevormundung der deutschen Bürger durch den eigenen Staat, und dass man sich vor Konsequenzen und Folgen von Handlungen (wie auch im realen Leben) in Videospielen drückt und „die Augen verschließt“. Gutes Beispiel ist *Red Faction*, bei dem ich mich jetzt noch ärgere, dass ich die verstümmelte deutsche Version gekauft habe. Ich bin auf keinen Fall in irgendeiner Form ein Freund von Gewaltverherrlichung, aber man sollte doch bei Videospielen, die vor allem auch bei jüngeren Kindern einen gewissen Lerneffekt bewirken, nicht die „schmerzhaften“ Realitäten einfach weglassen. Denn was passiert, wenn ein Gegner beispielsweise mit dem Flammenwerfer oder einer Schusswaffe außer Gefecht gesetzt wird? Derjenige brennt und blutet wirklich und bleibt auch liegen. Wenn dies infolge der deutschen Bevormundung einfach herausgefiltert wird, so kann ein naives Kind eher denken: „Es macht ja nichts, wenn ich jemanden (vielleicht im realen Leben?) erschiesse, dann ist das ja

nicht schlimm, denn der verschwindet ja gleich wieder und löst sich auf!“ Es ist dann so, als wäre kaum etwas passiert. Da wir Ihr Magazin bestimmt regelmäßig kaufen möchten, würde ich mir sehr wünschen, dass aus den Spieletests auch eindeutig zu erkennen ist, ob ein Spiel in einer bestimmten Form beschnitten oder verändert worden ist. Das wird sicher auch einen großen Teil der Leser interessieren und eine individuelle Kaufentscheidung erleichtern. Ansonsten ist Ihre *Play Zone* sehr gelungen.

Mit freundlichem Gruß!

R. Keilhauer

Play Zone: Ihre Argumentation, wenn wir sie richtig verstanden haben, lautet ungefähr so: Videospiele könnten Kindern als Leitbild dienen. Wenn dem schon so ist, dann sollten ihnen wenigstens die drastischen Folgen ihres Handelns vor Augen geführt werden. Aber werden sie das denn wirklich? Angenommen, die gegnerischen Soldaten laufen nach Beschuss durch den Flammenwerfer brennend herum und lösen sich nicht einfach auf. Ist sich das Kind dann der schrecklichen Folgen eines realen Waffeneinsatzes bewusst? Wohl eher nicht, die Visualisierung des Ganzen dürfte eher einen Effekt haben, der dem Anschauen eines Action-Films ähnelt. Kinder sollten unseres Erachtens nach überhaupt keine Rückschlüsse von Videospielen auf die Realität ziehen, egal ob Spiele geschnitten oder ungeschnitten sind. Was wäre denn, wenn das Kind plötzlich denkt: Sterben ist nichts Schlimmes, ich kann ja immer wieder neu anfangen? Im Leben gibt es keinen neuen Versuch. Videospiele haben

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!

STARTSEITE
PC GAMES
PC GAMES HARDWARE
GAME OR
PC ACTION
PLAY ZONE
Chat
Forum
Newsletter
kostenloses Probeheft
Jahresabo
Miniabo
Geschenkab
Ankerungservice

PLAY ZONE - ÜBERSICHT
Herzlich willkommen auf der *Play Zone*-Abosseite!
Hier finden Sie das gesamte Abo-Angebot der *Play Zone*. Sie können zwischen Jahresabo, Miniabo, Geschenkab und Gratisheft wählen. Auch wenn Sie Ihre persönlichen Daten ändern wollen - hier sind Sie richtig!

Play Zone mit DVD im Abo
• Sie erhalten monatlich das komplette *Play Zone*-Magazin - mit Tests, News, Tipps & Tricks - und zusätzlich eine pralle *PlayZone*-DVD.
• Die DVD kann auf allen herkömmlichen DVD-Playern, DVD-Laufwerken und natürlich der *PlayStation 2* abgespielt werden.
• Lieferung erfolgt pünktlich per Post frei Haus - die Versandkosten übernimmt der Verlag.

Angemeldet als:
Andre_Horn
Abmelden

■ **PLAY ZONE ONLINE** Folgen Sie dem Pfeil auf dem Bild, dann finden Sie die *Play Zone*-Foren.

Der 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

**Dienstag, den 04.09.,
um 17.30 Uhr**

**Zum Thema: Die PlayStation 2 als
DVD-Spieler**

Welches Kabel für welchen Zweck? Welche Filme laufen, welche nicht? Lohnt sich die Fernbedienung? Was schaut die *Play-Zone*-Redaktion privat?

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 Chat-System 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.

INFO Aus unserem Forum

An dieser Stelle finden Sie künftig interessante Beiträge und Themen aus unserem Internet-Forum

Play Zone: Unsere neue Rubrik eröffnen wir feierlich mit dem seit der letzten Ausgabe laufenden Play-Zone-Toto. Das funktioniert folgendermaßen: Die Leser raten die Testergebnisse der kommenden Ausgabe und kassieren dafür Punkte. In ca. sechs Monaten planen wir dann die große Auswertung, der Sieger gewinnt einen Tag in der Redaktion. Der Vorschlag zum Spiel kam von einem der Forumsteilnehmer. Seinen Vorschlag belohnen wir schon einmal im Vorfeld mit Abdruck in der Play Zone. Wenn Sie Lust haben mitzumachen, schauen Sie doch einfach mal in unserem Forum vorbei.

Also gut, ich muss ehrlich sein und sagen, dass ich die Idee zwar hatte, ohne folgende Personen aber kaum Chancen hatte, die Idee zu verwirklichen. Ich hoffe, ihr könnt die folgenden Namen abdrucken:

Nino Mandl (ich, der Hauptfinder)
Max Balzer
Thomas Bichler
Dominik Canaval
Yoga Mandl
Mario Kummer

Es wäre echt toll, wenn ihr die Namen abdruckt, denn das wäre mein schönstes Geburtstagsgeschenk :)

Play Zone: Gratulation, deinen Wunsch erfüllen wir dir gerne.

Aber hier nun die Regeln:

Wenn Hans Ippisch die Tests ins Forum schreibt, tippen wir die Ergebnisse. Nachdem die Play Zone dann erschienen ist, bringt er die wahren Testergebnisse ans Tageslicht. Ich werde mir dann die Mühe geben und alles ausrechnen. Am Ende des Monats schreibe ich den Zwischenstand ins Forum, und wer am Ende des Jahres Erster ist, bekommt von euch (hoffentlich) ein kleines, originelles und vor allem sinnvolles Geschenk wie z. B. ein Tag in der Redaktion oder so etwas in der Art.

Nino

nun mal nichts mit der Realität zu tun. Prinzipiell ist ein Gegner, der sich in Luft auflöst, genauso wenig real wie ein vom Flammenwerfer getroffener Gegner. Mit einem wirklichen Flammenwerfer, der von einem wirklichen Flammenwerfer getroffen wird, haben beide nichts gemeinsam. Genau das sollte man den Kindern beibringen. Videospiele sollten niemals als Leitbild dienen, weder im positiven noch im negativen Sinn. Kinder, die ihr Verhalten zu stark aus Videospielen ableiten, leiden unter einem Realitätsverlust, dessen Ursache nicht im Videospiel, sondern in den begleitenden Lebensumständen zu suchen ist (das gilt übrigens nicht nur für Spiele, sondern genauso für Fernsehen, Bücher etc.). Hier helfen dann weder Indizierung noch der von Ihnen geforderte nötige „Schockeffekt“, um das Verhalten der Kinder

in richtige Bahnen zu lenken. Helfen kann da wohl nur eine vernünftige ethische Erziehung. Doch auch wenn wir nicht unbedingt Ihrer Argumentation folgen können: Wir können uns nur wünschen, dass mehr Väter gemeinsam mit ihrem Kind Ego-Shooter spielen und dem Sprössling den Unterschied zwischen Realität und Spiel auf diese Weise unmittelbar aufzeigen können.

Deutsch für Fortgeschrittene

Hi Play-Zone-Team!

Um euch nicht mit unergründlichen Lobeshymnen in den Tod zu singen, starte ich gleich durch. Eines aber vorher noch: Ich bemühe mich mit meinem „Achte-Klasse-Gymnasial-Professional-Deutsch“ um eine gute Lesbarkeit mit wenigen Rechtschreibfehlern. So, das hätten wir! Es geht um die Neuerungen ab Ausgabe 8/01. Erstens gibt es da positiv zu bemerken, dass die PSone nun (fast) vollständig aus dem Heft genommen wurde. Dadurch bleibt – wie auch schon im Editorial erwähnt – mehr Platz für größere PS2-Berichte, der aufgrund der Spieleflut (mit dem Relativpronomen ist der Platz [Akkusativobjekt des Hauptsatzes] gemeint),

Play Zone: Na, da wolltest du es jetzt wohl aber ganz genau wissen, was?

die uns in nächster Zeit erwartet, bitter nötig war. Zweitens ist mir aufgefallen, dass ihr wie kein anderes Heft zurzeit intensiv auf die Leserkritik eingeht und umgehend Änderungen einbringt.

Play Zone: Wäre ja auch blöd sonst, schließlich sind die Leser sozusagen unsere Arbeitgeber.

Und zu guter Letzt bleibt noch zu erwähnen, dass der Schritt mit der DVD-Hülle nur im Abo sehr klug überlegt, und, wie ich als Abonnent finde, genau richtig war. Nun zu meinen Fragen:

1. Bleibt das Abo nach dem ersten Jahr bestehen oder muss ich mich neu anmelden?

Play Zone: Das Abo bleibt bestehen.

2. Wann soll ein *Alone in the Dark*-Teil auf der PS2 erscheinen?

Play Zone: Bis jetzt ist der 21. September noch immer der offizielle Termin.

3. Was meint ihr: Wer macht das Rennen (auch langfristig) hinsichtlich des „Konsolenkrieges“ zwischen Nintendo, Microsoft und Sony?

Play Zone: Da zwei der drei Konsolen noch nicht einmal auf dem Markt sind, kann man hier wirklich noch keine konkrete Aussage treffen. Auch auf der E3 zeichnete sich kein wirklicher Sieger ab. Angesichts des Zeitvorsprungs und der massiven Software-Flut sehen wir die Zukunft für die PlayStation 2 aber sehr rosig.

4. Gibt es schon Infos zur PS3?

Danke im Voraus, euer treuer (wow! ein Reim) Leser

Christian L.

Play Zone: Nichts, was wirklich druckreif wäre. Lassen wir erst einmal die PlayStation 2 richtig aus den Startlöchern kommen, oder?

PS: Es wurde noch keiner meiner bestimmt schon hundert Briefe abgedruckt, also BIT-TE!!!! Ich habe auch möglichst sachlich und

professionell geschrieben und hoffe, dass ich mich so von manch anderen Briefen abhebe! **Play Zone:** Da du dich als Herr der Grammatik und Prinz der Rechtschreibung erwiesen hast, sei dir dein Wunsch gewährt, auch wenn sich sicherlich eher dein Brief von anderen Briefen abhebt, nicht du selbst ;-)

Maus und iLink

Hi Play Zone!

Warum werden, obwohl man es jetzt problemlos kann, diese Features nicht bei Games unterstützt, wo es mehr als sinnvoll wäre, wie z. B. dem kommenden *Deus Ex*, bei *Le Mans*, usw. Erst jammern die Programmierer, dass dies bei der PSone nicht ginge, und jetzt könnten sie es bei der PS2 und machen es nicht. Aber es ist genau wie bei der PSone, man nimmt den Mund nicht nur voll, sondern übervoll und dann, ja dann kommt die Wirklichkeit und zeigt, was übrig bleibt. Schade, ich bin wirklich richtig enttäuscht, was man der PS2 so antut mit der Software. Viele Games lassen sich nun mal mit Maus und Tastatur besser steuern, auch der iLink ist eine fantastische Sache. Wenn man so liest, sagen das auch viele Programmierer, aber wo bitte sind dann die vielen Features? Es ist mehr als enttäuschend! Bye

Hironimus

Play Zone: Das ist eine gute Frage, und zudem eine, die auch wir den Entwicklern regelmäßig stellen. Erst kürzlich waren wir bei den Machern von *Rayman M* zu Besuch. Dort fragten wir nach einer möglichen iLink-Unterstützung. Der Projektmanager antwortete uns daraufhin ehrlich, dass man daran irgendwie überhaupt nicht gedacht habe. Jetzt wollen sie schauen, ob es technisch ohne größeren Aufwand machbar wäre. Was sagt uns diese kleine Episode? Features wie iLink oder Maus-Unterstützung scheinen nicht so richtig ins Bewusstsein der Entwickler eingedrungen zu sein. Wir leisten aber unseren Beitrag, dies zu ändern.

Silent-Hill-2-Musik

Hi Play-Zone-Leute, könnt ihr mir sagen, wie das Lied heißt, das am Ende des Trailers von *Silent Hill 2* auf eurer DVD von Ausgabe 8/2001 läuft? Wäre super, wenn das ginge, denn der Sound dieses Liedes ist meiner Meinung nach ziemlich cool!!

Herr de Fries

Play Zone: Wir haben bei Konami nachgefragt: Der Sounddesigner des Spiels hat die Musik komponiert und höchstpersönlich auf der Gitarre gespielt. A star is born :-)

The Getaway

Hi ihr, super Zeitschrift und einfach klasse die DVD. Eine Frage: Wie sieht es mit Videosequenzen von *The Getaway* aus. Ich weiß, auf der E3 gab es komischerweise nichts von diesem hammerharten Spiel zu sehen, aber es muss doch auch ein paar brauchbare bewegte Bilder von diesem Spiel geben. Würden bestimmt gerne viele sehen. Macht weiter so.

Markus

Play Zone: Das Spiel war nicht auf der E3 zu sehen, gerade weil es keine brauchbaren bewegten Bilder gibt. Auf der Pressekonferenz

von Sony sagte man uns, dass das Spiel einfach noch nicht so weit sei. Unsere Vermutung: Derzeit gibt es wohl Schwierigkeiten, die ganzen Einzelteile dieses ambitionierten Spiels zu einem flüssig laufenden Ganzen zusammenzufügen. Man wird sehen, ob und wann sie es in den Griff bekommen. Sobald es freigegebenes Videomaterial gibt, werden wir es natürlich auf die DVD packen.

GT-3-Test

Hallo Redaktion, habe gerade mit Spannung den *Gran Turismo 3-Test* in der aktuellen Ausgabe gelesen und bin etwas enttäuscht. Dass *GT 3* ein sehr gutes Spiel ist, steht wohl für jeden außer Frage; der Lobeshymnen sind schon im Vorfeld genug gesungen worden. Was ich im Test aber wirklich vermisste, ist ein Eingehen auf Mängel, die seinerzeit bei *GT 2* im Vergleich zum ersten Teil neu aufgetreten waren. In der ganzen Berichterstattung, egal wo, habe ich keine einzige Silbe darüber gelesen, ob die etwas enttäuschenden Details bei *GT 2* jetzt bei *GT 3* wieder so sind, wie sie sein müssen. Im Einzelnen sind bei *GT 2* folgende Features aus dem ersten Teil einfach weggefallen:

- Qualifikationsläufe zur Ermittlung der Startaufstellung

Play Zone: Die gibt es bei *Gran Turismo 3*.

- Automatische Speicherung der Rundenbestzeiten auf allen Kursen

Play Zone: Speichert man seine regulären Spieldaten bei *GT 3*, werden gleichzeitig auch die Rundenbestzeiten mitgespeichert.

- Ganz wichtig: Speichermöglichkeit für Fahrzeug-Setups.

Play Zone: Wagen-Setups lassen sich bei *GT 3* laden und speichern.

In all diesen Punkten hat der erste Teil ja gezeigt, wie es geht. Umso unverständlicher, dass der zweite Teil diese Features missen ließ. Und genauso unverständlich, dass in keinem Test auch nur ansatzweise darauf eingegangen wird! Bei aller verständlichen Euphorie für dieses Spiel finde ich das etwas nachlässig von euch. Denn Loblieder singen kann jeder, aber kritisch testen eben nicht. Und da erwarte ich gerade von euch etwas mehr Einsatz! Ich würde mich freuen, von euch dazu zu hören.

Gruß

Marc Götzmann

Play Zone: Die Tatsache, dass wir auf die von dir genannten Details nicht eingegangen sind, macht den Test unserer Meinung nach nicht unkritischer. Ein auf eine gewisse Zahl von Seiten reduzierter Testbericht kann sich niemals jedem einzelnen Detail widmen. Wir müssen daher immer sorgfältig abwägen und entscheiden, welches diejenigen Dinge sind, die unsere Leser wohl am meisten interessieren. Dazu zählen die von dir genannten Details unserer Meinung nicht. Außer deiner Zuschrift hat uns zum Beispiel auch kein anderer Leserbrief zu diesen Themen erreicht. Dennoch beantworten wir die Fragen gern und drucken die Zuschrift hier ab. Es gibt nämlich bestimmt eine Menge Leser, die vielleicht niemals explizit danach gefragt hätten, für die diese Informationen aber bestimmt dennoch sehr nützlich sind.

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 beim 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
Ace Combat 3	✓	✓	NHL 2001	✗	✗
Alien – Die Wiedergeburt	✓	✓	NHL 99	✗	✗
Alien Trilogy	✓	✓	Nuclear Strike	✓	✓
All Star Tennis	✗	✗	Oddworld: Abe's Exoddus	✗	✓
Bust-A-Move 2	✗	✓	Oddworld: Abe's Oddyssey	✗	✓
C12 – Final Resistance	✓	✗	Parasite Eve II	✗	✗
Cold Blood	✓	✓	Porsche Challenge	✓	✓
Colin McRae 2.0	✓	✗	Rage Racer	✓	✗
Colony Wars: Red Sun	✓	✓	Resident Evil Director's Cut	✓	✓
C&C: Alarmstufe Rot	✗	✗	Resident Evil: Nemesis	✗	✓
Civilization II	✓	✓	Ridge Racer Revolution	✗	✗
Constructor	✗	✓	Ridge Racer Type 4	✗	✗
Cool Boarders 3	✓	✓	Ridge Racer	✓	✗
Crash Bandicoot	✓	✓	Riven	✓	✓
Crash Bandicoot 2	✓	✓	Sampras Extreme Tennis	✗	✗
Destruction Derby 2	✓	✓	Silent Hill	✗	✗
Diablo	✗	✓	Soulblade	✓	✓
Dino Crisis 2	✓	✗	Spider-Man	✓	✓
Dino Crisis	✓	✗	Street Skater	✓	✓
Driver 2	✓	✓	Sydney 2000	✓	✓
Driver	✓	✗	Syphon Filter 2	✓	✗
Duke Nukem – Time to Kill	✓	✗	Tekken 2	✓	✓
Eagle One Harrier Attack	✗	✓	Tekken 3	✓	✓
Euro 2000	✓	✓	Tekken	✗	✓
Exhumed	✗	✓	Tenchu II	✓	✓
Fear Effect	✓	✓	Theme Hospital	✗	✓
FIFA '98/ WM Qualifikation	✓	✗	TOCA 2	✓	✓
Final Fantasy VII	✓	✗	TOCA WTC	✓	✗
Final Fantasy VIII	✓	✗	Tomb Raider – Die Chronik	✓	✓
Final Fantasy IX	✓	✗	Tomb Raider II	✓	✓
Formel 1 99	✓	✗	Tomb Raider III	✓	✓
Formel Eins 2000	✓	✗	Tomb Raider IV	✓	✓
Frankreich WM '98	✓	✗	Tomb Raider	✓	✓
Fussball Live 2	✓	✗	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	✓	✓
GTA 2	✗	✓	Vigilante: 2. Herausforderung	✓	✓
Koudelka	✓	✗	V-Rally 2	✓	✓
Kurushi	✓	✓	V-Rally	✗	✓
Legacy of Kain: Soul Reaver	✓	✓	Warhammer	✗	✗
Lemmings	✗	✓	Wer wird Millionär?	✗	✓
MediEvil	✓	✓	Wild 9	✗	✓
MediEvil 2	✓	✓	WipEout	✓	✓
Metal Gear Solid	✓	✓	Wip3out – Special Edition	✓	✓
Mike Tyson Boxing	✓	✓	WWF Attitude	✓	✓
Mission: Impossible	✓	✗	WWF SmackDown!	✓	✓
Need for Speed 2	✓	✓	WWF Warzone	✗	✓
Need for Speed 3	✓	✓			
Need for Speed 4	✓	✓			

✓ = 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:

Errico Lange – Mario Gershoff – Stefan Schaffranek

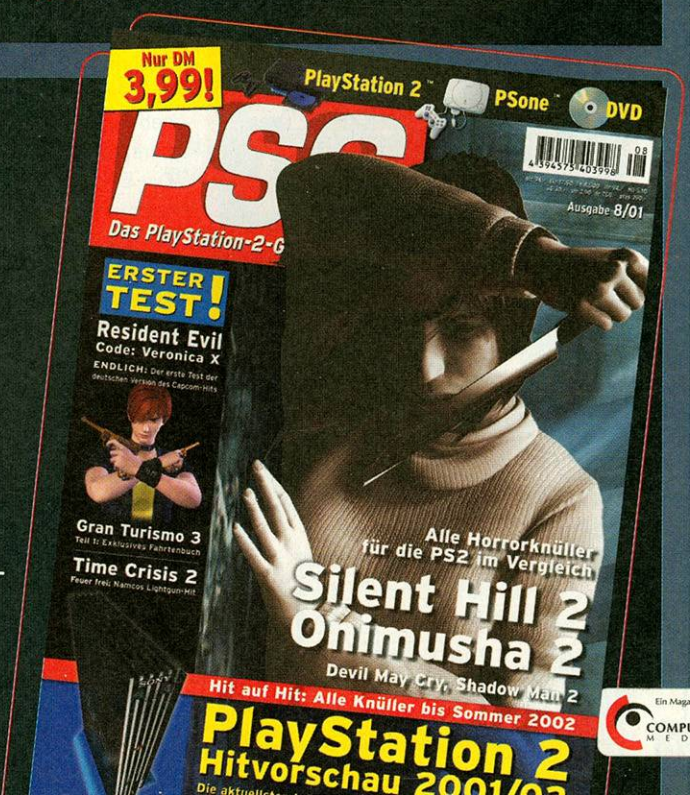
Max Krämer; Regensburg – Justus Pechner; Mölln –
Ronald Satter; Magdeburg – Sebastian Tritt; Koblenz

- Jede private Kleinanzeige kostet 5,- DM. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

Unterschrift

PSG YOUR PROFESSIONAL SECRET GUIDE

- Undercover! Die PSG-Informanten riskieren täglich Leib und Leben für die heißesten News der PlayStation-Szene.
- Corpus Delicti! PSG ermittelt Sprengstoff und Rohrkrepierer unter den aktuellsten Games.
- Top secret! PSG zeigt die ultimativen Überlebens Tipps & -tricks für die besten Spielehits.



CHEATS & CODES



Ihnen ist es bestimmt aufgefallen: In der Cheats&Codes-Sektion dieser Ausgabe befinden sich zum ersten Mal keine Gamebuster-Codes mehr. Dies liegt daran, dass das Leserinteresse an diesen Codes sehr nachgelassen hat, da man den Gamebuster ja nicht mit der PS2 verwenden kann. Wir haben darauf reagiert und diesen Abschnitt entfernt. Viel Spaß mit den **Cheats zu NBA Street und all den anderen Titeln 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, fieseln Endgegner und vertrackten Levels:

0190/82 48 37*

Täglich von 8-24 Uhr.

* Der Anruf kostet pro Minute DM 3,63.

Tokyo Extreme Racer

PLAYSTATION 2 Hängen Sie sich einen von vier Glücksbringern an die Scheibe!

Die spinnen, die Japaner! Dieser Gedanke, der sich vielen Lesern schon in unseren Japan-News aufdrängt, bestätigt sich auch hier. Bei *Tokyo Extreme Racer* heizen Autoverrückte Nacht für Nacht über die Straßen der Großstadt und messen sich in haarsträubenden Rennduellen. Mit den Cheats können Sie den Flitzer Ihrer Wahl mit einem kleinen Glücksbringer verschönern. Natürlich müssen Sie, um den Talisman zu sehen, in der Cockpitperspektive fahren. Die Eingabe erfolgt kurz vor dem Rennen, bei der Auswahl der „Shift Assist“-Option. Halten Sie dazu die ●-Taste und eine der Schultertasten gedrückt und bestätigen dann mit der X-Taste. Halten Sie alle drei Tasten gedrückt, bis das Spiel fertig geladen hat.



SELTSAMER TALISMAN Ob die Glücksbringer Ihnen zum Sieg verhelfen werden, wissen wir nicht. Sie sehen aber ulkig aus und schwingen fröhlich hin und her.

Taste

R2

L2

L1

R1

Talisman

Genki Gremlin

Blauer Moskito

Gehörnter, hässlicher Hund

Pinkfarbene, ebenfalls hässliche Kreatur

警視庁

高速道路交通公団

1013325468

7926 13/04/00
実在の犯罪者ではありません

警視庁

高速道路交通公団

1013356481

7926 26/04/00
実在の犯罪者ではありません

■ VERBRECHERKARTE!
Die Fahrer, die nachts Tokio unsicher machen, sind kriminelle Autonarren!

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.

Micro Machines V3 (PSone)

Mit Miniautos zum Megafahrspaß! Mit den kleinen Flitzern geht es über allerlei skurrile Kurse und durch abgedrehte Areale. Die ersten beiden Codewörter müssen bei der Namenseingabe verwendet werden.

Neun Leben (als Spielernamen eingegeben):

CATLIVES

Multitracks im Multiplayer-Modus (Spielernamen):

GIMMEALL

Die folgenden Cheats müssen im Pause-Modus des Spiels eingegeben werden.

Fahrzeuge verändern:

↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ← und ←

Streckenobjekte beeinflussen:

▲, ■, ▲, ■, ■, ▲ und X

Die CPU-Fahrzeuge ausbremsen:

●, ▲, ■, X, ●, ▲, ■ und X

Zusätzliche Kameraperspektive:

←, →, ■, ●, ←, →, ■ und ●

Eigenes Fahrzeug beschleunigen:

■, X, ●, ■, ▲, X, X, X und X

ON THE BEACH? Einer der Levels führt Sie in den Sandkasten!



WDL War Jetz

PLAYSTATION 2 PSONE Der totale Cheat-Überfluss für PSone- und (!) PS2-Piloten. Erfolgreiche Jagd!

Ob Capture the Flag oder simple Zerstörungsmission, diese Cheats können Sie in jeder Mission des Kampfjetspektakels gut gebrauchen. Die Eingabe erfolgt – wie von 3DO-Spielen gewohnt – unter dem Menüpunkt Codes im Hauptmenü. Beachten Sie aber, dass die Cheatcodes für PSone und PS2 unterschiedlich sind!

LOCKERES MODERATORENDUO Kate Maxwell und Jimmy Hellcatz präsentieren die Flugzeugkämpfe.

PS2-VERSION:

Cheatcode	Wirkung
SPRLZY	Alle Cheats und Levels freischalten
JMPTT	Levelauswahl freischalten
DNGDM	Unbesiegbarekeit
MRRMR	Super-Panzerung
ZPPY	Schnelle Jets
HMMR	Große Geschütze
QD	Riesige Geschütze
FRHS	Schnelles Feuer
NSTNT	Schnelle Schüsse
NDBMBS	Doppeltes Feuer
DZZY	Spin Shots
SCRW	Schilde beim Rollen
DH	Top-Gun-Modus
VLRDS	Overlords-Modus
WNRLFST	Walhalla-Modus
SNKY	Ghost-Modus
TWFSTD	Doppelte Bux
WNNNGS	10 zusätzliche Bux
PYRS	Waffen-Level-up auf Stufe 3
NDCSN	Flugzeuge austauschen
SMSHNG	Sofortiger Sieg
BXDRW	Kisten zeigen
WYPNT	Wegpunkte zeigen
GRTD	Alle Videosequenzen zeigen

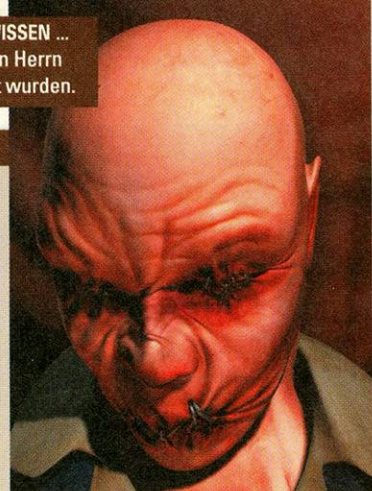
PSONE-VERSION:

Cheatcode	Wirkung
TWLVCHTS	Alle Cheats freischalten
ZTJRWLDW	Super-Cheats freischalten
MRCHBB	Unbesiegbarekeit
CHNKY	Weniger Schaden
FLYNGTNK	Super-Panzerung
NFCH	Alle Waffen freischalten
SPW	Kostenlose Munition
SHWRM	Alle Jets freischalten
STBLT	Schnelle Jets
WRCHST	Extra Geld
KCHNG	Doppeltes Preisgeld
SWSSBNK	WDL-Steuern deaktivieren
GVTBCK	Ständige Power-ups
SMKTRL	Kostenloses EMC
BMBLL	Bomb Ball
CDDHLR	Bomb-Ball-Waffen
QPVS	Bomb-Ball-Opus
PNFL	Große Geschütze
QDDMG	Riesige Geschütze
ZPPY	Schnelle Schüsse
TWFRN	Doppeltes Feuer
SPNNY	Spin Shots
FTMN	Nukes
CRNFX	Overlords-Modus
SKTCHY	Hover-Modus
NPRBLM	Mega-Convoy
SLRP	Vampir-Modus
DVD oder	Alle Videosequenzen freischalten
GRTD	freischalten
SNKY	Ghost-Modus
TPGN	Top-Gun-Modus



STADT IN DEN WOLKEN Die Walhalla-Arena bietet reinrassige Luftkämpfe.

■ SIE WOLLEN GAR NICHT WISSEN ...
warum diesem freundlichen Herrn
Augen und Mund zugenäht wurden.



INFO Die Schummelecke für Importfreaks

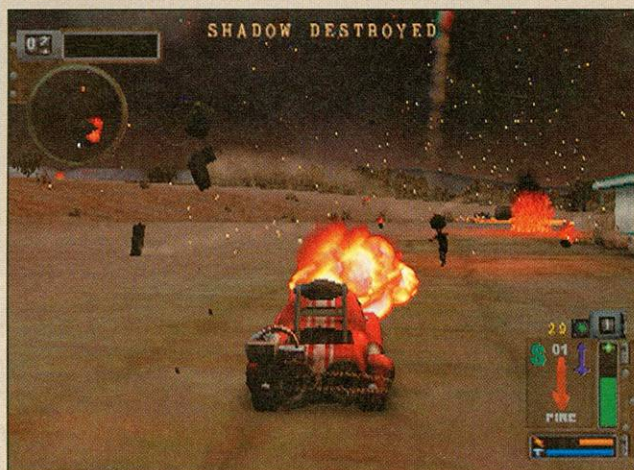


Cheats & Codes für Importspiele

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.

Twisted Metal: Black (PS2)

In *Twisted Metal: Black* dreht sich alles um eine einzige Sache: Die totale Zerstörung Ihrer Gegner. Damit Ihnen dieser simple Auftrag ein bisschen leichter fällt, bietet das rabenschwarze Action-Inferno jede Menge Hilfen für gestresste Spieler. Um diese benutzen zu können, muss jedoch die Steueroption „Classic“ gewählt werden. Sie aktivieren die Cheats, indem Sie im laufenden Spiel die Tasten L1, L2, R1 und R2 gedrückt halten und dann schnell (!!!) folgende Tastenkombinationen eingeben:



■ **PAINT IT BLACK** In den schnellen und harten Gefechten der rabenschwarzen Zerstörungssorgie gibt es jede Menge Explosionen und Crashes.

Cheat

Unendlich Gesundheit und Turbo
Unendliche Munition für Waffen
Kills mit nur einem Treffer
Mega Maschinenpistolen
Spezielle Einfrierungsattacke
Waffen gegen Gesundheit eintauschen

Tastenfolge

→, ←, ↓ und ↑
↑, X, ← und ●
X, X und ↑
X, X und ▲
→, ← und ↑
▲, X, ■ und ●

Bei erfolgreicher Eingabe erscheint eine Nachricht. Die folgenden Spezialattacken können Sie benutzen, um Ihren Gegnern noch mehr zuzusetzen.

Spezialattacke

Springen
Einfrierungsattacke
Landmine
Aufgeladene Landmine
Unsichtbarkeit
Schild
Nach hinten feuern

Tastenfolge

L1+R1
↑, ← und ↓
→, ← und ↓
→, ← und dann ↓ gedrückt halten
←, ←, ↓, ↓
→, →, ↓, ↓
←, →, ↓ und dann Waffe abfeuern

Army Men: Blade's Revenge

PLAYSTATION 2 Diesmal heizen Sie der bösen braunen Armee wieder mit Ihrem Hubschrauber ein!

Auch auf der PlayStation 2 geht der ewige Krieg der Plastiksoldaten weiter. Mit den folgenden Codes können Sie jeden beliebigen Level des actiongeladenen Shoot 'em Ups direkt anwählen. Gehen Sie dazu im Hauptmenü auf „Weiterspielen“ und dann zum Menüpunkt „Codes“. Wenn Sie den Code richtig eingegeben haben, wird sofort zum jeweiligen Level umgeblendet.



■ **GRÜN-BRAUNES ACTIONFEUERWERK** Mit diesem High-Tech-Hubschrauber sind die zahlreichen Gegner kein großes Problem. Auch dieser Roboter nicht!

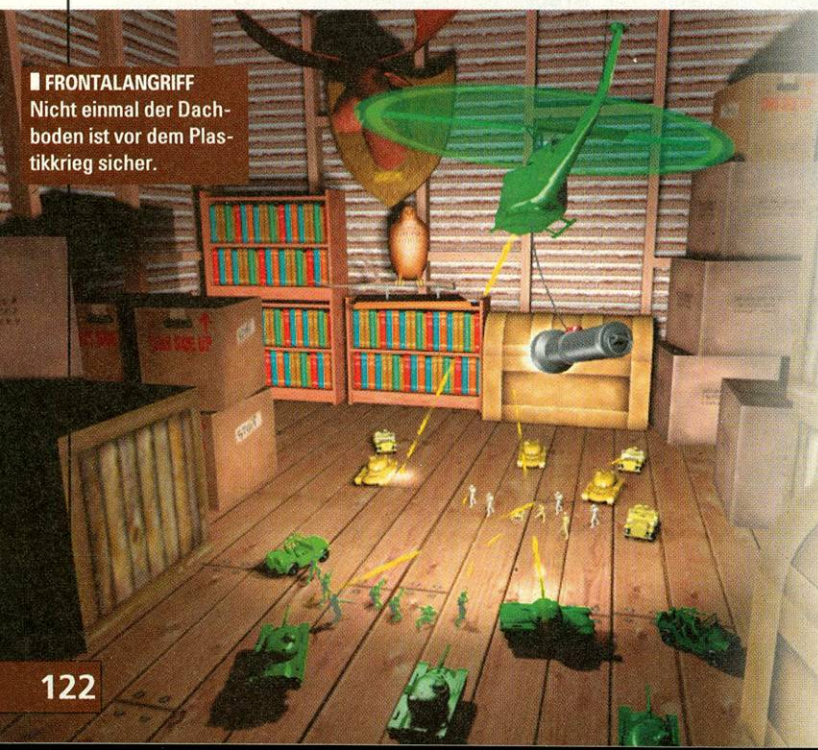
Level

Tastenkombination

2	↑, X, ▲, →, ←, ■, ● und X
3	▲, ●, ↓, ←, ■, ■, ↑ und ↑
4	X, →, ←, X, ●, ■, ■ und ▲
5	↓, ↓, ●, ■, ●, ■, → und X
6	▲, X, ↑, ←, →, ←, ● und ▲
7	←, ■, →, ↓, ●, X, X und →
8	▲, →, ■, ■, ●, ↓, ↓ und X
9	↑, X, ■, ←, →, ●, ← und ←
10	▲, ↑, ●, X, ■, ↓, ↓ und ↓
11	●, ●, ↑, ←, →, X, ▲ und ■
12	→, ↑, X, →, ●, ■, ▲ und ●
13	←, ←, ▲, ●, X, X, ↓ und →
14	■, →, ●, ↑, ↓, ■, ↓ und X
15	←, →, ●, X, ■, ↓, ↓ und ●
16	▲, ●, X, →, →, ●, ■ und ↓
17	■, ↑, ↑, →, ←, ■, ↓ und X
18	●, X, →, ▲, ■, ↑, X und X
19	↓, →, X, ■, →, ↑, ● und ●
20	↑, X, ●, ↑, ←, ■, ● und X

FRONTALANGRIFF

Nicht einmal der Dachboden ist vor dem Plastikkrieg sicher.



NBA STREET

PLAYSTATION 2 Passen Sie den Streetball-Knaller Ihren Wünschen an!

Die Eingabe dieser Cheats, mit denen Sie dem lockeren Basketballvergnügen ein ganz neues Gesicht geben können, erfolgt auf dem Ladebildschirm vor dem Match. Sie müssen nur die unten stehenden Zeichen in der angegebenen Reihenfolge einstellen. Viel Spaß beim Ausprobieren!



AUSSERIRDISCH GUT Wer genügend Siege einfährt, darf dieses Alien in seinem Team begrüßen.

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.

Theme Park World

PLAYSTATION 2 Endlich keine Geldsorgen mehr!

Das Management eines Vergnügungsparks kann ganz schön stressig sein. Wenn Sie Ihren Job ein bisschen einfacher haben wollen, brauchen Sie nur diese Cheats einzugeben. Die folgende Tastenkombination muss 8-mal gedrückt werden. Danach „kosten“ Einkäufe nichts mehr. $\leftarrow, \downarrow, \times, \bullet$. Sollten Sie noch zusätzliche goldene Tickets brauchen, dann müssen Sie 4-mal diese Tastenfolge eingeben: $\uparrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow, \bullet, \rightarrow, \leftarrow, \downarrow, \uparrow, \bullet$. Um alle Cheats im Spiel freizuschalten, müssen Sie schließlich 8-mal diese Tasten-Combo eingeben: $\uparrow, \downarrow, \uparrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow, \downarrow, \uparrow$.

Harald Gessler

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!

Ralf Birner – Markus Buchner – Stefan Dorgerloh – Thomas Dreisbach – Henning Klimaczewski – Marc Krüger – Günter Nejedly – Mike Opitz – Sascha Pollack – Torsten Zimmerler
Die Lesertipp-Einsendungen der hier genannten Personen können leider nicht honoriert werden.



GANZ SCHÖN GRUESELIG In diesem Park lautet das Thema ganz klar Horror.

Keine Cheats aktiviert



Straßenkleidung



Authentische Trikots



Spieleramen anzeigen



Automatische Replays werden nicht gezeigt



HUD ausschalten



Keine Spielerindikatoren



Joe im Sommeroutfit



Joe im Frühlingsoutfit



Joe im Sportoutfit



Kein Wurfindikator



Explosive Korbränder



ABA Basketball



WNBA Basketball



NuFX Basketball



EA Big Ball



Beach Ball



Medizinball



Volleyball



Fußball



Kleine Spieler



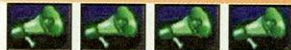
Große Köpfe



Kleine Köpfe



ABA Socken



Keine Shot Clock



Weniger Gamebreaker



Mehr Gamebreaker



Keine Gamebreaker



No Juice



Unendlich Turbo



Leichte Würfe aus der Distanz



Schwere Würfe aus der Distanz



Mega Dunks



Ultimative Power



Verrückte Hände



Super Swats



Sticky Fingers



Captain Quicks



Keine Dunks



Weniger Blöcke



Weniger Steals



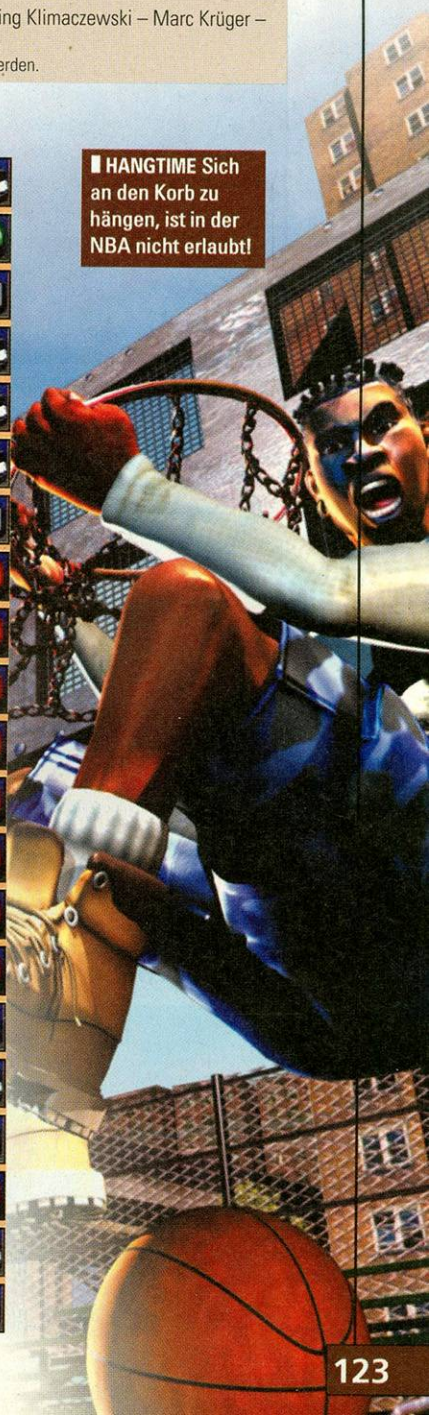
Keine Alley-Oops



Keine 2-Punkte-Würfe



HANGTIME Sich an den Korb zu hängen, ist in der NBA nicht erlaubt!



Gran Turismo 3 A-spec

>> GENRE
Rennspiel
>> SPIELER
1-6
>> HERSTELLER
Sony
>> INTERNET
www.playstation.de

Nachdem wir in der letzten Ausgabe die Anfänger- und die Amateur-Liga unter die Lupe genommen haben, geht es diesmal richtig **professionell** zur Sache.

Profitipps

Was hat es mit dem Ölwechsel auf sich?

Je länger Sie Ihren Wagen fahren, desto geringer wird dessen Leistung. Im oberen Leistungsbereich von 1.000 PS können es sogar bis zu 50 PS an Leistungsverlust sein. Abhilfe bewirkt ein Ölwechsel, den Sie durchführen sollten, sobald die Öllampe während der Fahrt zu leuchten beginnt.

Kann ich den Windschatten meiner Kontrahenten ausnutzen?

Sogar an dieses Detail wurde in *Gran Turismo 3* gedacht. Pirschen Sie sich von hinten an Ihre Gegner heran und ziehen Sie im letzten Moment seitlich an ihnen vorbei. Solange Sie im Windschatten Ihres Vordermanns sind, können Sie einerseits höhere Maximalgeschwindigkeiten erreichen und andererseits schneller be-

Kann ich meine Gegner ausschalten?

schleunigen. Besonders auf schnellen Kursen wie der Teststrecke, auf denen Ihr Vehikel an seine Grenzen bewegt wird, ist die Wirkung des Windschattens beachtlich.

Auch wenn es sich hierbei wahrscheinlich um einen Bug handelt, ist es auf der Côte-d'Azur-Strecke möglich, Gegner komplett auszuschalten, so dass sie für den Rest des Rennens keine Gefahr mehr darstellen. Dazu müssen Sie Ihrem Opfer mit etwas Abstand folgen. Nachdem Sie den Tunnel durchfahren haben und auf die Schikane zurasen, dürfen Sie auf keinen Fall bremsen. Rammen Sie stattdessen den Vorder-

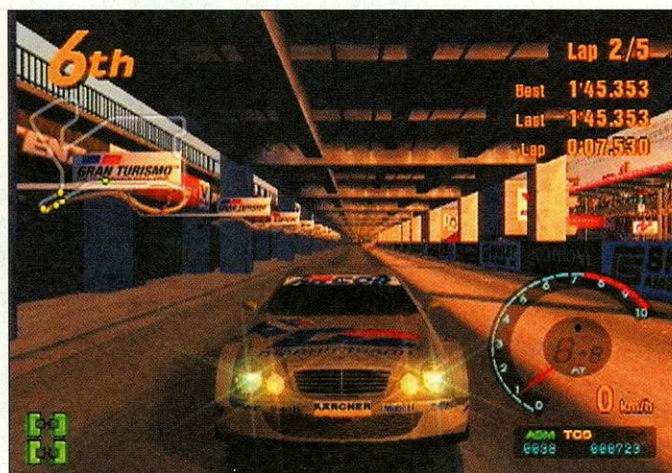
Soll ich immer versuchen, das Feld anzuführen?

mann mit voller Geschwindigkeit. Ihr Timing war perfekt, wenn der Gegner noch nicht mit dem Lenkvorgang begonnen hat, aber seine Geschwindigkeit an die Schikane angepasst hat. Nach dem Zusammenstoß sollte der Gegner in die Schikane krachen und mit etwas Glück wird er dort auch für den Rest des Rennens bleiben.

Grundsätzlich schon, aber dennoch spielt Taktik vor allem bei Rennen der Profi-Liga eine tragende Rolle. Sofern Ihr Vehikel denen der Gegner überlegen ist und Sie problemlos überholen können, ist es bei manchen Rennen nicht empfehlenswert, immer mit vollem



ÖLKRIS Kaum zu glauben, aber nach einem Ölwechsel verbessert sich die Leistung Ihres Wagens. Solange das Öl in Ordnung ist, ist der linke Balken grün.



BOXENSTOPP Planen Sie ca. 15 Sekunden für einen Boxenstopp ein. So viel Vorsprung benötigen Sie, wenn Sie wieder als Erster auf die Piste wollen.

Alle Autos von A-Z



Mitsubishi Lancer 2000 / Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition (Stripe)



Mitsubishi Lancer 2001 / Evolution VI GSR



Mitsubishi Lancer 2001 / Evolution VII GSR



Mitsubishi Lancer 2001 / Evolution VII Rally Car



Nissan Silvia 2000 / Varietta



Mitsubishi Lancer 2001 / Evolution VI Rally Car



Mitsubishi Lancer 2000 / Evolution VI GSR Tommi Makinen Edition



Mitsubishi Lancer 2001 / Evolution VII RS



Mugen S2000



Nissan Skyline 1991 / GTS-t Type M(R32)



WINDSCHATTEN Nutzen Sie den Windschatteneffekt aus, indem Sie sich zunächst von hinten an Ihren Gegner heranpirschen.

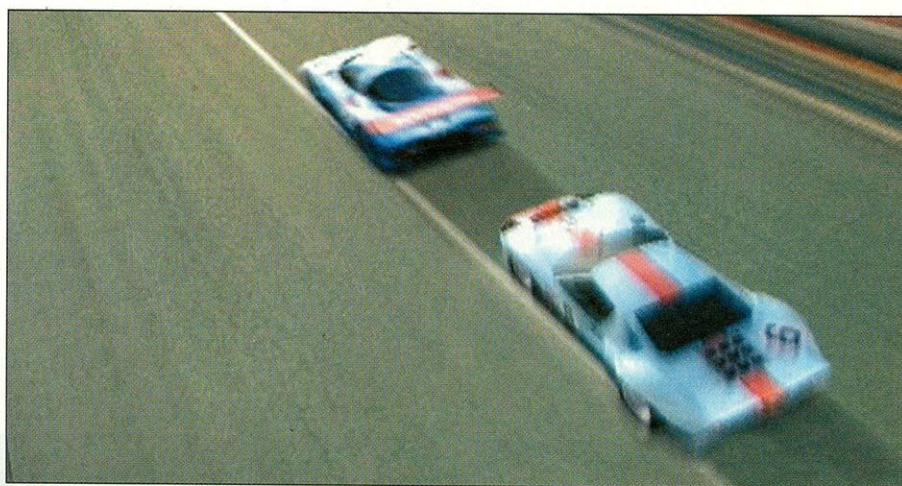


ÜBERHOLMANÖVER Ziehen Sie im letzten Moment seitlich an dem Vordermann vorbei und Sie haben den Windschatten ideal ausgenutzt.

Einsatz zu fahren. Kleben Sie lieber am Heck des führenden Wagens und schonen Sie so Ihre Reifen. Geben Sie erst in der letzten Runde 100 % und übernehmen Sie dann die Führung. Reifenschonendes Fahren bringt in manchen Rennen mehr, als wenn Sie Ihr Vehikel ständig im Grenzbereich bewegen und deswegen häufig an die Box müssen. Bedenken Sie aber, dass Ihr Wagen auch genügend Leistung bringen muss, damit Sie Ihre Rivalen in der letzten Runde problemlos hinter sich lassen können.

Muss ich an die Box wechseln, sobald die Reifenanzeige rot wird?

Das kommt darauf an, welche Position Sie innehaben, wie viel Vorsprung Sie auf den Rest des Feldes haben und wie viele Runden noch zu fahren sind. Führen Sie das Rennen mit nur wenig Vorsprung an, sollten Sie immer darauf achten, wie viele Runden noch zu fahren sind. Es macht zum Beispiel wenig Sinn, mit 5 Sekunden Vorsprung vor der letzten Runde an die Box zu fahren. Stattdessen sollten Sie versuchen, den Wagen trotz der abgefahrenen Rei-



BEINAHE AUFFAHRUNFALL Für den Ford GT 40 wird es nun höchste Zeit auszuweichen, wenn er seinem Vordermann nicht ins Heck krachen will. Wie viele Punkte diese Aktion wohl in Flensburg bringen würde?

Was muss ich bei der Fahrt mit abgefahrenen Reifen beachten?

fen noch durch die letzte Runde zu bringen, auch wenn Ihre Gegner aufholen. Lernen Sie, mit abgefahrenen Reifen zu fahren, damit Sie im Notfall die eine oder andere Runde mit schlechtem Grip fahren können.

Ihr Wagen verhält sich vor allem in Kurven sehr instabil. Das Heck neigt verstärkt zum Ausbrechen, wodurch Sie bei unvorsichtiger Fahrweise schneller abseits der Strecke landen, als Ihnen lieb ist. Bremsen Sie Kurven deshalb früher an und dosieren Sie das Gas

vorsichtig, wenn Sie wieder aus der Kurve herausbeschleunigen wollen. Auf Geraden wirkt sich der Reifenverschleiß kaum auf das Fahrverhalten Ihres Boliden aus. Versuchen Sie nicht, Boxenstopps dadurch zu umgehen, indem Sie ständig mit abgefahrenen Reifen unterwegs sind. Ihre Zeiten werden schlechter, Ihre Gegner werden aufholen und darüber hinaus ist es sehr ärgerlich, wenn man kaum eine Kurve fehlerfrei nehmen kann. Sehen Sie das Fahren mit Reifen ohne Grip als eine Notlö-



Nissan Skyline 1994 / GT-R Vspec II (R32)



Nissan Skyline 1999 / GT-R Vspec (R34)



Nissan Pennzoil Nismo 1999 / GT-RGT



Nissan R390 GT1 1998 / Road Car



Nissan Nismo GTR R-tune



Nissan Skyline 1997 / GT-R Vspec (R33)



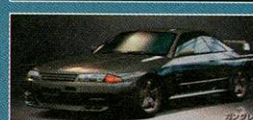
Nissan Skyline 2000 / GT-R Vspec II (R34)



Nissan R390 GT1 1998 / LM Race Car



Nissan Nismo 400R



Nissan Nismo GTR S-tune



■ ZIEL IM VISIER Der Fahrer dieses Ford GT 40 weiß noch nicht, was gleich von hinten auf ihn zukommt. Hätte er mal besser in den Rückspiegel geschaut.



■ KURZ VOR DER KOLLISION Jetzt müssen Sie den Ford nur noch mit voller Geschwindigkeit rammen und er kracht in die Schikane.



■ TOTALSCHADEN Für den Ford ist das Rennen gelaufen. Hier verweilt er bis zum Rennende.

Ich habe Probleme in Rennen, für die nur ein bestimmter Wagentyp zugelassen ist. Was tun?

sung, die man für ein bis maximal zwei Runden heranziehen kann.

Vorab sollten Sie Ihren Wagen bis aufs Maximum tun. Gönnen Sie Ihrem Vehikel das volle Programm vom Fahrwerk über das Motortuning bis hin zur Gewichtsreduzierung. Jetzt können Sie sicher sein, dass keiner der gegnerischen Wagen Ihrem Auto in

puncto Leistung und Fahr-eigenschaften überlegen ist. Sollten Sie dann immer noch Probleme haben, diese Rennen zu gewinnen, müssen Sie sich einen Vorteil durch das Setup des Wagens verschaffen. Als äußerst effektiv erweist sich ein manuell einstellbares Getriebe. Damit können Sie die Beschleunigung und die Höchstgeschwindigkeit Ihrer Karosse verän-

INFO Geheimtipp:

In der Profi-Liga und bei den Ausdauerrennen gibt es Wettbewerbe, an denen nur ungetunte Wagen teilnehmen dürfen. Bis auf die Reifen dürfen keinerlei Modifikationen an Ihrem Vehikel vorgenommen worden sein. Das wohl beste Auto in *Gran Turismo 3* für solche Rennen ist der RUF CTR2. Die 548 PS, die von Haus aus unter seiner Motorhaube schlummern, reichen locker dafür aus, um auf dem Siegestreppchen ganz oben zu stehen.



■ SERIENPOWER Bereits im ungetunten CTR2 schlummern ungeahnte Kräfte.



■ ZWEITER AUS VERNUNFT Schonen Sie Ihre Reifen, indem Sie einfach im vorderen Feld mitfahren, obwohl Ihr Wagen zu weit mehr in der Lage wäre. Übernehmen Sie kurz vor dem Ziel die Führung.



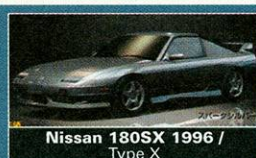
Nissan Nismo GTR-R
LM Road Car



Nissan Silvia 1988 /
K's 1800cc(S13)



Nissan Silvia 1999 /
Spec R(S15)



Nissan 180SX 1996 /
Type X



Nissan Calsonic
Skyline 2000 / GT



Nissan Silvia 1991 /
K's 2000cc(S13)



Nissan Silvia 1996 /
K's Aero(S14)



Nissan Silvia 1999 /
Razo C-West



Nissan Loctite Zexel 2000 / GT



Nissan Nismo 2000 /
GT-R LM Road Car



dern und individuell auf jedes Rennen anpassen. Bei kurvigen Strecken mit wenig Hochgeschwindigkeitsabschnitten müssen Sie sich für eine enge Getriebeabstimmung entscheiden, die Ihnen eine bessere Beschleunigung bescheren wird. Auf Hochgeschwindigkeitsstrecken verhält sich das Ganze genau andersherum. Mehr über das richtige Wagensetup erfahren Sie in unserem Tuning-Guide.

Kann ich die Wagen in meiner Garage sortieren?

Wenn Sie den Start-Button in der Garage drücken, werden die Kriterien, nach denen Sie Ihre Wagen sortieren können, angezeigt. Zum Beispiel können Sie Ihre Wagen nach PS-Leistung, nach der Antriebsart oder dem Wert anordnen. Besonders wenn Sie an einem Rennen für einen bestimmten Wagentyp teilnehmen wollen und dafür das passende Gefährt suchen, hilft es, wenn Sie die Wagen sortieren.

Kann ich pro Wettbewerb nur einen Wagen gewinnen?

Bei einigen Rennen können Sie bis zu vier verschiedene Fahrzeuge absahnen. Nachdem Sie den Wettbewerb gewonnen haben, werden vier Wagen angezeigt, von denen aber leider nur einer pro Wettbewerbssieg in Ihren Besitz übergeht. Besonders bei Rennserien, Ausdauerrennen und den Rennen der Profi-Liga gibt es nicht nur einen Wagen pro Rennen zu gewinnen.

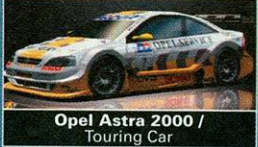
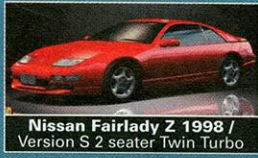
Kann ich den gleichen Wagen ein zweites Mal gewinnen?

Ja und nein. Manche Wagen können Sie in anderen Rennen ein zweites Mal gewinnen, aber nicht in dem gleichen Rennen, in dem Sie den Wagen bereits gewonnen haben. So verhindern die GT 3-Program-

INFO Profi-Liga: Bonuswagen

Liga:	Wagen:	Rennen:	Motor:	Antrieb:
P	Pagani Zonda	Race of NA-Sports	NA	MR
P	RUF CTR2	Turbo Race of Turbo Sports	Turbo	4WD
P	Aston Martin Vanquish V12	British Championship	NA	FR
P	RUF RGT	Boxer Spirit	NA	RR
P	Tommy Kaira ZZ2	MR-Challenge	Turbo	MR
P	Mitsubishi Lancer Evolution	4WD-Challenge	Turbo	4WD
P	Jaguar XJ 220	Gran Turismo World Championship	Turbo	MR
	Ford GT 40	Gran Turismo World Championship	NA	MR
	Opel Calibra Touring Car	Gran Turismo World Championship	NA	4WD
	Nissan R390 GT1 Road Car	Gran Turismo World Championship	Turbo	MR
P	Dodge Viper GTSR Concept	Gran Turismo Allstars	NA	FR
	R 390 GT1 Race Car	Gran Turismo Allstars	Turbo	MR
	Toyota GT1 Race Car	Gran Turismo Allstars	Turbo	MR
	Impreza WRX Sti Sedan	Gran Turismo Allstars	Turbo	4WD
P	Calsonic Nissan Skyline	Race of the Red Emblem	Turbo	FR
P	Renn Zonda	Italian Ayant Garde	NA	MR
P	Honda Spoon Civic	FF-Challenge	NA	FF
P	Pennzoil Nismo	All Japan GT Championship	Turbo	FR
	Super Autobacs APEX	All Japan GT Championship	Turbo	MR
	Castrol Mugen NSX	All Japan GT Championship	NA	MR
P	Renowva Mazda 787B	Like the Wind	Turbo	MR
P	TVR Griffith 500	Tuscan Challenge	NA	FR
	TVR Griffith 500	Tuscan Challenge	NA	FR
	TVR Griffith 500	Tuscan Challenge	NA	FR
	TVR Speed 12	Tuscan Challenge	NA	FR
P	F094/S	Polyphony Digital Cup	F1	MR
	TVR Speed 12	Polyphony Digital Cup	NA	MR
	Suzuki Escudo	Polyphony Digital Cup	Turbo	4WD
	F090/S	Polyphony Digital Cup	F1	MR
P	Toyota GT One Race Car	Dream Car Championship	Turbo	MR
	Panoz Esperante GTR-1	Dream Car Championship	NA	FR
	FTO LM Race Car	Dream Car Championship	NA	4WD
	F090/S	Dream Car Championship	F1	MR
P	Toyota Vitz 1.5 RS	Vitz Race	NA	FF
	Altezza LM Race Car	Vitz Race	NA	FR
	Tom's Castrol Supra	Vitz Race	NA	FR
	Toyota Supra RZ	Vitz Race	NA	FR
P	Beetle Cup Racer	Clio Championship	NA	FF
	Beetle Cup Racer	Clio Championship	NA	FF
	Beetle Cup Racer	Clio Championship	NA	FF
	Beetle Cup Racer	Clio Championship	NA	FF
P	Lotus Elise 190	Lotus Elise Race	NA	MR
	Lotus Elise 190	Lotus Elise Race	NA	MR
	Lotus Elise 190	Lotus Elise Race	NA	MR
	Lotus Elise 190	Lotus Elise Race	NA	MR
P	F686/S	Formula GT	F1	MR
	F687/S	Formula GT	F1	MR
	F688/S	Formula GT	F1	MR
	F090/S	Formula GT	F1	MR

Alle Rennen der Profi-Liga: F686/M – F1 – MR





ARMER OPEL So schnell kann's gehen. Mit abgefahrenen Reifen fährt sich Ihr Wagen sehr instabil.

Was bringen mir die Maschinentests?

mierer, dass man dieselben Rennen immer wieder fahren und die dabei gewonnenen Fahrzeuge für „gutes“ Geld wieder an den Mann bringen kann.

Bei den Maschinentests können Sie die Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit Ihres Fuhrparks testen. Besonders hilfreich ist diese Option, wenn Sie mit dem Setup Ihrer Vehikel experimentieren. So müssen Sie nicht extra ein Rennen anfangen, das nach Abbruch (zum Beispiel bei einem misslungenen Setup) als verloren gelten würde. Abgebrochene Rennen ziehen Ihren Durchschnitt für die gewonnenen Rennen nach unten und Ihre Statistik würde schlechter aussehen, als sie eigentlich ist. Probieren Sie Veränderungen zuerst bei den Maschinentests aus, anstatt gleich auf die Rennstrecke zu gehen.

INFO Ausdauerrennen: Bonuswagen

Liga:	Wagen:	Rennen:	Motor:	Antrieb:
AD	Castrol Supra	Cote D'Azur 78 Runden	NA	FR
	Jaguar XJ 220	Cote D'Azur 78 Runden	Turbo	MR
	FTO LM Race Car	Cote D'Azur 78 Runden	NA	4WD
AD	F687/S	Seattle 100 Miles	F1	MR
	Tommy Kaira ZZII	Seattle 100 Miles	Turbo	4WD
	Nismo GT-R LM Road Car	Seattle 100 Miles	Turbo	FR
	Panoz Esperante GT R-1	Seattle 100 Miles	NA	FR
AD	Renn-Corvette	Super-Speedway 150 miles	NA	FR
	F090/S	Super-Speedway 150 miles	F1	MR
	Clio Sports Race Car	Super-Speedway 150 miles	NA	MR
	Tickford Falcon XR8 Race Car	Super-Speedway 150 miles	NA	FR
AD	Renn-Zonda	Passage to Colloseo 2 Stunden	NA	MR
	F688/S	Passage to Colloseo 2 Stunden	F1	MR
	Gillette Vertigo Race Car	NA	FR	FR
AD	Subaru Impreza Race Car	Grand Valley 300 km	Turbo	4WD
	Corvette C5R	Grand Valley 300 km	NA	FR
	Nissan 390 GT1 Road Car	Grand Valley 300 km	Turbo	MR
	F090/S	Grand Valley 300 km	F1	MR
AD	F686/M	Laguna Seca 200 Miles	F1	MR
	Calsonic Skyline	Laguna Seca 200 Miles	Turbo	FR
	Altezza LM Race Car	Laguna Seca 200 Miles	Turbo	Fr
AD	F687/S	Special Stage Route 11	F1	MR
	Super Autobacs APEX MR-S	Special Stage Route 11	Turbo	MR
	Honda Arta NSX	Special Stage Route 11	Turbo	MR
	Camaro Racecar	Special Stage Route 11	NA	FR
AD	Castrol Honda	Trial Mountain 2 Stunden	Turbo	MR
	Lister Storm Race Car	Trial Mountain 2 Stunden	Turbo	FR
	S 2000 LM Race Car	Trial Mountain 2 Stunden	Turbo	FR
	F094/H	Trial Mountain 2 Stunden	F1	MR
AD	Eunos Roadster	Apricot Hill	NA	FR
	F688/S	Apricot Hill	F1	MR
	Eunos Roadster 1.8 RS	Apricot Hill	NA	FR
AD	Toyota GT1 Road Car	Tokio R246 100 Runden	NA	FR
	F094/H	Tokio R246 100 Runden	F1	MR
	RX-7 LM Race Car	Tokio R246 100 Runden	NA	FR
	Nissan C-West Silvia	Tokio R246 100 Runden	Turbo	FR



Gold in allen Ausdauerrennen: F094/H – F1 – MR

Profitipps

Wann sollte ich meinen Wagen tunen?

Tuning ist immer dann erforderlich, wenn die Leistung Ihres Wagens zu gering ist, um mit den gegnerischen Boliden mithalten zu können. Bereits nach wenigen Rennen in der Anfänger-Liga müssen Sie Ihren Wagen frisieren, damit Sie den Gegnern nicht hinterherfahren. In unserem Tuning-Guide erfahren Sie

Gibt es Tricks beim Tunen?

alles darüber, wie Sie tunen sollten und wie Sie das Setup Ihrer Vehikel richtig einstellen. Sie werden überrascht sein, wie viel Leistung mehr Sie dank Tuning aus Ihren fahrbaren Untersätzen herausholen können.

Für den Fall, dass Sie mit Ihrem Tuning nicht zufrieden

sind, dennoch aber bereits Unsummen investiert haben, können Sie einfach einen alten Spielstand laden. Speichern Sie also vor jedem Tuning ab, damit Sie die Möglichkeit haben, Ihren Wagen wieder in den Urzustand und das Geld wieder auf Ihr Konto zu bekommen. Anfänger können so erst einmal mit

Alle Autos von A-Z



Peugeot 206 1999 / S16



Renault Clio Sport 2000 / V6 24V



RUF RUF 3400S 2000



RUF RUF CTR2 1996



Spoon Civic Type R



Peugeot 206 1999 / Rally Car



Renault Clio Sport 2000 / Race Car



RUF RUF R-GT 2000



Shelby Cobra 1967



Spoon S2000 2000



Wie kann ich
beim Tunen
sparen?

dem Tuning experimentieren, ohne gleich Ihr Ersparnis loszuwerden.

Lassen Sie Zwischenstufen, vor allem bei Turbo- oder Motortuning aus. Sparen Sie hingegen, bis Sie sich die höchste Stufe, zum Beispiel beim Motortuning, leisten können. Tunen Sie Ihren Wagen auch nur dann, wenn es wirklich unumgänglich ist.

Was sollte
ich beim
Tunen be-
achten?

Ein ausgewogenes Tuning ist das A und O, wenn Sie an die Leistungsgrenzen Ihres Wagens gehen wollen. Konzentrieren Sie sich nicht nur auf PS-steigerndes Tuning, sondern achten Sie auch darauf, dass Sie das Plus an Leistung auch vernünftig auf die Straße bringen. Dabei werden Fahrwerkuning, Reifen und Gewichtsreduzierung unverzichtbar sein. Auch der Antrieb, also das Getriebe, die Kupplung und das Differenzial dürfen keinesfalls vernachlässigt werden. Achten Sie darauf, dass die verschiedenen Tuning-Möglichkeiten immer auf einem halbwegs einheitlichen Level sind. Nur dann verfügt Ihr Wagen über die optimalen Fahreigenschaften.

Ich habe
kaum Geld.
In was soll
ich inves-
tieren?

Gönnen Sie Ihrem Wagen ein „Tuning-Light“. Dazu gehören Sportreifen, Chiptuning und ein Rennauspuff. Mit einem kleinen finanziellen Aufwand können Sie ein in Rennen deutlich spürbares Tuning an Ihrer Karosserie durchführen. Motzen Sie Ihr Vehikel erst einmal so auf, wenn Ihr Wagen nur gering schwächer als die der Gegner ist. Sind Sie dann immer noch unterlegen, müssen Sie in den sauren Apfel beißen und noch mehr Geld für weitere Modifikationen an Ihrem Fahrzeug ausgeben.

REIFEN:

Rennreifen:

Rennreifen sind glatte Reifen, die kein Profil haben. Mit den so genannten Slicks können Sie die Bodenhaftung, also den Grip, verbessern. Vor allem in Kurven können Sie mit Slicks schneller fahren als mit normalen Reifen. Der Nachteil von glatten Reifen ist ein sehr hoher Verschleiß, das heißt, dass Sie häufiger an die Box zum Reifenwechseln müssen. Sie können die Härte der Slicks selbst bestimmen. Da weiche Rennreifen einen sehr hohen Verschleiß haben, sollten Sie diese nur in kurzen Rennen einsetzen. Harte Slicks hingegen bieten weniger Halt auf der Fahrbahn, halten aber weitaus länger als eine weiche Bereifung. Machen Sie die Härte Ihrer Reifen von der Länge der zu fahrenden Strecke abhängig.

Sportreifen:

Sportreifen sind die erste Investition, die Sie beim Tunen tätigen sollten. Sie sind billig und bieten dafür eine nicht zu verachtende Verbesserung der Fahreigenschaften Ihres Boliden. Sportreifen bieten in Kurven einen besseren Seitenhalt und auch beim Abbremsen wirken Sie sich positiv auf die Bremsleistung Ihres Wagens aus.

Simulationsreifen:

Simulationsreifen sind Reifen, die Eigenschaften echter Reifen realistisch simulieren. Sie müssen früher bremsen und vorsichtiger lenken, wenn Sie auf diesen Reifen unterwegs sind. Für Rennen sollten Sie diese Reifen auf keinen Fall aufziehen.

Reifen für unbefestigte Straßen:

Mit diesen Reifen können Sie an den Rallye-Events teilnehmen. Sie bieten optimalen Grip und Seitenhalt auf Strecken abseits geteilter Straßen. Leider können Sie nicht für jeden Wagen eingesetzt werden, sondern vorwiegend für allradangetriebene Boliden.

BREMSEN:

Sportbremsen:

Sportbremsen verstärken die Bremswirkung Ihres Wagens und verkürzen dadurch den Bremsweg. Aufgrund des niedrigen Preises bietet es sich an, früh in die Verbesserung der Bremsanlage zu investieren.

Bremskraftverteilung:

Dank des Bremskraftreglers können Sie die Verteilung der Bremskraft individuell auf Vorder- und Hinterachse verteilen. Eine Verteilung der Bremskraft auf die hinteren Räder bewirkt, dass der Wagen mehr zum Übersteuern neigt, was bedeutet, dass der Wagen hinten leichter ausbricht. Bei einer Verteilung der Bremskraft zugunsten der Vorderräder tendiert der Wagen zum Untersteuern, das heißt, dass der Wagen in Kurven trotz Lenken geradeaus fährt. Wählen Sie die zuerst genannte Einstellung, da sich eine hecklastige Bremsverteilung beim Durchfahren von Kurven als vorteilhaft erweist.

MOTOR:

Chiptuning:

Durch ein Chiptuning wird die Computersteuerung des Motors sportlicher eingestellt. Ihr Motor erhält



Spoon S2000 Race Car



Subaru Impreza 2000 / WRX STi



Subaru Impreza 1999 / Rally Car



Subaru Impreza 1999 / Sedan WRX STi Ver. VI



Subaru Impreza 2001 / Rally Car prototype



Subaru Impreza 2001 / WRX STi Version



Subaru Impreza 2000 / Sports Wagon STi



Subaru Impreza 1998 / Coupe 22B STi Version



Subaru Impreza 1999 / Wagon WRX STi Ver. VI



Subaru Impreza LM Racecar

dadurch ein kleines Plus an Leistung, das sich spürbar auf die Beschleunigung und die Höchstgeschwindigkeit auswirkt. Wegen des geringen Preises zählt das Chip-tuning zu den ersten Modifikationen, die Sie an Ihrem Motor durchführen sollten.

AUSPUFF UND LUFTFILTER:

Sportauspuff und Sportluftfilter:

Mit einem Sportauspuff und einem Sportluftfilter können Sie für wenig Geld ins Turbo-Tuning einsteigen. Vor allem bei Saugmotoren macht sich diese Modifikation positiv bemerkbar.

Semi-Renn-Auspuff und Semi-Renn-Luftfilter:

Turbo-Motoren mit einem großen Hubraum profitieren von einem Semi-Renn-Auspuff und dem dazugehörenden Luftfilter. Bei Saugmotoren hingegen müssen die anderen Wageneinstellungen, zum Beispiel das Getriebe, optimal auf den Luftfilter und den Auspuff angepasst werden.

Rennauspuff und Rennluftfilter:

Ein Rennauspuff und ein Rennluftfilter erhöhen das Drehmoment des Motors in hohen Drehzahlbereichen. In niedrigen Drehzahlbereichen müssen Sie aber leider einen kleinen Leistungsverlust in Kauf nehmen.

Saugmotortuning:

Die erste Stufe des Saugmotortunings bewirkt eine Leistungssteigerung in höheren Drehzahlbereichen. Das Drehmoment bei niedrigen Drehzahlen bleibt konstant.

In der nächst höheren Stufe des Saugmotortunings müssen Sie mit ersten Leistungseinbußen bei niedrigen Drehzahlen rechnen. Im Ausgleich dazu wird das Drehmoment bei hohen Drehzahlen spürbar gesteigert.

Den größten Zugewinn an Leistung erhalten Sie durch den Einbau eines Luftfilters und Auspuffs der vierten Stufe. Leider wirkt sich auch diese Modifikation negativ auf das Drehmoment im unteren Drehzahlbereich aus.

Schleifen der Kanäle:

Das Schleifen der Kanäle bringt nur eine geringe Leistungssteigerung mit sich. Dennoch ist die verbesserte Luftzufuhr vor allem bei Saugmotoren von großer Bedeutung. Investieren Sie zuerst in andere leistungssteigernde Modifikationen am Motor, die günstiger und effektiver sind.

Massenausgleich des Motors:

Bei einem Massenausgleich des Motors wird der Drehzahlbegrenzer neu eingestellt. Das heißt, dass der Motor höher drehen kann, ohne dass er vom Drehzahlbegrenzer abgeschaltet wird. So können Sie Gänge weiter ausfahren, sofern Sie manuell schalten. Auch die Endgeschwindigkeit Ihres Boliden wird dadurch erhöht. Der Zuwachs an Leistung ist vor allem bei bereits getunten Wagen deutlich spürbar.

Vergrößerung des Hubraums:

Zwar ist die Vergrößerung des Hubraums nicht gerade billig, dennoch lohnt sich

die Anschaffung, da der Motor Ihres Wagens dadurch in allen Drehzahlbereichen mehr Drehmoment und somit mehr Leistung erhält.

TURBO:

Turbo-Tuning:

Turbo-Satz/Stufe 1:

Mit einem Turbo-Satz der Stufe 1 erhöhen Sie das Drehmoment in hohen Drehzahlbereichen, ohne dabei an Leistung in niedrigen oder mittleren Drehzahlbereichen zu verlieren. Darüber hinaus ist kein Turbo-Loch spürbar.

Turbo-Satz/Stufe 2:

Im Gegensatz zur ersten Turbo-Stufe sinkt das Drehmoment in niedrigen und mittleren Drehzahlbereichen bei der zweiten Stufe leicht ab. Darüber wird Sie ein Leistungsanstieg in hohen Drehzahlbereichen hinwegtrösten. Die Ölpumpe und der Ölkühler werden in der zweiten Turbo-Stufe ausgetauscht.

Turbo-Satz/Stufe 3:

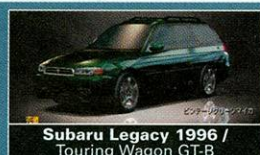
Die dritte Turbo-Stufe bringt eine noch höhere Leistung in hohen Drehzahlbereichen als die zweite Stufe. Das wird zum Teil auch durch den Einsatz einer neuen Nockenwelle und Benzinpumpe erreicht. Bei diesem Turbolader ist ein enges Getriebe unabkömmlich.

Turbo-Satz/Stufe 4:

Das „High-End“-Turbo-Tuning der vierten Stufe zielt vor allem darauf ab, eine möglichst hohe PS-Zahl aus dem Motor herauszuholen. Es eignet sich hervorragend für Strecken, auf denen hohe Geschwindigkeiten gefahren werden.



Subaru Legacy B4 1998 / RSK



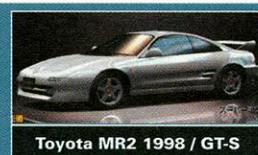
Subaru Legacy 1996 / Touring Wagon GT-B



Suzuki Escudo 1998 / Pike's Peak Car



Tommykaira ZZ-II 1999



Toyota MR2 1998 / GT-S



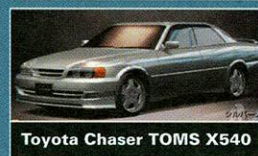
Subaru Legacy B4 2000 / Blitzen



Suzuki Alto Works 1997 / Suzuki Sports Limited



Tommykaira ZZS 1999



Toyota Chaser TOMS X540



Toyota MR2 1998 / G-Limited



LADELUFTKÜHLER:

Ladeluftkühler

→ **hohes Fassungsvermögen** → **Sport:**

Durch einen größeren Ladeluftkühler können Sie die Leistung des Turbos noch deutlich erhöhen.

Ladeluftkühler

→ **hohes Fassungsvermögen** → **Rennen:**

Zwar wird bei dem Renn-Ladeluftkühler das Ansprechverhalten des Motors etwas verzögert, dafür bewirkt er aber eine noch größere Leistungssteigerung als der Sport-Ladeluftkühler.

FEDERUNG:

Sportsatz:

Die Sport-Federung ist sowohl auf Straßen als auch auf Rennstrecken einsetzbar. Sie kann in der Härte für vorne und hinten getrennt eingestellt werden. Darüber hinaus können Sie den Sturzwinkel auch noch verändern.

Semi-Rennsatz:

Den Semi-Renn-Federsatz können Sie an die Wagenhöhe anpassen. Die Federate und die Dämpfung sind härter als bei der normalen Sport-Federung. Aufgrund der vielen und feinen Einstellungsmöglichkeiten eignet sich diese Federung für fortgeschrittene Fahrer.

Spezialanfertigung:

Die Spezialanfertigung ist nahezu beliebig einstellbar in der Stoßfängerabstimmung und der Sturzeinstellung. Die Zug- und Druckstufen der Stoßdämpfer können weitgehend unabhängig eingestellt werden. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, Ihre Federung nach Belieben einzustellen.

ANTRIEBSZUG:

Kupplung:

Ein-Scheiben-Kupplung:

Eine Kupplung, die mit einer einzelnen Scheibe ausgestattet ist, greift besser an als eine normale Kupplung, was die Beschleunigung Ihres Autos leicht verbessert.

Zwei-Scheiben-Kupplung:

Die Vorteile der Zwei-Scheiben-Kupplung kommen erst so richtig bei leistungsstarken Motoren mit einem hohen Drehmoment zur Geltung. Der größte Vorteil ist eine deutlich verbesserte Beschleunigung des Wagens.

Drei-Scheiben-Kupplung:

Für extrem getunte Motoren empfiehlt sich die Drei-Scheiben-Kupplung. Sie gewährleistet eine ideale Drehmomentübertragung, die sich drastisch auf die Beschleunigung auswirkt.

Schwungscheibe:

Sport-Schwungscheibe:

Durch eine Sport-Schwungscheibe erreicht Ihr Motor schneller hohe Drehzahlen, das heißt, Ihr Gefährt wird im Sprint von 0 auf 100 bessere Werte erreichen. Der Nachteil der Sport-Schwungscheibe besteht darin, dass Fahrzeuge mit einem schmalen Drehmoment bei Steigungen an Geschwindigkeit verlieren.

Semi-Renn-

Schwungscheibe:

Die Semi-Renn-Schwungscheibe ist eine Verbesserung der Sport-Schwungscheibe, die Ihren Motor noch schneller in hohe Drehzahlbereiche hochschnellen lässt. Das Problem an Steigungen bleibt

aber leider weiterhin bestehen.

Renn-Schwungscheibe:

Besonders bei Turbo- und PS-starken Motoren holt die Renn-Schwungscheibe ein Maximum an Leistung aus Ihrem Vehikel heraus. Nicht nur die Beschleunigung, sondern auch die Motorbremsung wird enorm verbessert.

Antriebswelle aus Kohlenstoff:

Mit einer leichteren Antriebswelle aus Kohlenstoff werden die Beschleunigungswerte minimal erhöht. Diese Gewichtsreduzierung zählt zu den günstigen Tuning-Möglichkeiten, bringt aber auch dementsprechend wenig.

Getriebe:

Enges Getriebe:

Bei einem engen Getriebe liegen die Übersetzungen nah beieinander. Dadurch können Sie Kurven besser durchfahren. Das enge Getriebe eignet sich in erster Linie für Wagen mit Saugmotoren.

Extraenges Getriebe:

Das extraenge Getriebe lässt seine Stärken vor allem bei getunten Wagen, deren Drehzahlbereich begrenzt ist und die somit sehr schaltfreudig gefahren werden müssen, zur Geltung kommen. Verzicht Sie auf dieses Getriebe, wenn Sie einen Wagen mit einem Motor haben, der einen weit nutzbaren Drehmomentbereich hat. Achten Sie darauf, dass Sie einen geringen Leistungsverlust beim Hochschalten haben, der aber kaum ins Gewicht fällt. Dieser Verlust kann von Ihnen vernachlässigt werden.



Toyota Corolla 1999 / Rally Car



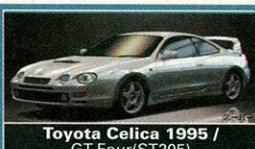
Toyota Trueno GT-Apex SS



Toyota MR-S 1999 / S Edition



Toyota Celica SS-II (202)



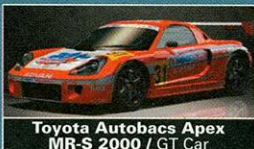
Toyota Celica 1995 / GT-Four(ST205)



Toyota Sprinter Trueno 1985 / GT-Apex(AE86 Type I)



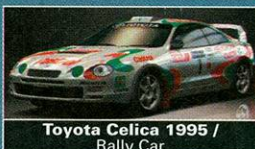
Toyota Altezza LM Race car



Toyota Autobacs Apex MR-S 2000 / GT Car



Toyota Celica SS-II / 1999



Toyota Celica 1995 / Rally Car



Speziell angefertigtes Getriebe:

Der Vorteil in diesem Getriebe liegt darin, dass Sie es individuell auf den Motor und die Strecke anpassen können.

Alleine deswegen hat dieses Getriebe eine uneingeschränkte Kaufempfehlung verdient.



Differenzial:

1-Wege-Differenzial:

Das 1-Wege-Differenzial sollte vorwiegend in frontgetriebenen Fahrzeugen zum Einsatz kommen. Der Nachteil am 1-Wege-Differenzial ist, dass das Fahrzeug dazu neigt, bei den Lastwechseln beim Beschleunigen und Bremsen instabil zu werden. Auch allradangetriebene Wagen profitieren von der Sperrwirkung beim Beschleunigen, was ganz besonders bei Kurvendurchfahrten deutlich wird.



1,5-Wege-Differenzial:

Das 1,5-Wege-Differenzial bietet Ihnen eine bessere Traktion beim Beschleunigen und sperrt auch minimal beim Bremsen. Darüber hinaus weist es keine extremen Eigenschaften auf und stellt somit den idealen Kompromiss für alle Ansprüche dar.



2-Wege-Differenzial:

Mit dem 2-Wege-Differenzial können Sie sowohl besser beschleunigen als auch bremsen, was zu einem stabileren Fahrverhalten führt. Die Kurvenstabilität des Wagens wird jedoch mit einem 2-Wege-Getriebe schlechter. Deswegen sollten sich wirklich nur geübte Fahrer mit einem 2-Wege-Differenzial auf die Piste wagen.



Speziell angefertigtes Differenzial:

Das speziell angefertigte Differenzial kann flexibel an Fahrstil und Strecken angepasst werden. Seien Sie sehr vorsichtig beim Einstellen des Getriebes, da bereits kleine Veränderungen große Auswirkungen haben können.



Sonstiges Tuning:

Gewichtsreduzierung:

Senken Sie das Gewicht Ihres Autos, um die Beschleunigung und das Bremsverhalten zu verbessern. Zudem wird das Kurvenverhalten gefördert und die Lebensdauer der Reifen steigt. In der dritten Stufe der Gewichtsreduzierung können Sie sich sicher sein, dass kein einziges Gramm mehr zu viel an Ihrem Boliden ist.



Gierregelung:

Damit können Sie das Einlenkverhalten des Autos beim Beschleunigen variabel verändern. Vorsicht! Bei einer zu starken Einstellung gerät Ihr Wagen schnell ins Schleudern. Experimentieren Sie zuerst mit verschiedenen Einstellungen, um die für Ihren Fahrstil günstigste Einstellung zu finden.



Variables

Zentraldifferenzial:

Das variable Zentraldifferenzial kann nur in allradangetriebenen Wagen eingesetzt werden. Damit können Sie den Antrieb flexibel auf die Vorder- oder Hinterachse verteilen und somit das Fahrverhalten des Boliden entscheidend verändern. Bei extremen Einstellungen können Sie Ihren Allradwagen zum front- oder heckbetriebenen Fahrzeug machen.

Das Setup

Was bringt mir das Setup?

Obwohl die Standard-Einstellungen der Wagen nicht zu verachten sind, kann durch Feintuning noch einiges aus den Boliden herausgeholt werden. Besonders bei Zeitrennen wird ein auf die Strecke angepasstes Setup unumgänglich sein, wenn Sie Spitzenzeiten erreichen wollen. Lassen Sie sich überraschen, wie viel ein richtiges Setup im Rennen bewirken kann.

Federrate:

Je härter Sie die Federung einstellen, desto schneller können Sie fahren. Auf holprigen Strecken kann Ihr Wagen mit zu harten Federn aber sehr schnell instabil werden. Passen Sie die Federung immer an den Bodenbelag an. Auch der Streckenverlauf muss bei der Einstellung der Federrate mit einbezogen werden. Für lange Strecken mit wenigen Kurven sollten Sie eine harte Einstellung wählen. Auf kurvigen Strecken empfiehlt sich eine weichere Einstellung.

Höhe:

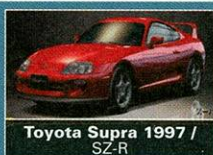
Ein tief liegender Wagen fährt sich grundsätzlich stabiler. Dennoch dürfen Sie die Streckenbeschaffenheit nicht außer Betracht lassen. Auf Bodenwellen und nach Sprüngen kann ein zu tief eingestellter Wagen schnell aufsetzen, was im günstigsten Fall nur zu einem Geschwindigkeitsverlust führt. Bei schlimmen Aufsetzern ist es schwer, überhaupt die Kontrolle über den Wagen zu behalten.

Stoßdämpfer:

Die Stoßdämpfereinstellung bestimmt im Wesentlichen



Toyota Celica TRD Sports M



Toyota Supra 1997 / SZ-R



Toyota Denso Sard Supra 2000



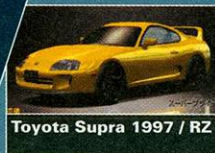
Toyota Altezza 1998 / AS200



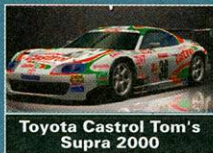
Toyota GT-One(TS020) 1999 / Road Car



Toyota Vitz 2000 / RS 1.5



Toyota Supra 1997 / RZ



Toyota Castrol Tom's Supra 2000



Toyota Altezza 1998 / RS200



Toyota GT-One(TS020) 1999 / Race Car



Toyota Vitz 2000 / Euro Edition



TVR Tuscan 2000 / Speed 6

INFO Formel 1 in Gran Turismo 3

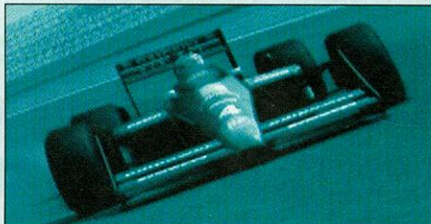
Es ist also wahr. Erstmals können Sie sich in der Gran Turismo-Serie hinter das Steuer von Formel-1-Boliden setzen. Es handelt sich bei den Formel-1-Flitzern um historische Wagen, die vor Jahren von Formel-1-Legenden wie Nigel Mansell oder Ayrton Senna gefahren wurden. Trotz der komplett neuen Lackierung kann anhand des Namens der Boliden noch erkannt werden, um welchen Wagen es sich handelt. Die erste Zahl gibt Aufschluss über die Anzahl der Zylinder (6 = 6 Zylinder, 0 = 10 Zylinder). Die beiden anderen Zahlen stehen für das Jahr, in dem der Wagen in der Formel 1 vertreten war (87 = 1987). Der Buchstabe am Ende ist der Anfangsbuchstabe des damaligen Fahrers. M steht für Nigel Mansell, S für Ayrton Senna und H für Damon Hill.



FAHREN WIE DIE GROSSEN Die Fahreigenschaften sind denen ihrer Vorbilder exakt nachempfunden.



KLASSISCHER RENNWAGEN Dieser Wagen von 1986 war einst das Arbeitsgerät von Mansell.



REPLAY OPTIONEN Extrem cool kommt die Music-Video-Option bei den Replay-Optionen.



GEDRÄNGE Nach dem Start kann es in der ersten Kurve sehr eng werden.

die Neigung des Wagens in einer Kurve. Je weicher die Stoßdämpfer eingestellt sind, desto mehr neigt sich der Wagen in Kurven. Vorsicht, denn eine zu weiche Einstellung kann zum Aufschaukeln führen, vor allem wenn das Auto sehr leicht ist.

Sturzwinkel:

Erhöhen Sie die Kurvenstabilität Ihres Wagens, indem Sie den Sturzwinkel einstellen. Das wirkt sich besonders auf das Brems- und

Lenkverhalten aus. Seien Sie jedoch vorsichtig beim Verändern der Einstellung, da das Fahrverhalten bei einer falschen Einstellung völlig ruiniert werden kann.

Stabilisator:

Mit Stabilisatoren können Sie das Kurvenverhalten des Wagens modifizieren. Bei hohen Werten reagiert der Wagen empfindlicher, während eine niedrige Einstellung zum Aufschaukeln führen kann.



EXTREME GETRIEBEEINSTELLUNGEN Das Bild zeigt ein auf Beschleunigung ausgelegtes Getriebe (links) und eine Getriebeeinstellung, mit der Sie Höchstgeschwindigkeiten erreichen.

Bremsen:

Mit einer Bremssteuerung können Sie die Bremsstärke der Vorder- und Hinterräder unabhängig voneinander einstellen. Vorsicht! Verstärken Sie die vordere Bremskraft zu sehr, neigt der Wagen zum Untersteuern. Bei einer zu hecklastigen Einstellung tendiert der Wagen zum Übersteuern.

Getriebe:

Hiermit können Sie die gravierendsten Veränderungen am Beschleunigungsverhalten der Fahrzeuge durchführen. Mit einer langen Übersetzung kommt Ihr Wagen nur langsam in die Gänge, erreicht aber maximale Höchstgeschwindigkeiten. Genau andersrum verhält es sich bei einer kurzen Übersetzung. Zwar beschleunigt Ihr Wagen dann sehr schnell, aber leider müssen Sie sich dann mit einer niedrigeren Höchstgeschwindigkeit zufrieden geben. Die Getriebeeinstellung eignet sich ideal, um den Wagen auf verschiedene Strecken anzupassen.

Spurweite:

Mit einer großen vorderen Spurweite mindern Sie die Gefahr des Übersteuerns. Erhöhen Sie die Spurweite hinten, wird die Kraftübertragung der Reifen auf den Asphalt in Kurven verbessert.

Abtrieb:

Vergrößern Sie den Abtrieb, fährt Ihr Wagen stabiler, da er fester auf die Straße gepresst wird. Dafür erreicht er die Maximalgeschwindigkeit nicht mehr. Eine extreme Vergrößerung des vorderen Abtriebswertes führt zum Untersteuern, während zu viel Abtrieb im hinteren Bereich zum Übersteuern führt.



TVR Griffith 1998 / 500



Volkswagen New Beetle 2000 / 2.0



Volkswagen New Beetle 2000 / Cup car



F687/S 1987 / F1 car



F094/H 1994 / F1 car



F688/S 1988 / F1 car



TVR Speed 12 2000



Volkswagen New Beetle 2000 / RSi



Volkswagen Lupo 2000 / Cup car



F090/S 1990 / F1 car



F686/M 1986 / F1 car



F094/S 1994 / F1 car



Red Faction

>> GENRE
Ego-Shooter
>> SPIELER
1-2
>> HERSTELLER
THQ
>> INTERNET
www.redfaction.com

Nieder mit Ultor! Schließen Sie sich den Rebellen der Red Faction an und kämpfen Sie gegen die grausame Mining Company. Wir führen Sie durch die **schwierigen Levels.**

Grundlagen

Lassen Sie den Gegner kommen!

Wenn Alarm ausgelöst wurde oder Wachen aufmerksam geworden sind – verfolgen Sie die Gegner nicht! Gehen Sie in Deckung und lassen Sie die Truppen auf sich zukommen. Mit dem Scharfschützen- oder dem Präzisionsgewehr oder auch dem Raketenwerfer können Sie die Gegner aus sicherer Entfernung erledigen.

Gehen Sie in Deckung

Nutzen Sie Säulen, Vorsprünge, Mauern, Türen und selbst U-Bahnen, um Schutz vor feindlichem Kugelhagel zu finden. Dort können Sie in Ruhe nachladen und immer wieder kurz hervorspringen, um ein paar Schüsse abzugeben.

Versuchen Sie, unerkannt zu bleiben

Im Bürogebäude und im Labor fliegt Ihre Tarnung als Angestellter bzw. als Wissenschaftler sehr leicht auf. Damit die Wachen Sie nicht erkennen, müssen Sie Ihr Gesicht abwenden, also nach unten sehen oder mit dem Rücken zu ihnen vorbeilaufen. Wenn Sie in solchen Bereichen Gegner aus dem Weg räumen müssen, sollten Sie den Schalldämpfer verwenden, einen Kopfschuss ansetzen und die Leiche dann in einem leeren Raum verstecken.

Verbandskästen und Schutzanzüge

Sie müssen in *Red Faction* nicht alle Räume betreten oder durch alle Tunnels laufen. Doch in einigen liegen wertvolle Verbandskästen und Schutzanzüge. Halten Sie Ausschau nach Kisten und Spinden, dort werden Sie am häufigsten fündig. Vergessen Sie nicht, dass Ärzte Sie heilen müssen. Übrigens: Viele Wissenschaftler und sogar Red-Faction-Mitglieder besitzen Ausrüstung. Dafür müssen sie leider ihr Leben lassen ...

Komplettlösung

Ich bin in den Minen, doch wo muss ich hin?

Wie erledige ich den Gegner mit dem Raketenwerfer?

Wie zerlege ich den großen Kampfroboter?

Scharfe Minen

Folgen Sie dem Minenarbeiter zum Shuttle. Halten Sie dabei etwas Abstand. Nach wenigen Metern wird er von einer Explosion erfasst.

Mineninstandhaltung

Die Pistole hat nicht genug Reichweite, um den Gegner vom Vorsprung aus zu erledigen. Weichen Sie den Raketen aus und springen Sie ins Wasser hinunter. Klettern Sie auf der rechten Seite hinauf und besiegen Sie ihn im Nahkampf.

Ausgang Landebucht

Postieren Sie sich hinter der Tür und laden Sie den Raketenwerfer. Bewegen Sie sich ein paar Schritte nach vorne, damit die Tür aufgeht, und feuern Sie so viele Raketen wie möglich ab. Wenn der Roboter zu nahe kommt, ziehen Sie sich schnell zurück. Nach kurzer Zeit schließt sich die Tür wieder und Sie sind sicher, denn der Roboter bleibt in der Halle. Die Wache im hinteren Teil der Halle ignorieren Sie, bis Sie den Roboter erledigt haben, da dieser der schwierigere Gegner ist.



AUSGANG LANDEBUCHT Nutzen Sie die Tür als Deckung. Nach 4-5 Treffern ist der Roboter zerlegt.

INFO Verlassene Erzlore

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie Sie in den Ventilationsschacht gelangen können. Hüpfen Sie in den großen Trichter in der Mitte des Raumes, fahren Sie später wieder mit dem Kessel nach oben (Knopf drücken, um den Kessel zu aktivieren) und springen Sie dann im richtigen Augenblick in den Ventilationsschacht. Sie können allerdings auch auf eine ganz andere Art und Weise in den Schacht gelangen. Dazu müssen Sie allerdings etwas Sprengstoff opfern. Klettern und springen Sie den Berg hinauf, bis Sie links vom Ventilationsschacht stehen. Mit ein paar gezielt platzierten Sprengladungen bomben Sie sich den Zugang zum Ventilationsschacht einfach frei.



UNPASSIERBAR Klettern Sie hier hinauf und bringen Sie auf dem Gestein Sprengstoff an.



DER WEG IST FREI Wenn drei bis vier Ladungen detoniert sind, ist der Eingang zum Tunnel frei.



VERLASSENE MINE Der Aufzug stürzt ab. Springen Sie an die Leiter und halten Sie sich dort fest.

INFO Waffen & Strategien

Oft kommt es nur auf die richtige Waffe an, wenn es darum geht, einen Level zu meistern. Machen Sie sich daher mit ihren Stärken und Schwächen vertraut. Lesen Sie diese Tipps aufmerksam durch, damit Sie in jeder Situation die richtige Waffe in der Hand halten.



UCB-24 Elektroschocker

Den Elektroschocker werden Sie nicht allzu lange gebrauchen, obwohl er in den ersten Levels nützlich

ist – gerade wenn Sie keine Munition mehr haben. Rennen Sie nicht direkt auf Wachposten zu, sondern schleichen Sie sich heran und setzen Sie den Elektroschock (Sekundärangriff) ein. Er räumt Ihre Gegner schnell und unkompliziert aus dem Weg.



URC-15 Sprengstoff

Mit Sprengstoff können Sie Löcher in Wände sprengen oder Maschinen zerstören. Sie können damit aber

auch Feinde erledigen. Wenn sich im Raum vor Ihnen Gegner befinden, platzieren Sie eine Ladung an der Tür und öffnen diese, um die Gegner anzulocken. Dann ziehen Sie sich schnell zurück und lassen die Ladung detonieren.



UHG-90 Handgranate

Granaten explodieren beim Aufprall (Primärangriff) oder nach Ablauf des Timers (Sekundärangriff).

Besonders nützlich sind sie bei Selbstschussanlagen. Bewegen Sie sich seitlich hinter einer Wand oder Ecke hervor und werfen Sie die Granate. Der Schaden ist so groß, dass die Anlage zerstört wird, auch wenn die Granate nicht direkt einschlägt.



UBS-4 Schutzschild

Den Schutzschild können Sie als Melee- oder als Defensiv-Waffe einsetzen. Wenn Sie ihn hochhalten,

lenken Sie gegnerische Geschosse damit ab. Gerade wenn Sie einen gut gesicherten Bereich mit vielen Gegnern betreten, ist er ideal, um einen sicheren Ort, eine wichtige Waffe oder einen Verbandskasten zu erreichen.



USP-16 Pistole

In den ersten Levels ist die Pistole Ihr bester Freund. Der Schalldämpfer (Sekundärangriff) macht es mög-

lich, unbemerkt Gegner aus dem Weg zu räumen. Gegen gepanzerte Feinde kann die Pistole jedoch nur wenig ausrichten. Zielen Sie deshalb auf den Kopf – einfach den Gegner automatisch erfassen lassen und dann das Fadenkreuz etwas nach oben lenken.



UAS-10 Automatische Pumpgun

Die Pumpgun erweist sich im Kampf gegen gepanzerte Wachen als sehr wirkungs-

voll. Ein Treffer aus nächster Nähe erledigt zu Beginn des Spiels die meisten Ihrer Feinde. Weichen Sie den gegnerischen Geschossen durch Seitwärtsbewegungen aus oder ducken Sie sich, während Sie sich Ihren Gegnern mit der Pumpgun nähern (lange Nachladezeit).



UAP-32/20 Maschinenpistole

Die Maschinenpistole ermöglicht schnelles Feuern – ein einfacher Weg, viele

Gegner auf einmal aus dem Weg zu räumen. Beim Sekundärangriff (wechselt zwischen 12-mm- und 5.56-mm-Kugeln) wird die Maschinenpistole zu einem kleinen Sturmgewehr. Achtung: Weiter entfernte Gegner sind mit der Maschinenpistole nur schwierig zu treffen!



UAR-42 Sturmgewehr

Es gibt mehrere Möglichkeiten, das Sturmgewehr zu handhaben. Sie können einen Feuerstoß mit drei

Kugeln abfeuern (Primärangriff) oder Dauerfeuer einstellen (Sekundärangriff). Der Feuerstoß ist für mittlere und weiter entfernte Ziele geeignet, das Dauerfeuer hingegen hat mehr Feuerkraft und daher ein größeres Schadenspotenzial.



JF60-HMG/BF Maschinengewehr

Auf das Maschinengewehr treffen Sie erst gegen Ende des Spiels. Es hat eine ho-

he Durchschlagskraft, ist aber dafür sehr schwer zu bedienen, da Sie nicht so leicht zielen können wie mit dem Sturm- oder Präzisionsgewehr. Der Sekundärangriff ist um einiges besser: Das Maschinengewehr feuert langsamer, ist dann aber genauer.



UFT-1 Flammenwerfer

Mit dem Flammenwerfer setzen Sie Ihre Gegner in Brand. Verschenden Sie das Benzin nicht unnötig

– sobald eine Wache brennt, geben Sie ihr mit der Pistole oder dem Maschinengewehr den Rest. Mit dem Sekundärangriff können Sie eine Bombe auf Ihre Feinde abfeuern. Doch Vorsicht: Sie verbrauchen dabei eine Menge Benzin!



USG-50 Scharfschützengewehr

Das Scharfschützengewehr besitzt ein Zielfernrohr, mit dem Sie Gegner nahe he-

ranzoomen und so aus sicherer Distanz erledigen können. Leider gibt es für das Scharfschützengewehr kaum Munition. Außerdem wird dieses Gewehr ohnehin uninteressant, wenn Sie das Präzisionsgewehr erhalten – es hat mehr Durchschlagskraft.



MKISG-1 Präzisionsgewehr

Das Präzisionsgewehr ist eine der besten Waffen im Spiel: Es ist äußerst zielsicher, schlagkräftig und besitzt außerdem noch einen

Zoom-Modus. Auch die Feuerrate ist – im Gegensatz zum Scharfschützengewehr – sehr hoch. Selbst die gut gepanzerten Söldner sind mit drei Treffern aus dem Präzisionsgewehr weggeputzt.



FCA-26 Railgun

Die Railgun ist unbestritten die stärkste Waffe im Spiel. Wenn Sie die Zoom-

Funktion aktivieren, können Sie durch Wände hindurch Gegner sichtbar machen und mit einem einzigen Schuss auslöschen. Leider dauert das Nachladen sehr lange, deshalb sollten Sie bei mehreren Gegnern zum Nachladen immer in Deckung gehen.



URL-6T Raketenwerfer

Zielen Sie immer auf die Füße, da das Projektil dann auf jeden Fall einschlägt und Schaden anrichtet.

Wenn Sie auf den Oberkörper oder den Kopf feuern, verfehlen Sie das Ziel dagegen oft. Der Heat-Seeking-Modus (Sekundärangriff) ist besonders dann interessant, wenn das Ziel schwer zu erfassen ist oder versucht, in Deckung zu gehen.



F-1TL Schwere Panzerfaust

Wenn Sie die Panzerfaust ergattert haben, können Sie ganze Horden von

Gegnern mit nur einer einzigen Granate auslöschen! Leider ist die Munition extrem knapp, deshalb sollten Sie die Panzerfaust nur in wirklich schwierigen Situationen einsetzen. Ein weiterer Nachteil: Die Panzerfaust braucht sehr lange zum Nachladen.

Ventilations-schacht

Tasten Sie sich langsam zum Ventilator vor. Auf der rechten Seite patrouilliert ein Wachposten. Erledigen Sie ihn zuerst. Kriechen Sie dann durch den Ventilator (einfach ducken und hindurchgehen) und räumen Sie den Gegner auf der linken Seite so schnell wie möglich aus dem Weg.

Wie komme ich auf die andere Seite?

Um auf die andere Seite des großen Schachtes zu gelangen, müssen Sie über die Rotorblätter des großen Ventilators springen. Sie können ihn anhalten, indem Sie den Knopf unterhalb drücken. Nach kurzer Zeit beginnt er jedoch schon wieder, sich zu drehen. Klettern Sie so schnell wie möglich die Leiter hinauf und hüpfen Sie hinüber.



■ **VENTILATIONSSCHACHT** Drücken Sie den Schalter unterhalb des Ventilators, um ihn anzuhalten.

Wo ist der Gegner?

Wie komme ich über die Schlucht?

Verlassene Mühle

Auf der anderen Seite befindet sich – etwas schwierig zu erkennen – ein kleiner Schalter. Wenn Sie auf ihn schießen, wird eine Brücke ausgefahren.

Geothermales Kraftwerk

Laufen Sie zuerst zur „Lava-kontrolle“ und öffnen Sie dort das Ventil. In der „Kläranlage“ müssen Sie einen Schalter drücken. Dann geht es weiter zum Turbinenraum. Hier müssen Sie an einem Rad drehen. Im letzten Raum müssen Sie zwei große, gelbe Generatoren zerlegen, indem Sie Sprengstoff anbringen und detonieren lassen. In der Hauptkontrolle treffen Sie auf einen Techniker, der Ihnen bei der Sabotage hilft. Drücken Sie den Knopf, sobald dieser grün leuchtet.

U-Boot-Schleuse

Feuern Sie ein paar Torpedos ab. Diese besitzen eine automatische Zielsuche und treffen daher auch, wenn Sie das U-Boot nicht direkt im Zielsucher hatten. Weichen Sie den Torpedos des Gegners seitwärts aus, um direkte Treffer zu vermeiden. Auch Unterwasser-Kreaturen lassen sich mit Torpedos aus dem Weg räumen.

Ein U-Boot feuert auf mich – was soll ich tun?

Wie komme ich sicher in das Unterwasser-Labor?

Ich werde im Verwaltungsgebäude sofort erkannt – was soll ich tun?

Mir fehlt die Orientierung – wie komme ich zum Aufzug?

Die Wachen haben mich erkannt! Muss ich jetzt neu laden?

Unterwasser-Forschung

In der Schleuse werden Sie schon von einigen Wachen erwartet, die auf Ihr U-Boot schießen. Wenn das U-Boot kaum noch Trefferpunkte hat, sollten Sie es sofort verlassen und den Weg bis zur Leiter schwimmen – sonst sterben Sie, wenn es explodiert.

Eingang Verwaltung

Sprechen Sie mit dem Minenarbeiter, der am unteren Ende der Stufen auf Sie wartet. Er gibt Ihnen einen Anzug, der Sie wie ein Angestellter aussehen lässt. Wenn Sie auf Wachen treffen, sollten Sie immer geduckt und mit gesenktem Kopf oder mit dem Rücken zu ihnen vorbeilaufen.

Wenn Sie den Abstellraum verlassen haben, halten Sie sich rechts, bis Sie zu einer großen Halle kommen. In der dunklen Ecke auf der rechten Seite bleiben Sie unbemerkt. Sehen Sie sich um und laufen Sie dann zur Treppe auf der linken Seite. Schleichen Sie sich nun immer an der Wand entlang, bis Sie zum Aufzug gelangen.

Wenn der Alarm ausgelöst wurde und Sie genügend Lebenspunkte besitzen, können Sie direkt zum Aufzug spuren. Bewegen Sie sich dabei immer seitlich hin und her, um Treffer zu vermeiden. Sobald

Sie im Aufzug sind und der nächste Level geladen wird, sind Sie sicher.

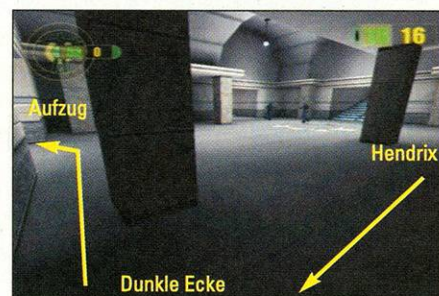
Hauptquartier

Gehen Sie nicht die Treppen hinauf. Nehmen Sie den Gang nach links am anderen Ende des Raumes. Falls nötig, ducken Sie sich hinter einer Säule, damit Sie den patrouillierenden Wachen nicht in die Arme laufen. Hendrix finden Sie in einem Büro auf der linken Seite. Wenn Sie es verlassen haben, halten Sie sich wieder links, bis Sie zu einer dunklen Ecke kommen. Am Ende des kurzen Ganges befindet sich der Aufzug.

Wie komme ich schnell und sicher zum Aufzug?



HAUPTQUARTIER Im zweiten Stock schleichen Sie an der Wand entlang in den linken Gang.



SCHÖN SCHATTIG Wenn Sie in dieser Ecke stehen, können Sie unbemerkt die Halle einsehen.

Führungspersonal

Folgen Sie dem Wachposten und warten Sie vor dem Torbogen, bis er die Treppe hinaufgegangen ist. Sie müssen rechts um die Ecke laufen. Doch aufgepasst: Dort steht ein Gegner, der sich nicht von der Stelle rührt. Bleiben Sie dicht an der Wand und kehren Sie ihm beim Vorbeilaufen den Rücken zu. Gryphons Büro liegt im Raum mit dem Springbrunnen gleich rechts.

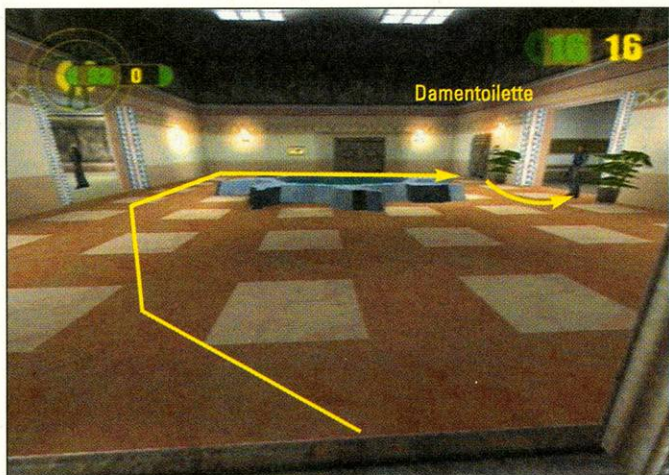
Ich bin auf der obersten Ebene! Wo ist Gryphon?

Ich habe Gryphon gefunden – wie geht es weiter?

Verlassen Sie Gryphons Büro und laufen Sie links am Springbrunnen vorbei in die Damentoilette. Ein Wachposten wird aufmerksam und folgt Ihnen. Erledigen



U-BOOT-SCHLEUSE Der Schalter für das U-Boot ist in der Wachstation. Schießen Sie einfach ein Loch in die Mauer oder klettern Sie die orangefarbene Säule hinauf, um das U-Boot manuell herunterzulassen.



■ SPIESSRUTENLAUF Laufen Sie mit Gryphon am Springbrunnen vorbei in die Damentoilette. Achten Sie auf die patrouillierende Wache auf der linken Seite.

■ ÜBUNGSGELÄNDE Bevor Sie den Jäger sicher landen können, müssen Sie die Gegner in den Geschütztürmen und am Boden ausschalten.

Sie ihn mit der Pistole (Schalldämpfer anschrauben), gehen Sie wieder hinaus und laufen Sie links den Gang entlang. Lassen Sie sich dabei Zeit, damit die Wache Sie nicht bemerkt. Nehmen Sie nun den linken Gang und biegen Sie unten vor dem Aufzug rechts ab.

Eingang Instandhaltung

Bei der Schranke befindet sich ein Schalter. Wenn Sie diesen drücken, erhalten Sie über eine Leiter Zugang zu dem Kontrollturm. Dort befindet sich der Knopf, der die Schranke deaktiviert.

Folgen Sie dem Weg, bis Sie in einen großen Raum mit Kisten gelangen. Fahren Sie mit dem Aufzug hinauf und drücken Sie beide Knöpfe.

Landeucht für Jäger

Betätigen Sie im Kontrollraum den Schalter, räumen Sie die Wachen aus dem Weg und schließen Sie zu Gryphon auf. Er öffnet eine Geheimtür.

Zerlegen Sie zuerst mit dem Sturmgewehr die Selbstschussanlagen und kümmern Sie sich dann um die Gegner in der Wachstation. Sprengen Sie ein Loch in die Mauer und drücken Sie die beiden Schalter, um die Selbstschussanlagen im nächsten Raum zu deaktivieren.

Warum folgt mir Gryphon nicht?

Wie erledige ich all die Gegner in der Landebucht?

Ich werde mit dem großen Roboter nicht fertig, wie erledige ich ihn?

Gryphon läuft nicht durch die gesprengte Öffnung. Sie müssen ihn durch eine Art Schleuse lotsen. Der Schalter dafür befindet sich ebenfalls in der Wachstation (gegenüber von den beiden Knöpfen für die Selbstschussanlage). Wenn Gryphon dort hineingelaufen ist, müssen Sie den Knopf ein zweites Mal drücken.

Gar nicht. Sparen Sie sich die Munition und die Lebenspunkte, indem Sie direkt zum Jäger laufen, einsteigen und in den Tunnel über Ihnen fliegen.

Abfallbeseitigung

Ignorieren Sie den Roboter und klettern Sie sofort nach Betreten des Raums die Leiter auf der rechten Seite hinauf. Ganz oben finden Sie eine Unmenge an Ausrüstung und Munition. Wenn Sie alles aufgesammelt haben, steigen Sie die Leiter auf der anderen Seite wieder hinab und locken den Roboter durch die große Tür. Beschießen Sie ihn immer wieder mit Raketen, bis er sich zur großen runden Schleuse am Boden be-

Ich habe kaum noch Lebenspunkte, wo finde ich Ausrüstung?

Wo muss ich jetzt hin?

Wie komme ich unbeeinträchtigt in das Labor?

Wo muss ich hin?

wegt. Klettern Sie so schnell wie möglich die Leiter hinauf, drücken Sie beide Knöpfe und bringen Sie sich im Gang in Sicherheit.

Klettern Sie die Leiter wieder hinunter und laufen Sie den Gang hinauf. Biegen Sie bei der ersten Möglichkeit rechts ab, dann links, wieder rechts und dann durch die Tür. Im Raum gleich rechts liegen Verbandskisten und Schutzanzüge.

Öffnen Sie die Schleuse, durch die der Roboter gefallen ist, erneut und klettern Sie die Leiter hinunter in den Schacht.

Medizinisches Labor

Folgen Sie dem Tunnel bis ans Ende. Warten Sie ab, bis die Krankenschwester den Raum verlassen hat, schrauben Sie den Schalldämpfer auf und schießen Sie das Gitter auf. Verlassen Sie den Raum und besorgen Sie sich aus dem Büro auf der rechten Seite einen Arztkittel.

Folgen Sie der Wache in den Raum am Ende des Ganges.



■ ABFALLBESEITIGUNG Laufen Sie durch die Tür und klettern Sie schnell nach oben!



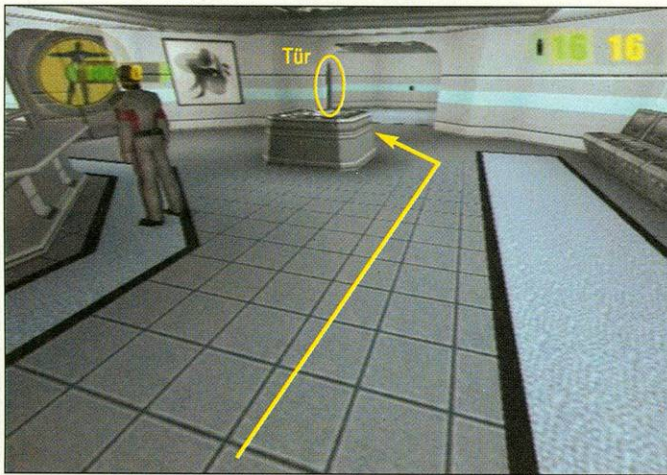
■ HÄCKSLER Locken Sie den Roboter zur Schleuse und drücken Sie dann die Knöpfe im Kontrollturm.

Wie deaktiviere ich die elektrische Schranke?

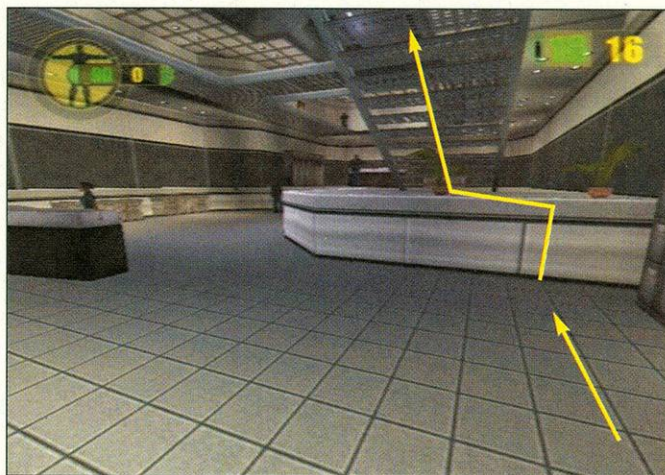
Wie geht es jetzt weiter?

Sackgasse – ich weiß nicht, wie es weitergeht!

Wie komme ich durch den Raum mit den Selbstschussanlagen?



■ **MEDIZINISCHES LABOR** Wenn die patrouillierende Wache den Raum verlassen hat, gehen Sie durch die linke Tür auf der anderen Seite.



■ **CAPEKS VERSTECK** Stürmen Sie über den Vorsprung die Treppe hinauf in das Büro des Administrators und nehmen Sie ihm seinen Pass ab.

Wenn er diesen durch eine andere Tür verlässt, gehen Sie durch die linke Tür auf der anderen Seite des Raumes. Laufen Sie dann durch die rechte Tür, die Rampe hinunter und durch die Tür auf der linken Seite. Jetzt geht es wieder eine Rampe hinauf, durch eine Tür und dann in den Raum auf der rechten Seite. Durch die nächste Tür gelangen Sie zu einer Rampe, die hinunterführt. Jetzt müssen Sie nur noch durch die Tür auf der rechten Seite, dann sind Sie im Tiefkühlager.

Tiefkühlager

Nach dem Level-Load gehen Sie durch die Tür und laufen schnell zur Tür auf der linken Seite. Von dort

aus führt eine Leiter nach oben. Achtung: Ein Wachposten patrouilliert im Kreis von links nach rechts. Warten Sie, bis er außer Sichtweite ist, und laufen Sie dann durch die linke Tür und dann wieder links. Beobachten Sie genau, welche Wege die Wachen ablaufen, und schleichen Sie sich vorbei. Falls Sie doch entdeckt werden, rennen Sie so schnell wie möglich geradeaus durch die Räume bis zum Level-Load. Dann sind Sie sicher.

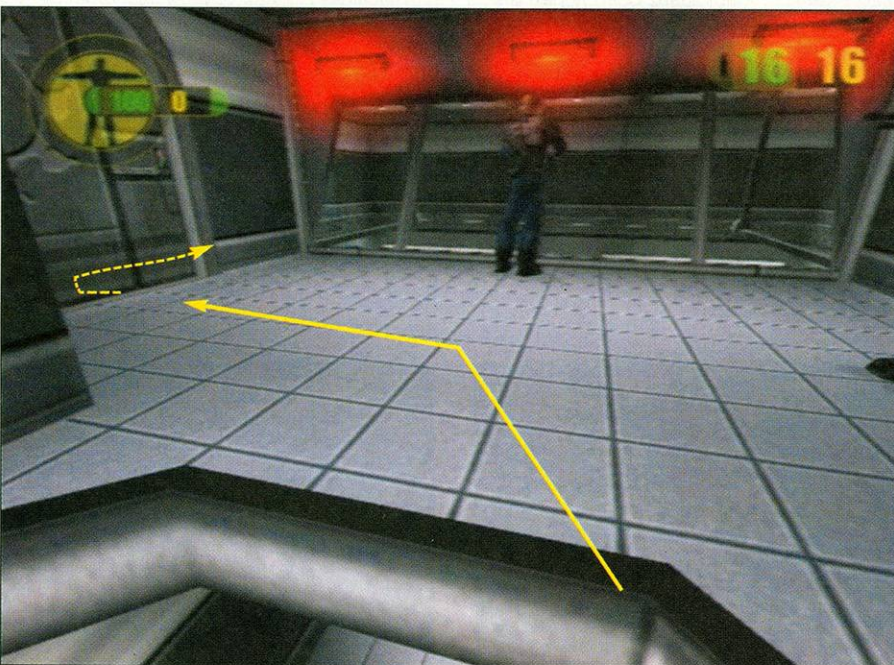
Capeks Versteck

Im Vorraum ducken Sie sich zunächst in der Ecke rechts neben der Empfangsdame und sondieren die Lage. Springen Sie



■ **CAPEKS ZOO** Laufen Sie durch den Tunnel mit der T-Strebe und zerschießen Sie die Glaswand.

dann den Vorsprung hoch und laufen Sie über die Treppe nach oben. Ignorieren Sie die Gegner – es sind zu viele. Außerdem haben Sie nicht genügend Munition, um alle auszuschalten. Im Büro erledigen Sie den Administrator mit einem Kopfschuss, schnappen sich den Ausweis und springen dann hinunter in den Vorraum.



■ **TIEFKÜHLLAGER** Warten Sie ab, bis die zweite Wache durch die linke Tür gelaufen ist, und folgen Sie ihr mit genügend Abstand. Weiter geht es durch die Tür auf der linken Seite.

Welche Tür öffne ich mit dem Ausweis?

Wenn Sie den Vorraum verlassen haben, halten Sie sich rechts. Dort befindet sich eine Tür mit dem Schild „Beschränkter Zutritt“.

Eisige U-Boot-Schleuse

Die erste Kreatur konnten Sie noch bequem von der Brücke aus erledigen. Bei der zweiten wird es schon wesentlich schwieriger. Tasten Sie sich langsam zur Höhle vor, bis das Monster heranschwimmt. Zu diesem Zeitpunkt hat die Kreatur Sie meist noch nicht entdeckt. Zielen Sie in Ruhe und feuern Sie dann so viele Schüsse wie möglich ab. Wenn die Kreatur angreift, müssen

Wie erledige ich die Wasserkreatur?



■ **EISIGE UNTERWASSERHÖHLE** Springen Sie auf die Ladefläche und pusten Sie die Gegner auf der anderen Seite mit dem Maschinengewehr weg.



■ **EISIGE U-BOOT-SCHLEUSE** Wenn die Kreatur im Wasser erledigt ist, klettern Sie die Leiter schnell hinauf – von oben werfen Gegner bereits mit Handgranaten.

Wie erledige ich den großen Wurm?

Sie sich im richtigen Augenblick seitwärts nach links oder rechts bewegen. Hören Sie genau hin – kurz vor dem Angriff ist ein summendes Geräusch zu hören.

Wurmfutter

Durch den Fütterungstunnel gelangen Sie in eine Höhle mit einem riesigen Wurm. Weichen Sie seiner grünen Säure seitwärts aus und feuern Sie mit Raketen auf den Mund. Wie die Wasserkreatur macht auch der Wurm ein eigenartiges Geräusch, kurz bevor er angreift. Hinter Ihnen befindet sich übrigens Ausrüstung. Sie müssen nur ein paar Schritte rückwärts gehen.

Wie erledige ich die vielen Gegner?

Capeks innerste Sphäre

Bleiben Sie hinter der Tür und rennen Sie immer nur kurz vor, um ein paar Schüsse abzufeuern. Auf diese Weise können Sie die ersten paar Gegner aus dem Weg räumen. Rennen Sie dann in den Raum hinein und verstecken Sie sich hinter der Säule auf der rechten Seite. Es sind noch zwei Gegner übrig, einer links oben und einer

rechts oben. Der Gegner links lässt sich mit etwas Geduld herunterlocken und leicht erledigen. Für den Gegner rechts oben müssen Sie die Rampe hinauflaufen.



■ **TROCKENER WASSERFALL** Springen Sie über die Schlucht. Rechts ist ein Gitter, das sich mit der X-Taste öffnen lässt.

INFO Capek

Wenn Sie die letzte Wache in Capeks innerster Sphäre erledigt haben, erscheint Capek in der Mitte des Raums. Bleiben Sie immer in Bewegung, denn seine Energiestöße können schon nach ein bis zwei Treffern tödlich sein. Achten Sie auf das summende Geräusch – es ist zu hören, kurz bevor der Energiestoß auf Sie zufliegt. Sobald EOS durch die Wand bricht und Capek angreift, flüchten Sie durch eben dieses Loch in der Wand in einen kleinen Tunnel. Dort kann er Sie nicht treffen. Außerdem finden Sie im Tunnel jede Menge Ausrüstung und Munition sowie ein Scharfschützengewehr. Lügen Sie durch das Loch in der Wand und verpassen Sie Capek eine Bleifüllung.



■ **FLUCHT** Während EOS gegen Capek kämpft, bringen Sie sich hinter der Wand in Sicherheit und legen das Scharfschützengewehr an.



■ **ANGRIFF** Nutzen Sie die Zoom-Funktion und spitzen Sie hinter der Mauer hervor, um Capek ins Visier zu nehmen. Nach ein paar Treffern ist er erledigt.



■ **KOMMUNIKATIONSZENTRALE** Verschanzen Sie sich hinter den Sandsäcken und nehmen Sie einen Söldner nach dem anderen aufs Korn.



■ **GESTRANDET** Mit einem gezielten Schuss bringen Sie den Tank zur Explosion. Dadurch wird der Gegner mit der Railgun schnell und einfach erledigt.

Wie besiege ich die Gegner im U-Bahn-Tunnel?

U-Bahn-Tunnel

Tasten Sie sich zu der kleinen Tür auf der linken Seite vor, lassen Sie die U-Bahn vorbeifahren und gehen Sie hinter der Säule in Deckung. Legen Sie nun das Präzisionsgewehr an und warten Sie ab, bis sich die Tür öffnet. Wenn Sie den gelben Wachposten beseitigt haben, laufen immer wieder einzelne



■ **U-BAHN-TUNNEL** Hinter der Säule können Sie in Deckung gehen und in Ruhe nachladen.

Gegner durch die Tür, die Sie von dort bequem aus dem Weg räumen können. Wenn keiner mehr durch die Tür kommt, werfen Sie Handgranaten durch die U-Bahn, um die Zahl der Wachen dahinter weiter zu dezimieren. Danach erledigen Sie die restlichen Gegner mit der Railgun, sammeln sämtliche Munition ein und fahren dann mit der U-Bahn los. Weniger blutig ist folgende Möglichkeit: Verpassen Sie dem gelben Wachposten hinter der kleinen Tür eine Bleifüllung und stürmen Sie an den Gegnern vorbei in die U-Bahn. Dort ducken Sie sich in einer Ecke, um dem Kugelhagel zu entgehen. Nach wenigen Sekunden fährt die U-Bahn los.

Wie erledige ich die Söldner im Raum mit dem APC?

Gestrandet

Öffnen Sie die große Tür per Knopfdruck und feuern Sie so schnell wie möglich auf den großen Tank auf der linken Seite. Die Wache davor wird bei der Explosion ausgeschaltet oder zumindest stark verletzt. Erledigen Sie nun mit dem Präzisionsgewehr die beiden Gegner links auf der Treppe und versorgen Sie sich in der Wachstation mit Verbandskästen. Von der Wachstation aus können Sie weitere Gegner problemlos ausschalten.

Wie komme ich durch das Flussbett, ohne dabei draufzugehen?

Altes Flussbett

Im Flussbett wartet eine ganze Armee von Söldnern. Die gewöhnlichen Söldner mit den Maschinen- oder Präzisionsgewehren sind das geringere Problem. Diese können Sie relativ einfach mit dem Maschinengewehr erledigen oder eine Rakete in einen Pulk Gegner feuern. Wer Ihnen hier das Leben schwer macht, sind die Söldner mit den Railguns und den Raketenwerfern. Sie verstecken sich meist hinter den großen Felsen. Schnelles sowie genaues Feuern ist hier überlebenswichtig.



■ **IM TURM** Springen und rennen Sie schnell nach rechts, um dem Kugelhagel zu entgehen. Hinter den Spinden finden Sie Deckung und einen Verbandskasten.



■ **UNERWARTETE LIEFERUNG** Fahren Sie mit dem Förderband durch die Tunnels.



Raumstation

Wenn Sie das Versteck verlassen haben, beseitigen Sie schnell den Techniker und laufen dann zu der großen Tür. Wenn Sie den Raum betreten, bewegen Sie sich am besten springend, damit Sie der Söldner links oben nicht ins Visier nehmen kann. Rennen Sie die Rampe auf der rechten Seite hinauf, schießen Sie dabei auf das Glas und springen Sie dann in den Gang. Erledigen Sie zuerst den Gegner rechts von Ihnen und knöpfen Sie sich dann den anderen vor (immer seitwärts ausweichen!). Im Raum auf der linken Seite befindet sich jede Menge Ausrüstung.

Gehen Sie durch das runde Schott und laden Sie die Railgun. Mit der Sekundärfunktion können Sie einen Söldner hinter dem nächsten Schott erledigen. Laufen Sie am Reaktor vorbei. Diesen müssen Sie später zum Schmelzen bringen, deshalb merken Sie sich gut, wo er sich befindet. Durch das nächste Schott gelangen Sie in einen orangebeleuchteten Schacht und klettern dort die Leiter hinauf.

Satellitenkontrolle

Klettern Sie im blauen Schacht die Leiter bis zu den ersten beiden Türen („Sicherheitsdienst“ und „Computer“) hinauf, betreten Sie den Gang mit dem Schild „Sicherheitsdienst“ und zerstören Sie alle acht Computer.

Klettern Sie die Leiter ganz hinauf („Sicherheitsdienst“ und „Röntgen“), gehen Sie durch die Tür mit dem Schild „Sicherheitsdienst“, betreten Sie den Gang links und laufen Sie in den zweiten Raum auf der linken Seite. Dort befindet sich der Schalter. Jetzt geht es wieder zurück in den blauen Schacht. Klettern Sie dort die Leiter ganz hinunter.

INFO Reaktor-Explosion

Wenn Sie die Verteidigungsanlagen lahm gelegt, die Türen überbrückt und den Weg zur Rettungskapsel freigelegt haben, müssen Sie den Reaktor zum Schmelzen bringen. Dazu müssen Sie zwei Knöpfe drücken. Klettern Sie im Reaktor-Raum die Leiter hinunter bis zur giftigen Flüssigkeit und springen Sie auf den Betonsteg. Drücken Sie den Knopf auf der anderen Seite und klettern Sie zum obersten Gittersteg. Dort befindet sich der zweite Knopf. Jetzt müssen Sie schnell sein, denn Sie haben nur wenige Sekunden, um zur Rettungskapsel zu gelangen. Hier ist der Fluchtweg: Verlassen Sie den Reaktorbereich und sprinten Sie zum Schott auf der linken Seite. Klettern Sie die Leiter ganz hinunter. Durch das Schott gelangen Sie zu einer Tür. Laufen Sie hindurch und klettern Sie weiter nach unten. Gehen Sie durch die Tür mit dem Schild „Rettungskapsel“, laufen Sie in den hinteren Bereich der Wohnquartiere und drücken Sie den Schalter neben der Rettungskapsel, um diese zu aktivieren.



■ KERNSCHMELZE Drücken Sie erst den Knopf ganz unten im Reaktor. Der Knopf auf dem obersten Gitter bringt den Reaktor zum Schmelzen.

Wohnquartiere

Wenn Sie im blauen Schacht ganz unten sind, gehen Sie durch die Tür, dann durch das Schott, die Leiter ganz hinunter und durch das nächste Schott. Wenn Sie den Reaktor zum Schmelzen bringen, bleibt Ihnen nicht viel Zeit, zur Rettungskapsel

zu gelangen. Daher sollten Sie schon vorher alle Gegner aus dem Weg räumen.

Eingang Landebucht

Laden Sie die Railgun. Wenn Sie bei der zweiten Öffnung „Er ist im Ventilationssystem! Spült ihn heraus!“

Wie komme ich in die Wohnquartiere und wieso muss ich dahin?



■ EINE LANGE BRÜCKE Gehen Sie links oder rechts in Deckung und zerstören Sie die Mauer.

Wie erledige ich die Gegner?



■ GENERATOR Achten Sie auf die Selbstschussanlage. Unten können Sie die Energiezufuhr kappen.

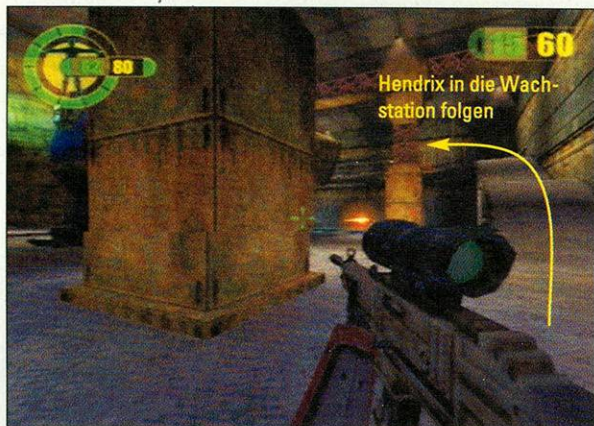
Wie geht es weiter?

Wie unterbreche ich die Energieversorgung für die Verteidigungsanlagen?

Wo ist der Überbrückungsschalter für die Türen?



■ SÖLDNERUNTERKÜNFTE Säubern Sie den Raum rechts vom Aufzug (Railgun benutzen), besiegen Sie nahe Wachen und rennen Sie den Gang entlang. Die Gegner können Sie dabei größtenteils ignorieren.



EINGANG LANDEBUCHT Folgen Sie Hendrix über die Rampe zur Wachstation und klettern Sie in den kleinen Ventilationsschacht.

hören, wechseln Sie zur Sekundärfunktion und erledigen die beiden Söldner. Tasten Sie sich dann zur nächsten Ecke vor und werfen Sie einen Blick in die Wachstation am Ende des Schachts. Mit der Zoom-Funktion lokalisieren Sie nun den Techniker, der sich nicht bewegt. An ihm patrouilliert immer wieder ein Söldner vorbei. Mit einem gezielten Schuss schalten Sie beide gleichzeitig aus. Es befinden sich noch zwei weitere Söldner auf einer höheren Ebene über der Wachstation. Erledigen Sie diese ebenfalls mit der Railgun.

Masakos Versteck

In den langen Tunnels erwarten Sie eine Unmenge Söldner. Die meisten von ihnen sind mit Panzerfäusten und Railguns bewaffnet. Außerdem versuchen Ihnen einige Aesir-Jäger das Leben schwer zu machen. Nehmen Sie die Jäger am besten mit Raketen auseinander.

Wie komme ich sicher die Tunnels?

Wo finde ich Masako?

INFO Masako

Holen Sie Masako mit der übrig gebliebenen Munition auf den Boden. Sobald Sie ihren Jäger zerlegt haben, kämpfen Sie beide auf dem Boden weiter. Gehen Sie hinter den Kisten in Deckung und halten Sie mit dem Maschinen- oder dem Präzisionsgewehr auf ihren Schutzschild. Wenn dieser zerstört ist, wechseln Sie schnell zur Railgun und ducken sich hinter einer der großen Frachtkisten. Wenn Sie nun den Sekundär-Modus einschalten, können Sie Masako durch die Kisten hindurch lokalisieren und mit einem einzigen Schuss erledigen.



ENDKAMPF Wenn Sie den Schild einige Male getroffen haben, fällt Masako zu Boden. Hechten Sie hinter eine Kiste, zücken Sie die Railgun und geben Sie ihr den Rest.

ander. Sparen Sie jedoch mindestens die Hälfte der Raketen und etwa 100 bis 150 Kugeln für den Kampf gegen die beiden Jäger in Masakos Versteck und Masakos Jäger selbst.

Auf dem Weg durch die Landebucht gelangen Sie in eine Halle mit einem großen Shuttle. Ignorieren Sie es und fliegen Sie weiter durch die Tür. Steuern Sie Ihren Jäger dann durch das Tor auf der rechten Seite. Greifen Sie die beiden Jäger mit den restlichen Raketen an, behalten Sie aber drei oder vier für Masakos Jäger zurück. Er erscheint, wenn Sie die beiden Jäger erledigt haben.

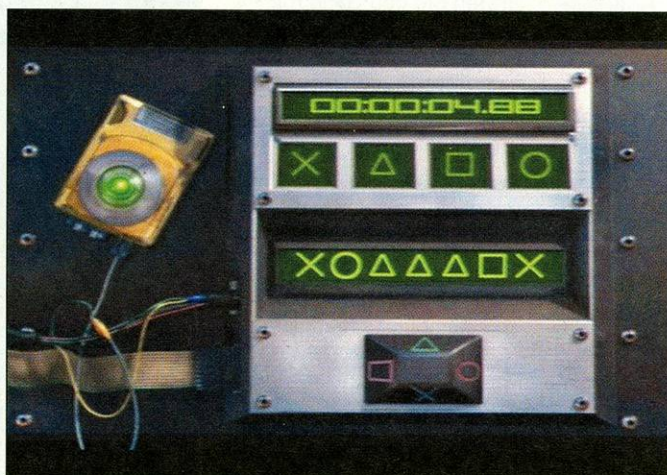
Wie entschärfe ich die Bombe?

Bombenspiel

Masako hat EOS an eine Bombe gefesselt. Um diese zu deaktivieren, müssen Sie einen vierstelligen und einen siebenstelligen Code eingeben. Dieser wird per Zufall errechnet und ist bei jedem Spiel anders, daher gelangen Sie nur durch Ausprobieren zur Lösung. Benutzen Sie die Tasten X, Quadrat, Dreieck und Kreis. Wenn Sie einen richtigen Knopf gefunden haben, erscheint er im Display. Bei einem falschen beginnt das Rätsel von vorn. Sie müssen so lange ausprobieren und sich die richtigen Tasten merken, bis Sie die Kombination haben.



MASAKOS VERSTECK Nehmen Sie zuerst die Jäger ins Visier. Sie sind schnell, lassen sich aber aufgrund ihrer Größe leichter erledigen als die Söldner.



BOMBIG Die Kombination ist immer verschieden und es gibt auch keinen Hinweis im Spiel. Speichern Sie ab, bevor Sie das letzte Rätsel lösen.

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: Genreüberblick Fußball	___	☐	☐	☐
Reportage: Die PS2 als DVD-Player	___	☐	☐	☐
WWF SmackDown! Just Bring It!	___	☐	☐	☐
Pro Evolution Soccer	___	☐	☐	☐
Tekken 4	___	☐	☐	☐
Harvest Moon	___	☐	☐	☐
RE Code: Veronica X	___	☐	☐	☐
ATV Offroad Fury	___	☐	☐	☐
Reportage: Final-Fantasy -Film	___	☐	☐	☐
Komplettlösung: Red Faction	___	☐	☐	☐

6. Unserer kompletten Auflage liegt nun die Play-Zone-DVD bei. Wie nutzen Sie die DVD?

- ☐ Kann sie leider (noch) nicht nutzen. ☐ Spiele sie auf der PlayStation 2 ab.
☐ Verwende normalen DVD-Player. ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk.
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

Welche Beiträge haben Ihnen am besten gefallen?

Welcher News-Film hat Ihnen am besten gefallen: _____

Welcher Angespielt-Film hat Ihnen am besten gefallen: _____

Welcher Test-Film hat Ihnen am besten gefallen: _____

Welcher von den übrigen Filmen hat Ihnen am besten gefallen: _____

7. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

☐ Kann die DVD leider noch nicht benutzen.

Schulnote Gesamt: _____

Tests: _____ Angespielt: _____ Lexikon: _____ Tipps & Tricks: _____ Kino & DVD: _____ Specials: _____

8. Welche Eigenschaften treffen auf Play Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

9. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text	Schulnote: _____
Layout	Schulnote: _____
Titelseite	Schulnote: _____
Gesamtnote	Schulnote: _____

10. Folgende Rubriken interessieren mich:

News	☐	Reportagen	☐
Angespielt	☐	Tests	☐
Tipps	☐	Zubehör	☐
DVD	☐	Internet	☐

11. Seit welcher Ausgabe lesen Sie Play Zone? (Aktuelle Ausgabe: 09/2001)

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!

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

18. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA • **PLAYZONE** Kennwort: PZ-Zeugnis 09
 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



Computec Abo-Service

Postfach 1129

23612 Stockelsdorf

Zentrale Service-Nummer:

Tel.: 0451 - 4906-700 (DM 0,24/min)

Fax: 0451 - 4906-770 (DM 0,24/min)

E-Mail: computec.abo@pvz.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 Schötz, 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 Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2001 62.077 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 09/2001

Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Inserentenverzeichnis



COMPUTEC MEDIA AG . . . 4-5, 113, 119	Sony Computer Ent. Deutschland 28-29
GIGA 111, 147	Swing! 79
Idee & Spiel 19	Take 2. 63
Infogrames. 2, 95	THQ 103
Media Markt 148	Wizards Of The Coast ... 91

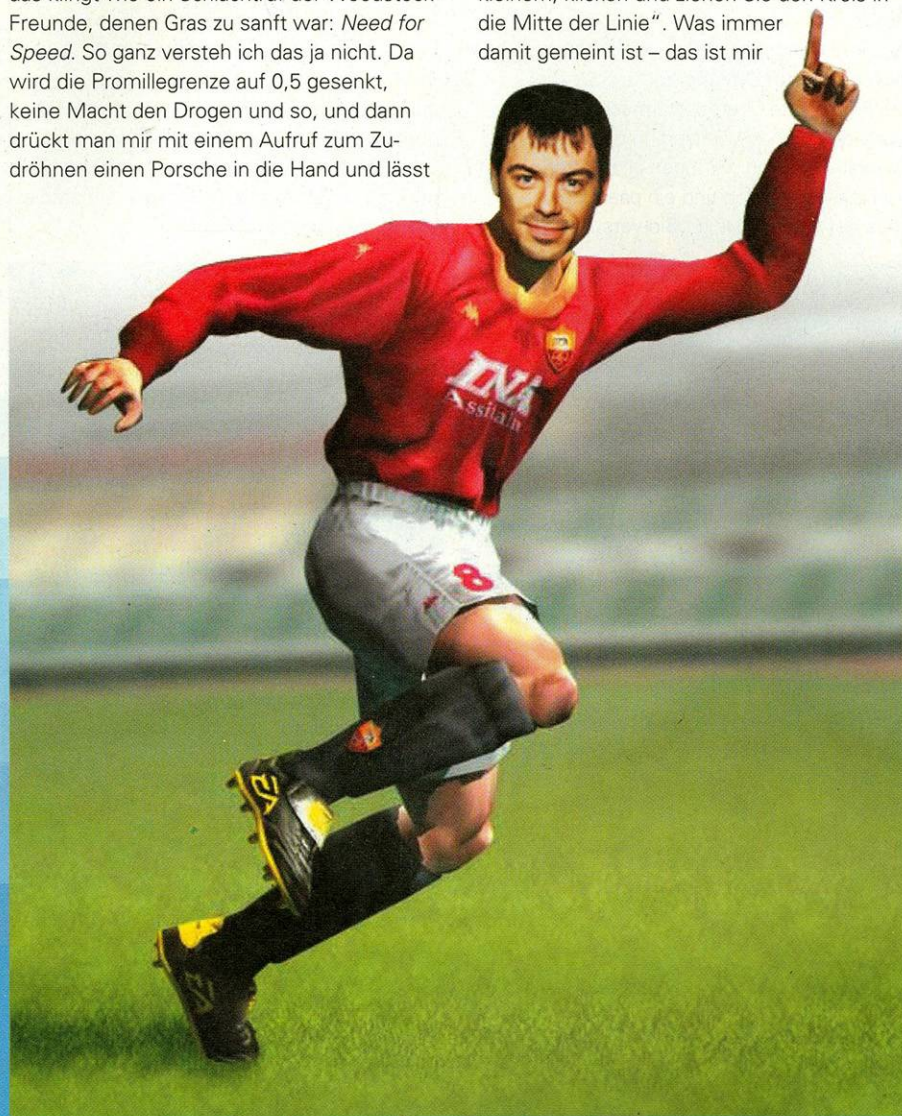
Mittermeier's Lost Level

Sport ist Mord

Hallo Zielgruppe!

Ich muss einfach mal wieder was für meine Fitness machen. Sport ist gesund, aber nicht gleich übertreiben. Schumi sieht doch recht gesund aus, deshalb habe ich mich für den Rennsport entschieden. Ich wähle ein Spiel, das klingt wie ein Schlachtruf der Woodstock-Freunde, denen Gras zu sanft war: *Need for Speed*. So ganz versteh ich das ja nicht. Da wird die Promillegrenze auf 0,5 gesenkt, keine Macht den Drogen und so, und dann drückt man mir mit einem Aufruf zum Zudröhnen einen Porsche in die Hand und lässt

mich auf den Straßenverkehr los. Was kommt als Nächstes? „Need for Exstasy! Die Zwölfzylinder-Love-Parade“? Und dann noch Anweisungen wie „Um die Todeszone Ihres Controllers zu vergrößern oder zu verkleinern, klicken und ziehen Sie den Kreis in die Mitte der Linie“. Was immer damit gemeint ist – das ist mir



dann doch zu hart für Frühsport. Vielleicht doch was Ballorientiertes, aber am liebsten ohne direkten Kontakt. Und da hab ich schon genau das Richtige. Den *Bundesliga Manager X*. Ein Fußballteam leiten, eventuell auch mal ein bisschen mitspielen, das ist es doch. Aber gleich die erste Enttäuschung: Das erfolgreichste deutsche Team spielt nicht mit: die Damennationalmannschaft. Überhaupt Frauen, Fehlanzeige! Dabei wär' das doch eine schöne Sache, mit einer Fußball-Lara Carsten Jancker die Glatze zu polieren. Sidekick ist eben Sidekick. Oder Rhynn statt *Ran*, und wenn „Wonti“ Wontorra, „Rubi“ Rubenbauer und von mir aus auch Heribert Faßbender mal den Kopf verlieren, was soll's.

Aber man ist ja nicht nur Spieler, sondern auch Manager. Aber auch in dem Bereich fehlt mir die gesunde Härte. So à la „der Pate“ den Verein regieren. Nicht Michl der Manager will einen Spieler kaufen, nein, Don Michele macht ein Angebot, das man nicht ablehnen kann. Und wer's doch versucht, wacht mit dem Kopf des Vereinsmaskottchens neben sich auf.

Stattdessen: statistische Analysen, Taktik, Transfer-Status, Kadertraining, also im Prinzip alles außer Auswahl der Unterwäsche. Wobei ich mir sicher bin, dass man einen Patch downloaden kann, der auch das ermöglicht. Hallo, das ist doch völlig unrealistisch, seit wann hat Sport was mit Denken zu tun? Wenn das alles wirklich so kompliziert wäre, hätte Rudi Assauer eine Pommesbude und Uli Hoeneß würde ihm die Würstchen liefern. Vielleicht sollte ich doch wieder Autorennen fahren, aber was Einfacheres. Und ich bin fündig geworden: *4x4 Evolution*. Also 4 mal 4 ist 16 und „Evolution“ klingt nach Algen und Amphibien, was ungefähr meinem Entwicklungslevel entspricht, was Sportspiele angeht. Und tatsächlich: Entspannt mit drei Fingern zu bedienen, springt man in Autos, mit denen man keinen Parkplatz suchen will, über Hügel, Bahnschranken und Täler, rammt und drängelt und hat dabei das Gefühl, mal wieder was für sich getan zu haben. Es geht doch nichts über sauberen Sport.

Bleibt fit,

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
Extreme-G3	Ende August/Anfang Sept.
Alone In The Dark: The New Nightmare	21. Sept.
Ephemeral Fantasia	Sept.
Giants: Citizen Kabuto	Sept.
Lotus Challenge	Sept.
MX 2002	Ende Sept.
Project Eden	Sept.
Run Like Hell	Sept.
Twisted Metal: Black	Sept.
Victorious Boxers	7. Sept.

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Final Fantasy X

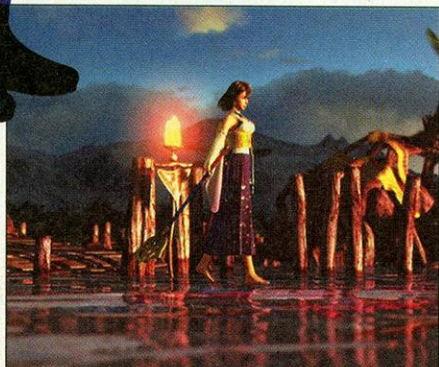
ROLLENSPIEL Die volle Rollenspiel-Packung aus Japan ist endlich da!

Kurz nach Redaktionsschluss für die vorliegende Ausgabe erschien in Japan endlich das heiß ersehnte *Final Fantasy X*: am 19. Juli! Die renommierte japanische Zeitschrift *Famitsu* vergab prompt 39 von 40 möglichen Punkten.

Eine seltene Ehre!

Wir haben uns das Spiel natürlich umgehend besorgt und nutzen die Zeit bis zur nächsten Ausgabe, um uns dem Epos in aller Ausführlichkeit zu widmen. Erwarten Sie also einen Mega-Angespielt-Bericht, der kaum Fragen offen lassen dürfte. Ach

so, wir werden natürlich einige unserer Sessions aufzeichnen, um Ihnen *Final Fantasy X* auf unserer DVD in all seiner Pracht ausführlich in Bewegung zeigen zu können.

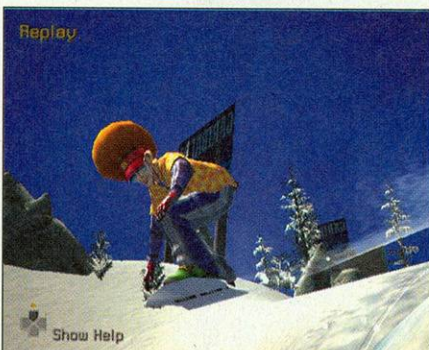
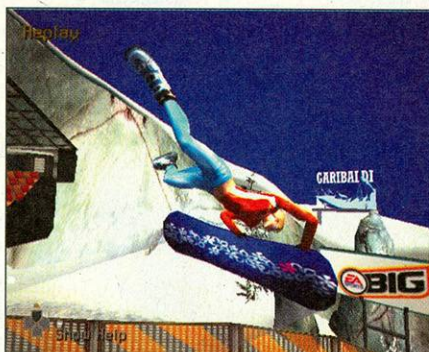


Ausgabe 10/2001 ab 5.9.2001 am Kiosk!

SSX Tricky

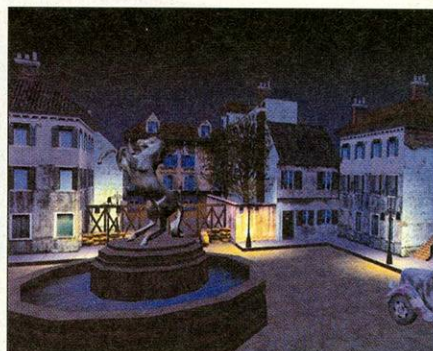
TRENDSPORT Ausführlich angespielt!

Aufpoliert und erweitert: War *SSX* seinerzeit schon ein großartiges Spiel, nutzt man für den Nachfolger jetzt den bereits etablierten Namen und verwöhnt Fans mit einem Luxus-Paket. Bekannte Sprecher für die Fahrer (über eine deutsche Lokalisierung wurde dabei noch nicht entscheiden), ein bombastischer Soundtrack in Dolby Digital 5.1 und ein erweiterter Umfang dürfte *SSX Tricky* auch für Leute interessant machen, die den Vorgänger schon besitzen. In der nächsten Ausgabe werden wir Ihnen alle Neuerungen im Detail vorstellen und ein paar ganz besonders gewagte Tricks für Sie versuchen.

**Medal Of Honor Frontline**

EGO-SHOOTER EA lädt ein!

Der Vorhang wird gelüftet. Bei einer Presstour in Amerika durften wir einen ersten ausführlichen Blick auf *Medal Of Honor Frontline* werfen. Ego-Shooter-Fans dürfen frohlocken: *Red Faction* ist hervorragend und steht schon in den Läden, *007 – Agent im Kreuzfeuer* sieht sehr viel versprechend aus und wenn *MoH Frontline* auf der PS2 ähnliche Maßstäbe setzen kann wie die hervorragenden Vorgänger auf der PSone, dann dürften im Ego-Shooter-Genre bald paradiesische Zustände herrschen.

**10/01 Weitere Themen**

➔ **Das Original:** Die prall gefüllte Multimedia-DVD!

➔ **Zeitgemäß:** Play Zone im neuen Gewand!

➔ **Zwei Räder:** Acclaims *Extreme-G3* im Härte-test!

➔ **Vier Räder:** Zu Besuch in Amerika bei den Entwicklern von *Smuggler's Run 2*!

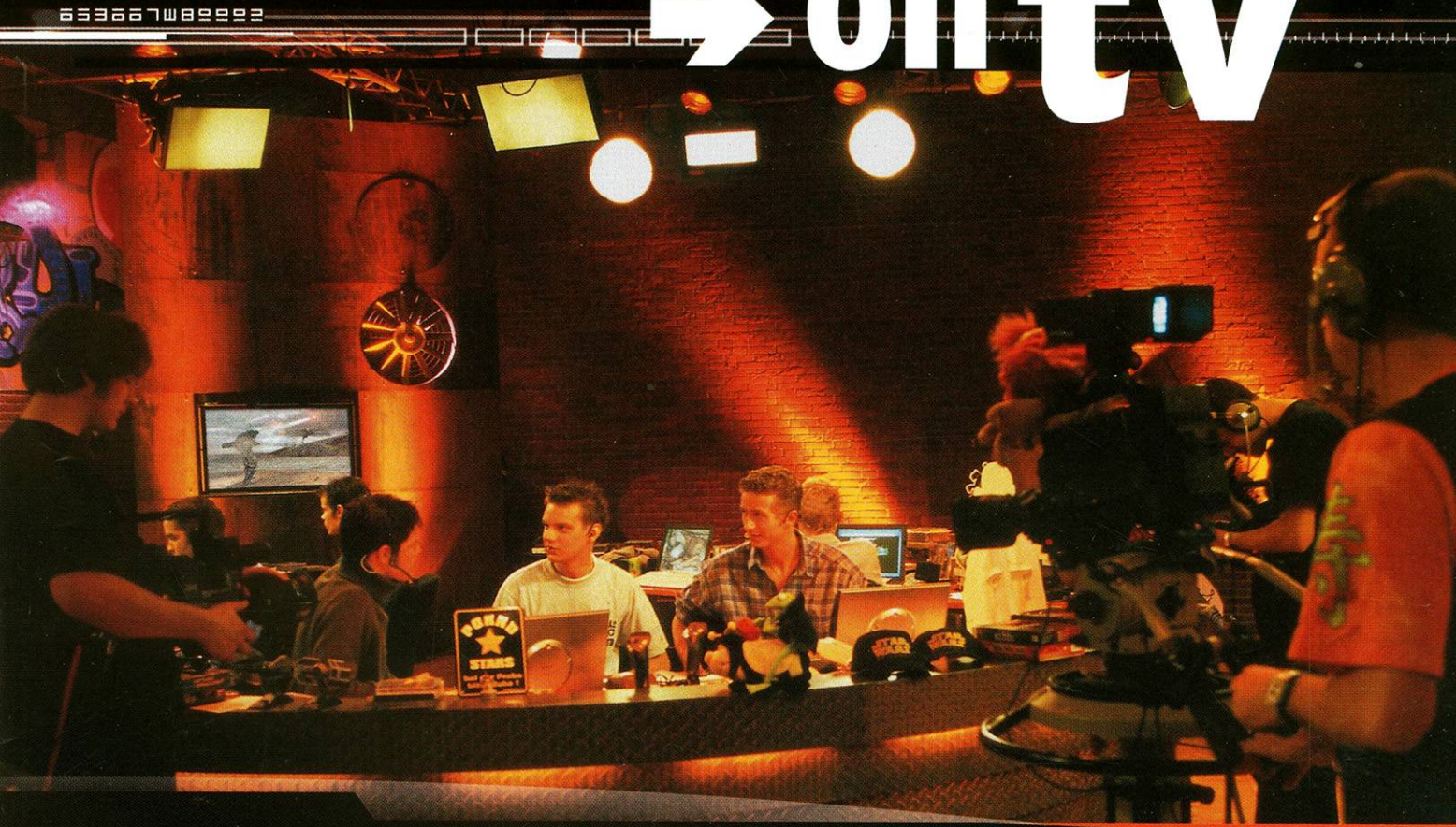
➔ **T-Virus beseitigt:** Ausführliche Komplettlösung zu *Resident Evil CODE: Veronica X*!



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

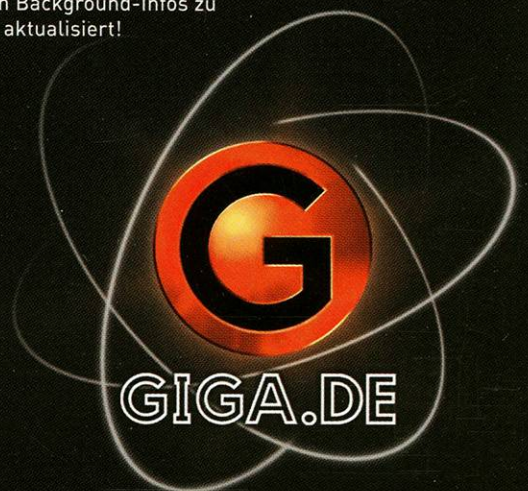
Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party – täglich aktualisiert!

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung
über Computer- und Videospiele auf
Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG



Meilenstein der Renngeschichte!

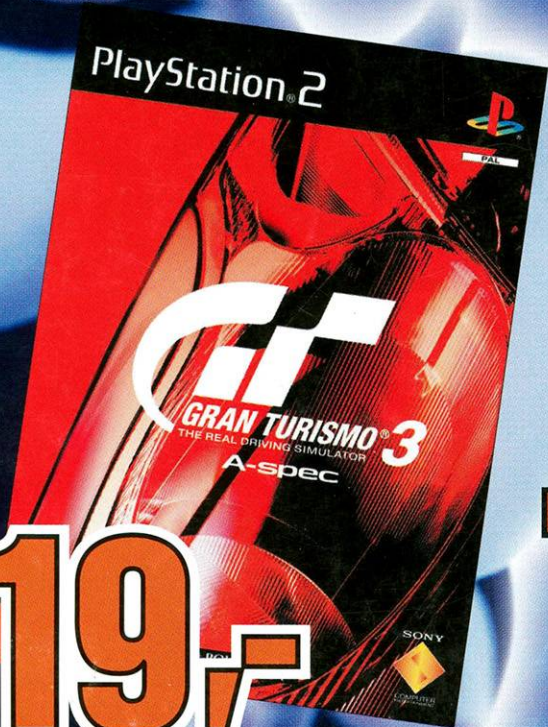
Setpreis

869,-



PLAYSTATION 2

Die weltweit erste und einzige 128 - Bit - CPU ihrer Art, Video-DVDs und Audio-CDs in perfekter Qualität abspielen, Hyperrealistische 3-D-Grafik, Dolby Digital, DTS, i-Link™, USB und PCMCIA, Abwärtskompatibilität mit Software im Playstation,- und PSone™-Format. Inkl. Gran Turismo 3.



119,-

GRAN TURISMO 3

Die Offenbarung für alle Motorsport-Fans. Spannende Temposchlachten auf 15 Fahrstrecken. Starke Gegner - Klare und überarbeitete Fahrphysik mit über 150 verschiedenen Wagen. Die Superlative im Rennspielspass.

Erhältlich ab 17.08.01

Setpreis

333,-

Force Feedback Lenkrad

Inkl. Gran Turismo 3.



65 x in Deutschland. Der Saturn in Ihrer Nähe

01805-172000

Saturn-Standort-Hotline. 24 Pf pro Min.



SATURN