

WWW.PSZONE.DE

PLAYZONE

Der Action-Kult erobert die PS2!

GTA III

EXKLUSIVES
VIDEO
AUF DVD

Vorabtest: Die perfekte Mischung
aus Rennspiel & Action-Game

Der Fußball-Kaiser

PRO EVOLUTION SOCCER

Warum dieses Spiel beliebter ist als FIFA!

Surfen & Spielen

MIT DER PLAYSTATION 2 INS INTERNET

Wie geht's? Was braucht man? Was ist möglich?

WWF SMACKDOWN! 3

We bring it: Erster Vorabtest des Wrestling-Knüllers von THQ in dieser Ausgabe!

TIPPS: DARK CLOUD

Die Wolken lichten sich: Die RPG-Perle auf zehn Seiten gelöst!

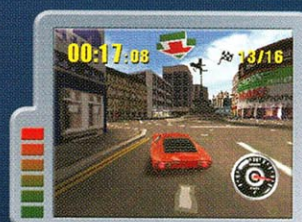
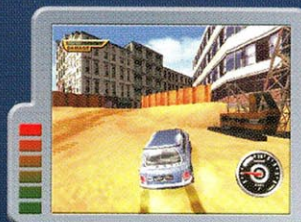
DEUS EX

Warren Spector präsentierte uns die PS2-Umsetzung des PC-Klassikers

DER KULT-FILMHIT DER 60ER JAHRE

The Italian Job

*Gewinn mit Deiner Kiste.
Oder ende in einer.*



Millionen im Kofferraum, Mafiosi im Rücken – da ist Bleifuß angesagt! Am Steuer legendärer Schlitten wie Aston Martin DB4, Jaguar E-Type oder Austin Mini Cooper sammelst Du Deine Gang ein, schnappst Dir das Gold und kickst die Carabinieri von der Straße. Quer durch London, Turin und über die Alpen wie beim gleichnamigen Kult-Film der 60er Jahre. Ein Action-Racer, der zum Besten gehört, was für die PS 1 entwickelt wurde und spielerisch sogar PS 2-Games abhängt.



www.sci.co.uk

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Italian Job Software © 2001 SCI (Sales Curve Interactive) Limited. The Italian Job © 2001 Paramount Pictures. Mini and the Mini logo are trademarks of BMW AG and are used under license by SCI (Sales Curve Interactive) Ltd. © 2001 BMW AG All Rights Reserved. Published by SCI Ltd. Developed by Pixelogic.

EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

It's just a game?

PLAYZONE unter Schock

11.9.01: ES SOLLTE EIN SCHÖNER TAG WERDEN.

Die Produktion der PLAYZONE 11/01 war in den Startlöchern und mit Rockstar-Games-Producer Jeronimo Barrera hatte sich prominenter Besuch aus New York angekündigt. Doch dieser Tag wird uns allen wohl als einer der schwärzesten der Geschichte in Erinnerung bleiben. Gerade als uns Jeronimo Barrera die fast fertig gestellte Version von *GTA III* vorführte, stürzten nämlich Kollegen in das Games-Labor, machten den Fernseher an und ... die Welt, wie wir sie kannten, hatte sich schlagartig verändert.

Es machte sich ein gespenstisches Schweigen breit, Jeronimo Barrera griff instinktiv zum Handy – die Büros von Rockstar Games liegen gerade einmal eine Meile vom Ort des Infernos entfernt ...

AM TAG DANACH ...

Während die Kollegen und Angehörigen von Jeronimo Glück im Unglück hatten, trauert die Menschheit um Tausende von unschuldigen Opfern. Die angsterfüllte Frage: Wie geht es jetzt weiter? Wie sieht unsere Zukunft aus? Vor diesem Hintergrund erschien es uns unangebracht, Videospiele zu rezensieren, bei denen man ein Raumschiff durch ein postapokalyptisches New York steuern muss (*NY Race*) beziehungsweise im Hubschrauber (*Thunderhawk: Operation Phoenix*) oder als Mitglied einer Spezialeinheit (*Conflict: Desert Storm*) auf Terroristen-Jagd geht. Wir nahmen deshalb die geplanten Artikel zu diesen Spielen aus der aktuellen Ausgabe. Wir bitten dafür um Ihr Verständnis.

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

www.pszone.de

PLAYZONE IM INTERNET!

Auf unserer Homepage www.pszone.de finden Sie aktuelle Spiele-Tests und Angespielt-Berichte sowie eine umfangreiche Spiele-Datenbank und eine handliche Online-Version unseres Leserzeugnisses. Sie erfahren nicht nur einige Tage im Voraus den Inhalt der kommenden Ausgabe, sondern können auch die bisherigen DVD-Cover zum Ausdrucken runterladen. Und in den Foren von PLAYZONE finden Sie nicht nur Gleichgesinnte, sondern auch oft schnelle Antworten auf dringende Fragen – schauen Sie doch einfach mal vorbei!



PLAYZONE



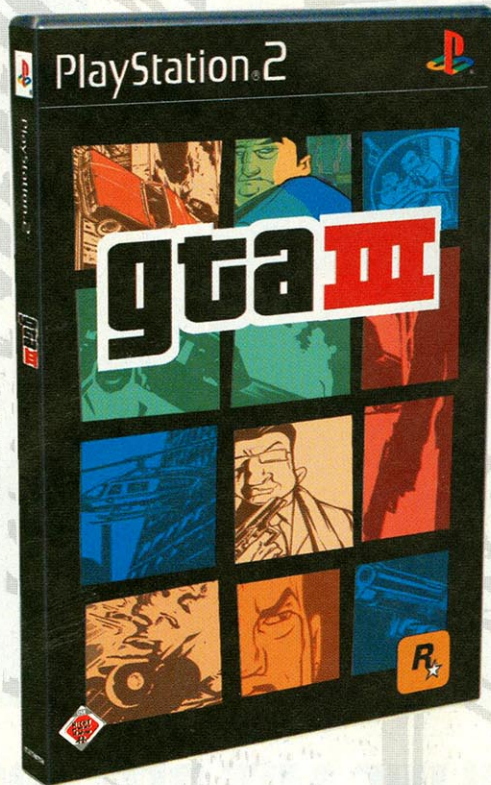
PlayStation®2

AUCH COOL.
JETZT ÜBERALL
AUF DVD:



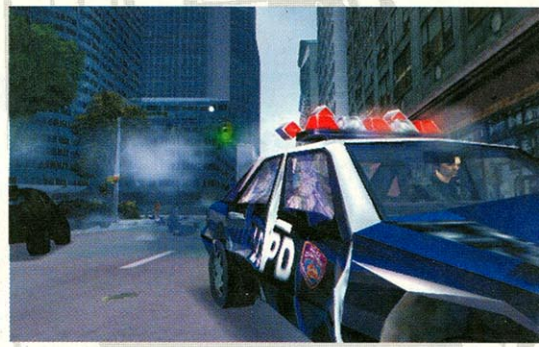
„ÄUßERST KOMPLEXE GANGSTER-ACTION IN
RIESIGER 3D-STADT - DAS KÖNNTE
NEUE MASSTÄBE SETZEN“
BRAVO SCREENFUN 9/2001

„**ÜBERRAGENDER TITEL** MIT GUTER GRAFIK UND
GENIALER SPIELMECHANIK - EIN IDEALER COUP
FÜR HOBBY-GANGSTER.“
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION
MAGAZIN 10/2001

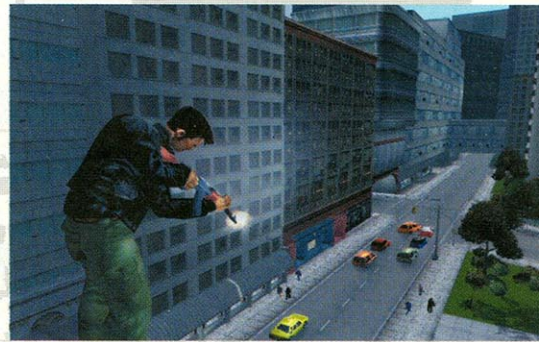


„**SENSATIONELLES GANGSTER-EPOS** MIT SCHIER
GRENZENLOSEN AKTIONSMÖGLICHKEITEN.
KRIMINELL SCHÖN UND UNERLAUBT SPASIS!
GTA3 SCHEINT TATSÄCHLICH **DER ERWARTETE**
MEGA-KNALLER ZU WERDEN.“
DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION 2-MAGAZIN 10/2001

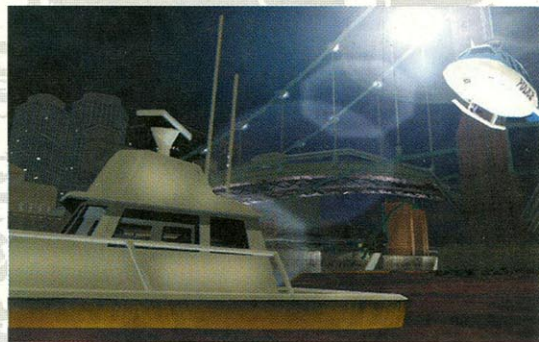
„GANZ KLAR: GTA III WIRD **EINES DER BESTEN**
SPIELE DES JAHRES. ERSTEINDRUCK: SUPER.“
PLAYZONE 10/2001



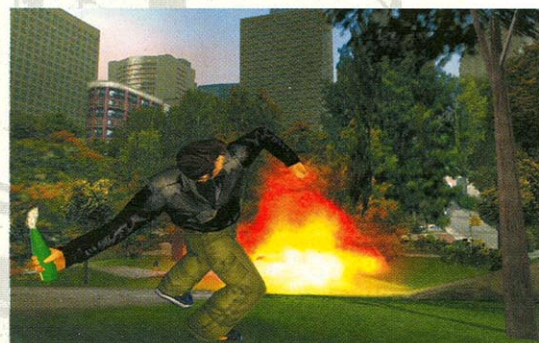
■ EIN MEILENSTEIN: GTA
ERSTMALS KOMPLETT IN 3D



■ RIESIGE STADT, UNGLAUBLICH
REALISTISCH UND DETAILLIERT



■ MEHR ALS 40 FAHRZEUGE -
AUTOS, ZÜGE, BOOTE...



■ STARKER SOUNDTRACK VON
MOVING SHADOW, GREEN-
SLEEVES, LUCIANO PAVAROTTI,
GIORGIO MORODER UVM.



LIBERTY CITY YELLOW CAB
ZU GEWINNEN:
UNTER 0190/092828
(96 Pf. PRO ANRUF) ODER
WWW.GTA3.DE

WWW.GTA3.DE

NEWS

- 8 Allgemeine News
- 12 Japan-News
- 14 USA-News

REPORTAGEN

- 118 Nintendo GameCube
- 16 Online mit der PS2

GEWINNSPIELE

- 11 Gewinnspiel American Psycho

MULTIMEDIA

- 120 DVD
- 122 Internet

RUBRIKEN

- 78 Charts
- 116 Hardware & Zubehör
- 144 Impressum
- 144 Inserentenverzeichnis
- 128 Kleinanzeigen
- 124 Leserbrief
- 145 Mittermeier's Lost Level
- 70 PlayStation-2-Lexikon
- 114 PSone
- 76 Schon getestet!
- 146 Vorschau
- 143 Zeugnis

SPIELEREGISTER

18 Wheeler – American Pro Truck	9
Age of Empires II	90
Airblade	54
Alone in the Dark: The New Nightmare	92
Baldur's Gate: Dark Alliance	65
Capcom vs. SNK	64
Colin McRae Rally 3	10
Dave Mirra Freestyle BMX	106
Deus Ex	28
Devil May Cry	24
Dropship	67
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	11
Ephemeral Phantasia	108
ESPN NFL Prime Time 2002	15
Flying Circus	13
Formel 1 2001	80
Frank Herbert's Dune	11
Frogger: The Great Quest	15
G-Surfers	103
GTA III	20
Half Life (dt.)	56
Hidden Invasion	109
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	32
Madden NFL 2002	112
Moto GP 2	8
MX 2002	94
MX Rider	107
NBA 2K2	14
NFL 2K2	14
NFL Quarterback Club	113
NHL 2002	96
Paris-Dakar Rally	110
Pro Evolution Soccer	36
Project Eden	88
Splashdown	60
Spy Hunter	102
Stuntman	62
Suikoden III	13
Sunny Garcia Surfing	10
The Legend of Alon D'ar	15
TIF 2002	98
Tony Hawk's Pro Skater 3	40
Top Gun	66
Touge 3	13
Twisted Metal: Black	84
Victorious Boxers	111
World Championship Snooker	104
World Rally Championship	44
WWF SmackDown! Just bring it	50
Zeonic Front	12

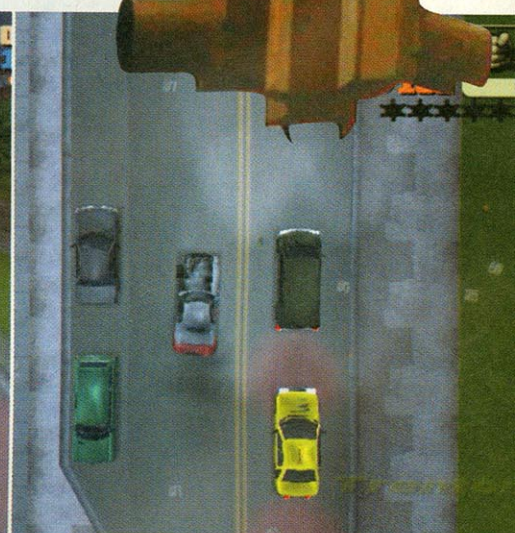
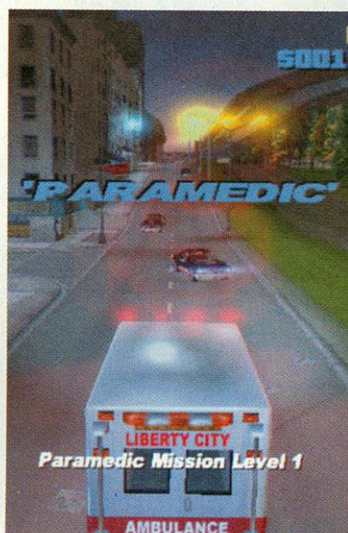
INHALT

11/2001

ANGESPIELT

20 GTA III

Endlich durften wir die spielbare Vorabversion in die redaktions-eigene PlayStation 2 legen!



REPORTAGE

16 ONLINE MIT DER PS2

Bei der Zusammenstellung von Infos zu Sonys Internet-Auftritt per Konsole war schon wahre Detektiv-Arbeit vonnöten. Unsere Reportage informiert über den aktuellen Stand.



LÖSUNG 126 DARK CLOUD

Auf 10 Seiten geben wir Ihnen Tipps zu Sonys Rollenspiel- und Aufbaustrategie-Mix! Jetzt können Sie alle Dungeons genauestens durchforsten und alle Dörfer richtig aufbauen.



TEST 80 F1 2001

Electronic Arts beseitigte alle Fehler, die noch an *F1 Championship Season 2000* bemängelt wurden. Die Test-Version erwies sich als waschechter Überraschungs-Hit!



ANGESPIELT 32 SOUL REAVER 2

Ein Besuch bei Crystal Dynamics brachte Licht ins Dunkel. Raziels PS2-Auftritt wird eines der Highlights dieses Jahres!



ANGESPIELT

- 54 **Airblade**
Fette Hoverboard-Action!
- 65 **Baldur's Gate: Dark Alliance**
Neue Bilder vom RPG des Jahres!
- 64 **Capcom vs. SNK**
Aufgemotzter 2D-Prügler!
- 28 **Deus Ex**
Stefanie zu Besuch bei Ion Storm!
- 24 **Devil May Cry**
Die jap. Vollversion durchgespielt!
- 67 **Dropship**
Futuristische Flugshow!
- 20 **GTA III**
André tobt sich in Liberty City aus!
- 56 **Half Life (dt.)**
Wie gut ist der PC-Klassiker?
- 32 **Legacy of Kain: Soul Reaver 2**
Raziel sinnt immer noch auf Rachel!
- 36 **Pro Evolution Soccer**
Das beste Fußballspiel des Jahres?
- 60 **Splashdown**
Steffi kriegt nasse Füße!
- 62 **Stuntman**
Neue Screenshots des Action-Titels
- 40 **Tony Hawk's Pro Skater 3**
Das Skater-Highlight des Jahres!
- 66 **Top Gun**
Viel Action ohne Tom Cruise!
- 44 **World Rally Championship**
Alles andere als dreckig!
- 50 **WWF SmackDown! Just bring it**
Michael steigt in den Ring!

TEST

- 90 **Age of Empires II**
- 92 **Alone in the Dark**
- 106 **Dave Mirra Freestyle BMX**
- 108 **Ephemeral Phantasia**
- 80 **Formel 1 2001**
- 103 **G-Surfers**
- 109 **Hidden Invasion**
- 112 **Madden NFL 2002**
- 94 **MX 2002**
- 107 **MX Rider**
- 113 **NFL Quarterback Club**
- 96 **NHL 2002**
- 110 **Paris-Dakar Rally**
- 88 **Project Eden**
- 102 **Spy Hunter**
- 98 **TIF 2002**
- 84 **Twisted Metal: Black**
- 111 **Victorious Boxers**
- 104 **World Championship Snooker**

KOMPLETTLÖSUNG

126 Dark Cloud

CHEATS & CODES

- 140 Dave Mirra Freestyle BMX 2
- 142 Lesertipps
- 142 Le Mans 24 Stunden
- 141 NASCAR Heat 2002 (US)
- 142 Twisted Metal: Black
- 141 XG3: Extreme-G Racing

PS2 NEWS

PLAY ZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. EA KLAR VERBESSERT

Die Neuauflagen von *F1* und *NHL* sind richtig klasse!

2. DVD IM ALLEINGANG

Robert Heller stößt als fester DVD-Redakteur zum Team!

3. PRO EVOLUTION SOCCER

Die erste spielbare PAL-Version erfüllt die Erwartungen!

4. DEUS EX FÜR PS2

Die Umsetzung des PC-Klassikers wird super!

5. NEUES COLIN MCRAE

Das wurde aber auch wirklich mal Zeit ...

FLOPS



1. TERROR-NACHWIRKUNG

Selbst die Software-Industrie bleibt nicht unbeeinflusst.

2. MACH'S GUT!

André verlässt ab Oktober das PLAYZONE-Team.

3. SCHOCK FÜR SONY-FANS

Resident Evil nur noch für Nintendo GameCube!

4. GAMECUBE-LAUNCH

Den Japan-Start hatten sich viele anders vorgestellt.

5. VIER MONATE WOFÜR?

Alone in the Dark für PS2 grafisch kaum verbessert.

MOTO GP 2

RENNSPIEL Namco gibt Gas: Europa wird im Dezember sogar zuerst bedient!



VORBILDLICH Sogar die Darstellung des Publikums kann sich im Gegensatz zur Konkurrenz sehen lassen!



VOLLGAS VORAUSS! Durch fünf zusätzliche Strecken stimmt beim zweiten Teil der Umfang.

AUF DER ZIELGERADEN Moto GP 2 ist jetzt schon fast fertig!



Das erste *Moto GP* ist im PLAYZONE-Test nur ganz knapp an einem Hit vorbeigeschrammt, der Nachfolger hat allerdings beste Chancen, dieses Ziel zu erreichen. Die ersten von Namco präsentierten Screenshots sehen dem Vorgänger zwar ziemlich ähnlich, in der Praxis werten aber zum Beispiel tolle Regeneffekte die

Grafik stark auf. Der größte Kritikpunkt beim Vorgänger war der mit fünf Strecken recht bescheidene Umfang. Beim zweiten Teil stehen neben den bekannten Kursen nochmals fünf neue, authentische Rennstrecken zur Auswahl, was den Umfang auf ein ansprechendes Niveau hebt. Unter anderem soll sogar der Le-Mans-Kurs

dabei sein – wie sich das mit Infogrames' Lizenz verhält? Erstaunlicherweise soll *Moto GP 2* zuerst in Europa und erst danach in Japan und den USA erscheinen, in der nächsten PLAYZONE sollten Sie einen größeren Bericht finden. (mp)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.com

Termin: Dezember

Zukünftige Teile von Resident Evil exklusiv für Nintendo GameCube

ACTION-ADVENTURE Schock für Sony-Fans: Resident Evil 4 kommt vorerst nicht für PS2!

Kurz vor dem japanischen Launch des GameCube sorgte Capcom mit einer Pressekonferenz für Aufruhr in der Videospiele-Welt. Man sei zu dem Schluss gekommen, dass die *Resident Evil*-Serie möglichst mit nur einer Konsole komplett spielbar sein sollte – und die gewählte Konsole sei Nintendos neue Hardware! So sollen das schon länger angekündigte *Resident Evil Zero* (spielt zeitlich vor dem ersten Teil) und der bisher für PS2 entwickelte vierte Teil der Serie nun exklusiv für den GameCube erscheinen. Die früheren Teile der Serie (von Teil 1 bis *CODE:*

Veronica X) werden überarbeitet und ebenfalls für die Nintendo-Hardware umgesetzt, der erste Teil erfährt dabei sogar eine Komplettüberarbeitung – anbei erste Bilder des Remakes, das am 22. März 2002 in Japan erscheinen soll. Zwar ist nicht ausgeschlossen, dass später Umsetzungen der neuen *RE*-Spiele für andere Konsolen wie die PS2 kommen, aber auf jeden Fall ist diese Ankündigung ein schwerer Schlag für Sony und Microsoft. (mp)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.com

Termin: diverse, ab 22. März 2002 (Japan)



GRUSELIG Trotz statischer Umgebung wirkt das Remake von Resident Evil grafisch klasse.



PLAYSTATION 2

Verschiebungen nach Anschlägen in den USA

ALLGEMEIN Softwarehersteller reagieren auf Anschläge in den USA.



SPIDER-MAN 2 Das Spiel wurde um einige Wochen verschoben.

Nach den Terroranschlägen in den USA sahen sich viele Softwarehersteller gezwungen, ihre kommenden Spiele auf damit im Zusammenhang stehende Inhalte zu untersuchen. Der am heißesten diskutierte Titel war *Metal Gear Solid 2*, dessen Release-Termin aber offenbar nicht gefährdet ist (siehe US-

News). Schnell reagiert haben dagegen Activision und Sony: So verschiebt sich die Veröffentlichung des PSone-Titels *Spider-Man 2 Enter: Electro* auf unbestimmte Zeit – man hofft aber, das Spiel noch vor Weihnachten herauszubringen. „Aus Respekt vor den Opfern, deren Familien und unseren Mitbürgern verschieben wir die Einführung und nehmen einige Änderungen am Spiel vor“, so die offizielle Pressemitteilung. „Zwar stürzen in *Spider-Man 2 Enter: Electro* keine Gebäude ein und explodieren auch nicht, doch Activision nimmt Abstand von allen Bildern im Spiel, die entfernt an die Twin Towers erinnern.“ Aufgrund leicht kritischer Inhalte hat Sony die Europa-Veröffentlichungen von *Dropship* und *Twisted Metal: Black* wegen lediglich geringer inhaltlicher Bedenklichkeit ebenfalls auf unbestimmt verschoben, beide Spiele sollten es aber noch dieses Jahr in die deutschen Läden schaffen. (mp)

18 Wheeler American Pro Trucker

RENNSPIEL Erste Bilder der PS2-Version des Sega-Automaten

Lange genug hat es gedauert, immer wieder wurde das Spiel verschoben, jetzt gibt es endlich erste PS2-Bilder von *18 Wheeler*! Schon mit *Crazy Taxi* hat Acclaim gezeigt, dass man Dreamcast-Spiele sehr ordentlich auf die PS2 portieren kann, und auch das thematisch nicht unähnliche Trucker-Spiel unterscheidet sich kaum vom Sega-Original. Gegen die Zeit muss man hier seinen Neunachser

über amerikanische Highways oder enge Bergstraßen lenken. Inhaltlich soll das Spiel wie schon *Crazy Taxi* exakt der Vorlage entsprechen, womit auch der große Kritikpunkt bleiben wird: *18 Wheeler* ist nämlich nach spätestens einer Stunde problemlos durchgespielt ... (mp)

Hersteller: Acclaim

Internet: www.acclaim.de

Termin: Ende November



KING OF THE ROAD Grafische Unterschiede zum Dreamcast-Original muss man mit der Lupe suchen.

INFO KURZ & KNAPP

MEHR COMIC-ACTION

Activision hat sich noch zwei zusätzliche Marvel-Helden exklusiv sichern können. In den nächsten Jahren können sich Fans nun auf Videospiele mit den Fantastic Four und Iron Man freuen – genauere Infos gibt es allerdings noch keine.

SURROUND-SOUND

Electronic Arts hat angekündigt, dass die kommenden PS2-Spiele *SSX Tricky* und *NHL 2002* als erste Spiele für die Konsole auch während des Spiels digitalen Surround-Sound bieten sollen. Die dabei genutzte Technologie nennt sich SurroundSoundScape. Bisher hatte lediglich *The Bouncer* dieses Feature geboten – und auch nur während der Filmsequenzen.

TIGER WOODS

Der bekannte Golf-Profi hat bei Electronic Arts einen neuen Vertrag für die nächsten EA-Golfspiele über fünf Jahre unterschrieben.

LIGHTGUN-NACHSCHUB

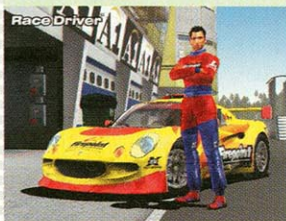
Resident Evil Gun Survivor
CODE: *Veronica* wird offenbar noch dieses Jahr für die PS2 erscheinen, der Termin gilt zumindest für Japan.

DEAD TO RIGHTS

Microsoft überraschte viele mit der Pressemitteilung, Namco hätte den kommenden Action-Knaller *Dead to Rights* zu einem exklusiven Xbox-Titel gemacht. Kurze Zeit später kam die Entwarnung: Die seit langem in Entwicklung befindliche PS2-Version folgt schon drei Monate später!

TOCA-FEHLER

Ein Nachtrag zur Newsmeldung in unserer letzten Ausgabe: Das neue Codemasters-Rennspiel wird *DTM Race Driver* heißen und kein „TOCA“ im Titel tragen.



Ecco the Dolphin: Defender of the Future

ACTION-ADVENTURE Segas gewaltloses Unterwasser-Abenteuer

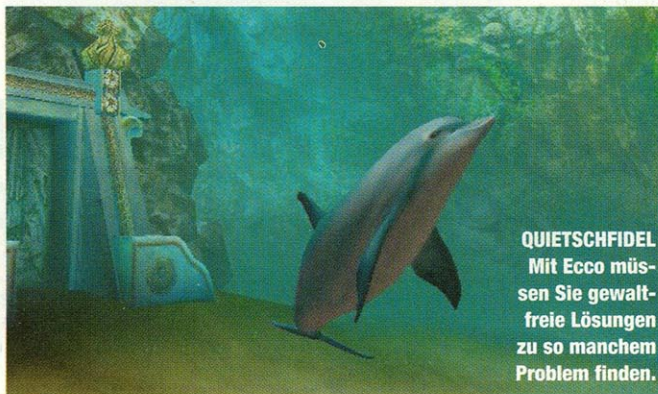
Ein Jahr hat die Dreamcast-Version des Delfin-Adventures schon auf dem Buckel. Dank Segas Umorientierung zum Multiformat-Entwickler können aber bald auch PlayStation-2-Besitzer in den späten Genuss von *Ecco the Dolphin: Defender of the Future* kommen. Und große Unterschiede zum Dreamcast-Bruder wird es nicht geben. Sie steuern Delfin Ecco durch wunderschöne Unterwassersezenarien und müssen den Kampf gegen eine böse Macht auf-

nehmen. Mithilfe seines Sonars und seiner Schwimmkünste kann der Meeressäuger Kontakt mit Freunden aufnehmen, Feinde verschrecken und mit seiner gesamten Umwelt interagieren. Neu in der PS2-Version wird ein Kompass sein, der Sie zu Ihrer nächsten Aufgabe führt. Zielloses Umherschwimmen wird es daher nicht mehr geben. (ssw)

Hersteller: Sega

Internet: www.sega.com

Termin: November



QUIETSCHFIDEL
Mit Ecco müssen Sie gewaltfreie Lösungen zu so manchem Problem finden.

Colin McRae Rally 3

RENNSPIEL Fortsetzung für die nächste Generation angekündigt

Jetzt ist es offiziell: Codemasters entwickelt gerade den dritten Teil von *Colin McRae Rally*. Das gaben die britischen Spielehersteller jetzt bekannt, viel mehr aber auch nicht. Auf jeden Fall ist das Spiel für PC und verschiedene Konsolen der nächsten Generation angekündigt, da darf die PlayStation 2 natürlich nicht fehlen. Sonst ist nur bekannt, dass sich das Gameplay mehr auf Colin McRae und seinen Beifahrer Nicky Grist konzentrieren soll, was immer das heißen mag. Sein Ford Focus RS World Rally Car soll im Spiel mit erweitertem Scha-

densmodell dann komplett zerstörbar sein. Das Spiel erscheint im Laufe des kommenden Jahres, der genaue Titel und Termin stehen noch nicht fest. (ao)

Hersteller: Codemasters

Internet: www.codemasters.com

Termin: 2002



FEUCHTES VERGNÜGEN Die Bilder lassen realistische Bewegungsabläufe erahnen.

Sunny Garcia Surfing

SPORTSPIEL Wellenreiter

Nach dem eher mäßigen *DSF Surf Riders* für die PS-one scheint das neue PS2-Projekt *Sunny Garcia Surfing* schon wesentlich besser zu werden. Das australische Entwicklerteam Krome Studios will ein Spiel schaffen, dass sowohl für Hardcore-Surfer als auch für Gelegenheitsspieler seinen Reiz hat – Letztere sollen vor allem im Arcade-Modus schnell auf ihre Kosten kommen, bei dem sie surfend Minen oder Kameraleuten ausweichen müssen. Insgesamt 14 Strände (vier davon zuerst nicht anwählbar) sollten für Abwechslung sorgen. (mp)

Hersteller: Ubi Soft

Internet: www.kromestudios.com

Termin: 15. November



Frank Herbert's Dune

ACTION-ADVENTURE Zur Neuverfilmung jetzt das neue Videospiel

LEISE UND TÖDLICH Behutsames Vorgehen ist in vielen Missionen unerlässlich.



Das Haus Cryo, das mit *Dune* 1992 eines der ersten CD-ROM-Spiele für den PC entwickelte, plant nun, eine Neuauflage der S/F-Kult-Saga für PC und PS2 zu veröffentlichen. Die Mitglieder von Widescreen Games, dem Entwicklerteam des aktuellen Projektes, werkten bereits an

erfolgreichen PC-Spielen wie *Worms*, *Alone in the Dark 3* und *Outcast*. Die Handlung dreht sich um den jungen Herrscher-ohn Paul Atreides, dessen Vater vom habgierigen Harkonnen-Clan gestürzt wurde. Um die Macht über den unwirtlichen Planeten Arakis und dessen

begehrte „Spice“-Vorkommen zurückzugewinnen, muss sich Paul mit den Eingeborenen der Wüstenwelt verbünden. Während sich das erste *Dune* auf strategische Spielelemente konzentrierte, präsentiert sich die Neufassung als klassisches 3D-Action-Adventure: Indem

Paul sich in intrigenreichen Schleich- und Sabotage-Missionen bewährt, arbeitet er sich vom geduldeten Flüchtling zum vergötterten Heerführer empor. (ses)

Hersteller: Cryo

Internet: www.dune.cryogame.com

Termin: 14. November

American Psycho

2x

Siemens-S45-Handy
+ DVD-Film
American Psycho



Den rabenschwarzen Thriller nach dem Roman von Bret Easton Ellis können Sie sich jetzt auch im DVD-Heimkino zu Gemüte führen. Im Jahr 1987 versucht Patrick Bateman (Christian Bale), seinem schnöden Yuppie-Dasein etwas Farbe zu verleihen. Den ersehnten Kick findet er im Blutrausch und bald verfällt er der Sucht nach immer perverseren Mord-Inszenierungen. Viel zu spät beginnen Patricks Mitmenschen zu erahnen, was sich hinter der Fassade des gepflegten Gentlemans verbirgt.

Wir verlosen zusammen mit Universal vier American-Psycho-Preispakete. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns bitte folgende Frage:

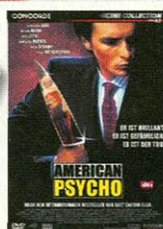
WIE HEISST DER PSYCHOPATH AUS ALFRED HITCHCOCKS KULT-THRILLER, DEM DIE HAUPTFIGUR VON AMERICAN PSYCHO IHREN NAMEN VERDANKT?

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 PLAYZONE, Kennwort: American Psycho, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Teilnahmeschluss ist der 7. November 2001. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Universal und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfalle. *Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50).

2x

AYK-Beauty-Set
+ DVD-Film American Psycho



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

war live dabei.

Der GameCube-Launch in Japan

Am 14. September wurde der Nintendo GameCube in Japan veröffentlicht. Allerdings war es trotz der weltweiten Vorfreude ein sehr ruhiger Launch. Die ersten Zahlen zeigen, dass Nintendo 241.000 Konsolen, 230.000 Exemplare von *Luigi's Mansion* sowie nur 31.000 *Wave Races* verkaufte. Der dritte Launchtitel *Super Monkey Ball* verkaufte sich sogar nur 17.000 Mal. Die meisten Spieler warten auf *Smash Brothers DX* (21. November), das in Japan Nintendos größtes Spiel für dieses Jahr sein wird.

JAPAN VERKAUFS-CHARTS

1. Devil May Cry	PS2
2. MS Gundam: Zeonic Front	PS2
3. Duel Monsters II	PS2
4. Powerful Pro Baseball 8	PS2
5. Everybody's Golf 3	PS2
6. Jikkyou World Soccer 2001	PS2
7. Parappa The Rapper 2	PS2
8. Tokusatsu 2001	PSone
9. Let's Dash Out Pirates	PSone
10. Final Fantasy X	PS2

INFO KURZ & KNAPP

JAPAN IM VORTEIL

Zwar erscheint das 2D-Prügelspiel *Guilty Gear X* zuerst in den USA, dafür kriegen die Japaner einen Monat später gleich die verbesserte Version *Guilty Gear X Plus* mit zwei zusätzlichen Kämpfern.

RPG-VERSCHIEBUNG

Monolith Soft braucht für *Xenosaga* länger als gedacht – der japanische Release wurde auf nächsten Februar verschoben.

SPÄRLICHE EFFEKTE Die Explosion ist nett animiert, die Echtzeit-Beleuchtung dagegen billig.



FILMREIF Im Gegensatz zum Spiel kann sich das Render-Intro wirklich sehen lassen.

Zeonic Front
Mobile Suit Gundam 0079

STRATEGIE Mech-Schlachten mit Teamwork-Aspekt

Die *Gundam*-Serie ist Kult, mittlerweile außer in Japan auch in den USA. Für die Software-Abteilung von Bandai garantiert der Name hohe Verkaufszahlen, auch *Zeonic Front* konnte sich in der Woche nach dem Release mit fast 150.000 verkauften Einheiten kurzfristig an die Spitze der japanischen Charts setzen. Man kann darüber streiten, ob das Spiel die Bezeichnung (Echtzeit-)Strategie verdient: Man übernimmt die direkte Kontrolle über einige Mech-Gruppen und kann die anderen über Wegpunkte auch indirekt befehligen – oder einfach die zu kontrollierende Gruppe wechseln. Für ein Action-Spiel läuft alles zu behäbig, für Strategie ist die Steuerung eigentlich schon wieder zu direkt. Grafisch wird nicht viel geboten, aber das ist man von Bandais *Gundam*-Spielen auch nicht anders gewohnt. Da uns *Zeonic Front* erst kurz vor Redaktionsschluss erreichte, können Sie sich erst auf unserer nächsten DVD selbst ein Bild von dem Spiel machen. (mp)

Hersteller: Bandai

Internet: www.bandai.co.jp

Termin: Erhältlich (Japan)



Touge 3

RENNSPIEL Atlus' Bergrennen bald auch für PlayStation 2

Touge 3 steht kurz vor dem Release, doch hat Atlus es erst jetzt geschafft, wirklich gute Screenshots zu dem Spiel zu veröffentlichen. Der Nachfolger der von PSone und Sega Saturn bekannten Rennspielserie führt den Spieler erneut über japanische Bergpässe, auch die Fahrzeugauswahl orientiert sich vorwiegend am dortigen Markt. Neben den sonst üblichen Spielmodi gibt

es auch einen Drift-Wettbewerb, das in letzter Zeit quasi zum Standard gewordene Fahrzeug-Tuning ist dagegen eher nebensächlich. Touge 3 unterstützt vorbildlicherweise das GT-Force-Lenkrad von Logitech, ein US- oder Europa-Release ist noch nicht angekündigt. (mp)

Hersteller: Atlus

Internet: www.atlus.co.jp

Termin: 11. Oktober (Japan)



KEIN GT-3-NIVEAU Grafisch wirkt Touge 3 eher durchschnittlich, von den bisherigen Atlus-Rennspielen ist man aber auch nichts anderes gewohnt.

Suikoden III

ROLLENSPIEL Konami setzt die Serie noch dieses Jahr fort!

Trotz ihrer altmodischen 2D-Technik haben die beiden Suikoden-Episoden für die PSone unter Kennern einen sehr guten Ruf. Jetzt hat Konami angekündigt, dass der dritte Teil noch dieses Jahr für die PlayStation 2 erscheinen soll – und das grafisch deutlich aufgebohrt und erstmals in 3D! Ersten Informationen nach wird es vier Hauptcharaktere geben, die offenbar im Laufe des Spiels allesamt spielbar sein werden.

Die Ereignisse in einem der Handlungsstränge beeinflussen dabei auch die anderen. Die ersten Screenshots sehen schon recht viel versprechend aus, mit etwas Glück soll das Spiel noch im Dezember erscheinen – Rollenspiel-Fans müssen zu Weihnachten also weniger wegen der Xenosaga-Verschiebung trauern. (mp)

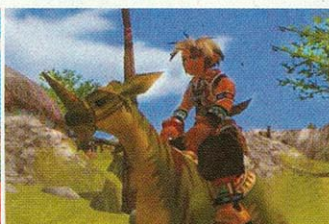
Hersteller: Konami

Internet: www.konami.co.jp

Termin: Winter 2001/2002 (Japan)



NOCH KEIN US-TERMIN Japaner spielen's wohl noch dieses Jahr.



POLYGON-REITIER Der Sprung in die dritte Dimension tut der Serie gut.

Flying Circus

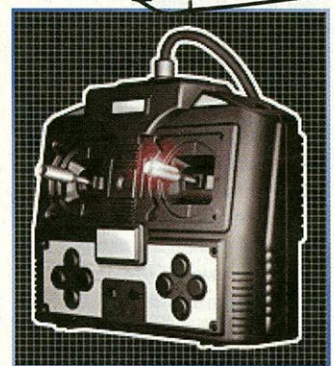
SIMULATION Modellflieger auf der PS2

Nach dem nicht wirklich überzeugenden City Crisis versucht sich der japanische Entwickler Syscom schon wieder an einem Hubschrauber-Spiel. Diesmal geht es allerdings um kleine Modellhelikopter – Shiny's R/C Stunt Copter lässt grüßen! So fliegt man hier in niedriger Höhe durch Vergnügungsparks, Schlösser und idyllische Landschaften. Damit das Ganze möglichst authentisch rüberkommt, wird das Spiel in Japan wahlweise mit einem speziellen „Fernbedienungs-Controller“ ausgeliefert. Wenn die Steuerung ähnlich gut gelingt wie bei Shiny's PSone-Variante des Themas, dürften Fans ausgefallener Spiele hier auf ihre Kosten kommen! (mp)

Hersteller: Syscom

Internet: www.syscom.co.jp

Termin: November (Japan)



DER CONTROLLER Nur damit spielt sich Flying Circus wirklich stilecht!



VORSICHT! Innerhalb von Gebäuden wie diesem Schloss ist das Steuern des Hubschraubers nicht gerade einfach. Die Grafik ist zweckmäßig.

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Ace Combat 04	Action	13. September
Capcom vs. SNK 2	Beat 'em Up	13. September
Dynasty Warriors 3	Action	20. September
Silent Hill 2	Action-Adventure	27. September
WTA Tour Tennis	Tennis	27. September

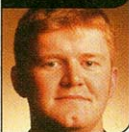
Erscheint demnächst

All Star Pro-Wrestling 2	Wrestling	Winter 2001/2002
Final Fantasy XI	Online-Rollenspiel	März 2002
Grandia X	Rollenspiel	Frühjahr 2002
Guilty Gear X Plus	Beat 'em Up	November
King's Field IV	Rollenspiel	Oktober
Metal Gear Solid 2	Action-Adventure	13. Dezember
Onimusha 2	Action-Adventure	7. März 2002
Rez	Action/Musik	November
Xenosaga	Rollenspiel	Februar 2002



USA NEWS

AKTUELLES AUS USA



Simon Price

spielt weiter.

The Days After

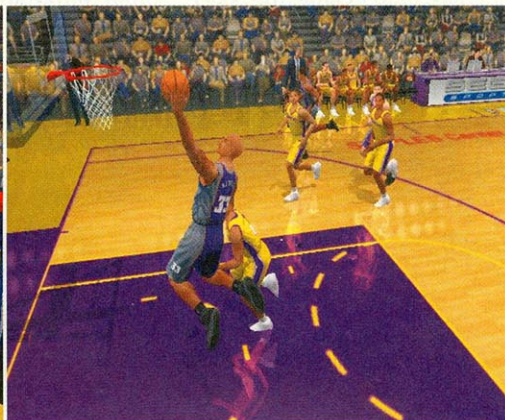
Wenn so etwas Schreckliches wie der Anschlag auf das World Trade Center passiert, glaubt man, dass Ablenkungen wie Spiele, Filme oder Sport unwichtig sind. Aber in solchen Tagen sind sie wichtiger denn je. Im Moment überlegen Spielehersteller, wie sich die Situation auf sie auswirkt. In einem Bericht wurde gemutmaßt, die Terroristen hätten mit Microsofts Flugsimulator trainiert, woraufhin dieses Spiel zeitweise aus den Läden verschwunden ist. Entwickler schreiben derzeit einige Geschichten um oder designen Levels neu, um die Kunden nicht zu verärgern. Activision ändert beispielsweise einen Level von *Spider-Man 2*, weil ein Gebäude dem WTC ähnelt. Im Allgemeinen sind Spiele jedoch eine Form der Entspannung. Football und Baseball wurden für eine Woche nicht mehr gespielt, beginnen aber wieder, gerade während ich diese Zeilen schreibe. Auch wenn Offline-Gaming nicht denselben sozialen Effekt hat wie Sportveranstaltungen, kann es doch für genügend Ablenkung sorgen, um zum normalen Leben zurückzukehren. Eins sollten wir aber nie vergessen: Spiele sind eine Ablenkung, nicht mehr. Wir sollten sie nicht zu ernst nehmen.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. Gran Turismo 3	PS2
2. XG3: Extreme-G Racing	PS2
3. Onimusha: Warlords	PS2
4. Red Faction	PS2
5. FIFA 2001	PS2
6. Paris-Dakar Rally	PS2
7. Crazy Taxi	PS2
8. SSX	PS2
9. The Bouncer	PS2
10. Formula One 2001	PS2



HOCH HINAUS Ihre Abwehr wird erst durch das richtige Timing effektiv.



ABSPRUNG NBA 2K2 überzeugt durch seine Fülle an neuen Spieler-Animationen.

NBA 2K2 & NFL 2K2

AMERICAN SPORTS Sega Sports wartet mit zwei heißen American-Sports-Titeln auf!

Die Konkurrenz für Basketball- und Football-Spiele auf der PlayStation 2 ist recht groß in Amerika. Doch Sega Sports lässt sich nicht davon abschrecken und drängt mit zwei seiner eher actionlastigen Sport-Titel auf den Markt. *NBA 2K2* ist sicherlich ein Muss für alle Basketball-Fans. Besonders optisch macht der Nachfolger zu *NBA 2K1* einiges her. Sie verfolgen Ihre Spieler in isometrischer Ansicht über den Court und können sich auf eine Menge neuer Animationen

gefasst machen. Letztere hängen hauptsächlich vom Können Ihrer Spieler und vom Verhalten Ihres Gegners ab. Gameplaymäßig bekommt man genau das, was man von einem guten Basketball-Titel erwartet. Größter Pluspunkt ist dabei wohl die Abwehr, die nicht wie bei vergleichbaren Spielen eher durch den Zufall bestimmt ist, sondern durch das richtige Timing. Mit *NFL 2K2* kommt wohl der größte Konkurrent zu *EAs Madden NFL 2002* auf Sonys Next-Generation-Konso-

le. Grafisch kann Segas Football-Titel locker mithalten. Den größten Unterschied macht wohl die Steuerung aus. Während *Madden* eher einer Simulation gleicht, überzeugt *NFL 2K2* mehr durch seine arcade-mäßige Steuerung, die den Spieler mehr Kontrolle über das Geschehen auf dem Feld lässt. Sowohl *NBA 2K2* als auch *NFL 2K2* bieten einen Vierspieler-Modus. (ssw)

Hersteller: Sega

Internet: www.sega.com

Termin: 4. Quartal



AUFGEHALTEN Die arcademäßige Steuerung gibt Ihnen mehr Kontrolle über Ihre Spieler.



NICHT SCHLECHT Optisch kann NFL 2K2 locker mit Hauptkonkurrent Madden mithalten.

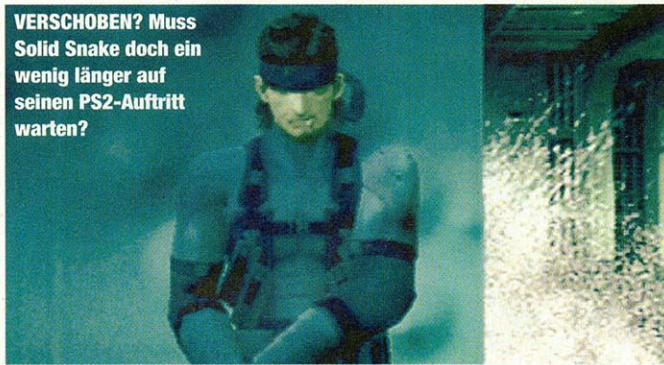
Metal Gear Solid 2

ACTION-ADVENTURE Gerüchte um Terminverschiebung von MGS 2!

Die Anschläge in den USA haben auch die Spiele-Industrie nicht kalt gelassen. Einige Hersteller zogen ihre Konsequenzen und verschoben den Release von Titeln, deren Inhalt durch die schrecklichen Geschehnisse fragwürdig ist. Doch wie steht es mit *Metal Gear Solid 2*? Gerüchten zufolge sollte das Spiel verschoben, einige Levels gar abgeändert werden. Wie andere Spiele-Hersteller zeigte sich

auch Konami äußerst geschockt über die Terror-Anschläge. In einem offiziellen Statement sagte der Hersteller, dass das Spiel jedoch wie geplant im November in den USA erscheinen wird. „Das Thema des Spiels ist schließlich die Wiederherstellung des Friedens“, so Konami. Lediglich einige Hintergründe, in denen das World Trade Center zu sehen war, wurden abgeändert. (ssw)

VERSCHOBEN? Muss Solid Snake doch ein wenig länger auf seinen PS2-Auftritt warten?



Frogger: The Great Quest

JUMP & RUN Ein witziger Arcade-Klassiker kehrt in 3D zurück!

Mit dem Spiel, in dem Sie einen Frosch in Draufsicht über eine Straße oder einen Sumpf dirigieren mussten (möglichst ohne platt gefahren zu werden), hat *Frogger: The Great Quest* nichts mehr zu tun. Hier ist der grüne Held ein aufrecht gehender Froschmensch, den Sie in Third-Person-Ansicht durch 20 verschiedene, von Märchen inspirierte Welten steuern. Die Story ist eher für die jüngere Generation gedacht. Der vereinsamte Frogger macht sich auf, die Prinzessin seiner Träume zu suchen.

Und wie das nun einmal so ist, hat er es dabei nicht ganz einfach. Neben seiner Hauptaufgabe darf Frogger noch einige Missionen für seine über 80 Freunde erfüllen. Je mehr er davon erledigt, desto mehr Secrets werden freigeschaltet. Den weniger wohlgesinnten Waldbewohnern muss sich Frogger mit Schlägen und Tritten erwehren. Fallen gelassene Beutestücke helfen ihm, seine Fähigkeiten zu verbessern. (ssw)

Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Termin: 4. Quartal



BÖSE BUBEN
Im Wald, da sind die Räuber – und Frogger muss sich gegen sie gut wehren können.

ESPN NFL Prime Time 2002

AMERICAN SPORTS Und noch ein Football-Titel für die PlayStation 2

ESPN NFL Prime Time 2002 ist Konamis Beitrag zum Football-Line-up auf der PlayStation 2 und bringt fünf Spielmodi mit: Practice, Season, General Manager, Tournament und Exhibition. Wer seiner Kreativität freien Lauf lassen will, kann das im Create-a-Player-Modus tun. Hier haben Sie die Möglichkeit, einen Spieler bis ins letzte Detail zu erschaffen und ihn dann in Ihr Team zu integrieren. Es stehen Ihnen allein über 100 verschiedene Gesichter zur Verfügung. Sowohl beim Gameplay als auch bei der Steuerung

hat man sich an älteren Football-Titeln orientiert. Grafisch ist das Spiel recht ordentlich, kann aber nicht ganz mit Titeln wie *Madden* oder *NFL 2K2* mithalten. Mit über 550 Spieler-Animationen ist aber für genügend Abwechslung gesorgt, um Ihnen das Spielgeschehen nicht langweilig werden zu lassen. Ob das Spiel auch irgendwann nach Deutschland kommt, ist noch nicht sicher. (ssw)

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
Termin: Oktober (USA)

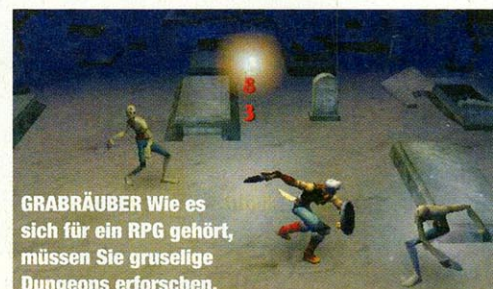


The Legend of Alon D'ar

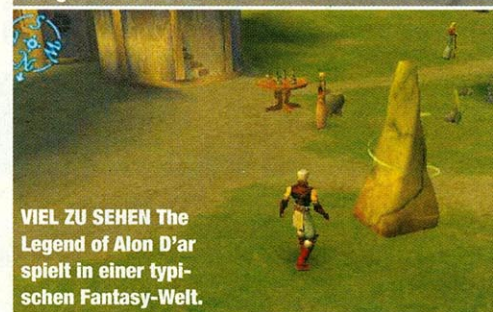
ROLLENSPIEL Neue Screenshots des actionreichen 3D-Rollenspiels!

Wir hatten zwar schon einige kleine Meldungen zu Stormfronts Rollenspiel, doch endlich gibt es auch ein paar neue Screenshots zu bewundern. Auf den ersten Blick erinnert *The Legend of Alon D'ar* ein wenig an *Volitions Summoner*. Sie steuern Ihren Charakter in Third-Person-Ansicht aus gehörigem Abstand durch eine typische Fantasy-Welt. Interessant an diesem Titel ist besonders der Zweispielermodus, in dem Sie gleichzeitig zwei der Charaktere in Ihrer Vier-Mann-Party steuern können. Kämpfe laufen in Echtzeit ab, was – sofern man zu zweit auf Monsterjagd geht – ein gutes Teamspiel erfordert. (ssw)

Hersteller: GAME Studios
Internet: www.learningco.com
Termin: 4. Quartal



GRABRÄUBER Wie es sich für ein RPG gehört, müssen Sie gruselige Dungeons erforschen.



VIEL ZU SEHEN The Legend of Alon D'ar spielt in einer typischen Fantasy-Welt.

USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Ico	Action-Adventure	25. September
NHL Hitz 2002	Eishockey	25. September
Silent Hill 2	Action-Adventure	25. September
City Skater	Trendsport	27. September

Erscheint demnächst

18 Wheeler American Pro Truckers	Rennspiel	30. Oktober
Drakan II	Action-Adventure	30. Oktober
H2O Overdrive	Rennspiel	1. November
Simpsons Road Rage	Rennspiel	1. November



Die PS2 im Netz Online mit der

Surfen, E-Mails schreiben und Online-Spielen – wann wird **Sonys Internet-Vision** für die PS2 in Deutschland Wirklichkeit?

Es könnte so einfach sein: Man kommt abends nach Hause, setzt sich vor die PS2, ruft die tägliche Ladung E-Mails ab und bestellt noch schnell im Online-Shop das neueste PlayStation-2-Spiel oder eine DVD. Eigentlich hatte Manfred Gerdes, Geschäfts-

führer von Sony Deutschland, schon vor über einem Jahr in einem Interview (PLAYZONE 10/2000) angekündigt, dass PS2-Besitzer in diesem Herbst ihr schwarzes Prachtstück so nutzen können. Viele Verzögerungen und die nicht gerade berauschende Online-Situation in Japan haben jedoch dazu



Konsole

geführt, dass Sonys Pläne für ein goldenes Internetzeitalter erst einmal verschoben wurden. Auf der IFA 2001 in Berlin hieß es dann, dass momentan Verhandlungen bezüglich des Online-Auftritts laufen und dass voraussichtlich im November erst einmal ein Linux-Kit auf den Markt kommen

werde. Dieses Paket wird die PS2-Festplatte, USB-Maus und -Tastatur, eine DVD mit einer Linux-Beta, einen VGA-Adapter für den Anschluss der PS2 an einen PC-Monitor und eine 100-MBit-Netzwerkkarte enthalten. Linux ist ein weitestgehend mit Unix kompatibles, alternatives Betriebssystem mit

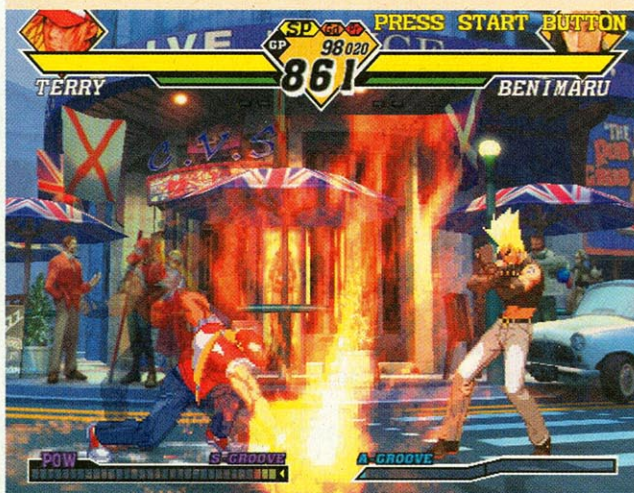
INFO ONLINE-SPIELEN MIT DER PS2

Spielerisch leicht?

Wie funktionieren Online-Spiele überhaupt? Wann erscheinen die ersten Online-Spiele in Deutschland?

Was für Dreamcast- und vor allem für PC-Spieler schon seit langer Zeit Standard ist, liegt für PS2-User in Deutschland noch in weiter Ferne. Da nach Aussage von Sony Deutschland nicht vor der CeBIT 2002 mit einem Onlinezugang für die PlayStation 2 zu rechnen ist, wird es auch bis dahin keine Spiele geben, die onlinefähig sind. In Japan, wo der Internetzugang schon seit einiger Zeit existiert, sind bisher auch keine großen Anstrengungen gemacht worden, das Spielen über Modem den PS2-Besitzern so richtig schmackhaft zu machen. Reine Online-Spiele kann man praktisch mit der Lupe suchen und die Möglichkeiten der erhältlichen Titel sind höchst beschränkt. In *Armored Core 2* können Sie beispielsweise über eine direkte Telefonverbindung spielen. Es gibt keinen zentralen Game-Server, der die Spieldaten verwaltet und über den Sie neue Spieler per Chat kennen lernen können, wie es bei anderen Systemen eigentlich üblich ist. Damit dies besser wird, hat Squaresoft einen Vorstoß gewagt und den Beta-Test für das neue Projekt „Play Online“ gestartet. Hier sorgt eine gewaltige Server-Farm seit diesem Monat dafür, dass 500 Beta-Tester gegeneinander *TetraMaster* spielen können, das aus *FF IX* bekannte Kartenspiel. Dieser Test dient dazu, die Programmierer für den Beta-Test von *Final Fantasy XI*, der im Dezember beginnt, vorzubereiten. Wenn sich *FF XI*, das ein reines Online-Rollenspiel sein wird, durchsetzt, könnte das einen Schub für Online-Spiele bedeuten, der sich natürlich auch auf Europa und Amerika auswirken wird. Ein weiteres Spiel, das in Japan mit Spannung erwartet wird, ist *Age of Empires 2*.

In Konamis Strategietitel werden japanische Spieler sich in historischen Schlachten online bekriegen können. In Deutschland wird das Spiel nicht wesentlich später erscheinen, aber hier zu Lande ohne Online-Funktionalität. Wolfgang Ebert, Pressesprecher von Konami Deutschland, dazu: „Geplanter Veröffentlichungstermin war das vierte Quartal 2001. Auf der E3 im Mai dieses Jahres war die Situation zu den Onlinefunktionen dieses Spiels noch unklar, da noch genügend Zeit gewesen wäre, um alle nötigen Anpassungen für einen europäischen Onlinemodus vorzunehmen. Doch die Zeit verstrich und es gibt leider noch nicht die notwendigen Spezifikationen für eine Onlineanbindung. Statt den Titel verschieben zu müssen (ohne Garantie, dass diese Dinge in einigen Monaten zur Verfügung stehen!), entschloss sich Konami für eine planmäßige Veröffentlichung, die am 2. November erfolgen wird.“ Ähnlich wird es anderen Herstellern gehen, die ebenfalls noch in diesem Jahr Spiele veröffentlichen werden, die onlinefähig wären. Es ist also davon auszugehen, dass es noch eine ganze Weile dauern wird, bis Spieler in Deutschland online mit- oder gegeneinander spielen können. Bleibt zu hoffen, dass Sony aus der Situation in Japan die richtigen Schlüsse zieht und in Deutschland mit einem breiten Angebot von Spielen den Online-Start unterstützt.



CAPCOM VS SNK 2 Der technisch veraltete Prügelklassiker kann in Japan auch gegen Dreamcast-Spieler online gezockt werden.

INTERVIEW Mit Manfred Gerdes, Geschäftsführer SCED



„Always online heißt das Stichwort, auf das wir setzen.“

Wir haben Manfred Gerdes zu den Online-Plänen von Sony befragt.

PLAYZONE: Gibt es schon einen ungefähren oder gar konkreten Termin, ab wann PS2-Besitzer online gehen können?

Manfred Gerdes: Es gibt noch keinen konkreten Termin, lediglich konkrete Verhandlungen mit Netzwerkbetreibern. Wir gehen davon aus, dass wir zur CeBIT 2002 den Zeitpunkt definieren können. Bis dahin arbeiten wir auf Hochtouren an einer Realisierung, die einfach zu bedienen ist und 100%ig funktioniert!

PLAYZONE: Welche Zugangsarten wird es geben – Modem, ISDN, DSL?

Manfred Gerdes: Alle Antworten sind richtig. Wenn man über das entsprechende Netzwerk verfügt, kann sich der Konsument für einen Zugang seiner Wahl entscheiden! Wir legen aber noch einen Zugang oben drauf: Auch Ethernet ist möglich, da unser Modem alle Netzwerkverbindungen zulassen wird.

PLAYZONE: Auf welche Kosten müssen sich PS2-Besitzer einrichten?

Manfred Gerdes: Das kommt auf den jeweiligen Netzanbieter an, das wirklich vielseitige Modem wird sich aus heutiger Sicht bei maximal 150 bis 180 Mark einpendeln, eventuell auch günstiger!

PLAYZONE: Wird es möglich sein, sich mit einem beliebigen Internet-Call-by-Call-Anbieter einzuwählen?

Manfred Gerdes: Im Prinzip ja, wenn dieser mit uns kooperiert. Beim PC sind die technischen Voraussetzungen etwas anders gelagert, somit muss eine auf die PS2 zugeschnittene Zugangsconfiguration entwickelt werden.

PLAYZONE: Wie teuer wird das Linux-Kit sein? Wann ist es erhältlich und wieso nur im Online-Shop?

Manfred Gerdes: Zum Preis kann ich noch keine Angaben machen. Es wäre sehr kompliziert, dieses Kit in die Breitendistribution zu bringen, da wir keine hohe Warenverfügbarkeit gewährleisten. Somit ist es im Interesse des Konsumenten, dieses Produkt auch nur an einer zentralen Stelle kaufen zu können, da er ansonsten eventuell die Situation hinnehmen müsste, dass er im Ort X kein Kit erhält, im Ort Y wiederum würde das Produkt verfügbar sein.

PLAYZONE: Inwiefern wirken sich die Kooperationen, die Sony mit AOL, RealNetworks, Macromedia und Cisco Systems in Amerika geschlossen hat, auf die Online-Pläne in Deutschland aus?

Manfred Gerdes: Es handelt sich hier um globale Kooperationen, die jetzt auf Europa projiziert und dann in den einzelnen Ländern umgesetzt werden. Von Auswirkungen und/oder Nebenwirkungen ist in keinem Fall auszugehen. Auch in dieser Richtung werden wir – wie bei unserem Verhältnis zu den Softwareentwicklern – eine offene Plattform bleiben, die dem Konsumenten immer ein großes Portfolio anbieten wird.

PLAYZONE: Wird es Erweiterungen für aktuelle PS2-Titel geben, die diese nachträglich onlinefähig machen, möglicherweise unter Verwendung der Festplatte?

Manfred Gerdes: Diese Frage werde ich dann beantworten, wenn wir online gehen und auch die Festplatte in den Markt eingeführt haben.

PLAYZONE: Welcher Internetbrowser wird für das Surfen im Internet verwendet?

Manfred Gerdes: Zurzeit kein Kommentar!

PLAYZONE: Wird der Browser voll kompatibel zum Internet Explorer von Microsoft oder dem Netscape Communicator sein?

Manfred Gerdes: Ebenfalls noch kein Kommentar!

PLAYZONE: Beim Surfen mit dem Dreamcast gab es bei Seiten, die für den Internet Explorer

optimiert waren, Probleme bei der Anzeige. Trifft dies für den Browser der PS2 auch zu?

Manfred Gerdes: Wir werden sicherlich für eine optimale Lösung sorgen, wobei Internet auf einem analogen TV-Gerät durch die nicht vorhandenen technischen Voraussetzungen immer ein Problem sein wird, das es bei Verwendung eines Monitors nicht gibt! Es gibt aber zurzeit auch technische Entwicklungen, die es in naher Zukunft möglich machen sollen, den normalen Fernseher auch uneingeschränkt für das Internet zu nutzen.

PLAYZONE: Erhält man mit dem Zugang zum Internet auch automatisch eine E-Mail-Adresse?

Manfred Gerdes: Noch kein Kommentar!

PLAYZONE: Welche Sony-Spiele mit Onlinefähigkeit werden in nächster Zeit erscheinen?

Manfred Gerdes: Noch kein Kommentar!

PLAYZONE: Wird es ein Bundle eines online-fähigen Spiels mit dem Netzwerkadapter geben?

Manfred Gerdes: Auch diese Frage werde ich heute noch nicht beantworten! Alles zu seiner Zeit. Wir arbeiten zunächst an der technischen Seite, um unseren Kunden ein einwandfreies Produkt anzubieten. Der nächste Schritt wird sich dann mit dem Release beschäftigen und wie wir die Vermarktung angehen.

Wir verkaufen Zuverlässigkeit und Produkte, die auch am Markt erhältlich sein müssen. Dafür ist es heute aber wirklich noch zu früh, wie es auch die Erfahrungen eines Wettbewerbers gezeigt haben, der zu früh alles versprochen hat, dann aber nicht einhalten konnte.

Wir sind auf die Online-Technologien der Zukunft vorbereitet, die PS2 kann mit allen Systemen korrespondieren, die uns heute bekannt sind. Die Hardware der PS2 ist vorbereitet, jetzt kommt es auf die Geschwindigkeit der Netzwerkbetreiber an, wie schnell der Konsument auf die zukünftigen Datenautobahnen zugreifen kann, um dann mit einem Tastenklack auf viele Angebote zugreifen zu können. Always online heißt das Stichwort, auf das wir setzen – damit verbunden ist natürlich unsere Aufgabe, das Produkt so auszurichten, dass bereits beim Einschalten des Gerätes die Online-Verbindung hergestellt ist und die Möglichkeit besteht, Online zu werden, um Games zu spielen, Videos zu sehen, Musik zu hören und Informationen sonstiger Art zu erhalten, wobei das Ganze dann durch das PlayStation-Portal zu erreichen sein wird. PlayStation Channel ist ein Angebot, das wir für unsere PlayStation-User ausbauen wollen und werden. Ein Angebot, auf das jeder Konsument über PlayStation 2 zugreifen kann, aber auch in seiner Entscheidung frei bleibt, PlayStation als das Produkt weiterhin zu benutzen, wie er es heute kann und kennt.

Es liegen noch viele Herausforderungen vor uns, wir werden gemeinsam noch viele fantastische Welten entdecken und uns jeden Tag auf eine Location freuen, in der ich mich selbst verwirklichen kann. Der „Third Place“ ist der Platz in unserem Leben, an dem alles möglich wird und der uns immer neue Aufgaben, aber auch Überraschungen bieten wird.

Ein Platz in unserem Leben, der uns aus der realen Welt abtauchen lässt, um abzuschalten und um das zu erleben, was nicht jeder von uns in der realen Welt erleben kann. Ein Platz, an den sich Menschen zurückziehen oder den sie gemeinsam mit Freunden erleben können, mit fast unvorstellbaren Möglichkeiten durch unsere zukünftige Netzanbindung!



offenem Quellcode, das sich hervorragend zum Programmieren eignet.

DIE LAGE IN JAPAN UND AMERIKA

Die ersten PS2-Modems waren in Japan schon vor einem halben Jahr erhältlich. Im Moment gibt es zwei verschiedene Arten. Das eine ist ein analoges USB-Modem, das andere ein Adapter, mit dem man ein Mobiltelefon an die PS2 anschließen kann. Die Möglichkeiten der Nutzung sind dabei abhängig von der Art des verwendeten Zugangs. Mit der sehr limitierten Übertragungsrate des Mobiltelefonadapters sind größere Downloads eine Qual. Der Verkauf beider Modems läuft seit der Markteinführung absolut schleppend und die neue Online-Fähigkeit der Edelkonsole wird nicht gerade häufig genutzt. Dies liegt an mehreren Faktoren: Zum einen sind die Telefongebühren in Japan recht hoch, zum anderen gibt es keine zugkräftigen Online-Games (siehe INFO „Online-Spielen mit der PS2“). Die Japaner surfen und spielen momentan lieber über Mobiltelefone, was ja in Deutschland und Amerika auch immer beliebter wird. Viel wichtiger als die Situation in Japan ist die Lage in den USA. Damit dort nicht dasselbe passiert wie im Land der aufgehenden Sonne, ist Sony einige strategische Bündnisse mit wichtigen Firmen aus dem Online-Bereich eingegangen. Der wohl wichtigste Vertrag wurde mit AOL geschlossen. Der mächtige Provider wird dafür sorgen, dass PS2-User essenziell wichtige Online-Funktionen wie Instant Messaging, Chat und E-Mail nutzen können. Die Kooperation mit RealNetworks wird es amerikanischen PS2-Besitzern über den RealPlayer 8 ermöglichen, Videos online zu betrachten. Damit auch imposante, mit Macromedia Flash 5 erstellte Webseiten problemlos auf der PlayStation2 dargestellt werden können, hat Sony eine Partnerschaft mit Macromedia geschlossen. Damit ist sichergestellt, dass PS2-Nutzer über den Macromedia Flash Player interaktive Web-Inhalte richtig genießen können. Damit die teilweise enormen Datenmengen schnell und sicher übertragen werden können, entwickelt Cisco Systems ein neues Breit-

band-Internet-Protokoll, das speziell auf die Fähigkeiten der Konsole abgestimmt sein wird. Der so wichtige Netzwerk-Adapter wird in Amerika im November 2001 erscheinen und als Breitbandzugangsgarät und normales, analoges Modem nutzbar sein. Welcher Browser in den Vereinigten Staaten letztlich verwendet wird, ist immer noch unklar. Es ist aber ziemlich wahrscheinlich, dass Netscape den Internet-Browser für die PS2 liefern wird.

AUSBLICK FÜR DEUTSCHLAND

Die für den PS2-Online-Start in Amerika getroffenen Kooperationen mit den oben genannten Firmen sind zwar nicht unbedingt maßgeblich für Deutschland, sie erlauben aber einen Ausblick auf das, was auf PS2-Besitzer hier zu Lande zukommen könnte. Nicht alle Verträge, die geschlossen wurden, sind allerdings so ohne weiteres auf Deutschland zu übertragen. Da sich Sony diesbezüglich auch noch sehr bedeckt hält, kann man davon ausgehen, dass die Verhandlungen mit verschiedensten Firmen noch einige Zeit andauern werden (siehe Interview mit Manfred Gerdes). Genauere Informationen wird es laut Aussage des Geschäftsführers von Sony Deutschland erst zur CeBIT 2002 geben. Wie die Spiele-Publisher in Deutschland auf diese Zeitplanung reagieren, ist ebenfalls ungewiss. Wolfgang Ebert, PR-Manager von Konami Deutschland, meint dazu: „Spannende Sache, wir sind wirklich gespannt, wie Sony in Europa weiter vorgeht. Leider verfügen wir hier zu Lande noch nicht über die Infrastruktur, die in USA oder Japan vorliegt, so dass wir zwangsweise immer mit mehr Schwierigkeiten beziehungsweise Verzögerungen rechnen müssen. Sobald entsprechende Netzwerkanbindungen aufgebaut sind, ist es nicht sehr schwierig, Anpassungen an unsere Produkte einzubauen.“ Es wird also noch eine ganze Weile dauern, bis die Online-Anbindung der PlayStation2 in Deutschland richtig anläuft. Viel wird aber davon abhängen, wie die in Kürze erscheinende Festplatte von PS2-Besitzern angenommen und ob sie von Software-Herstellern entsprechend unterstützt wird.

WOLFGANG FISCHER

INFO ONLINE MIT DER PS2 IN USA UND JAPAN

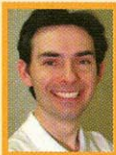
„Im Moment ist Online-Spielen in Japan tot.“

Wer in Deutschland mit seiner PlayStation 2 online gehen will, muss sich noch ein wenig gedulden. In Japan ist es aber schon einige Zeit möglich und in den USA dauert es nicht mehr lange. Wir haben unsere Korrespondenten Warren Harrod in Japan und Simon Price in Amerika gefragt, wie die Situation in ihren jeweiligen Ländern aussieht.



SIMON PRICE: Was ihre Online-Fähigkeiten betrifft, hat die PlayStation 2 im Moment kein hohes Ansehen. Der Xbox wird eher zugetraut, dass sie Onlinespiele auf der Konsole einem größeren Publikum nahe bringt. Für die meisten Spieler ist Online-Fähigkeit aber sowieso nicht das Wichtigste. Das Problem dabei ist,

dass der Netzwerk-Adapter ein Zusatzgerät ist. Das heißt, ihm könnte eine weit verbreitete Nutzung versagt bleiben (man sollte da Segas vergebliche Versuche, Zusatzzubehör für Genesis und Saturn zu verkaufen, nicht vergessen). Ich persönlich glaube, er floppt aus genau diesem Grund: Es wird nicht genug Leute geben, die den Adapter kaufen. Deshalb werden die Hersteller es nicht riskieren, Online-Spiele für die PS2 zu entwickeln. Die einzige Art, wie Sony das vermeiden kann, ist, indem sie eine neue Version der PlayStation 2 herausbringen – eine aktualisierte Konsole mit integriertem Adapter.



WARREN HARROD: *Armored Core 2* und *CAPCOM* vs. *SNK* sind zurzeit in Japan die einzigen Online-Spiele für die PlayStation 2. Es ist hier einfach nicht sehr beliebt, im Internet zu spielen, deshalb gibt es sehr wenige Spiele dafür. Fast niemand hat ein Modem und selbst wenn, wäre es sehr teuer, es zu

benutzen. Die Telefonkosten sind einfach zu hoch. Die Japaner surfen lieber über ihre Handys. Auch das Online-Kit für die PlayStation 2 hat sich bisher schwach verkauft, alle warten noch auf „Play Online“ von Squaresoft. Wenn das ein Erfolg wird, wird es viel mehr Online-Spiele geben. Aber wenn es ein Reinfall wird, floppt wahrscheinlich auch das Online-Spielen. Seit jedoch Sega für die PlayStation 2 entwickelt und mit Sony zusammenarbeitet, sind die Chancen gestiegen, dass es eine gute Infrastruktur von Spielernetzwerken und mehr Online-Spiele gibt. Im Moment ist Online-Spielen in Japan aber tot.



IMPOSANT Mit dem Aufwand, den Squaresoft für *FF XI* betreibt, muss das Spiel einfach ein Erfolg werden.

GTA III



**Auto klauen, Unfall bauen,
Gangstern auf die Omme hauen!**





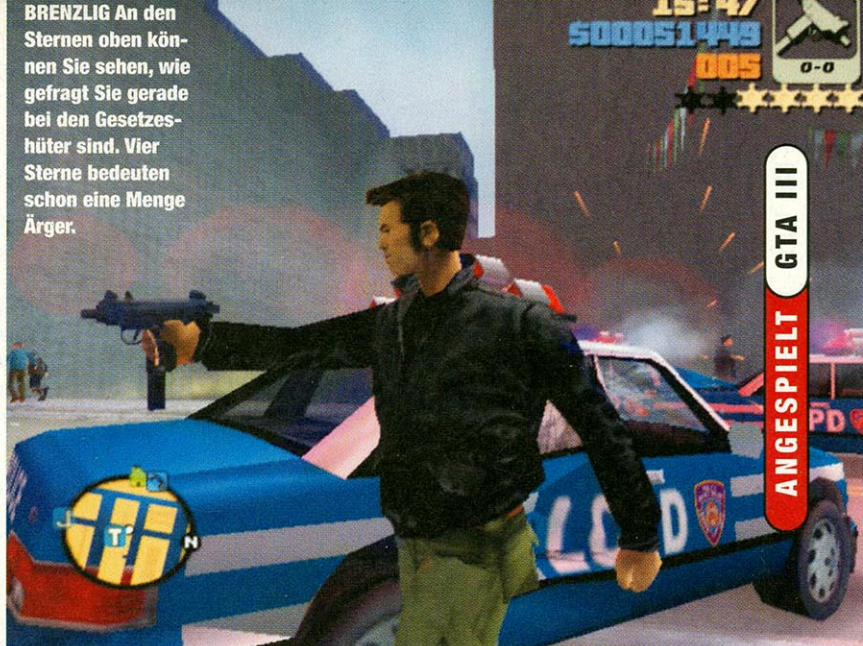
INFO DIE DEUTSCHE VERSION

Schnipp, schnapp!

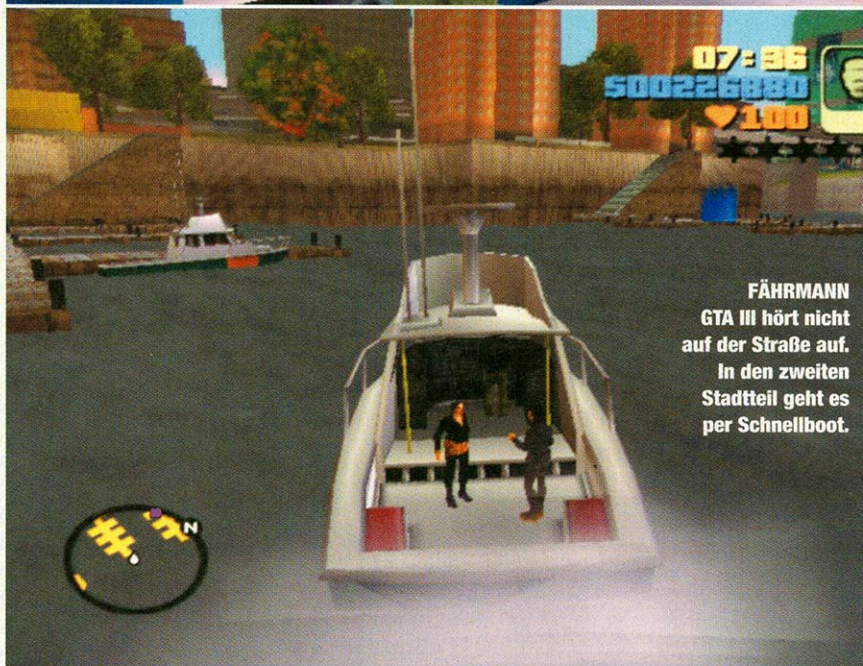
Die deutsche Version wird sich in einigen Details von anderen Versionen unterscheiden. Glücklicherweise wirklich nur marginal.

Entgegen ersten Verlautbarungen wird nun doch nur eine Version von *GTA III* auf dem deutschen Markt erscheinen. Sie wird deutsche Untertitel besitzen, die englische Sprachausgabe wird belassen. Einige besonders explizite Gewaltdarstellungen wurden entfernt. Wir können aber nach Ansicht der Version definitiv sagen, dass das Spiel dadurch nicht entstellt wird und der Spielspaß nicht leidet wie in einigen unschönen Beispielen aus der Vergangenheit.

BRENZLIG An den Sternen oben können Sie sehen, wie gefragt Sie gerade bei den Gesetzeshüter sind. Vier Sterne bedeuten schon eine Menge Ärger.



ANGESPIELT GTA III



FÄHRMANN
GTA III hört nicht auf der Straße auf. In den zweiten Stadtteil geht es per Schnellboot.

Spieler aller Länder, vereinigt euch! Und kauft *GTA III*! Diesen Aufruf meinen wir ziemlich ernst, denn wir sind hier in der Redaktion einhellig der Meinung, dass uns mit dem neuesten Teil der *Grand Theft Auto*-Serie eines der besten Spiele dieses Jahres ins Haus steht. Selten haben wir einen Titel gesehen, der so viele verschiedene Spielelemente so homogen unter einen Hut bringt. Sie übernehmen die Rolle eines Kleinkriminellen, der von seiner Freundin hintergangen und dadurch von der Polizei geschnappt wird. Unverhofft gelingt Ihnen aber die Flucht, bei der Sie Bekanntschaft mit 8-Ball, einem Bombenexperten, machen, der Sie schon bald bei der ortsansässigen Mafia einführt. Für die verdin-

gen Sie sich dann zunächst als Fahrer und Mädchen für alles. So bringen Sie Autos mit Leichen im Kofferraum zur Schrottpresse, chauffieren hochrangige Mafiabosse in einer Stretchlimousine zum Paten oder kutschieren Prostituierte zum Polizeiball. Was man als Mafioso halt so macht. Dabei stehen Ihnen schon kurz nach Spielbeginn grundsätzlich mehrere Missionen zur Auswahl. Das Spiel gibt Ihnen aber Hinweise, bei welchen Aufträgen es sich um Schlüsselmissionen handelt, die für das Vorankommen unerlässlich sind. *GTA*-typisch sind Sie außerhalb der Einsätze keinem Zeitlimit unterworfen. Sie können Missionen also dann annehmen, wann Sie wollen, und in der Zwischenzeit durch die Stadt heizen, wie es Ihnen beliebt.

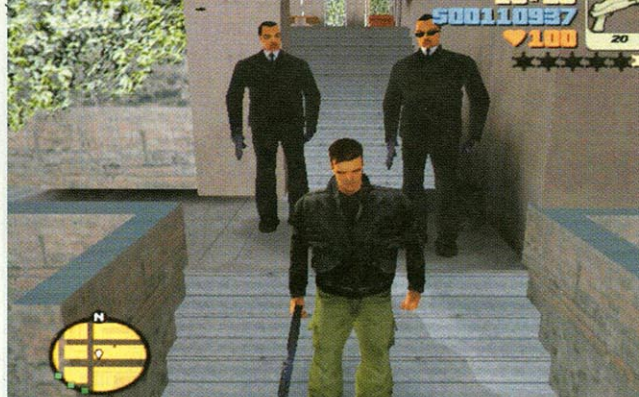


WEHRHAFTE PASSANTEN In Liberty City herrscht grundsätzlich eine recht aggressive Stimmung.



RAUS DA! Polizeiwagen sind gut. Leider wehren sich die Gesetzeshüter recht vehement.

DER MOB!
Sonnenbrille auf und die chinesischen Triaden aufgemischt!



TEUER FÜR DEN STEUERERZÄHLER
Die Polizei ist nicht gerade zimperlich.

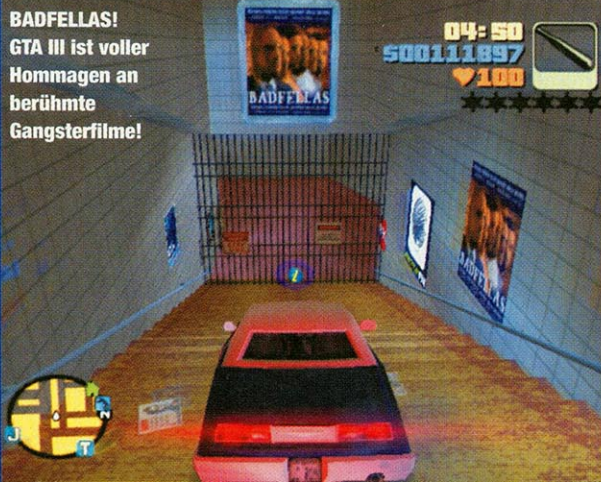


INFO HOMMAGE AN BERÜHMTE FILME

Are you talking to me?

GTA III ist voller lustiger Referenzen zu berühmten Gangsterfilmen.

Man merkt, welche Filmvorlieben die Entwickler wohl gehabt haben. Schon beim Spielen wird deutlich, dass *GTA III* wie ein einziger, großer, lebendiger Gangsterfilm wirkt. Dazu kommen viele kleine Details, mit denen die Designer ihren Vorbildern Respekt zollen. Teile der Musik stammen aus dem Soundtrack zu *Scarface*, einer der Mafiabosse wird von einem der Hauptdarsteller der US-Erfolgsserie *The Sopranos* gesprochen. Ziehen Sie einen Taxifahrer aus seinem Auto, kann es sein, dass er Sie ganz wie Robert De Niro in *Taxi Driver* mit einem rotzigen „Are you talking to me?“ bedenkt. Ganz aufmerksamen Fahrern wird auch das Filmplakat für den neuesten Blockbuster in Liberty City nicht entgehen: *BadFellas*. *GTA III*: ein Spiel für Wise Guys!



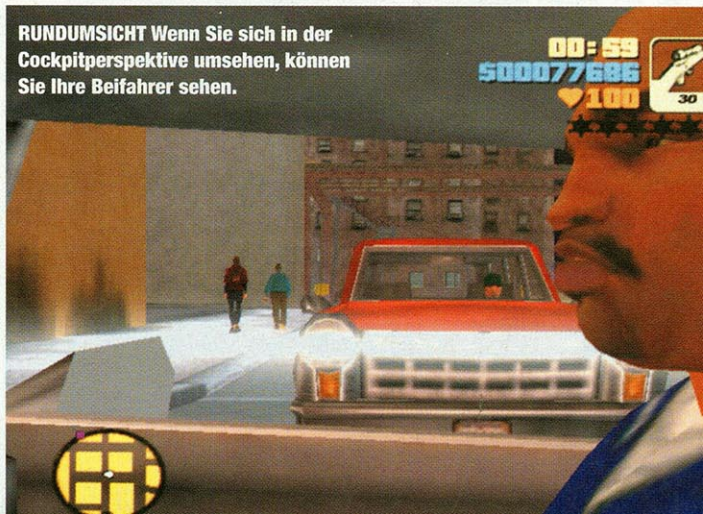
BADFELLAS!
GTA III ist voller Hommagen an berühmte Gangsterfilme!

Pfadfinder kommen weiter

Zu diversen lockeren Spritztouren raten wir auch schwer, denn in den drei Stadtteilen gibt es so einiges zu entdecken (die drei Teile schalten Sie erst nach und nach frei. Aber keine Sorge: Schon der erste ist groß genug). So lassen sich an einigen Stellen beispielsweise besonders tollkühne Sprünge vollführen, die Sie in Zeitlupe genießen dürfen und für die Sie mit einem speziellen Stunt-Bonus belohnt werden. Überall in der Stadt verstreut erwarten Sie zudem Geheimmissionen, die Sie nur dann finden werden, wenn Sie Liberty City abseits der normalen Missionen erkunden. So befindet sich beispielsweise im zweiten Stadtteil ein Park mit einem Geländewagen. Steigen Sie in diesen ein, dürfen Sie ein Rennen durch den Park bestreiten, in dem Sie innerhalb von zwei Minuten zwölf Check-

punkte durchfahren müssen. Besonders interessant wird es auch, wenn Sie sich ein Polizeifahrzeug, einen Feuerwehrwagen, einen Krankentransporter oder ein Taxi unter den Nagel reißen. Dann lassen sich nämlich „Spiele im Spiel“ aktivieren, mit denen Sie sich locker zwischendurch ein Stündchen beschäftigen können (siehe Kästen „Spiele im Spiel“). Insgesamt gibt es zirka 100 Missionen, die Gesamtdauer wird von den Entwicklern auf rund 100 Stunden geschätzt. Produzent Jeronimo Barrera bringt es sehr gut auf den Punkt, wenn er von *GTA III* als einer „Toybox“, einer Spielzeugkiste, spricht, denn mit dem Spiel lassen sich unglaublich viele verschiedene Dinge anstellen, die wirklich jeden Spielertyp ansprechen dürften. Neben Ihren Fahrfähigkeiten werden nämlich auch Ihre Schießkünste auf die Probe gestellt. Manche Areale errei-

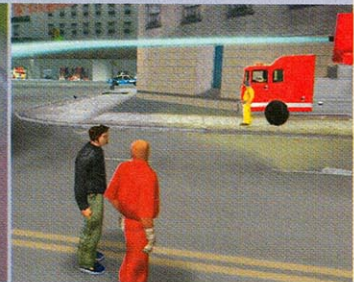
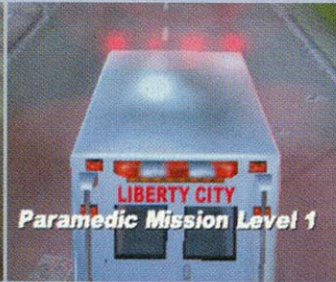
RUNDUMSICHT Wenn Sie sich in der Cockpitperspektive umsehen, können Sie Ihre Beifahrer sehen.



Ein Gangster macht Taxifahrer-Karriere!

Wenn Sie wollen, können Sie in *GTA III* durchaus auch gute Werke vollbringen!

Für *GTA III* gilt das Gleiche wie für die bisherigen Teile der Serie: Sie können grundsätzlich jedes Fahrzeug im Spiel entwenden. Bei einigen Autos dürfen Sie nach erfolgreichem Klau sogar Sondermissionen absolvieren, die Sie jeweils durch Druck auf die R3-Taste aktivieren und deaktivieren können. Sitzen Sie in einem Taxi, kutschieren Sie Fahrgäste à la *Crazy Taxi* durch die Gegend. Mit einem Polizeiwagen gehen Sie auf Verbrecherjagd. Als Fahrer eines Krankenwagens transportieren Sie unter Zeitdruck Patienten zum Krankenhaus und an Bord eines Feuerwehrgespanns geht es zum Löscheinsatz mittels Wasserwerfers. Allein bei diesen Minispielchen ohne direkten Bezug zur eigentlichen Story geht gerne schon mal ein spaßiger Nachmittag drauf.



VIELFÄLTIG Mit diversen Einsatzfahrzeugen oder dem Taxi lassen sich „Spiele im Spiel“ aktivieren.

chen Sie nur zu Fuß und meist erwartet Sie am Ziel eine Konfrontation, auf die Sie sich besser nur schwer bewaffnet einlassen. So müssen Sie beispielsweise in einer Mission Ihrem Kumpel 8-Ball Feuer-schutz geben, während er einen Tanker der chinesischen Triaden vermint. Dazu suchen Sie sich mit einem Scharfschützen-gewehr einen günstig gelegenen Punkt und nehmen eine Wache nach der anderen aufs Korn, während Ihr Partner sein Bombenwerk verrichtet. In anderen Situationen greifen Sie gerne auch mal auf die Uzi, Granaten, Flammenwerfer oder einen rustikalen Molotowcocktail zurück. Mit der Uzi dürfen Sie sogar aus Ihrem fahrenden Auto schießen.

Jeden Tag eine schlechte Tat

Sie haben es wahrscheinlich an unseren Beispielen schon

bemerkt: Die eigentliche Story ist nicht gerade friedlich und erinnert stark an einschlägige Gangsterfilme. Liberty City ist beherrscht von Misstrauen, Gewalt und Intrigen. Und Sie müssen Ihr Bestes geben, in dieser Umgebung Ihren Weg zu machen. Loyalität ist dabei zeitweise nicht besonders gefragt. Das alles ist zwar politisch nicht ganz korrekt, macht aber sehr viel Spaß. Atmosphärisch haben DMA Design und Rockstar bei *GTA III* ganze Arbeit geleistet. Die Zwischenszenen in Spielgrafik sind hervorragend synchronisiert und dürften für so einige Schmunzler sorgen. Der Tag- und Nachtwechsel und die unterschiedlichen Wetterlagen erwecken schnell den Eindruck, als würden Sie wirklich in Liberty City leben. So kann es Ihnen passieren, dass Sie beispielsweise eine Mission nur zwischen 6 und 14 Uhr

annehmen können. Da muss man dann halt noch einmal ein paar Runden um den Block drehen. Gehen Sie dabei ein wenig zu forscht vor, haben Sie dann schon bald die Polizei im Nacken und sind wahrscheinlich erst einmal wieder eine halbe Stunde beschäftigt. Zudem vergeht immer ein wenig Zeit, wenn Sie in Ihr persönliches Versteck zurückkehren, wo Sie den Spielstand zwischen Missionen sichern können. Sie „verschlafen“ sozusagen ein paar Stunden. In der Garage Ihres Versteckes dürfen Sie außerdem ein Fahrzeug abstellen. Entwenden Sie also einmal ein seltenes Fahrzeug, das Sie gerne behalten wollen, geht es beim Ausschalten der Konsole nicht verloren. Über die Details und den Spielwitz von *GTA III* könnten wir jetzt noch viele Seiten schreiben, aber wir gehen lieber noch ein wenig spielen. Denn schließ-

lich wollen Sie ja in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test lesen. Da braucht man Zeit, denn *GTA III* ist groß. Sehr groß. Und wir sind jetzt schon süchtig!

ANDRÉ HORN

ANGESPIELT GTA III

Hersteller:	Rockstar Games/Take 2
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsche Untertitel
Termin:	Ende Oktober

Internet: www.grandtheftauto.com

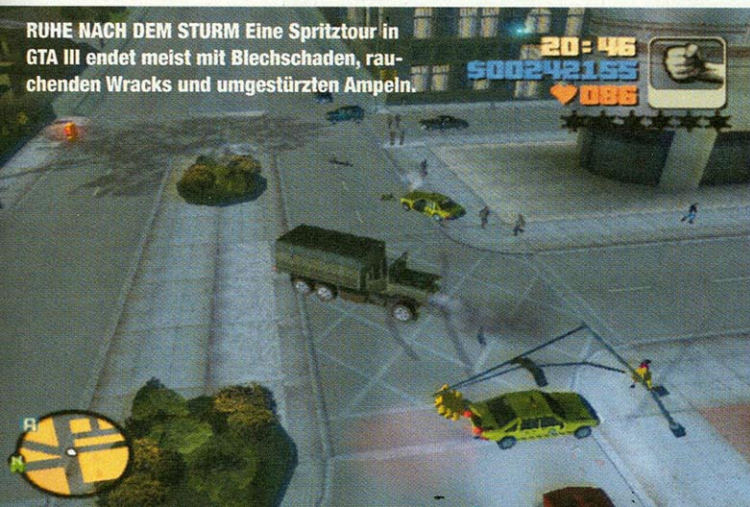
Savegame Ja, Savepoint	Entwickler DMA Design
Umfang Ca. 100 Missionen	Datenträger 1 DVD

FINSCHÄTZUNG

SUPER

„GTA III ist ein riesiger kreativer Spiele-Baukasten. So viele verschiedene Elemente, so viel Freiheit, so viel Spaß!“

RUHE NACH DEM STURM Eine Spritztour in *GTA III* endet meist mit Blechschaden, rauchenden Wracks und umgestürzten Ampeln.



DICKER BRUMMI Ein solcher Militärlaster fährt sich recht träge. Dafür fliegen aber gerammte Autos weit.



NEONREALISMUS Die Lichteffekte sind sehr lebensecht, obwohl es solche Elektromännchen im echten Leben ja gar nicht gibt.

Devil May Cry



Dämonenjäger Dante sucht das **Tor zur Hölle**. Anlass für eine nie da gewesene Action-Orgie.

BOHRENDE FRAGEN Wird Dante diese Begegnung mit dem Schwert überleben? Wie kommt er da wieder heraus?



DEMASKIERT So sieht der schwarze Engel Nero Angelo ohne seinen Furcht einflößenden Helm aus.



AUF HOHER SEE In der Kapitänskajüte eines Geisterschiffs findet der Held ein Zepter. Dann sinkt das Schiff.

Gheimnisvoll ist sie, die Kundin, die eines Tages bei Dämonenjäger Dante auftaucht. Geheimnisvoll und schön. Trotz ihrer zierlichen Gestalt wirft sie mit Motorrollern um sich und schickt den weißhaarigen Helden mit einem Auftrag nach Mallet Island: Hier soll er das Tor zur Hölle finden. Bald merkt Dante, dass an dieser Geschichte was dran ist. Er begegnet den finstersten Figuren, Ausgeburten einer teuflischen Fantasie: Spinnen mit Skorpionstachel, denen Lava durch die Adern fließt; echsenartigen Kriegern oder einem undefinierbaren Rieseninsekt, in dessen Innereien weitere Feinde warten. Zweifellos infernalisch also, die Umgebungen, durch die

der Spieler den Actionhelden steuert. Und genauso ist auch das Spiel, das gerade in Japan erschienen ist, und von dort jetzt seinen Weg in die PLAYZONE gefunden hat: infernalisch gut.

WIE IN DER SCHULE

Eins wird schnell deutlich bei *Devil May Cry*: Die bisherigen Demoversionen haben nicht zu viel versprochen. Das Spiel bietet rasante Action, fantastische Gegner, wundervolle Kulissen und einen grandiosen Soundtrack. Da macht es auch fast gar nichts, dass das Spielprinzip ein wenig eintönig ist. Absolut im Mittelpunkt steht der Kampf. Der Spieler steuert Dante in Außenansicht durch eine ruinöse Höllenlandschaft, in der aus dem Nichts die gro-

teskesten Gestalten auftauchen. Jetzt hat er zwei Möglichkeiten: wegrennen oder gegenhalten. Flucht ist meistens nicht zu empfehlen: Viele Türen öffnen sich erst, wenn alle Gegner in einem Raum besiegt sind.

Außerdem gibt es als Belohnung für jeden erledigten Feind rote Edelsteine, mit denen Dante Spezialattacken erwerben kann. Deshalb ist es ratsam, die direkte Konfrontation zu suchen. Und die läuft immer sehr ähnlich ab. Zwar gibt es im Schwertkampf verschiedene Schlagkombinationen, doch sind diese alle mit demselben Knopf zu steuern. Schnelles und wiederholtes Drücken der Dreieckstaste nimmt so einen großen Teil des Spiels ein. Wer lieber aus

WUTAIUSBRUCH Mit seiner Lava ist der Spinnenskorpion ein ernst zu nehmender Gegner.

der Distanz kämpft, kann auch eine der fünf Schusswaffen benutzen. Das sieht dann aber nicht so cool aus, was wichtig ist, gibt es doch Noten für den Kampfstil. Von „Dull“ bis „Stylish“ reicht die Bewertung. Die entscheidet auch über die Anzahl der Edelsteine, die es als Belohnung gibt.

Insgesamt besteht *Devil May Cry* aus 23 Missionen, in denen es immer darum geht, den Weg durch einen bestimmten Abschnitt zu finden. Bis auf die Monster ist das aber sehr einfach, die Rätsel beschränken sich durchgehend auf anspruchloses Versteckspiel. Bei den Gegnern ist da mehr Abwechslung geboten. Sechs Arten von gewöhnlichen Ungeheuern tummeln sich da, alle kämpfen unterschiedlich und sind unterschiedlich stark. Das hat aber keinen Einfluss auf die Art, wie man sie besiegt. Ähnlich sieht es bei den Zwischen- und Endgegnern aus. Insgesamt treten fünf verschiedene auf, die immer wiederkehren. Bei keinem dieser Zwischenkämpfe muss man sich aber eine echte Taktik überlegen. Immer draufhauen führt zum Ziel. Das ist besonders schade, da es noch in der letzten Demo eine schwarze Katze gab, die sich

Trotzdem gibt es ab und zu auch Abwechslung, leider viel zu selten. Ein kleiner Teil der Missionen spielt etwa unter Wasser. Hier bewegt der Spieler Dante in der Ego-Perspektive durch die Tiefen des Meeres. Dazu kommen manchmal minispielartige Einlagen. Nervig dabei sind nur die Jump&Run-Elemente. Richtig cool sind dagegen der Weltraumshooter oder die Flugsimulation, in denen Baller- und Steuerekünste gefragt sind. Kurzweilig ist *Devil May Cry* also auf jeden Fall. Einen großen Teil des Reizes macht aber die optische und technische Perfektion aus. Man freut sich immer wieder, in einen neuen Abschnitt zu gelangen, weil man einfach von den Design- und Programmierkünsten nicht genug bekommen kann. Die in Echtzeit berechneten Hintergründe und Zwischensequenzen sind fast schon filmwürdig, seien sie nun in der gotischen Kathedrale, in freier Natur oder in der Hölle angesiedelt. Die wahnsinnig schnellen und flüssigen Animationen fügen sich über-

Allerlei Kriechgetier und elektrische Fledermäuse

In der Kathedrale begegnen dem Helden zunächst wankende Marionetten und schwebende Hexen. Ausgestattet sind sie alle mit verschiedenen scharfen Gegenständen wie Scheren, Sicheln und Sensen. Später kommen dann Riesenspinnen dazu, die immer im Doppelpack angreifen. Trotzdem sind die eher harmlos, die Echsenkrieger sind gefährlicher. Die tragen Schild und Helm mit sich herum und sind sehr zäh. Tückisch kämpfen die Leuchtvampire, die ganz am Ende häufiger auftauchen. Sie können sich in Fledermäuse verwandeln und sind so schwer zu fassen. Fies ist dabei, dass sie sich vermehren, wenn man sie nicht sehr schnell erledigt.



Enemy

Phoenix	
Red XIII	
Mako Angel	New
Black	New
Griffin	New
Sengawa	New
Moby	New

テイルズ

Action Weapon Team Map File Edit
Enemy
 Phoenix
 Kylline
 Blue Angel
 Blade
 Griffin
 Impulse
 Nebula

Final Fantasy II - Map File Edit

Enemy	
Holy Knight	Red
Black	Blue
Dragon	Blue
Sorcerer	Blue
Sage	Blue
Wizard	Blue
Magician	Blue
Player	
[Icon]	Blue
[Icon]	Blue
アキラマ	

26

gangslos in die Kulissen ein und beschleunigen die Action.

Untermalt ist das Ganze von einem Musiksoundtrack, der für sich schon sehr hörens-wert ist. Er passt sich aber auch noch perfekt dem Spiel an. Befindet sich Dante in gefahrlosen Umgebungen, ist es entweder ganz still oder es ertönt eine kirchlich angehauchte Orgelmusik, die eine vollkommene Idylle heraufbeschwört. Höllische Monster können diese jedoch jederzeit durchbrechen. Dann verwandelt sich die Musik in hämmernden Techno, der allein schon den Puls beschleunigt.

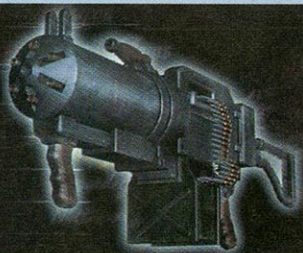
ALBRECHT OTT

INFO DIE SCHUSSWAFFEN

Jeder Schuss ein Treffer

Auf seiner Reise in die Unterwelt findet Dante fünf verschiedene Gewehre. Damit kann er es vermeiden, den Monstern allzu nahe zu kommen, und sie trotzdem bekämpfen.

Besonders praktisch dabei ist, dass die Munition nie ausgeht. Außerdem zielen die Schusswaffen automatisch auf den am nächsten stehenden Gegner. Von Anfang an hat Dante ein paar Pistolen, die zuverlässig, aber nicht sehr effektiv sind. Schon in der zweiten Mission findet er aber eine Schrotflinte mit etwas höherer Durchschlagskraft. Später kommt noch ein Granatwerfer dazu. Der richtet zwar verheerenden Schaden an, doch nimmt das Schießen damit viel Zeit in Anspruch. Fixer ist da die „Nightmare Beta“, eine Strahlenkanone, deren Projektile an Wänden abprallen können und auf diese Weise lange Zeit wirksam bleiben. Die Needlegun ist die einzige Waffe, die unter Wasser funktioniert. An Land ist sie aber nutzlos.



WASSERPISTOLE Die Needlegun ist unter Wasser unentbehrlich.



GRANATWERFER Durchschlagende Wirkung, aber schwer handhabbar.



NIGHTMARE BETA Diese Waffe verschießt tödliche Strahlen.



TRAUMPAAR Zusammen mit Trish macht sich Dante auf, das Böse in der Welt zu besiegen.

ANGESPIELT DEVIL MAY CRY

Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	6. Dezember

Internet: www.capcom.co.jp/devil

Savegame	Entwickler
Nach Missionen	Capcom
Umfang	Datenträger
23 Missionen + 12 geheime	DVD

FINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

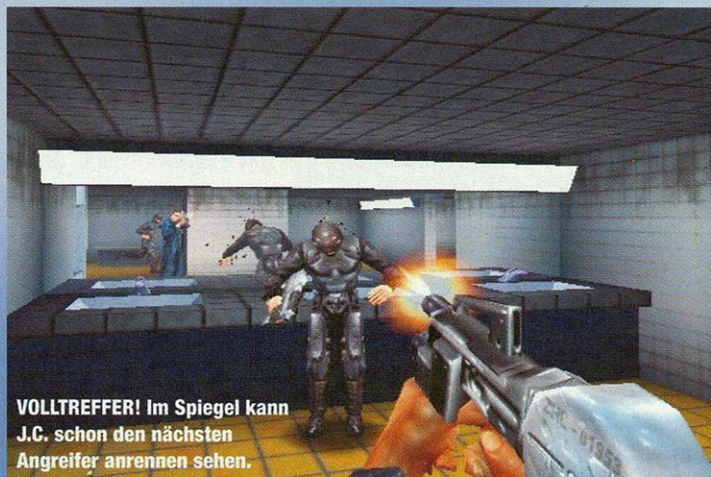
„Etwas einseitiges Prügelabenteuer, das aber mit rasanter Action und grandioser Optik überzeugt.“



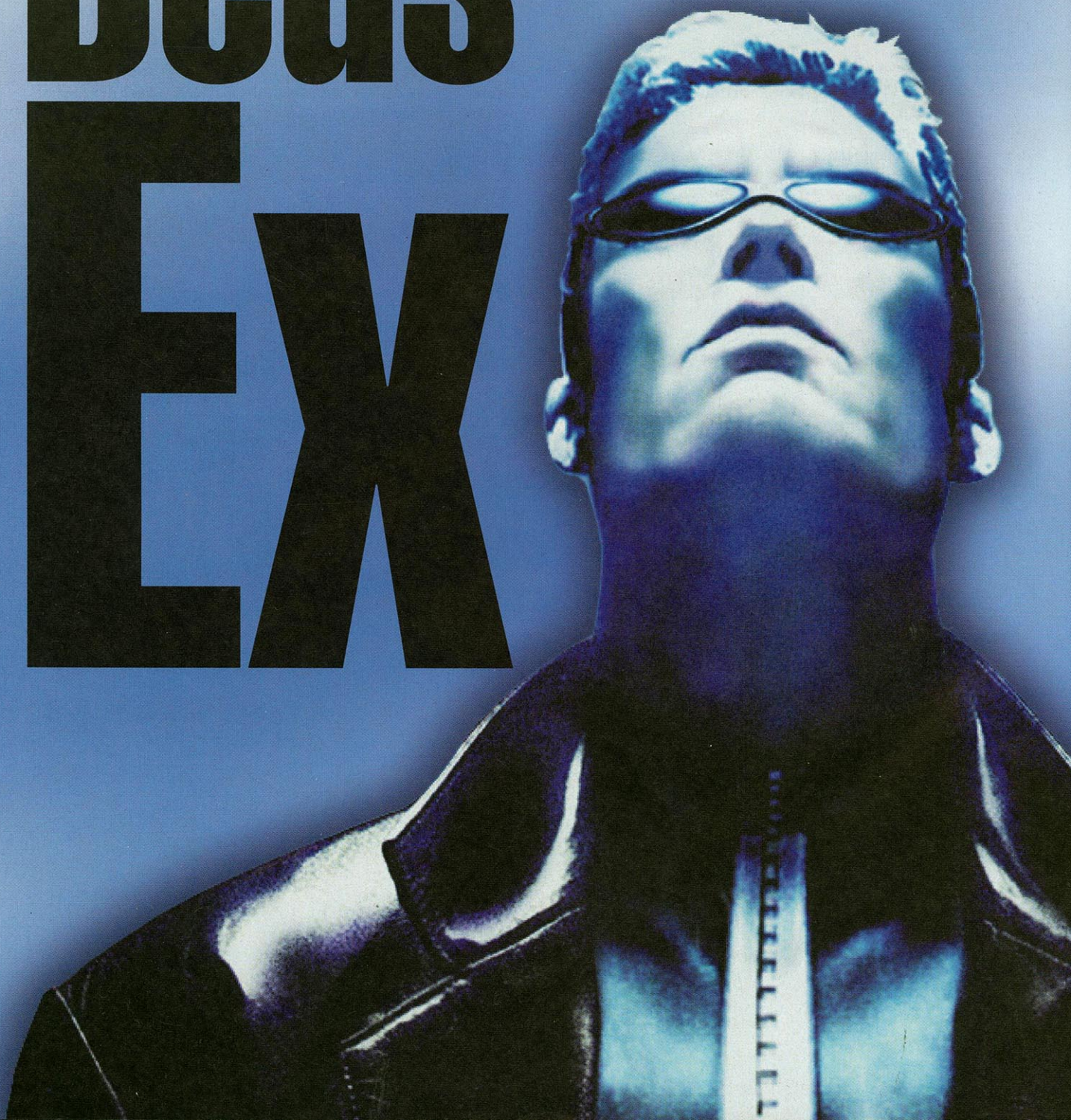
MIT GLEICHEN MITTELN Als fliegender Dämon verschießt Dante elektrische Ladungen. (oben)
SPIESSER Die Statue durchbohrt Dante mit Lichtstrahlen. Das Ende ist das aber nicht. (links)

Ein Besuch bei Entwickler
Ion Storm zeigte: PC-Ports
sind nicht immer nur
aufgewärmte Klassiker.

Deus EX



VOLLTREFFER! Im Spiegel kann
J.C. schon den nächsten
Angreifer anrennen sehen.



HOT SHOT Ob Sie sich auf ein Scharfschützengewehr oder lieber auf größere Geschütze verlassen, liegt ganz bei Ihnen.

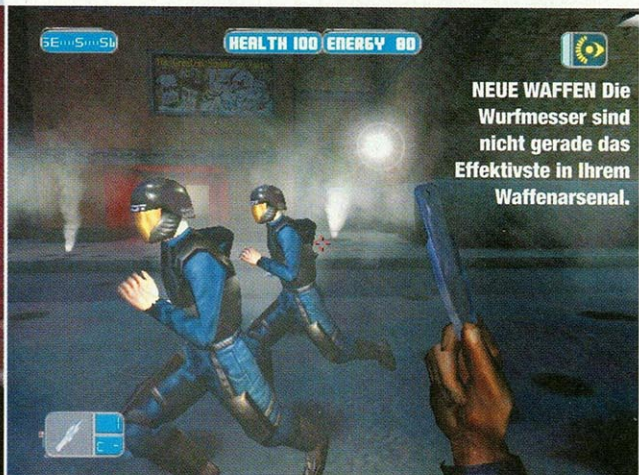


Wie ein Tiger schlich er hinter uns herum und wartete auf jede noch so kleine Reaktion, stürzte sich wie ein Geier auf jedes Anzeichen von Kritik, das wir von uns gaben. Game-Design-Guru Warren Spector war sichtlich nervös. Zum ersten Mal präsentierte er die PlayStation-2-Version seines Erfolgsspiels *Deus Ex* der Fachpresse. Doch eigentlich hätte er sich auch entspannt zurücklehnen und einfach das Lob genießen können. Denn zu beanstanden gab es nur wenig. Und das, obwohl wir im Vorfeld alle eher skeptisch waren: Sollte *Deus Ex* tatsächlich mehr als eine dieser lieblosen PC-Umsetzungen sein? Zum Glück hat das Ion-Storm-Team seinen Job etwas ernster genommen als einige Konkurrenten und die Konsolen-Version auch keinem anderen Team aufs Auge gedrückt, sondern sich selber die Mühe gemacht, sein „Baby“ zu konvertieren. Und das war gar nicht so einfach. Das Gameplay musste abgeändert und die Grafik dem PlayStation-2-Niveau angepasst werden. Besonders die vielen Menüs, die man am PC bequem auf mehrere Tasten legen konnte, wurden jetzt deutlich kompakter gestal-

tet. Auch die Steuerung ist recht gut gelungen, wenn auch ein wenig gewöhnungsbedürftig. Man wollte sie „konsolentypisch“ gestalten, allerdings spürt man die PC-Herkunft doch ein wenig durch. Die großen Levels wurden aufgrund des beschränkten Speichers der PS2 in mehrere Abschnitte eingeteilt. Überschreiten Sie eine Abschnittsgrenze, muss erst einmal die neue Zone geladen werden. Allerdings sind die Ladezeiten so kurz, dass das kaum ins Gewicht fällt.

OPTISCH MEHR ALS ORDENTLICH

Gerade optisch hat sich auch einiges getan. Lässt man die Auflösung einmal außen vor, sieht der PlayStation-2-Port von *Deus Ex* (unglaublich, aber wahr) besser aus als die Original-PC-Version. Das Spielegrafik-Intro und die Endsequenzen wurden jetzt durch gerenderte Szenen ersetzt, Explosionen und Feuer mithilfe eines neuen Partikelsystems ein wenig aufgemotzt. Die Charaktere sehen mit der erhöhten Polygonanzahl realistischer aus und bewegen sich dank Motion-Capturing auch nicht mehr so steif. Einzig und allein an der Vielfalt der Animationen muss noch etwas gearbeitet werden. Denn bis auf ein unmotiviertes Unterarm-Heben bewegen sich die Charaktere bei Unterhal-



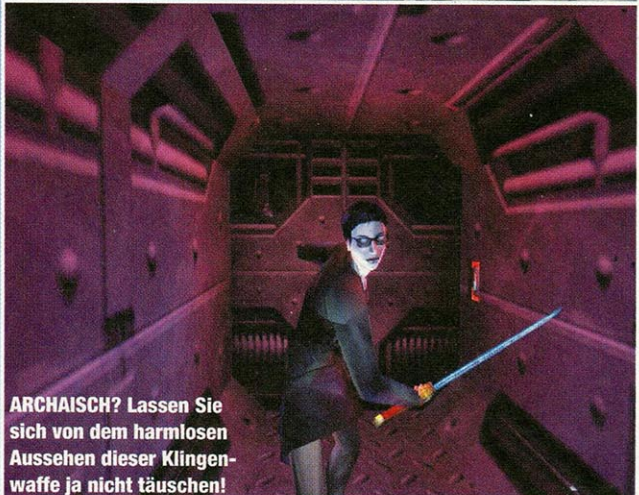
NEUE WAFFEN Die Wurfmesser sind nicht gerade das Effektivste in Ihrem Waffenarsenal.



UMGELEGT Auch die beste Cybertechnologie kann Sie vor einem gewaltsamen Ende nicht vollkommen schützen.



ENTDECKT! Die Gegner-KI ist gut. Der Wächter hat schon seine Kumpare gerufen.



ARCHAISCH? Lassen Sie sich von dem harmlosen Aussehen dieser Klingens- waffe ja nicht täuschen!

EN GARDE! Ihre Gegner kämpfen nicht bis zum Letzten. Sind sie schwer verletzt, fliehen sie normalerweise in Panik.



ANMACHE ZWECKLOS
Diese Lady ist stahlhart – vom elektronischen Inneren bis zur metallenen Außenhaut!



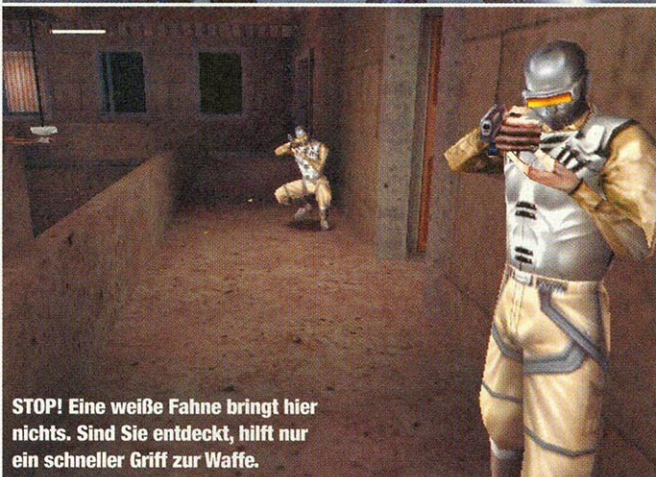
FEUERWERK Die Explosionseffekte wurden für die PS2-Version noch einmal komplett überarbeitet.



SCHWERE AUFGABE In den Straßen herrscht das Chaos – aber können Sie wirklich wieder Ordnung schaffen?



STOP! Eine weiße Fahne bringt hier nichts. Sind Sie entdeckt, hilft nur ein schneller Griff zur Waffe.



tungen überhaupt nicht. Und das sieht besonders bei längeren Gesprächen ziemlich dämlich aus. Ärgerlich, sind doch gerade die vielen Gespräche mit NSCs das, was die Geschichte des Spiels vorantreibt. Als mit modernster Cybertechnologie hochgerüsteter Spezialagent J.C. Denton kommen Sie einer ungeheuren Verschwörung auf die Schliche. Mehrere mächtige Parteien scheinen die Fäden des Weltgeschehens in der Hand zu halten und kämpfen darum, ihren Teil des Kuchens zu vergrößern. Glauben Sie anfangs noch, für die Guten zu arbeiten, kommen Ihnen bald schon Zweifel, wem Sie eigentlich wirklich trauen können. Das futuristische Szenario des Spiels ist entsprechend düster. Besonders wichtig war den Entwicklern, dass der Spieler in der wendungsreichen Story auch genügend Entscheidungsfreiheit besitzt. Folgerichtig gibt es keinen festgelegten Weg, wie Sie

denn nun eine Aufgabe meistern. Sie müssen nur mit den Folgen zurechtkommen. Ob Sie sich hinterrücks in ein Gebäude schleichen oder durch den Vordeingang preschen – beides kann zum gewünschten Erfolg führen. Taktisches Denkvermögen ist also eine sehr wichtige Voraussetzung in der Mischung aus Ego-Shooter, Adventure und Rollenspiel. Auch in Gesprächen mit NSCs. Je nachdem, wie Sie sich in Dialogen benehmen und für welche Antworten Sie sich entscheiden, nimmt das Einfluss auf den Handlungsverlauf.

DEUS EX – EIN ROLLENSPIEL?

Wie in einem typischen Rollenspiel müssen Sie sich entscheiden, welche Fähigkeiten J.C. Denton entwickeln soll und mit welchen Cybertechnologien Sie ihn ausrüsten wollen. So können Sie Ihr Alter Ego ganz bequem Ihrem persön-

lichen Spiel-Stil anpassen. Anders als in typischen Rollenspielen hingegen bekommen Sie Ihre Erfahrungspunkte nicht durch massenweise getötete Feinde, sondern durch das Erreichen von Orten. Sie sind also nicht gezwungen, überhaupt irgendwem zu töten und können sich auch einfach nur durchs gesamte Spiel schleichen. Die erreichten Punkte können dann auf elf Fertigkeiten verteilt werden. Über Abwechslung kann man sich bei diesem Titel also nicht beklagen. Neben der filmreifen Story und dem kurzweiligen Gameplay sollte man übrigens den genialen Soundtrack nicht vergessen. Er ist eingängig und sehr stimmungsvoll. War er auf dem PC noch hauptsächlich elektronisch, soll er für die PlayStation 2 von einem Orchester eingespielt werden. Ob er dann besser oder genauso gut klingt, bleibt abzuwarten.

STEFANIE SCHWARZ

INFO DAS GAMEPLAY

Nicht ohne Strategie

Sind Sie mehr der waffenstarrende Action-Typ oder bevorzugen Sie taktische Schleichorgien?

Das, was *Deus Ex* von seinen Konkurrenten abhebt, ist die enorme Handlungsfreiheit, die Sie haben. Dem Team um Warren Spector war es wichtig, dass Sie sich in einer lebendigen Welt befinden und nicht in einer Umgebung voller Puzzles. Ihnen wird nicht vorgeschrieben, wie Sie eine Mission zu erledigen haben. Sie bekommen das Ziel und müssen zusehen, wie Sie dahin kommen. Ob Sie sich nun in Computer hacken, um Sicherheitssysteme zu umgehen, oder selbige einfach mit den richtigen Waffen austricksen oder ausschalten, es bleibt ganz Ihnen überlassen. Um das zu gewährleisten, gibt es immer mehrere Zugänge zu einem Ort. Wichtig sind deshalb sowohl die elf Fertigkeiten, auf die Sie sich spezialisieren müssen, als auch die Nano-Technologie, mit der Sie J.C. im Laufe des Spiels aufrüsten. Sie werden merken, dass Sie an einigen Stellen mit Ihren derzeitigen Fähigkeiten nicht weiterkommen. Dann müssen Sie improvisieren und sich einen anderen Eingang bzw. Ausgang suchen.

ANGESPIELT DEUS EX

Hersteller:	Eidos Interactive
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Englisch/dt. Texte
Termin:	Dezember

Internet: www.deusex.com

Savegame	Entwickler
Ja	Ion Storm
Umfang	Datenträger
–	CD

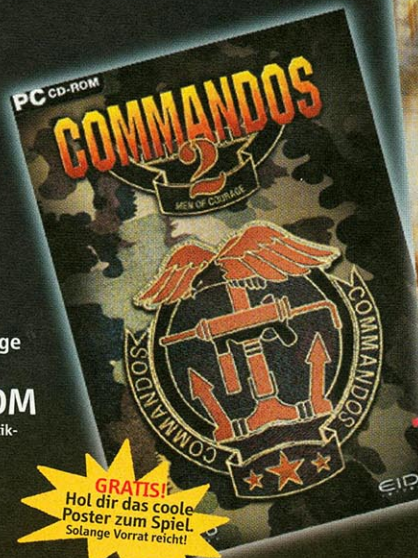
FINSCHÄTZUNG

SUPER

„Deus Ex ist ein äußerst komplexes Spiel und somit überhaupt nichts für Freunde der leichten Unterhaltung.“

McMEDIA

© und Satz: COMPUTEC MEDIA AG



Commandos 2
– Men of Courage
89⁹⁵ DM
Geniales Echtzeit-Taktik-Spiel für PC CD-ROM.

GRATIS!
Hol dir das coole
Poster zum Spiel.
Solange Vorrat reicht!



Project Eden
119⁹⁵ DM
Spannendes Action-Adventure für PS2.
Auch für PC erhältlich
DM 89,95



Thunderhawk:
Operation Phoenix
119⁹⁵ DM
Realistische Hubschrauber-Simulation für PS2.



Die besten Spiele für alle Systeme kriegst du beim McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe:

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

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

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

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belgitz
Tel.: 0 46 81/58 04 19

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

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

SULZER
Aßlerstr. 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 41/3 91 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

JANSEN
Engerstr. 50
47906 Kempen
Tel.: 0 21 52/21 67

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
Herkules-Center
35576 Wetzlar
Tel.: 0 64 41/3 91 91

TWENHAFEL
Große 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 Ochtersheim
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 Geseke
Tel.: 0 29 42/40 93

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
61462 Königstein
Tel.: 0 61 74/2 06 64

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

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

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
Tel.: 0 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/im E-Center
77656 Offenburg
Tel.: 0 78 81/2 51 05

HARTWICH
Hauptstr. 50
77704 Oberkirch
Tel.: 0 78 02/22 69

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.: 0 81/4 14 58

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

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4-6
86150 Augsburg
Tel.: 0 821/31 31 34

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

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

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg
Tel.: 0 91 11/2 41 89 89

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
Tel.: 0 91 11/2 14 89 35

GAMES GARDEN
Nürnberg Str. 26
90762 Fürth
Tel.: 0 91 11/7 41 82 85

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

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

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg
Tel.: 0 91 73 75 43

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93059 Regensburg
Tel.: 0 91 49 09 30

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

FANTASY-SPIELELADEN
Roßtränke 13
94032 Passau
Tel.: 0 94 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.: 0 3681/722189

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)



BÖSER MEISTER?
Welche düsteren Geheimnisse sich hinter Kain verbergen und welche Ziele er wirklich verfolgt, weiß nur er selbst.

Wer Hass sät, wird Hass ernten. Das bekommt Obervampir Kain zu spüren, als er seinen ersten Statthalter Raziel ermorden lässt. Denn dieser bekommt von einer mysteriösen Entität namens „der Ältere“ die Chance, wieder aufzuerstehen und Rache an seinem Meister zu üben. Mit neuen Kräften ausgestattet und mit der Geisterklinge Soul Reaver verbunden, kann Raziel ihn wirklich stellen. Doch kurz bevor er Kain vernichten kann, flieht dieser durch ein Zeittor. Blind vor Wut und Enttäuschung schlägt Raziel alle Warnungen des Älteren in den Wind und folgt dem

Legacy of Kain: Soul

Nach etlichen Verschiebungen darf Raziel bald endlich seine **Jagd auf Kain** fortsetzen.



Obervampir in die Vergangenheit seines Heimatlandes Nosgoth, nicht ahnend, dass er hier einer Wahrheit auf die Spur kommen wird, die sein gesamtes Weltbild ins Wanken bringt.

IM NEUEN GEWAND

Verschiebungen von PlayStation-2-Spielen sind im Moment wohl ein Trend bei den Entwicklern. Besonders *Soul Reaver 2* bildet da keine Ausnahme. Immerhin wurde der Release des Titels bereits viermal geändert. Nun, weit über ein halbes Jahr nach dem ersten angepeilten Termin, soll es endlich seinen Weg in die heimischen Konsolen finden. Und eins kann man ganz klar vorwegnehmen: Die lange Wartezeit hat sich wirklich gelohnt! Das, was Andrew Bennett, der Executive Producer von *Soul Reaver 2*, bei unserem Besuch von Crystal Dynamics präsentierte, hat nichts mehr mit den Screenshots von Anfang dieses Jahres zu tun und sah schon ziemlich fertig aus. Selbst die Demo, die auf der in Amerika erschienenen Jampack-CD war, wirkt dage-

gen mittlerweile schon veraltet. Alle Charaktermodelle und Umgebungsgrafiken wurden einer Runderneuerung unterzogen. Das Spiel wartet mit einer flimmerfreien Texturvvielfalt auf, die den meisten Konkurrenten die Tränen in die Augen treiben dürfte. Grund dafür ist wohl hauptsächlich die studioeigene Streaming-Technologie, die auch schon beim ersten Teil zum Einsatz kam. Die Texturen eines Raums werden hereingeladen, während der Spieler ihn durchquert. So kann der Designer jedes Byte im Speicher nutzen. Aber auch die diversen Grafikeffekte können sich sehen lassen. Besonders beeindruckend sind Raziels Ausflüge unter Wasser. Hier wird mit Blurr- und Nebel-effekten, korrekt aufsteigenden Luftbläschen und umherschwimmenden Fischen eine perfekte Tauchatmosphäre erzeugt. Das Render-Intro ist wieder von denselben Leutchen gemacht worden, die auch schon für die genialen Einstiegssequenz in *Soul Reaver 1* verantwortlich sind. Diesmal



1.



2.



3.

1. Raziel holt zum stärksten Schlag aus. Da hilft dem Wächter das Ducken auch nichts mehr.
2. Die Seelen, die Raziel aufnimmt, sehen nun gegenständlich aus und bestehen nicht mehr nur aus einem Lichtkecks.
3. In Kämpfen lädt sich das rote Reaver-Meter (rechts unten) sehr schnell auf.

Reaver 2

INFO KAMPFSYSTEM

Seelen fressender Schwertmeister

Dank des überarbeiteten Kampfsystems sind die Prügeleien nun dynamischer und abwechslungsreicher als im ersten Teil. Auch neue Schlaganimatoriken und viele verschiedene Feinde tragen ihren Teil dazu bei.

Glücklicherweise ist Raziel mittlerweile ein ausgefeilterer Kämpfer. Zwar kann er seine Widersacher jetzt nicht mehr hochheben und herumwerfen, dafür tritt er aber hart zu, duckt sich gekonnt unter Schlägen weg, weicht aus oder blockt Attacken mit der Waffe, die er gerade trägt. Denn neben dem Soul Reaver nutzt Raziel auch Schwerter, Äxte, Hellebarden und ähnliche Hauwerkzeuge. Selbst abgetrennte Gliedmaßen seiner Opfer finden noch Verwendung. Jede Waffe weist Unterschiede in der Handhabung auf. Mit einem Kurzschwert schlägt Raziel schnell zu, mit einer Langaxt langsam und schwerfällig. Zudem hat er eine starke und eine schwache Attacke. Mit der starken kann er als finalen Schlag die Köpfe seiner Gegner abtrennen oder sie einfach in der Körpermitte halbieren. Während Raziel mit dem Soul Reaver kämpft, füllt sich das so genannte Reaver-Meter bei jeder Attacke auf. Ist die Anzeige voll, kann der Vampirzombie mächtigere Angriffe mit der Geisterklinge führen.



ABTRITT Raziel entledigt sich seines Gegners mit einem Kick.



AGIL Schnelles Ducken kann ihm so manches Mal die Haut retten.



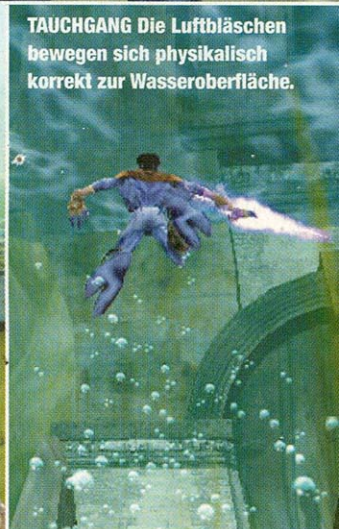
GEGNER ODER OPFER? Bei solchen Feinden muss Raziel sein ganzes Können unter Beweis stellen.



EFFEKTIVOLL Der Soul Reaver ist Raziels mächtigste Waffe, deren Angriffe mit schönen Grafikeffekten in Szene gesetzt sind.



INFIZIERT Die Säulen Nosgoths sind durch Kains Treiben erkrankt.



TAUCHGANG Die Luftbläschen bewegen sich physikalisch korrekt zur Wasseroberfläche.

soll es übrigens endlich mal ein gerendertes Outro geben. Der Rest der Zwischensequenzen wird dann in Spielgrafik sein.

Mehr Abwechslung

Doch nicht nur die Grafik wurde deutlich verbessert. Bei Kampf- und Rätselsystem nahmen sich die Entwickler die Kritik der Fans zu Herzen und bügeln viele Schwächen aus, an denen der erste Teil krankte. So wird es zum Beispiel kein einziges der nervenaufreibenden Kistenschieberätsel geben. Eher können sich die Spieler auf Aufgaben gefasst machen, die nur mithilfe der verschiedenen Soul Reaver oder durch Interaktion mit der Umgebung zu lösen sind. Denn Raziel, der seine Lebensenergie aus den Seelen gefallener Feinde bezieht, kann die Geisterklinge mit den Kräften von Licht, Schatten, Feuer, Wasser und Wind ausstatten. So lassen sich manche Türen nur mit einem bestimmten Reaver öffnen und einige Hindernisse nur mit den Kräften überwinden, die ein Reaver dem Vampirzombie verleiht. Mit dem Wind-Reaver kann er

beispielsweise über breitere Abgründe gleiten. Außerdem wichtig für den Rätselteil des Spiels: die spektrale Ebene, die Geisterwelt, in die Raziel jederzeit in Echtzeit überwechseln kann und in der sich die gesamte Umgebung verschiebt und Texturen verändern. Als Seelen fressender Vampirzombie hat man nicht gerade viele Freunde in einer Welt, deren Bewohner die Blut saugende Variante seiner Spezies bereits größtenteils ausgerottet hat. Raziel muss sich mit Schattwesen, Dämonen, Vampirjägern und anderen finsternen Gesellen herumschlagen. Und die Kämpfe mit ihnen lassen sich nicht mehr so leicht umgehen wie im Vorgänger. Manche Durchgänge öffnen sich erst wieder, wenn die Feinde davor das Zeitliche gesegnet haben. Es kann auch schon mal vorkommen, dass ein Monster einen benötigten Schlüssel oder Gegenstand mit sich herumträgt. Ein Kampf gegen fünf bis sechs Gegner gleichzeitig ist dabei keine Seltenheit. Und eine Flucht in die spektrale Ebene ist nicht immer



AUFGEPUMPMT
Das Charaktermodell von Raziel besteht aus 6- bis 7-mal so vielen Polygonen wie im ersten Teil.

GOTHIC STYLE
Die Texturen der Fenster in der gotischen Kathedrale sehen ziemlich realistisch aus.

erfolgreich – einige Dämonen sind in der Lage, Raziel in die Geisterwelt zu folgen!

Tod eines Untoten

Wie sieht es eigentlich mit dem „Sterben“ aus, wenn man ein untoter Seelenfresser ist? Nun, wirklich endgültig ist der Tod dann nicht. Denn sobald Raziel seine gesamte Lebensenergie in der realen Ebene verloren hat, tritt er erst einmal automatisch in die Geisterwelt über. Doch auch hier lauern Feinde, die dem Guten an die verfaulte Haut wollen. Und dann? Dafür haben die Entwickler „Checkpoints“ in die Umgebung gesetzt. Verliert Raziel nun seine Energie auch noch in der Geisterwelt, wird er an einen dieser Checkpoints zurückgeschleudert. Und konnte man im ersten Teil noch überall speichern, ist das auch nur noch an bestimmten Stellen im Spiel möglich. Raziel muss hierzu an magischen Obelisken ein Backup seiner Seele machen. Wenn man speichert, bleiben Objekte noch da, wo man sie abgelegt hat, angefangene Puzzles hingegen wer-

den beim nächsten Spielstart wieder zurückgesetzt. So kann man sich auch nach längeren Pausen noch gut wieder ins Spiel einfinden. Zusätzlich gibt es nun einen Kompass im oberen Bildrand und eine In-Game-Map. Letztere entspricht übrigens der Karte von Nosgoth, die schon damals bei Blood Omen: Legacy of Kain beigelegt worden war.

Stefanie Schwarz

ANGESPIELT SOUL REAVER 2

Hersteller: Eidos Interactive
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Sprache: Deutsch
Termin: November

Internet: www.legacyofkain.com

Savegame Ja Entwickler Crystal Dynamics
Umfang Datenträger CD

SUPER FINSCHÄTZUNG

„Soul Reaver 2 ist viel mehr als nur ein grafisch verbesserter Aufguss des schön grandiosen ersten Teils.“

IMPORTE OHNE und MODCHIP!



Auch für
PS-ONE!

- Importe & ohne Chip spielen
- Bootmaster9000 einstecken & los gehts - kein löten
- Läuft mit jeder Playstation1 (auch mit der kleine PS-One und der SCPH9002)
- Garantie bleibt Erhalten!
- 100% KEIN LÖTEN!
- Deutsche Anleitung

69,99 DM

PS-ONE / PLAYSTATION:

Modchip	14,99 DM
(Für [] mit Anleitung)	
Modchip PS-One	29,99 DM
(Für [] - für die kleine Konsole)	
Einbauplatine	6,99 DM
(Einbauhilfe für Modchip)	
Bootmaster	49,99 DM
PS-One mit Modchip	349,99 DM
PS-One mit BM9000	299,99 DM
Classic Pad	14,99 DM
Dual Shock Pad	34,99 DM
Infrarot Dual Shock	69,99 DM
1MB Memory	9,99 DM
4MB Memory	34,99 DM
8MB Memory	29,99 DM
RGB Kabel	14,99 DM
RGB+Audio Kabel	19,99 DM
Padverlängerung	14,99 DM
Pal Booster	29,99 DM
RF-Unit	24,99 DM
VGA Box	169,99 DM
Panther Gun	39,99 DM
Panther V Gun	79,99 DM
Ersatzteiler f. Laser	19,99 DM
5fach Scarbox	29,99 DM
Modchipeinbau	49,99 DM
PlayStation defekt? Wir reparieren (fast)	
alles - einfach anrufen	

PLAYSTATION 2:

Neo 2.2 Modchip	49,99 DM
(Für [] mit Anleitung)	
Neo 4 Modchip	169,99 DM
(Für [] - mit Anleitung)	
Action Replay	99,99 DM
(Für Neo2.2 Modchip - Cheatmodul)	
Modchips>Action Replay	139,99 DM
(Für PS2 [])	
Modchipeinbau	99,99 DM
(PS2 zu uns einschicken)	
Einbauplatine	6,99 DM
DVD-Region-X	69,99 DM
(Für DVD-FILME - kein Löten)	
Sony 8MB Memory Card	89,99 DM
32MB Memory Card	159,99 DM
(Sie benötigen 1 Original Sony 8MB Karte!)	
16MB Memory Card Datel ...	99,99 DM
(Mit CD für Neo2.2)	
VGA Box	169,99 DM
Infrarot Dual Shock	69,99 DM
Dual Shock 2	49,99 DM
Sony Dual Shock 2	59,99 DM
Vertical Stand	29,99 DM
DVD Fernbedienung	39,99 DM
PlayStation 2 mit Modchip ..	969,99 DM
RGB+Audio Kabel	19,99 DM
SVHS Kabel	19,99 DM
5fach Scarbox	29,99 DM
PlayStation defekt? Wir reparieren (fast)	
alles - einfach anrufen	

KOMPLETTLÖSUNGEN:

(Wir führen über 550 Lösungshefte und Bücher!) Je Heft 14,99 DM: (Wenn nicht anders angegeben)

Abe's Exxodus	Discworld Noir	Omen	Shadowman
Abe's Odyssey: Oddworld	Dracula Resurrection	Legacy of Kain: Soul	Silent Hill
Alundra 1	Dragon Valor	Reaver	Star Ocean 2
Alundra 2	Driver	Legend of Dragoon	Star Wars: Dun.
Atlantis 1 & 2	Duke Nukem: Time to Kill	Legend of Legaia	Tekken Sammelband
Baphomets Fluch 1 & 2	Eternal Ring (PS 2)	Martian Gothic	Tenchu 2
Blaze & Blade			Tombi 2
Breath of Fire 3	Extermination		Vampir Hunter D
Breath of Fire 4	Fear Effect	MediEvil 1 & 2	Vandal Hearts
Castlevania	Fear Effect 2	Metal Gear Solid	Vandal Hearts 2
Chase the Express	Final Fantasy 7+8 (19,99 DM)	Mission Impossible	Weg nach El Dorado, der
Chronicles of the Sword	Final Fantasy 9 (19,99 DM)	Nightmare Creatures	Wild Arms
Cold Blood	Final Fantasy 9 (19,99 DM)	Nightmare Creatures 2	X-Files
Croc 2	Frankenstein	Orphen (PS 2)	
Crusaders of Might and Magic	Front Mission 3	Parasite Eve 2	
Diablo	Galerians	Resident Evil dt.	
Die Welt ist nicht genug	Grandia	Sammelband	
Dino Crisis	Granstream Saga	Riven	
Dino Crisis 2	Koudelka	Saga Frontier 2	
Discworld 1 & 2	Legacy of Kain: Dark	Shadow of Memories	

KOSTENLOSE (Sie zahlen keine Telefongebühren) BESTELLSHOTLINE:

0800 / 1001508

(Porto: 14,00 DM - Ab 150,00 DM Portofrei - Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten)

Stöteroggestr. 36 - 21339 Lüneburg - Fax: 04131/2444879 Händleranfragen erwünscht!

WWW.CHIPZ.DE

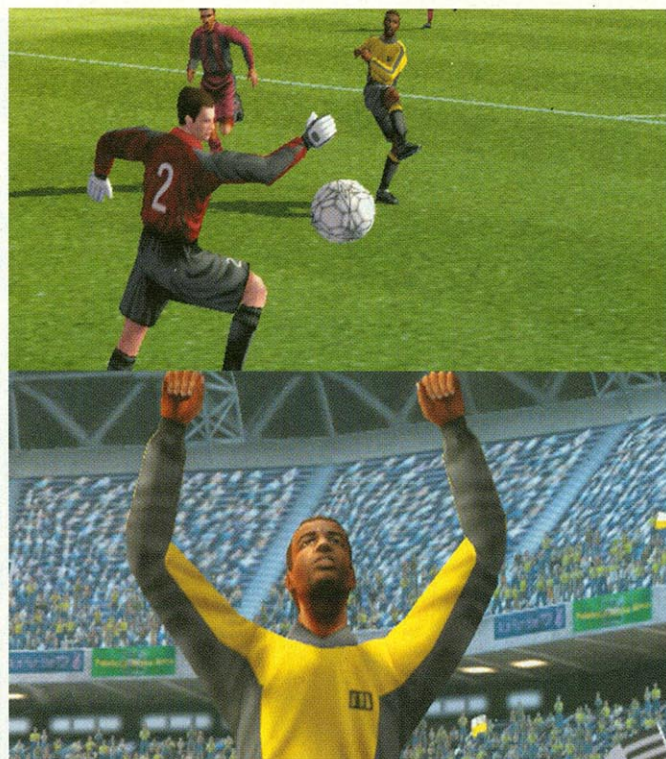


Pro Evolution Soccer

Noch nie wurde die
„schönste Nebensache
der Welt“ **gekonnter**
in Szene gesetzt!

Glaubt man EA, Konami und Sony, dürfen sich PS2-Fußballfans noch in diesem Jahr auf drei absolute Highlights freuen. Was TIF 2002 betrifft, lässt sich anhand der Testversion sagen, dass es den Jungs vom Studio SoHo gelungen ist, eine gute Fußball-Simulation auf die Beine zu stellen, die durchaus Spaß macht. Der ganz große Sprung an die Spitze der Fußballtitel ist Sony aber nicht geglückt. Was man so über FIFA 2002 hört, lässt hof-





SCHUSS, TOR UND AB ZUM FEIERN Otto Addo schießt die Dortmunder in Führung und macht sich sofort auf den Weg in die Fankurve.

fen, dass die Serie aufgrund des überarbeiteten Passsystems endlich simulationslastiger und vor allem anspruchsvoller wird. Eine spielbare Version konnten wir leider noch nicht in unsere gierigen Griffel bekommen. Bleibt eigentlich nur noch *Pro Evolution Soccer* von Konami. Als uns die erste spielbare Preview erreichte und den Redaktionsalltag damit erschütterte, war schon nach wenigen Matches klar: Konami setzt die Messlatte für kommende Titel unheimlich hoch!

WER NICHT PASST, VERLIERT!

Wie beim PSone-Vorgänger *ISS Pro Evolution 2* liegt der Schwerpunkt des Spiels auf einem ausgewogenen und vor allem realitätsnahen Ablauf des Spielgeschehens. Ohne überlegten Spielaufbau und vor allem gutes Passspiel kommen Sie hier nur selten zum Erfolg. Standardsituationen und billige Tricks führen, im Gegensatz zu anderen Spielen, nur selten zu Toren. Es gibt auch keinen ultimativen Angriffsspielzug, mit dem Sie prob-

INTERVIEW MARTIN SCHNEIDER, EUROPEAN MARKETING MANAGER



„Es ist das beste Fußballspiel!“

Martin Schneider spricht über die Zukunft und die Stärken der beliebten Fußballserie von Konami.

PLAYZONE: Bei *Pro Evolution Soccer* handelt es sich um eine Fortsetzung des PSone-Fußball-Hits, warum die Namensänderung?

Martin Schneider: Konami hat zwei Entwicklerteams, in Tokio und in Osaka, die auch an Fußballspielen arbeiten. Wobei Teams der falsche Begriff ist, da dies eigenständige, börsennotierte Aktiengesellschaften sind! Die Spiele beider Studios wurden bislang in Europa unter dem gleichen Namen *ISS* verkauft. Da jedoch die Spielanlage dieser Titel sehr unterschiedlich ausfällt, entschloss sich Konami of Europe nun zu einer deutlichen Namensänderung, so dass die auf der PlayStation begonnene Serie von *ISS Pro Evolution* nun auf PlayStation 2 in *Pro Evolution Soccer* umbenannt wird. Durch diese Trennung erwarten wir uns eine klare Abgrenzung und eine deutliche Ausrichtung der Fans auf ihre beliebteste Fußballserie. Für uns ist dies definitiv *Pro Evolution Soccer*!

PLAYZONE: Das Entwicklungsteam in Osaka produziert ebenfalls fleißig Fußballspiele. Wird diese Serie in Deutschland fortgeführt?

Martin Schneider: Die Spiele von Osaka werden weiterhin unter dem Label *ISS* angeboten. Im Unterschied zu *Pro Evolution Soccer* bietet *ISS* ein actionlastigeres Gameplay, das sich mehr an Gelegenheitsspieler oder Einsteiger richtet.

PLAYZONE: Wo sehen Sie die großen Stärken von *Pro Evolution Soccer* gegenüber der Konkurrenz?

Martin Schneider: Es ist das beste Fußballspiel! Wer auf überflüssigen Schnickschnack Wert legt, der ist unter Umständen bei den Mitbewerberprodukten besser aufgehoben, wer jedoch spielerischen Tiefgang bevorzugt, der kommt an *Pro Evolution Soccer* nicht vorbei! Denn die Stärken liegen ganz klar in dem wichtigsten Bereich eines jeden Spiels: im Gameplay! Nirgends kann man besser kombinieren, sein Spiel strategischer ausrichten und Fußball genauso erleben, wie er in Wirklichkeit ist. Die Intelligenz der Computerspieler ist enorm hoch, da wird gemauert bei einem Vorsprung oder gnadenlos gestürmt, falls ein Rückstand aufzuholen ist. Das Ballverhalten ist extrem realistisch, genauso wie die Angriffsvarianten. *Pro Evolution Soccer* bietet ein so abwechslungsreiches Fußballerlebnis, wie man es sonst nur im Stadion erleben kann!

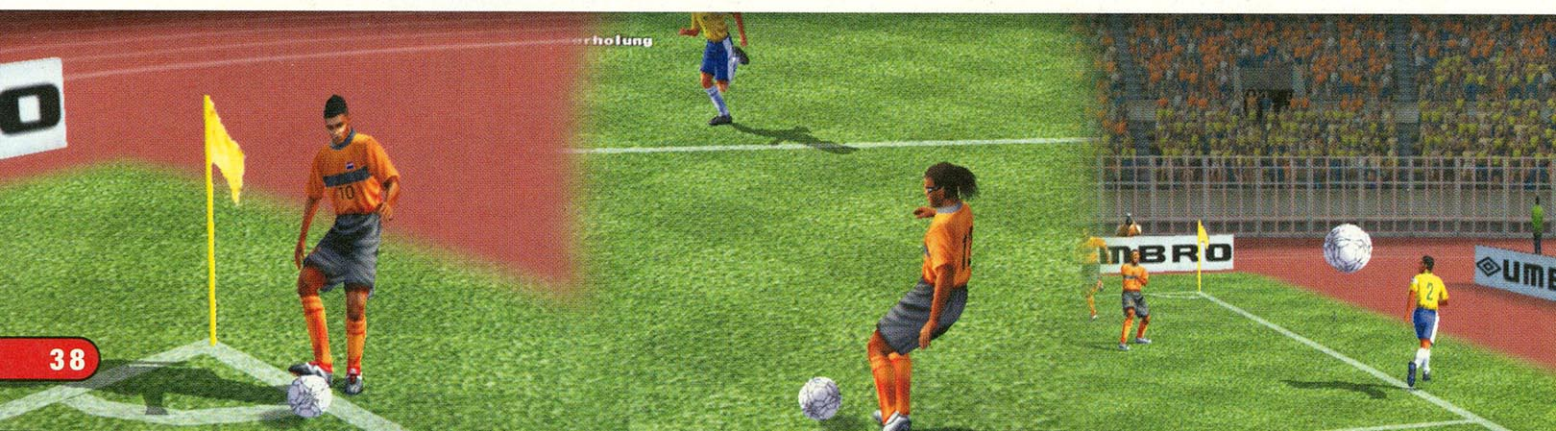
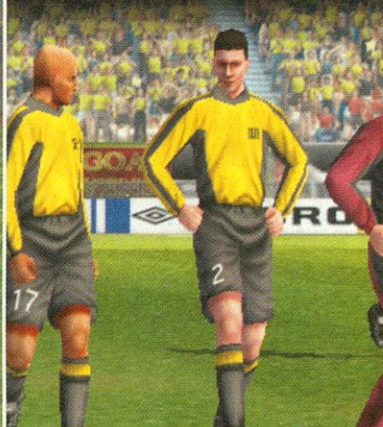




lemlos jede Abwehrreihe aushebeln können. Dafür agieren die computergesteuerten Gegenspieler vor allem auf höheren Schwierigkeitsstufen viel zu intelligent. Dasselbe gilt natürlich auch für ihre KI-kontrollierten Mannschaftskameraden. In der Verteidigung wird gegrätscht, am Trikot gezupft oder im absoluten Notfall auch mal die Kugel einfach weggeschlagen. In der Offensive bieten sich die Mitspieler als Anspiel- oder Doppelpassstation an oder laufen sich vor dem Tor geschickt frei. Hier können Sie dann die Spezialität der beliebten Serie anbringen: den tödlichen Pass in den freien Raum oder die Spitze. Gut getimt verschafft er einem Stürmer eine sehr gute Ausgangsposition für einen Torschuss. Selbstverständlich hat da der gegnerische Goalie noch ein Wörtchen mitzureden. Was die Serie aber schon immer, abgesehen von der erstklassigen Spielmechanik, deutlich von der Konkurrenz abgehoben hat, ist die einzigartige Ballphysik. Egal ob bei trockenem oder nassem Rasen, man hat immer das Gefühl, dass die Lederkugel sich ganz „natürlich“ verhält, so, wie man es aus eigener Erfahrung und von Fernsehübertragungen her kennt. Wie gut und akkurat das Verhalten wirklich ist, wird deutlich, wenn der Ball von seiner natürlichen Bahn durch ein Spielerbein oder eine Torwartparade abgelenkt wird. Da diese Richtungsänderung, wie im richtigen Fußball, von vielen Faktoren abhängt, sieht man praktisch nie dieselbe Spielszene zweimal. Die sich da-



AB ZUM PAUSENTEE Die Spieler unterhalten sich beim Gang in die Kabine.





raus ergebende Spieldynamik sucht ihresgleichen und sorgt dafür, dass das Game nie langweilig wird.

GRAFISCHER LECKERBISSEN

Natürlich hat sich auch grafisch seit den glorreichen PSone-Tagen einiges getan. Die Spieler sind nicht nur sehr detailliert, sondern auch sehr „gelenkig“. Ob Kopfball, Schuss, Grätsche, Tackling oder Parade, alle Aktionen wirken sehr flüssig und realistisch. Superstars sind obendrein wieder als solche zu erkennen – unter anderem durch eine eigenwillige Haartracht, andersfarbige Fußballschuhe oder besondere spielerische Merkmale. Dumm nur, dass Sie während der heißen Matches nicht viel Zeit haben werden, auf diese Feinheiten zu achten. Glücklicherweise haben sich die Programmierer diesbezüglich Gedanken gemacht und eine Wiederholung der Höhepunkte ans Ende jeder Halbzeit gestellt. Aus verschiedenen Kameraperspektiven dürfen Sie die wichtigsten Szenen nochmal Revue passieren lassen und sich an den exquisiten Animationen erfreuen. Sehr gut gelungen ist auch die Umsetzung der neun im Spiel enthaltenen Stadien, die allesamt realen Vorbildern nachempfunden sind.

MINIMAL VERBESSERTER UMFANG

Während in fast jeder Hinsicht gewaltig am Spiel geschraubt wurde, lässt sich in puncto Spielmodi nicht viel Neues vermelden. Neben vielen obligatori-

schen Modi wie Training, Auswahlspiel oder Elfmeterschießen gibt es wieder eine Vielzahl von Ligen oder Pokalwettbewerben, bei denen Sie – dank FIFPro-Lizenz – mit den besten und wichtigsten Nationalteams der Welt antreten dürfen. Leider gibt es wieder keine nationalen Meisterschaften oder Pokaltourniere. Fans von Bayern München, Borussia Dortmund und Bayer Leverkusen dürfen sich aber trotzdem freuen: In der jetzt 32 Vereinsmannschaften umfassenden Meisterliga können wenigstens Sie Ihr Lieblingsteam zum Titel führen. Sie beginnen in der 2. Liga dieses Topwettbewerbs und spielen sich durch Siege und geschickte Transfers nach oben. Wer mit der Aufstellung der Teams oder der Auswahl an Spielern nicht ganz zufrieden ist, kann sich im sehr umfangreichen Editor so richtig austoben.

WOLFGANG FISCHER

ANGESPIELT PRO EVOLUTION SOCCER	
Hersteller:	Konami
Genre:	Fußball
Spieler:	1-8
Sprache:	Deutsch
Termin:	16. November
Internet: www.konami-europe.com	
Savegame Ja	Entwickler Konami Studios Tokyo
Umfang 10 Wettbewerbe	Datenträger DVD
EINSCHÄTZUNG	
SUPER	
„Ich verneige mich in Ehrfurcht – Pro Evolution Soccer übertrifft meine kühnsten Erwartungen!“	

INFO STIMMEN ZUM PRO EVOLUTION SOCCER

Experten unter sich

Wir haben Leser und Redakteure von Spiele-Magazinen zum kommenden Fußball-Highlight befragt.

Christian Bigge (Chefredakteur, PC Action):

Als PC-Journalist schmerzt es etwas, das zugeben zu müssen, aber momentan ist *Pro Evolution Soccer* die beste Fußballsimulation am Markt. Konami ist es perfekt gelungen, alle 22 Akteure auf dem Platz sinnvoll miteinander agieren zu lassen. Nirgendwo sonst funktionieren Doppelpässe oder Pässe in den freien Raum besser. Was vor allem fasziniert: Obwohl bei den Matches mit *Pro Evolution Soccer* nur selten viele Tore fallen, ist Spannung pur angesagt, das Spiel bietet eben perfektes Rasen-Schach. Bleibt nur eine Frage: Kommt endlich eine PC-Umsetzung?



Rene Held (aus dem PLAYZONE-Forum):

Vom neuen *Pro Evolution Soccer* für PS2 erwarte ich mir die Killer-Sportapplikation des Jahres. Fantastisches Gameplay, verbesserte Grafik und dies alles mit Original-Lizenz. Zockerherz, was willst du mehr?

krasser (aus dem PLAYZONE-Forum):

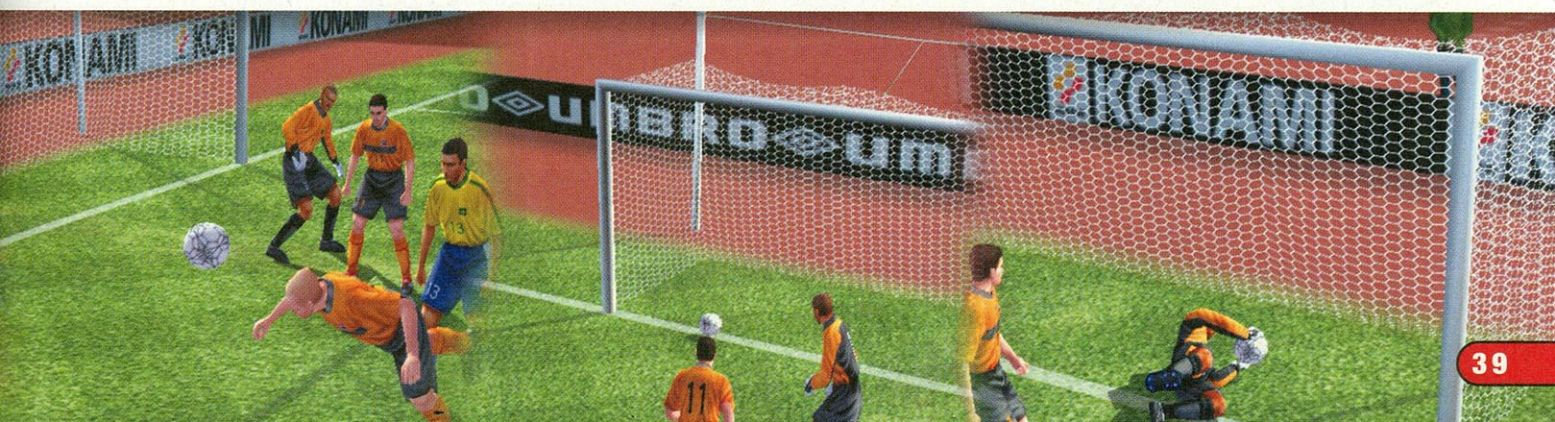
Ich hoffe, dass die Steuerung der Vorgänger weiterverwendet wird, denn diese war einfach Weltklasse. Ein kleiner Pluspunkt ist sicher auch die FIFPro-Lizenz, weil früher ein paar Spieler *FIFA* vielleicht nur wegen den Spielernamen gekauft hat.

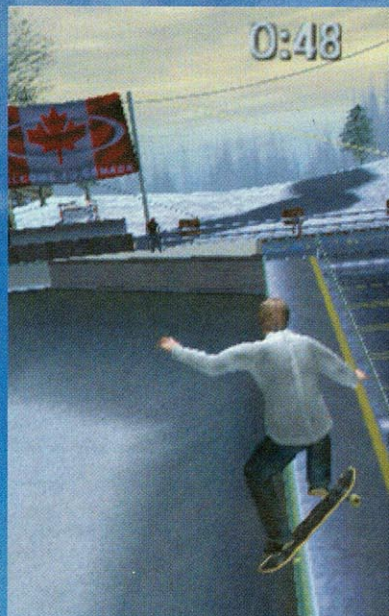
subotai33 (aus dem PLAYZONE-Forum):

Ich erwarte, dass Konami auch die letzten Schwächen von *ISS* entweder beseitigt oder stark vermindert. Dazu gehört sicherlich die Präsentation des Spiels, in dieser Kategorie ist EA mit *FIFA* doch uneingeschränkt Marktführer.

Jens Quentin (Leitender Redakteur, N-Zone):

Momentan reicht kein anderer Kick auch nur ansatzweise an die Genialität von *Pro Evolution Soccer* heran. Das Spiel besticht durch ein nahezu perfektes Gameplay, so gibt es selbst nach unzähligen Matches noch neue, packende Torszenen. Nie wurde im virtuellen Stadion realistischer Fußball zelebriert. Nur wer die Stärken der eigenen Mannschaft nutzt und geschickt Ball und Gegner laufen lässt, hat hier eine Chance. Dazu kommen kleine, aber feine Verbesserungen wie die neuen Animationen und die Halbzeit-Highlights zum Pausentee. Ich hoffe auf eine Umsetzung für den GameCube!



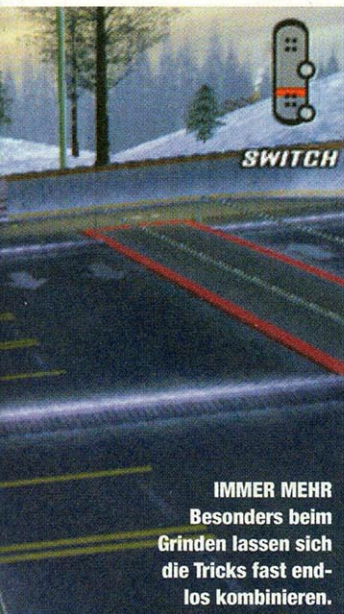


Tony Hawk's Pro Skater 3

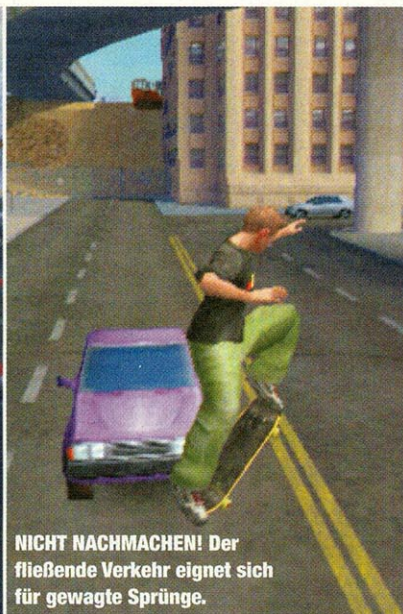


Es geht
doch nichts über
das Original: Tony Hawk
zeigt seinen ungezählten Klonen,
wie **Trendsport** richtig geht.

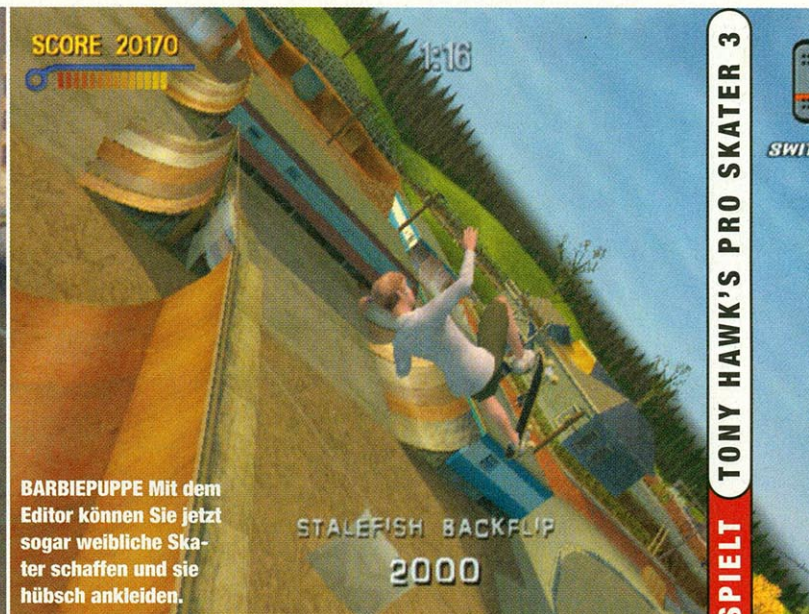
Eine regelrechte Lawine hat Tony Hawk's Skateboarding vor zwei Jahren losgetreten. Dem Spiel folgten unzählige mehr oder weniger gelungene Trendsportspiele auf allen möglichen fahrbaren Untersätzen. Jetzt kehrt der Meister persönlich zurück, diesmal auf die PlayStation 2. Und gleich zeigt er den Dave Mirras, Mat Hoffmanns oder ESPN X Games dieser Welt, wie es richtig geht. Vier Levels sind auf der Demo, die uns zur Verfügung steht. Schon dieser Abschnitt des Spiels zeigt eines ganz deutlich: Der dritte Teil setzt gegenüber seinem Vorgänger noch eins drauf. Und das ist umso bemerkenswerter, als dieser doch schon genial war. Die Umgebungen sind nicht bedeutend größer als im zweiten Teil, dafür aber schöner, detailreicher und belebter.



IMMER MEHR
Besonders beim
Gründen lassen sich
die Tricks fast end-
los kombinieren.



NICHT NACHMACHEN! Der
fließende Verkehr eignet sich
für gewagte Sprünge.



BARBIEPUPPE Mit dem
Editor können Sie jetzt
sogar weibliche Skat-
er schaffen und sie
hübsch ankleiden.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3
ANGESPIELT



NACHTFAHRT In Tokio fährt
Ihr Skater einen Wettbewerb.



HOLZRAMPE Der
kanadische Level ist
sehr naturverbunden.
Es geht über Stock
und Stein.

Nicht nur Autos rasen durch die Straßen und bieten Gelegenheit für Tricks. Auch Fußgänger oder Radler bevölkern die Gegend. Die sind zwar nicht für Kunststücke zu gebrauchen, dafür regen sie sich auf, wenn die Skater ihnen zu nahe kommen. Oder sie spenden Applaus, wenn die Tricks besonders gut gelingen.

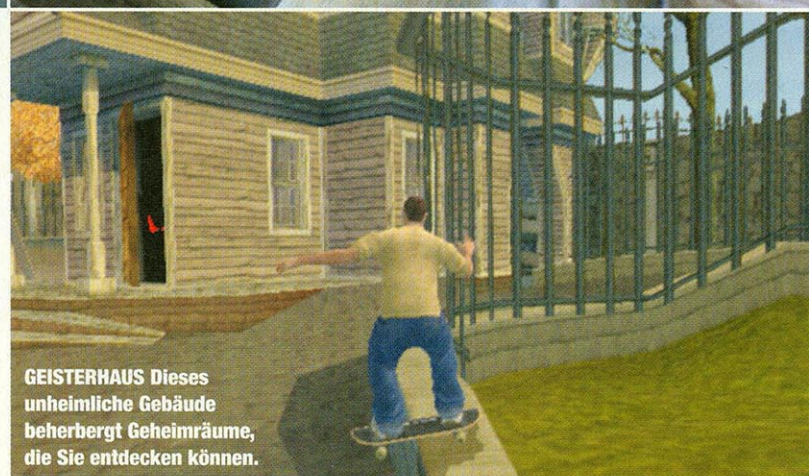
BLUTFLECKEN GEHEN NIE MEHR RAUS

Die Gestaltung der Fahrer selbst ist natürlich ebenfalls den neuen Möglichkeiten der Konsole angepasst. Wieder können Sie aus einem von zwölf Profis auswählen oder selber einen Sportler erschaffen. Egal, wie die Entscheidung ausfällt, super sehen sie alle aus. Vor allem die Animationen sind unheimlich gelungen. Nicht nur wie die Figuren auf dem Bildschirm skaten, springen und tricksen,

kann beeindrucken, auch und besonders die Stürze sind abwechslungsreich und lebensecht. Es gibt viele verschiedene Fallanimationen, immer überschlagen sich die Leute so, wie man es in der Situation tatsächlich erwarten würde. Und wenn dabei Blut fließt, bleiben die Flecken am Boden, bis der Lauf beendet ist. Die Figuren wirken noch lebendiger als im Vorgänger, was großteils an der Kleidung liegt. Die kann der Spieler nicht nur selber auswählen, sie flattert und knittert auch sehr telegen.

SCHNEEBÄLLE UND ERDBEBEN

Das Ganze läuft dann auch noch unglaublich flüssig ab. Dadurch ist wieder ein rasant und spektakuläres Gameplay garantiert. Viel hat sich da nicht geändert im Vergleich zu den Vorgängern. Es ist



GEISTERHAUS Dieses
unheimliche Gebäude
beherbergt Geheimräume,
die Sie entdecken können.



NEUER TRICK Der Foot Plant war in den
Vorgängern des Spiels noch nicht möglich.



RABAUKE Tony Hawk rammt
hier einen Passanten.

Von den Weiten Kanadas in die Enge der Vorstadt

Bisher sind vier Levels auf der Demo von Tony Hawk's Pro Skater 3 spielbar. Im Moment ist die Rede davon, dass es insgesamt neun werden sollen. Dabei geht es fast um die ganze Welt, von Kanada über die USA bis nach Japan.

Vom Umfang her übertreffen die Levels die riesigen Umgebungen vom zweiten Teil ein bisschen. Groß genug sind die Levels in Kanada, einer namenlosen Vorstadt, Los Angeles und Tokio also auf jeden Fall. Natürlich gibt es auch wieder viele Geheimräume zu entdecken. Die Hindernisse und Rampen sind oft der natürlichen Umgebung entnommen, in Kanada sind das zum Beispiel umgestürzte Baumstämme, in Los Angeles rasende Autos. Der Level in Tokio ist ein Skatepark, in dem Wettbewerbe stattfinden. Hier ist mal wieder die Jagd nach Medaillen angesagt, um die nächsten Umgebungen freizuschalten.



LOS ANGELES Um die Hochhaus-Schluchten der Metropole fließt Autoverkehr in Strömen.



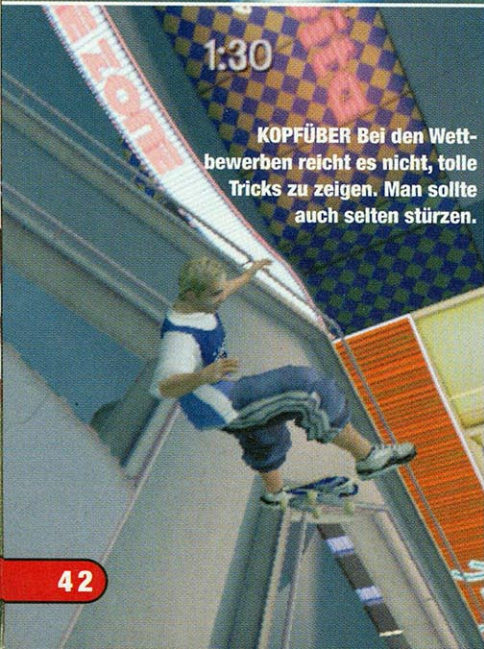
KANADA Der Totempfehl und der Schnee deuten auf das große Land im Norden Amerikas hin.



SUBURBIA Hier gibt es Swimmingpools, Zäune und Baustellen mit genug Platz zum Austoben.



GERÄUMIG Im Skatepark von Tokio stehen genügend Rampen und Geländer zum Tricksen herum.



KOPFÜBER Bei den Wettbewerben reicht es nicht, tolle Tricks zu zeigen. Man sollte auch selten stürzen.



UNPRAKTISCHE MODE Beim Skaten ist es vielleicht doch nicht so gut, einen Minirock zu tragen.

immer noch die gleiche eingängige Steuerung. Damit sind wieder halsbrecherische Kombinationen möglich, die mit Manuals und neuerdings mit Reverts noch erweiterbar sind. All das ist wie immer leicht mit wenigen Aktions- und Richtungstasten zu steuern. Der Karrieremodus ist auch wieder eingebaut, die Anforderungen wurden allerdings leicht gesteigert. So sind höhere Punktzahlen zu erreichen als im ersten und zweiten Teil, um erfolgreich zu sein. Außerdem gibt es spezielle Aufgaben, die auf Interaktion mit den Passanten und der Umgebung abzielen. In einem Level muss man etwa einen Jugendlichen vom Schneeballwerfen abhalten, in einem anderen einem alten Mann helfen, in sein Haus zu kommen. In Los Angeles ist das Ziel, durch Grinds an bestimmten Geländern ein Erdbeben auszulösen.

MIT BRETT INS NETZ

Der dritte Teil wird also noch spektakulärer, schöner und halsbrecherischer als seine beiden Vorgänger. Worüber wir leider noch nichts sagen können, ist der Mehrspielermodus. Es wird wohl wieder einen Zweispieler-Splitscreen-Modus mit Trick Attack und Graffiti geben. So wie es aus-

sieht, bleibt sogar der Online-modus in der deutschen Version implementiert. Damit können sich dann bis zu vier Spieler im Internet oder über iLink-Kabel messen. Das Spiel hätte aber den Namen *Tony Hawk's Pro Skater* nicht verdient, hätte es nicht den passenden Soundtrack. Auch diesmal werden wieder die E-Gitarren bekannter Heavy-Metal-Bands im Hintergrund kreischen. Wer das genau sein wird, steht noch nicht fest – die Songliste soll Anfang Oktober bekannt gegeben werden.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT TONY HAWK 3

Hersteller:	Activision
Genre:	Skateboarding
Spieler:	1-4 (Internet/Netzwerk)
Sprache:	Englisch
Termin:	4. Quartal

Internet: www.activision2.com/tony_hawk

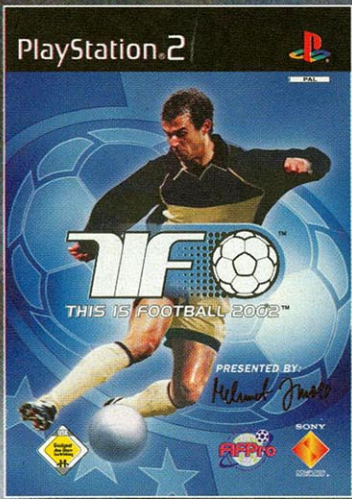
Savegame	Entwickler
Ja	Neversoft
Umfang	Datenträger
9 Umgebungen	DVD

FINSCHÄTZUNG

SUPER

„Die Legende rollt wieder! Tony Hawk lässt sich die Trendsportkrene so schnell nicht entziehen.“

PlayStation 2



ES KANN NICHT NUR EINEN GEBEN.

Schlüpf in die Haut der Fußballgötter. Lass dich von der Gänsehautatmosphäre der legendären Arenen mitreißen und von den Schlachtgesängen der Fans nach vorne peitschen. Bei This is Football 2002 hast du eine Stammplatzgarantie in 320 Club- und Nationalteams. In 33 Wettbewerben kannst du dich mit 5000 Spielerpersönlichkeiten messen. Und das absolut realistische Face Modelling lässt dich mit 200 Stars verschmelzen. Auch wenn du im Fußball schon alles erreicht hast, hier findest du den ultimativen Kick.



TBWA FRANKFURT

PlayStation 2
THE THIRD PLACE



PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.) www.DE.playstation.com



Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. © 2001 Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved. The names and brands of FIFPro and its Member Associations are trademarks of FIFPro and/or its Player Associations. is a trademark of the International Association of Football Players Unions.

World Rally Championship

World Rally Championship rüstet sich für den **Startschuss.**

Rallyfahrer sind schon ein komisches Volk. Mit Autos, die eher an den Fuhrpark eines tuningfanatischen Gebrauchtwagenhändlers erinnern, beginnen ihre Rennen dort, wo normalerweise die Fahrt endet. Was dann am Ende im Ziel steht, sorgt bei den Mechanikern für schlaflose Nächte und treibt jedem Fan gepflegter Unterbodenwäsche die Tränen in die Augen. Bisher gehörte das Rallye-Rennngeschehen auf der PS2 eher zu den vernachlässigten Genres. Verständlich, da

man allein unterwegs ist, hängt der gesamte Spielspaß an der Streckenführung und der Fahrphysik. Wird da geschlampt, verkommt die naturnahe Raserei schnell zum Ausflug in den Verkehrsgarten. Mit der offiziellen FIA-Lizenz wagen sich nun die Evolution Studios abseits der ausgefahrenen Rennstrecken auf die Piste.

DAS AUG FÄHRT MIT
Eines kann man *World Rally Championship* auf den ersten Blick zugestehen: Es sieht großartig aus. Die Autos sind

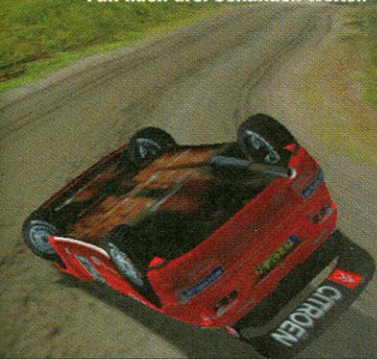
superdetailliert dargestellt. Lässt man die Rennwiederholung laufen, kann man sich nur schwerlich des Eindrucks erwehren, eine Live-Übertragung anzuschauen. Die Piloten stehen dank Motion Capturing ihren realen Vorbildern nur in der Auflösung nach. Der Fahrer hängt mit den Augen an der Piste, während der Navigator ständig die Strecke mit der Karte vergleicht. Dreck und Schlamm werden von den Fahrzeugen regelrecht angezogen, so dass man im Ziel zufrieden und gewiss sein kann, die vormalig



ZIELGERADE
Am Streckenende werden Sie von jubelnden Zuschauern empfangen.



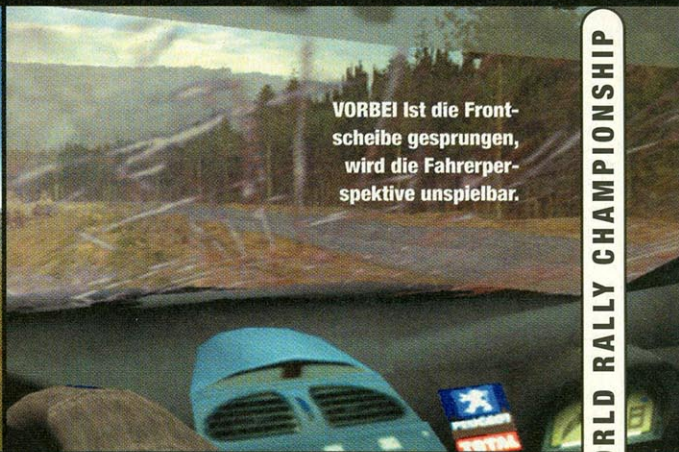
BAUCHLANDUNG Im Gegensatz zur Realität geht es in so einem Fall nach drei Sekunden weiter.



STARTRAMPE Zu großzügig genommene Kurven enden meist mit einem Ausflug in die Botanik.



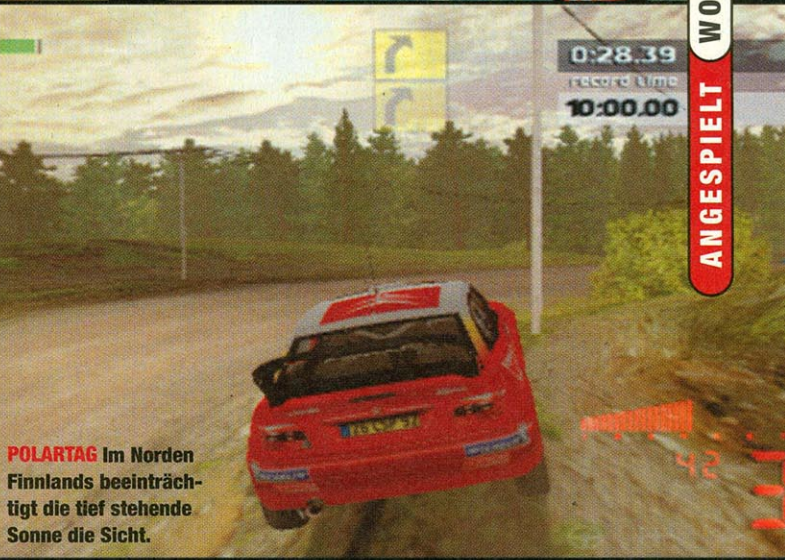
VORBEI Ist die Frontscheibe gesprungen, wird die Fahrerperspektive unspielbar.



auf Hochglanz polierten Autos so richtig schön eingesaut zu haben. Am Streckenrand tummeln sich animierte Tiere und jubelnde Zuschauer, was für die richtige Rennatmosphäre sorgt, wenn man vorbeirast. Leider ist die Bewegungsschleife relativ kurz. Wer also vor einer Tribüne hält, um sich feiern zu lassen, wird schnell feststellen, dass ihm dort lediglich eine Horde Hampelmänner zujubelt. Presse-Hubschrauber und Beobachter-Flugzeuge sorgen für Bewegung am ansonsten noch etwas statischen Himmel.

PFAD DER TUGEND

Da sich die Strecken nicht nur an den originalen Pisten orientieren, sondern auf Satellitendaten basierend nachgebaut wurden, müssen Sie sich während des Spiel durch 700 bis 1.000 Kilometer Dreck und Staub fressen. Dankenswerterweise können Sie nach jeder der 96 Etappen, in die sich die 14 Strecken gliedern, speichern. Langweilig wird die Raserei schon deshalb nicht, weil auf vier Kontinenten gefahren wird, die völlig verschiedene Rennbedingungen aufweisen. Die Reifen Ih-



POLARTAG Im Norden Finnlands beeinträchtigt die tief stehende Sonne die Sicht.

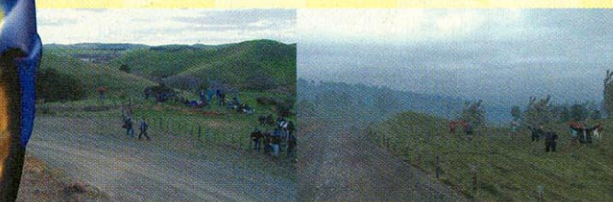
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
ANGESPIELT

INFO ORIGINAL UND FÄLSCHUNG

Nah am realen Vorbild

Zielsetzung: so nah am Vorbild wie nur möglich.

Hunderte von Fotos wurden ausgewertet, damit die Welt in allen Details so originalgetreu wie möglich nachgebildet werden konnte. So basieren unter anderem sämtliche Texturen und die Panorama-hintergründe auf Originalfotos. Für die Streckenführung dienten Satellitenaufnahmen der einzelnen Etappen als Vorlage. Hundertprozentig decken sich die Strecken aufgrund der Spielbalance aber nicht.



FOTOREALISMUS Auf den ersten Blick wirkt die rechte Aufnahme wie ein weiteres Streckenfoto.



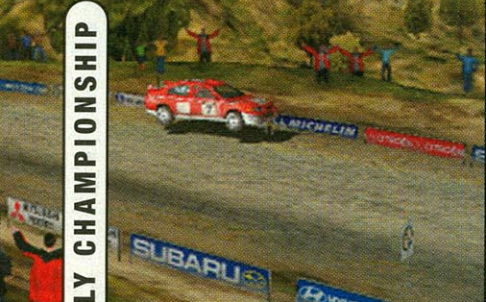
PANORAMAUSBlick Aus den roten Wohnhäusern wurde eine Hütte im Wald. Alles andere ist äußerst ähnlich.

B-NOTE Spektakuläre Stunts vor Publikum bringen logischerweise keine Bonuspunkte.

FRONTALANGRIFF Die Reaktionen der Piloten während der Fahrt sind teilweise spektakulär.

0:39.83

PUNKTLANDUNG Einmal abgehoben, entwickeln Rallyewagen erstaunliche Flugeigenschaften.



res Wagens graben sich so durch Wüstensand genauso wie durch den morastigen Untergrund in der schwedischen Tundra. Natürlich müssen Sie nicht den gesamten Rennzirkus der 2001er-Saison fahren. Bisher sind vier Spielmodi geplant, die Einzelrennen und Probefahrten ebenso enthalten wie eine

Mehrspieleroption per Split-screen.

VON HELDEN UND SCHROTTPRESSEN

Die sieben Rennteams können frei angewählt werden. Allerdings sollten Sie Ihre Entscheidung nicht nur aufgrund persönlicher Sympathien treffen. Die Wagen haben sämtlich ein

eigenes Fahrverhalten und liegen somit je nach Strecke unterschiedlich gut im Rennen. So fährt sich der Peugeot zum Beispiel ausgesprochen spritzig, hat aber dafür eine äußerst nervöse Lenkung. Die Fahrphysik ist realistisch gehalten, schränkt jedoch den Spielspaß nicht ein. Mit ein wenig Übung rutscht man

gekonnt durch die Kurven, ohne allzu viel Zeit zu verlieren. Probleme gibt es noch bei größeren Unfällen. Nach einem Überschlag hängt der Rennbolide oft ziemlich unmotiviert in der Luft. Bei unserer Vorabversion war leider auch das hochgelobte optische Schadensmodell noch nicht integriert. Mehr als geborstene

INFO JEDER GEGEN JEDEN

Die Teams

Für alle, die sich mit der WRC nicht auskennen, erklären wir kurz die Teams und ihre Fahrer.

Mit wem fahre ich da eigentlich? Während die Formel 1 allgemein bekannte Helden mit Popstar-Status besitzt, sind die Piloten der World Rally Championship meist nur eingeschworenen Fans bekannt. Zu Unrecht. Was ein Rallye-Pilot leisten muss, wissen Sie schon nach kurzer Spielzeit. Ein Grund mehr, zu erfahren, wer da hinter dem Lenkrad sitzt und mit 300 PS durch die Landschaft pflügt.

Ford Martini World Rally Team

Teamchef: Malcom Wilson
Sponsoren: Martini, Vavoline, Telefonica
Auto: Focus RS WRC
Reifen: Pirelli
Fahrer/Beifahrer: Colin McRae/Nicky Grist
Carlos Sainz/Luis Moya
Fracois Delecour/Daniel Grataloup
Internet: www.fordracing.net



FORD FOCUS WRC Zwei-Liter-Maschine mit 300 PS

Mitsubishi Team Ralliart

Teamchef: George Donaldson
Sponsoren: Mitsubishi, Marlboro
Auto: Lancer Evolution VI, Carisma GT
Reifen: Michelin
Fahrer/Beifahrer: Tommi Mäkinen/Risto Manninenmäki
Freddy Loix/Sven Smeets
Internet: www.ralliart.com



LANCER EVOLUTION VI Vier-Zylinder-Maschine mit 298 PS

Team Peugeot Total

Teamchef: Xavier Carlotti
Sponsoren: Total, Clarion, Dark Dog
Auto: 206 WRC
Reifen: Michelin
Fahrer/Beifahrer: Marcus Gronholm/Timo Rautiainen
Gilles Panizzi/Herve Panizzi
Didier Auriol/Denis Giraudet
Internet: www.peugeot.com/sports



206 WRC Zwei-Liter-Maschine mit 300 PS

Skoda Motorsport

Teamchef: Zdenek Janata
Sponsoren: Allianz, Castrol
Auto: Octavia WRC E2
Reifen: Michelin
Fahrer/Beifahrer: Armin Schwarz/Manfred Heimer
Bruno Thiry/Stephane Prevot
Internet: www.skoda-auto.com/sport



OCTAVIA WRC Zwei-Liter-Maschine mit 300 PS

Hyundai Castrol World Rally Team

Teamchef: Paul Risbridger
Sponsoren: Castrol
Auto: Accent WRC
Reifen: Michelin
Fahrer/Beifahrer: Kenneth Eriksson/Staffan Paramander
Alister McRae/David Senior
Piero Liatti/Carlo Cassina
Internet: www.hyundaiwrc.com



ACCENT WRC Vier Zylinder, 16 Ventile und 300 PS

Subaru World Rally Team

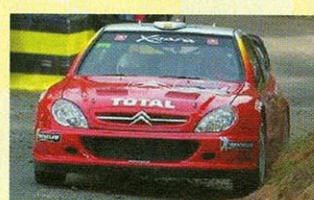
Teamchef: John Spiller
Sponsoren: Subaru, Prodrive
Auto: Impreza WRC
Reifen: Pirelli
Fahrer/Beifahrer: Richard Burns/Robert Reid, Petter Solberg/Philip Mills, Markko Martin/Michael Park, Toshihiro Arai/Glenn Macneall
Internet: www.swrt.com



SUBARU IMPREZA Zwei-Liter-Maschine mit 300 PS

Citroën Sport

Teamchef: Michel Perin
Sponsoren: Total
Auto: Xsara T4 WRC
Reifen: Michelin
Fahrer/Beifahrer: Philippe Bugalski/Jean-Paul Chironi
Jesus Puras/Marc Marti
Thomas Radstrom/Christina Thörner
Internet: www.citroen-sport.com



XSARA T4 315 PS mit vier Zylindern

0:0173

MITTENDRIN Die Fahrer im Cockpit können aus nächster Nähe beobachtet werden.

WÜSTENTOUR
So gerade und breite Straßen werden Sie im Spiel selten finden.



SONNTAGSAHRER
Die Landschaft in Ruhe zu bewundern, ist selten möglich.



ANGESPIELT WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

ANGESPIELT WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	Herbst 2001

Internet: www.scee.com

Savegame Ja	Entwickler Evolution Studios
Umfang 96 Etappen	Datenträger DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Dank Strecken und Fahrverhalten ein Tipp für jeden Rallye-Fan und aufgrund der Optik für jeden interessant.“

PHILIPP ROHWEDDER

Scheiben und geplatze Rücklichter gibt es nicht zu sehen, selbst wenn die Lenksäule schon völlig verbogen ist und das Getriebe größtenteils ins Leere greift. Physikalisch funktioniert aber schon alles und es macht durchaus Spaß, sich mit kochendem Kühlwasser und gebrochener Achse die letzten Kilometer bis ins Ziel durchzukämpfen. Was das Tuning und die Reparatur der Wagen anbelangt, so wird es rund 150 Parameter geben, die die Leistung des Fahrzeugs beeinflussen. Auf 20 davon werden Sie selbst Einfluss nehmen können. Wie das

genau vonstatten geht, war anhand der Preview-Version noch nicht ersichtlich.

ANSICHTSSACHE

Wie Sie Ihren Wagen letztendlich durch die Landschaft bugisieren, bleibt Ihnen überlassen. Allerdings konnte perspektivisch bis jetzt nur die Verfolgerkamera überzeugen. Das wirklichkeitsnah nachgebaute Cockpit sieht zwar fantastisch aus, ermöglicht aber nur einen eingeschränkten Blick auf die Strecke. Hinzu kommt, dass man dem Blick des Fahrers folgt, der sich sehr hektisch umschaut und Abgründe häu-

fig übersieht. Die Piste zu verlassen, ist leider nicht allzu spektakulär, denn abseits der Wege hört der Spaß auf. Nach drei Sekunden wird man auf die Strecke zurückgestellt und Fahrten über einen Abhang in die Tiefe verursachen teilweise weniger Schaden als eine Kollision mit der Leitplanke. Für die noch vorhandenen kleinen Unstimmigkeiten entschädigt aber der Replay-Modus. Wer sich nach der Fahrt zurücklehnt und die Wiederholung betrachtet, weiß eines genau: *World Rally Championship* ist Rallyevergnügen in Reinform.

PHILIPP ROHWEDDER

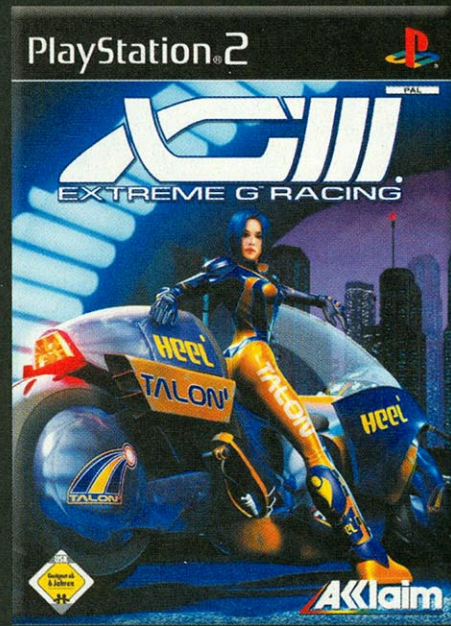
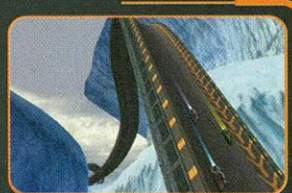
Abartig Kurven Bestzeit
Delikt Energie Genialität

Wahnwitz

Phase One

Schub Turbo
Treffter Wahnsinn
Harbor Trauer
Schockierend
Rekordjagd
Starcom Wolkenkratzer Phantastisch Schildkonverter Tödlich
Waffenkonverter
Schallmauer Terranova
Schatten Tiefe Saison
Teamgeist Schildbooster Sternschnuppe
Tod Pasiphae 6
Sexy Waffen
Realität
Schwerkraft
Sprung Palus
Tundaria Rauch
Splitscreen Vixen
Spezialeffekte
Raketen Verlierer
Speed Wut Risiko
Siris Stärke
Railgun Verrückt
SOS Nebel Oceania
Canyon Verdegand
Verbot Nervenkitzel
Naturtalent Pyramiden
Punkte Sackgasse
Pokal Sichtweite Talon
Pulsierend Rubidium
Style PS Schwindelgefühl
Zeitfahren Zukunft
PlayStation® 2
Qualifikation Rosarot
Kick Muo Sonnenuntergang Treibstoff

ACCLAIM EXTREME G RACING



Acclaim

EXTREME-G 3™ and Acclaim® © 2001 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Acclaim Studios Cheltenham. All rights reserved. PlayStation®2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Änderungen und Irrtümer vorbehalten. VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergerring 20, 81677 München, Deutschland.

PlayStation®2

EINE NEUE WELT

EIDOS
INTERACTIVE

CORE

PlayStation®2



EIN NEUER HELD

(OPM2 07/01)

"EIN UNGEWÖHNLICHES SPIELPRINZIP
IN EINER, TRAUMHAFTEN COMIC-
OPTIK: DAS WIRD BESTIMMT EINES
DER HIGHLIGHTS IM HERBST 2001!"

(PLAYZONE 07/01)

"HERDY GERDY IST EINE FRISCHE
WALDBRISE IM HIGHTECH-MOLOCH
DER VIDEOSPIELE! EINSCHÄTZUNG:
SEHR, GUT."

(PLAYERS 07/01)

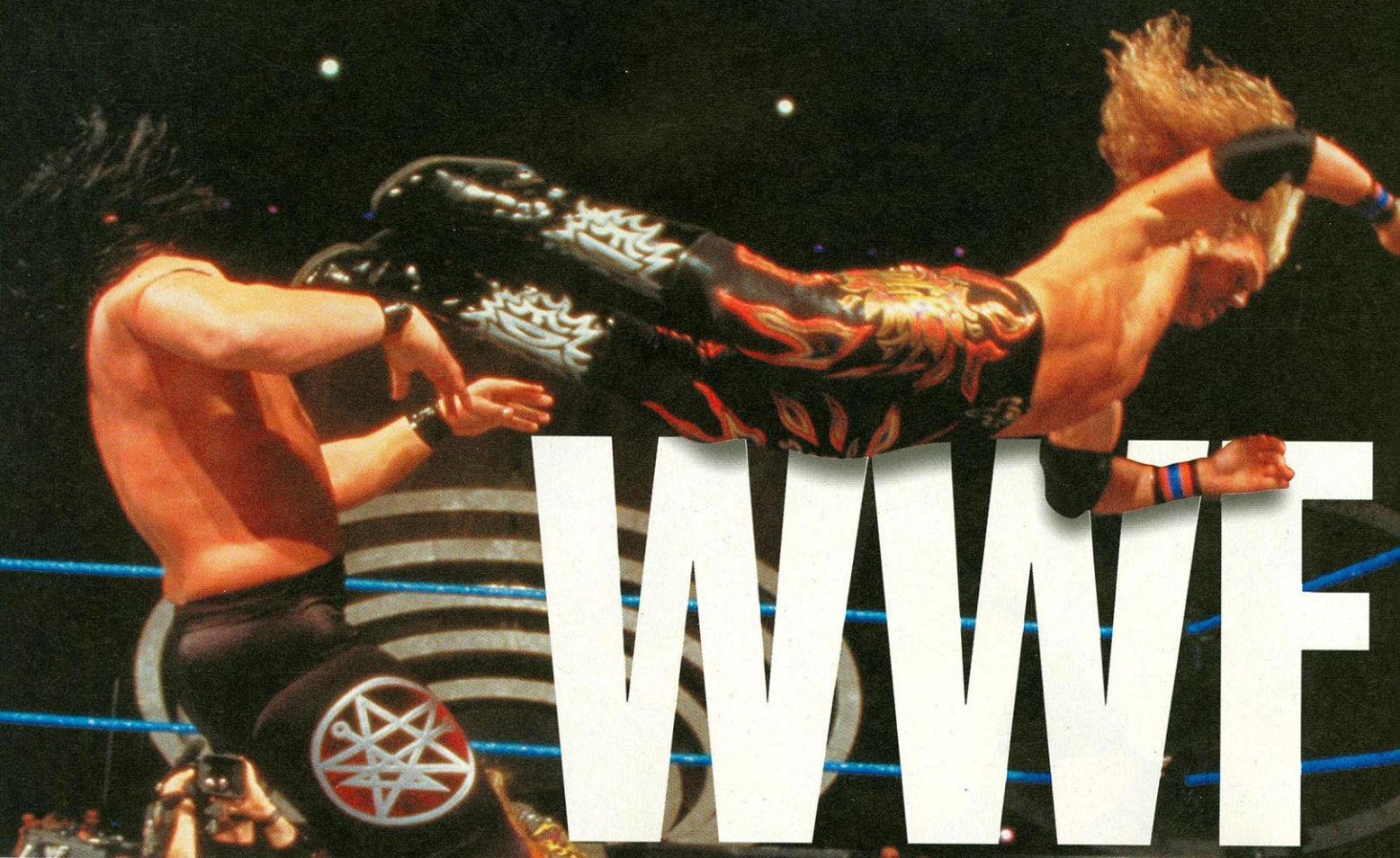
"NEBEN DER HERVORRAGENDEN
GRAFIK, DIE SELBST EINEN "RAYMAN"
NEIDISCH
MACHT, ÜBERZEUGT VOR ALLEM DAS
NEUARTIGE SPIELPRINZIP."

PlayStation 2



HERDY GERDY

EIDOS



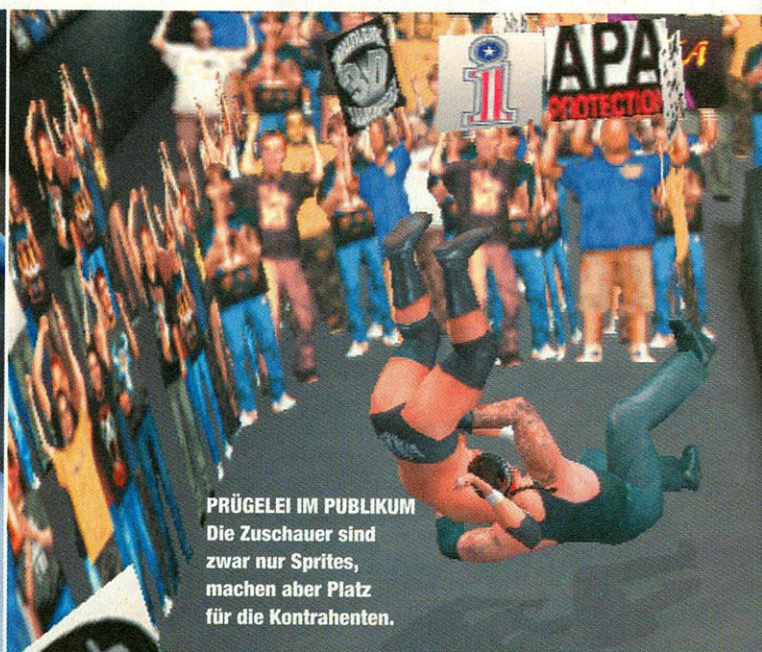
SmackDown!

Just Bring It

Endlich konnten wir das neue **Wrestling-Spiel** von THQ ausführlich anspielen!



GANZ NAH DRAN Die Kameraperspektiven setzen die typischen Bewegungen der Stars perfekt in Szene.



PRÜGELEI IM PUBLIKUM Die Zuschauer sind zwar nur Sprites, machen aber Platz für die Kontrahenten.

Der „vielschichtige“ Wrestler-Editor

Beim Wrestler-Editor nutzt Yuke's die größeren PS2-Memorycards gut aus: Das neue Schichten-System macht das Aussehen selbst erstellter Wrestler noch individueller!

Neben dem Create-A-Stable-Modus (bis zu fünf Wrestler können eine Art Clique bilden) und dem Create-A-Taunt, bei dem Sie neue Jubelposen aus einzelnen Animationen zusammenstellen, gibt es bei *Just Bring It* natürlich auch wieder den Create-A-Superstar-Modus. Der wichtigste Unterschied zu den Vorgängern ist dabei das Layer-System: So können Sie zahlreiche Schichten von Tattoos, Kleidung oder Beschriftung selbiger übereinander legen (mit beliebiger Durchsichtigkeit), bis der erschaffene Wrestler optisch Ihren Vorstellungen entspricht. Auch können nun grafische Details wie Schriftzüge und Logos ziemlich frei auf den Polygonkörpern bewegt werden. Einzige Einschränkung: Die Anzahl der Schichten ist begrenzt!



WOHIN MIT DEM N? Logos und Buchstaben können überall hin!

FREIE MOVE-AUSWAHL Erstmals gibt's auch Triple-Team-Moves.

CREATE A STABLE Bis zu fünf Wrestler bilden hier eine Art Clique.

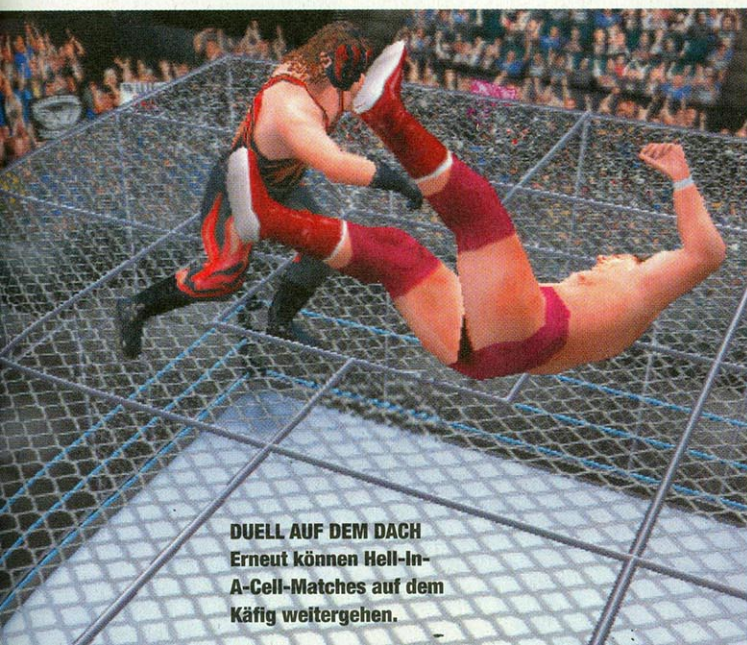
Zuerst bekommt man natürlich einen Eindruck von der grafischen Qualität des Spiels und der ist anfangs recht zwiespältig. Positiv fallen vor allem die tollen Lichteffekte bei den Einmärschen der Wrestler auf. Erstmals in der Serie sieht man die WWF-Stars tatsächlich in gewohnter TV-Manier durch die Halle zum Ring laufen (der Undertaker kommt auf einem Motorrad an den Ring gefahren). Das sieht nicht nur klasse aus, sondern bietet auch endlich die Gelegenheit, die authenti-

schen Einmarschmusiken mal länger zu hören. Die Gesichter der Kämpfer sind zumeist sehr gut modelliert und verfügen über eine gelungene Mimik. Die Körper wirken allerdings ziemlich kantig, die Texturen von nahem unscharf (so manchen Schriftzug kann man nur erahnen und nicht wirklich erkennen) und ein besonderer Schwachpunkt ist die Darstellung längerer Haare. Wieso diese auch auf der PS2 noch als simple Texturen auf flachen Polygonen dargestellt werden und absolut billig nach hinten

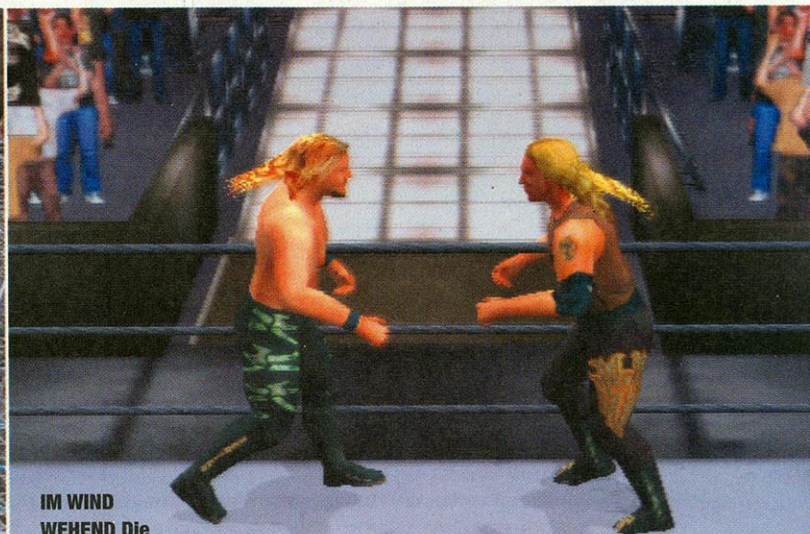
„wehen“, weiß man wohl nur bei Yuke's selbst. Und obwohl es einerseits lobenswert ist, dass die aktuellen Champions ihre Gürtel tragen, hatten wir uns die Texturen darauf nicht ganz so matschig vorgestellt. Auch das Publikum besteht nur aus zappelig animierten Pappkameraden, wobei aber die flüssig bewegten, hochgehaltenen Schilder den Gesamteindruck halbwegs retten. Sobald die eigentliche Action beginnt, sind solche Schwächen aber zum Glück relativ schnell vergessen!

IN BEWEGUNG KLAR BESSER!

Denn selbst die speziellen Kameraperspektiven bei Würfen halten fast immer genug Abstand, dass einem solche Details im Eifer des Gefechts nicht auffallen. Wer direkt im Anschluss noch mal *WWF SmackDown! 2* spielt, der bemerkt den größten grafischen Vorteil: *Just Bring It* läuft mit 60 Frames pro Sekunde superflüssig und degradiert den Vorgänger im Direktvergleich geradezu zur Ruckelorgie! Die Animationen sind dadurch nicht nur flüssiger, sondern

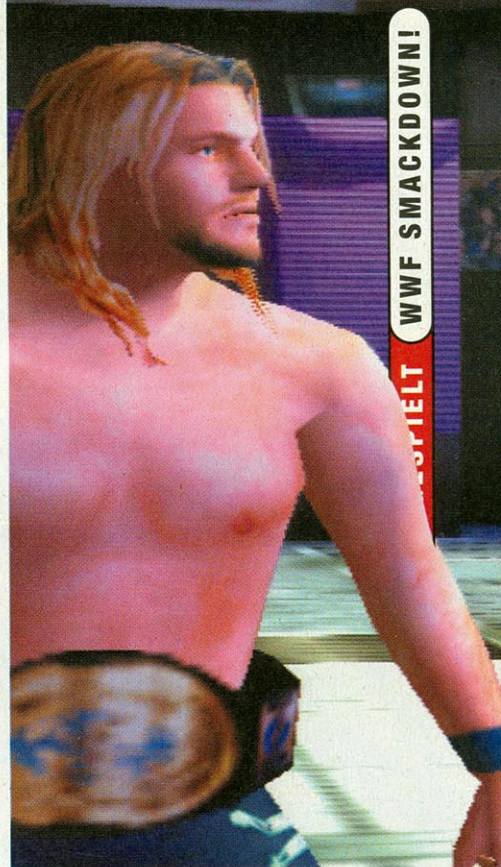


DUELLE AUF DEM DACH Erneut können Hell-In-A-Cell-Matches auf dem Käfig weitergehen.

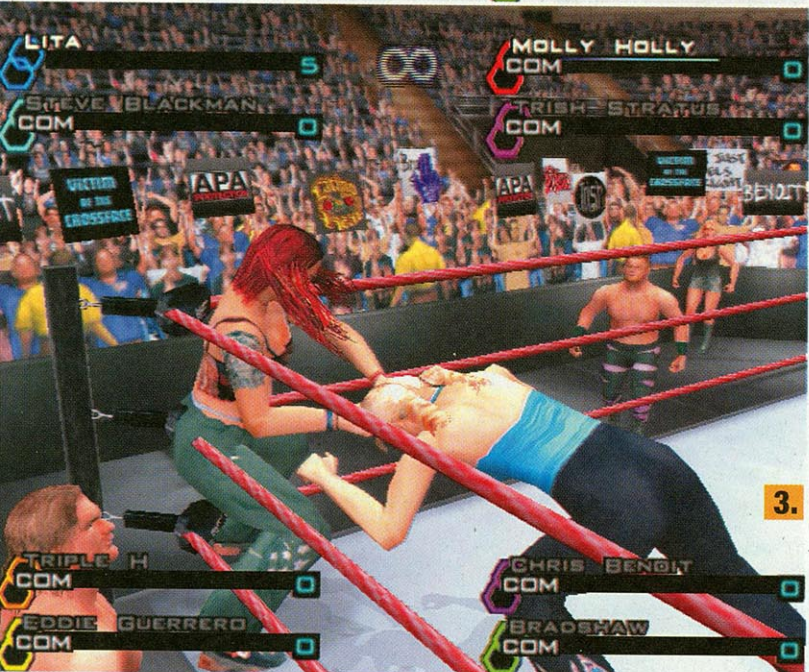


IM WIND WEHEND Die Darstellung von längeren Haaren lässt noch zu wünschen übrig.

WWF WIE IM FERNSEHEN Der Einmarsch in die Arena wirkt dank Original-Musik, Titantron-Videos und Champion-Gürteln sehr authentisch.



WWF SMACKDOWN!



BIS ZU ACHT WRESTLER AUF DEM SCREEN = MEHR ACTION IM RING!

1. Battle Royals mit bis zu acht Leuten, Royal Rumble ohne Ladepausen!
2. Beim Armageddon-Hell-In-A-Cell kämpfen bis zu sechs Leute im Käfig.
3. Sechs Wrestler außen am Ring ermöglichen Lumberjack-Matches.

INFO DIE ROLLE DES UNPARTEIISCHEN

Der Ringrichter-Faktor

Die Referees sind diesmal mittendrin, statt nur dabei!

Der Referee ist bei *Just Bring It* erstmals in der Serie tatsächlich im Ring zu sehen und damit ein entscheidender Faktor bei Matches. Zwar disqualifiziert er niemanden, revanchiert sich bei Angreifern aber mit schnellerem Zählen bei Pin-Versuchen des Gegners. Und Manager sowie Wrestler, die in laufende Matches eingreifen, lenken den guten Mann natürlich von der Arbeit ab. Die Diskussionen und manchmal auch Handgreiflichkeiten zwischen ihm und den unerwünschten Personen sind dabei bemerkenswert realitätsnah animiert.



auch insgesamt realistischer als bei den Vorgängern. Endlich rollen am Boden liegende Wrestler nicht mehr dauernd im Ring herum und hüpfen bei Attacken wie ein Gummiball durch den Ring!

NEUE MATCHES MIT MEHR WRESTLERN

Genial ist die Möglichkeit, endlich mal bis zu acht Wrestler gleichzeitig im Ring zu haben – bis zu vier davon von menschlichen Spielern gesteuert. Speziell Battle Royals und der Royal-Rumble-Modus profitieren hiervon immens, und zudem gibt es endlich keine unterbrechenden Ladezeiten mehr, wenn ein neuer Wrestler in den Ring gerannt kommt. Durch das Mehr an möglichen Wrestlern ergibt der Lumberjack-Modus auch mal Sinn, sechs Leute stehen hierbei um den Ring mit den beiden Kontrahenten herum. Zudem gibt es natürlich Sechs-Mann-Tagteam-Matches und die Anzahl der Matchvarianten wurde gegenüber unserem letzten Bericht sogar noch um „Three Stages Of Hell“ (drei Gimmick-Matches in Folge) und „Armageddon Hell In A Cell“ erweitert – mit bis zu sechs Leuten plus Ringrichter im (oder auf dem) Käfig!

eine für Griffe und eine für Blocks/Konter decken die wichtigsten Moves ab. Was leider noch nicht richtig funktioniert, ist der Story-Modus, in dem man später um Championtitel antreten und diese verteidigen wird. Der Create-A-PPV-Modus des Vorgängers scheint wegzufallen, der Wrestler-Editor ist dagegen sogar schon relativ weit fortgeschritten. Was bisher noch fehlt, aber noch eingebaut werden soll, sind die animierten Polygon-Kommentatoren am Ring. Der gesprochene Kommentar ist aber schon integriert und wirkt ordentlich, auch wenn Tazz und Michael Cole doch wie befürchtet zu Wiederholungen neigen. Wir hoffen, in der nächsten Ausgabe einen Test zu *Just Bring It* zu haben.

MICHAEL PRUCHNICKI

ANGESPIELT WWF SMACKDOWN!

Hersteller:	THQ
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Sprache:	Englisch
Termin:	Anfang November

Internet: www.thq.de

Savegame	Entwickler
Im Story-Modus	Yuke's
Umfang	Datenträger
35+ Wrestler	DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Mehr los im Ring: Nicht perfekt, aber trotzdem ein würdiger Kandidat für den vakanten PS2-Champion-Titel!“

sei unfair



Axis Pad
Metallic Gehäuse



Interceptor
Das Allround PS2® Gamepad



StormChaser™
Das PS2® Luxus-Gamepad



Blue Thunder™
Das PS2® Luxus-Lenkrad



Unsere PS2® Controller haben drucksensible, analoge Tasten

Info-Line: 0180-512 5133 (DM 0,24/Min.)

INTERACT
www.interact-europe.com

Marty McFly
hat's vor-
gemacht:
Skaten ohne
Bodenkontakt!

AirBlade

Genau wie das Hoverboard aus *Zurück in die Zukunft 2* ist auch die so genannte AirBlade aus dem gleichnamigen Spiel der Criterion Studios ein schwebendes Skateboard. Schon mit *Trick-Style* für Dreamcast und PC hatten die Entwickler sich an einem Spiel zu diesem faszinierenden Gerät versucht – noch vor dem sensationellen Erfolg von *Tony Hawk's Pro Skater*! Um sich zusätzlich von den bisherigen Skateboard-Spielen abzuheben, hat man *AirBlade* sogar mit einer Story versehen, aus der sich neue Ziele innerhalb der

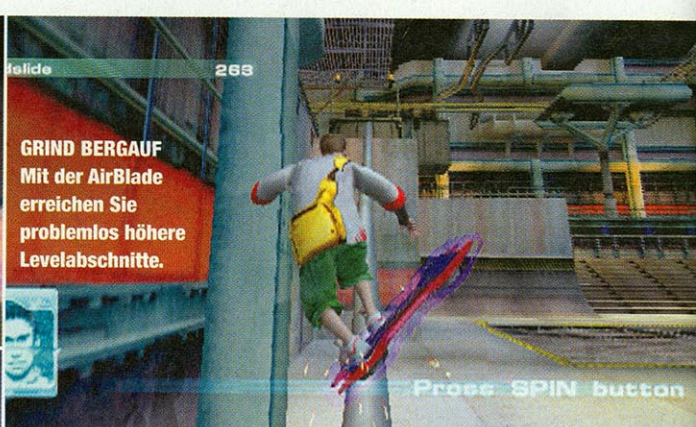
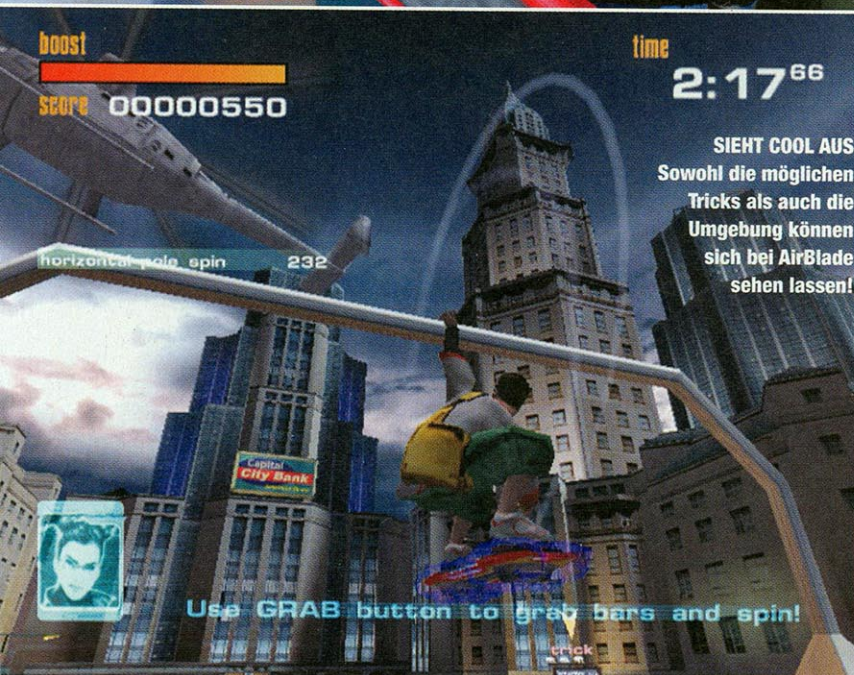
Levels ergeben: Der Ölkonzern GCP hat seinen Mitarbeiter Oscar Renton entführt, um ihn zur Herausgabe seiner neuen Erfindung zu zwingen – eben der AirBlade! Sie schlüpfen in die Rolle seines Freundes Ethan, der im letzten Moment eingreift und erst mal mit dem Superbrett flüchtet – als Nächstes steht die Rettung des Erfinders an!

IN DER LUFT STATT AUF ROLLEN

In der Praxis bietet so ein Hoverboard natürlich etliche Vorteile gegenüber dem normalen Skateboard. Reibung ist

kein Problem, so dass Grinds praktisch ewig dauern können, auch das Bergauf-Grinden ist damit prinzipiell kein Problem. Ethan kann sich dabei nicht nur – wie bei Segas Genrebeitrag *Jet Set Radio* – an fahrenden Autos festhalten, sondern auch um Laternenpfähle herum-schwingen oder mithilfe von Stangen in die Luft katapultieren. Zudem kann die AirBlade während der Tricks auch als Waffe benutzt werden – in der Praxis schaltet Ethan so GCP-Wächter aus oder zerstört Wanted-Werbeschilder mit seinem Konterfei. Die Aufgaben innerhalb der Levels sind dabei re-

lativ linear abzuarbeiten, im Gegensatz zu *Tony Hawk* müssen sie daher auch alle in einem Anlauf erledigt werden. Zwischendurch gibt's Zwischen-sequenzen mit Sprachausgabe, wobei die Figuren noch etwas Feinschliff und vor allem Lippenbewegungen zur Sprachausgabe vertragen könnten. Ansonsten sieht *AirBlade* eigentlich sehr gut aus, die Ruckeleinlagen in späteren Levels sind jedoch bisher noch recht heftig – der mittlerweile mit konstanten 60 fps laufende erste Level zeigt aber, dass die Entwickler an dem Problem arbeiten. Die Musik ist eine



ebenso treibende wie passende Mischung aus Rock und Hip-Hop, wobei die plumpen Texte teilweise schon etwas nerven können („Fly through the air like you just don't care“ – schnarch!).

NOCH RUCKELT'S

Letztendlich spielt sich *AirBlade* bisher nicht so einzigartig, wie man vielleicht denken könnte, aber doch zumindest grundsollide. Durch Ausführen von Tricks kann man einen speziellen Turboboost aufladen und so kurzfristig mit Höchstgeschwindigkeit durch die Levels rasen. Lange Trick-combos wie bei *Tony Hawk* sind weniger gefragt und in der Praxis erweist es sich bisher auch als etwas problematisch, das richtige Timing für Tricks ohne Bodenkontakt zu finden. Sollten die Criterion Studios bis zum Release die stellenweise noch ziemlich ruckelige Grafik durchgehend flüssig bekommen, wird *AirBlade* auf jeden Fall eine interessante Alternative zu *Tony Hawk's Pro Skater 3*.

MICHAEL PRUCHNICKI

INFO EINFALLSREICHE MEHRSPIELERMODI

Mehr Multiplayer-Spaß

An Ideen mangelt es den Entwicklern nicht: Nicht nur das Brett ist mal was anderes, auch die Mehrspielermodi von *AirBlade* sind recht originell geraten!

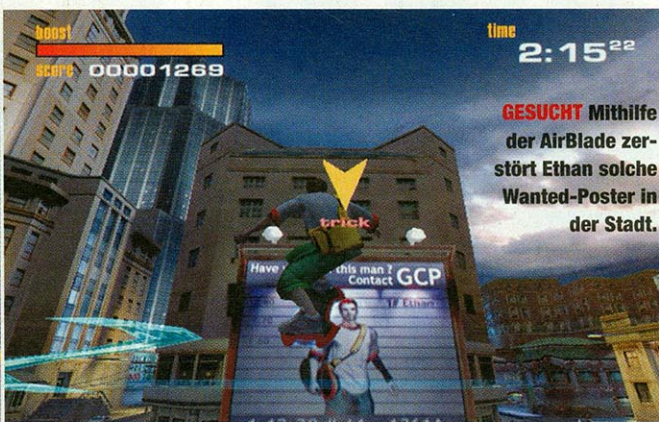
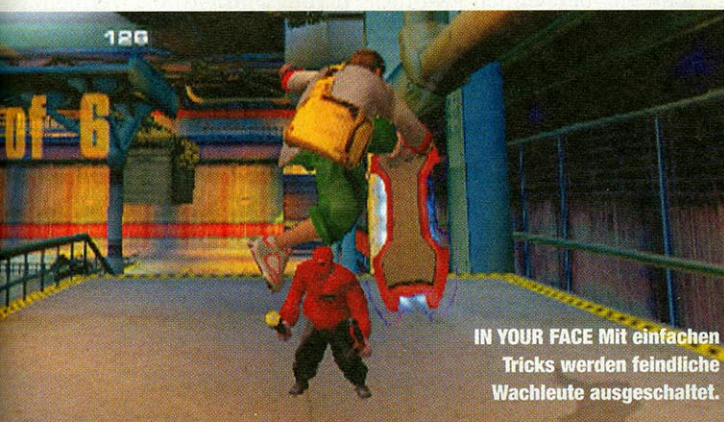
Neben dem normalen Kampf um die höchste Punktzahl können zwei menschliche Spieler hier im Show-off-Modus drei Balken über den besseren Spieler entscheiden lassen – gemessen werden dabei die Tricks, Grinds und Airs. Recht schnell hektisch wird's im Trick-List-Modus – hier gibt das Spiel grob einen Trick vor (etwa eine 4er-Combo oder einen Grind für bestimmte Zeit) und der zuerst erfolgreiche Spieler bekommt einen Punkt gutgeschrieben. Im Party-Modus spielen bis zu acht Spieler hintereinander um die höchste Punktzahl – im Gegensatz zu den anderen Splitscreen-Modi skatet man dabei alleine auf dem vollen Bildschirm.



SNELL HANDELN Wer zuerst den vorgegebenen Trick schafft, bekommt in diesem Modus den Punkt.



EINER NACH DEM ANDEREN Im Party-Modus wechseln sich bis zu acht Spieler ab, die Punktzahl entscheidet.



ANGESPIELT AIRBLADE

Hersteller:	Sony
Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2 gleichzeitig
Sprache:	Deutsch
Termin:	November

Internet: www.criterionstudios.com

Savegame Ja	Entwickler Criterion Studios
Umfang 5 Levels	Datenträger CD

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Recht lineare Trendsport-Variante, deren hübsche Grafik hoffentlich noch flüssiger laufen wird.“

Half-Life

Nachdem Half-Life auf dem PC langsam in die Jahre kommt, erscheint es nun

runderneuert auf der PS2.

Wissenschaftler generell sind nicht gerade das, was man als tödliche Kampfmaschinen bezeichnen würde. Allerdings wachsen Menschen in Extremsituationen mitunter über sich hinaus. So auch Gordon Freeman. Als im Black-Mesa-Komplex ein Experiment fatal danebengeht und durch ein Dimensionstor Alienhorden in die Anlage eindringen, gibt es für ihn vorerst nur ein Ziel: überleben. Das gestaltet sich schwieriger, als ohnehin anzu-

BLAUMANN Auf Sicherheitspersonal treffen Sie immer wieder.



ERFRISCHUNG Auch Wissenschaftler wissen ein kühles Getränk zu schätzen.



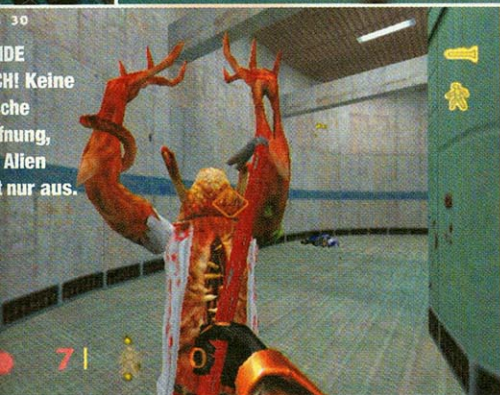
nehmen, da Sie mit den Monstern im Rücken direkt in die Arme einer Eingreiftruppe gejagt werden, welche die Forschungseinrichtung vernichten und alle Zeugen eliminieren soll. Eh Sie sichs versehen, stehen Sie zwischen allen Fronten. Zumindest war es bisher so. In der PS2-Version gibt es nun den so genannten Decay-Modus, in dem Sie per Split-screen zu zweit auf Alienjagd gehen können. Für Einzelspieler bietet *Half-Life* mehr als pure Action. Das Spiel besitzt

BASEBALL Jetzt gilt es, das Monster im Flug zu erwischen.





MATSCH Dank Schrotflinte bleibt vom Angreifer nur Alienbrei übrig.



IDE
CH! Keine
che
fnung,
Alien
nur aus.



RETTUNGSKRÄFTE
In vielen Fällen kommt jede Hilfe zu spät.

eine relativ hohe Rätseldichte, wobei es nicht nur darum geht, Schalter umzulegen. Vielmehr muss immer wieder die direkte Umgebung in die strategischen Überlegungen einbezogen werden. Viele Zwischengegner sind mit direktem Beschuss gar nicht zu töten. Für das restliche Kropfzeug steht Ihnen ein erlesenes Waffenarsenal von Armbrüsten bis hin zu Raketenwerfern zur Verfügung, was allerdings erst einmal zusammengetragen werden muss. Vorsicht ist selbst bei der

besten Bewaffnung geboten. Die Gegner verfügen über eine recht ordentliche KI und haben meist Besseres zu tun, als Ihnen vor die Flinte zu springen. Wenn sie es tun, sieht das ziemlich gut aus. Alle Animationen und Bewegungsabläufe wurden, wie bereits berichtet, gründlich überarbeitet. Die Version, die uns jetzt zur Verfügung stand, ist längst nicht mehr so bunt wie die auf der E3 gezeigte. Performance-Probleme gibt es aber nach wie vor. Wie viele Shooter auf der PS2

krankt auch *Half-Life* an der Steuerung. Ein Gamepad ersetzt Maus und Tastatur nur bedingt. Nach einiger Zeit hat man Gordon aber fest im Griff. Der viel gelobte Mehrspielermodus ließ sich so natürlich nicht auf die PS2 konvertieren. Neben der oben erwähnten Decay-Variante gibt es noch einen Deathmatch-Modus über Split-screen. Die Option, dass KI-Kameraden für menschliche Spieler einspringen, wird wohl leider nicht zur Verfügung stehen.

PHILIPP ROHWEDDER



BLITZABLEITER Immer wieder materialisieren sich Gegner genau vor Ihnen.



HORRORVISION
Die kleine Pistole hilft nicht wirklich gegen die anstürmenden Horden.

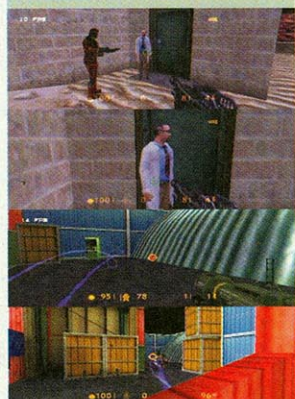
NAHKAMPF Die Wachmänner haben keine Chance.

INFO DEATHMATCH

Angriff!

Mehrspielerduelle gestalten sich schwierig auf der PS2

Statt wie bisher geplant, wird der Deathmatch-Modus nun doch nur für zwei Spieler ausgelegt sein. Grund ist der enorme Leistungsabfall der PS2 bei einem vierfach geteilten Bildschirm. Schon im Splitscreen ruckelte es teilweise stark. Bleibt nur die Frage, ob es zu zweit überhaupt Spaß macht. Zwar sind die Levels nicht so riesig und man ist dank geteiltem Bild immer über die Position des Gegners informiert, aber gerade das birgt Gefahren. Überraschungsangriffe sind so jedenfalls nicht möglich. Sieger ist letztendlich, je nach Einstellung, wer innerhalb einer bestimmten Zeit mehr Kills oder früher ein festgesetztes Kill-Limit erreicht hat.



SCHLAGABTAUSCH Wer sich wo befindet, ist natürlich immer offensichtlich.

ANGESPIELT HALF-LIFE

Hersteller:	Vivendi
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	Mitte November

Internet: www.half-life.de/ps2/

Savegame	Entwickler
Ja	Sierra
Umfang	Datenträger
Ca. 35 Stunden	CD

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Runderneuert sieht Half-Life gut aus und dank neuer Levels gibt es mehr als einen Grund, es erneut durchzuspielen.“

ALONE IN THE DARK™

THE NEW NIGHTMARE

Believe in the Light and you will be strong in the Dark.

Bruno Bonnel presents Edward Carnby and Aline Cedrac in an Infogrames Production and a Darkworks Game "Alone in the Dark".

In Association with Spiral House Ltd., Sound by: Miles Soundsystem, Story based on the "Cthulhu-Myth" by H.P. Lovecraft

www.aloneinthedark.com



Maniac 7/01



OPM 7/01



playPlayStation
6/01



Players 7/01



PlayStation2
7/01



PS Gamer



PSG 6/01



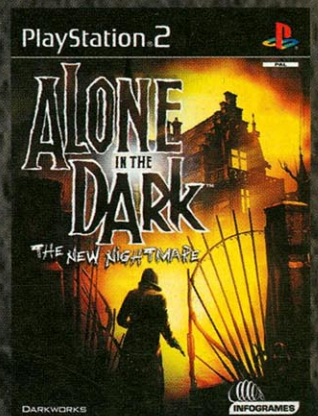
Bravo
ScreenFun Nr.6

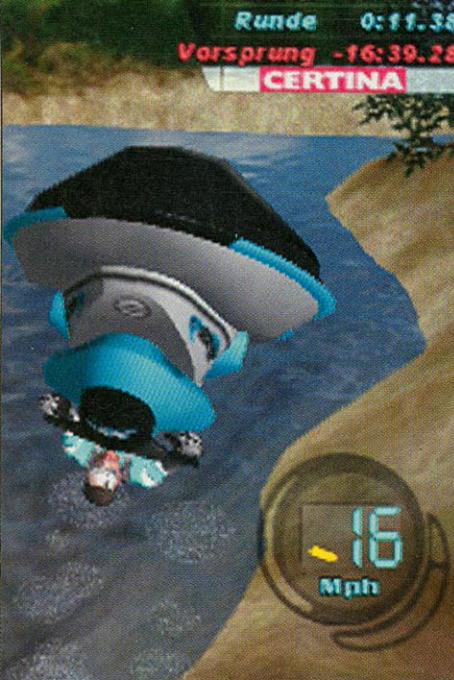
© INFOGRAMES 2001 Alone in the Dark is a trademark of INFOGRAMES, developed by Darkworks. Adapted and converted for the PS2 by Spiral House Ltd. "PlayStation2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Piesker.Krüger. Werbeagentur GmbH

PlayStation 2

"DER BRILLANTE
HORROR-SCHÖCKER
FÜR PS2" OPM 10/01

DARKWORKS
VIDEO GAME DEVELOPMENT STUDIO





HOCH HINAUS Wellenreiten ist nur die halbe Miete – Sprünge gilt es auch zu beherrschen!

SnashDown



Im klammen November fliegt Sie Infogrames in die angesagtesten **Wassersportgebiete** des Erdballs.





WIR MACHEN DEN WEG FREI
Schwimmende Objekte lassen sich von den Booten beiseite schieben.

DUNSTIG
Im Splitscreen-Modus verdichtet sich der Hintergrundnebel beträchtlich.

Wenn man ein paar Bildschirm-Runden um den Maui-Kurs gedreht hat, mit seinem SeeDoo über Sandbänke geschlittert ist und vielleicht beim Sprung über die erste Rampe eine Palme geküsst hat, ist der herbstliche Nieselregen vor dem Fenster vergessen. Die Wasser-Strecken, die Sie nach ein paar Trainingslektionen unsicher machen dürfen, reichen von Hafenbecken, Sümpfen und venezianischen Kanälen bis zu pazifischen Riffen, Buchten und Binnenseen. Den Großteil müssen Sie erst im Karriere-Modus freischalten, neue Teamkollegen nach und nach anheuern. Die Minimotorboote in den Griff zu bekommen, erfordert Übung, wobei es weniger auf den Umgang mit dem Gas-Button ankommt als vielmehr auf die richtige Neigung des Analog-Sticks. Verlagern Sie auf der Geraden das Gewicht des Fahrers nach hinten, so gewinnt das Boot an Tempo; um enge Kurven zu nehmen, sollten Sie die Schnauze des SeeDoos ein Stück eintauchen, um sich darauf zu drehen. Nach demselben Prinzip können Sie Schwung holen, um Ihr Vehikel kurzzeitig unter Wasser zu drücken beziehungsweise in die Luft zu reißen.

FLEISSARBEIT

Im Flug haben Sie Gelegenheit, durch einfache Tastenkombinationen Stunts auszulösen. Wer unterwegs regelmäßig Kunststücke zum Besten gibt, wird mit Geschwindigkeits-Upgrades belohnt, die den Unterschied zwischen kalter Gischt-Dusche und Siegetreppchen ausma-

chen können. Haben Sie es satt, in Einzelrennen oder Geschwindigkeitswettbewerben der Ideallinie hinterherzujagen, dann dürfen Sie im Free-Ride-Modus jenseits der Streckengrenzungen auf Entdeckungstour gehen. So gut wie alle Hintergrundobjekte lassen sich überspringen, untertauchen oder beiseite rammen und geben oft Wege zu versteckten Abschnitten und Extras frei. Begleitet vom Johlen der Fahrer und fetzigen Punkrock-Stücken, macht der Titel nach erster Eingewöhnungszeit eine Menge Spaß. Die bemerkenswerte, wenn auch nicht perfekte Wellenphysik und -optik fordert allerdings noch ihren Preis hinsichtlich der Framerate. Wenn die Verkaufsversion nicht um einiges flüssiger läuft, wird der Wave Race-Nachahmer für die PS2 den Sprung von „Gut“ zu „Sehr gut“ mit Sicherheit nicht packen.

STEFANIE SCHETTER

ANGESPIELT SPLASHDOWN

Hersteller: Infogrames
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-2
Sprache: Deutsch
Termin: 8. November

Internet: www.infogrames.de

Savegame Nach Rennen
Entwickler Rainbow Studios
Umfang 18 Kurse
Datenträger CD

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Die künstlichen Wellen sehen gut aus und fühlen sich prima an. Nur rollen sie noch etwas stockend.“

INFO DAS VORBILD: WAVE RACE

Gut geklaut ist schon halb gewonnen

Mit **SplashDown** zaubert Infogrames den Sony-Fans quasi ihr „eigenes“ Wave Race auf die Konsole.

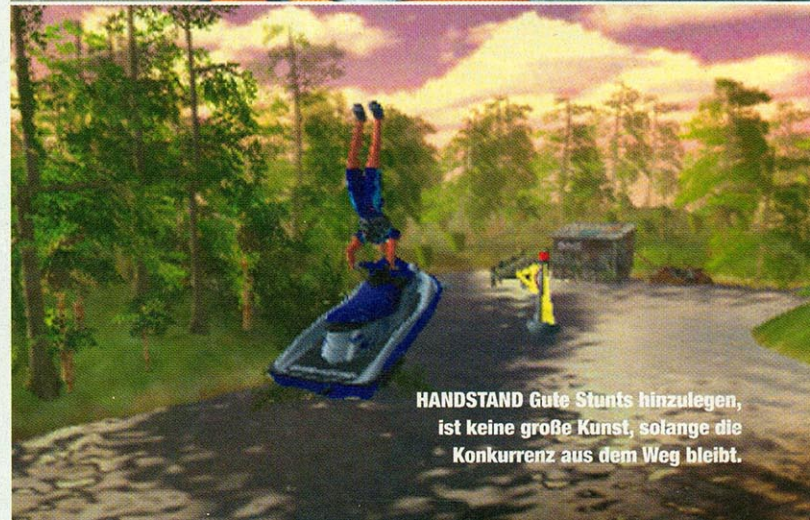
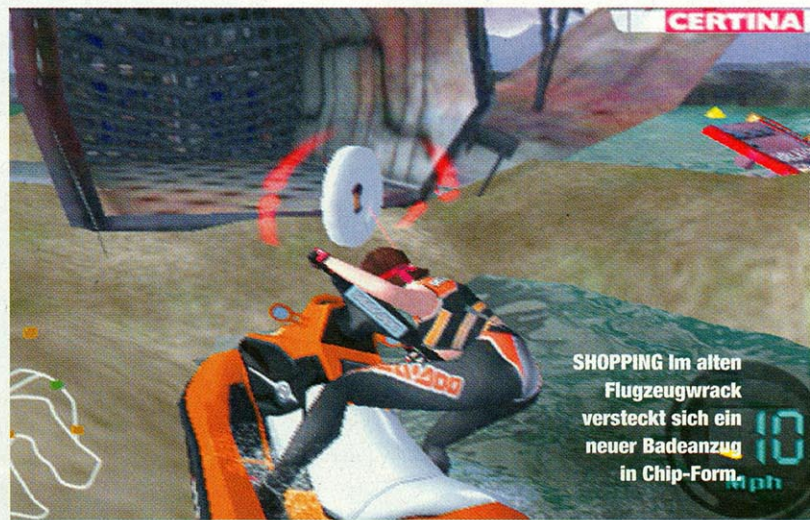
Mit *SplashDown* kupfern die Rainbow Studios eigentlich einen Verkaufshit aus dem Hause Nintendo ab. Bereits 1992 erschien der erste Motorboot-Racer der Reihe für den Game Boy, vier Jahre später räumte die Nintendo-64-Umsetzung des Titels Bestnoten für seine tolle Wasserdarstellung ab. Zum Launch des GameCube will Nintendo mit *Wave Race: Blue Storm* an den Erfolg des N64-Hits anknüpfen. Und so gut die künstlichen Wellen in *SplashDown* auch aussehen mögen, den transparenten Wellen und Spiegeleffekten aus den ersten *Blue Storm*-Trailern können sie – buchstäblich – nicht das Wasser reichen. Auf unserer aktuellen DVD finden Sie im Special-Bereich bewegte Bilder zur soeben in Japan erschienenen GameCube-Version.



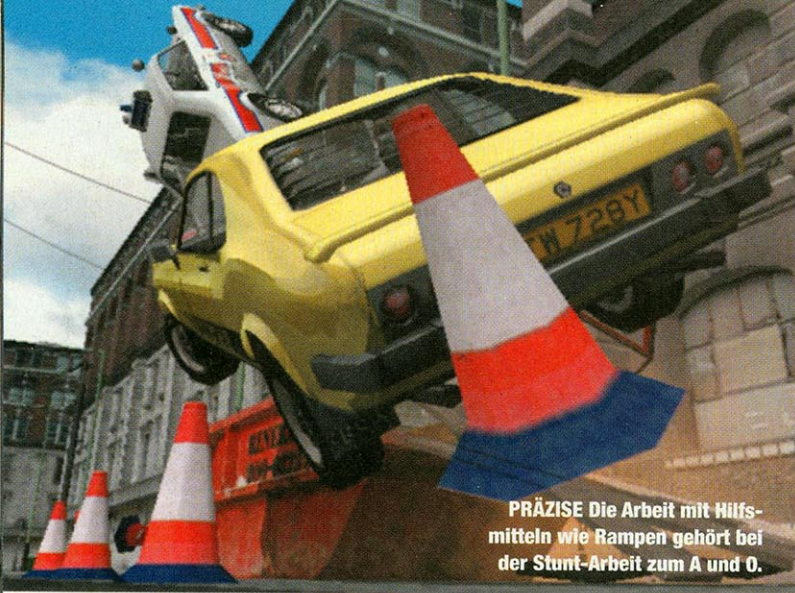
1996 Wave Race 64 gehört zu den N64-Spaßgaranten.



2001 Auf dem GameCube geht die Wasserschlacht weiter.



ANGESPIELT SPLASHDOWN



PRÄZISE Die Arbeit mit Hilfsmitteln wie Rampen gehört bei der Stunt-Arbeit zum A und O.



PANORAMAFLUG Was wäre ein Besuch in London ohne einen kleinen Rundflug über der Themse?

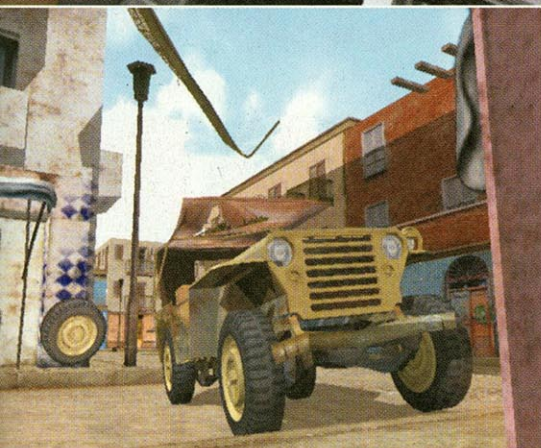
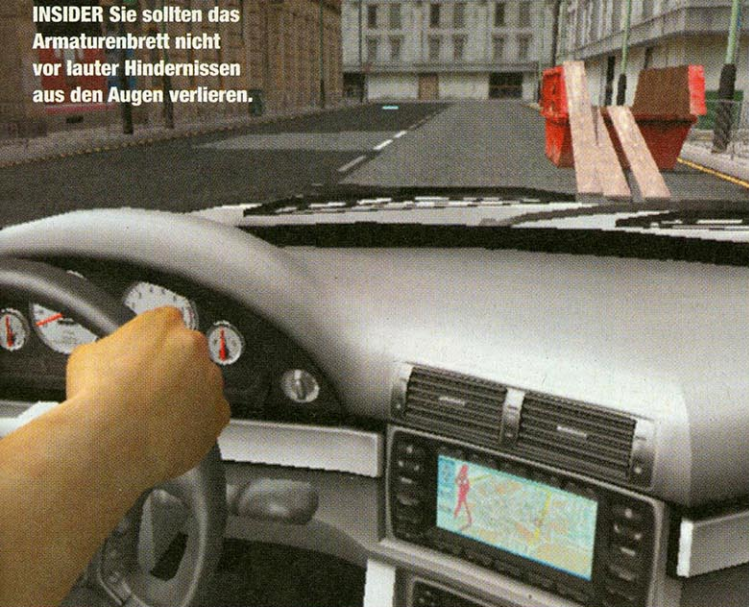
Stuntman



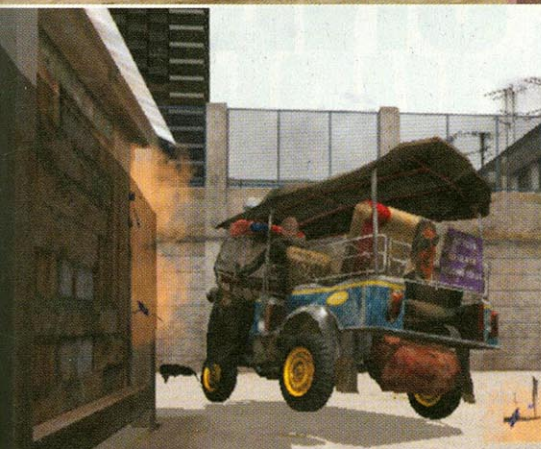
Reflections
setzt erneut auf
die **explosive**
Mischung aus
Action und
Rennspiel.

Sie sind die eigentlichen Stars der Action-Filme – auch wenn die Öffentlichkeit ihre Gesichter nie zu sehen bekommt: die Stuntmen, ohne die kaum ein großer Kinofilm auskommt. Die Reflections-Studios stecken derzeit alle Erfahrung, die sie in ihren Hit-Serien *Destruction Derby* und *Driver* sammeln konnten, in einen Action-Titel, in dem Sie die Rolle eines professionellen Stunt-Fahrers übernehmen dürfen. Zur Seite steht dem Team dabei Vic Armstrong, der mit mehr als 250 Filmprojekten zu den größten Stunt-Spezialisten der Branche zählt und schon für Superman

INSIDER Sie sollten das Armaturenbrett nicht vor lauter Hindernissen aus den Augen verlieren.



DER NASE NACH
Eine realistische Schadensdarstellung darf in Reflections' Rempel-Racer natürlich nicht fehlen.



GESCHNIEGELT
Bei erster Begutachtung können es die Straßenkreuzer locker mit denen aus GT 3 aufnehmen.

und James Bond seinen Kopf hingehalten hat.

OFTER WAS NEUES

Zu Beginn seiner Karriere muss sich der Spieler durch Auftritte in Budget-Produktionen einen Namen machen, um an die begehrten Hollywood-Jobs zu kommen und sogar virtuelle Filmstars zu doubeln. Die Dreharbeiten versetzen Sie dabei nicht nur an die unterschiedlichsten Orte wie Ägypten, Louisiana oder die Schweiz, sondern auch in verschiedene Zeitepochen. So bekommen Sie Gelegenheit, neben Rennschlitten, Geländewagen und 30er-Jahre-Karossern unter anderem ein

Schneemobil, ein Motorboot oder ein Gleitflugzeug zu steuern. Die verschiedenen Vehikel sollen sich nicht nur spürbar unterschiedlich steuern lassen, sondern auch detaillierte Schadensmerkmale aufweisen – was wäre schließlich ein spektakulärer Crash ohne eine zerknautschte Motorhaube? An jedem neuen Schauplatz weist Sie Ihr Regisseur im Rahmen einer Videosequenz in die bevorstehende Aufgabe ein und erklärt Ihnen genau, was für Manöver auf Zelluloid festgehalten werden sollen. Gelingt es Ihnen, die gewünschten Sprünge, Drehungen und Karambolagen drehbuchgetreu auszuführen,

erhalten Sie Boni wie Rampen oder Sprengstoff, mit denen Sie in einer selbst gestalteten Stunt-Arena Ihre privaten Effektfeuerwerke zünden können. Die Schauplätze, vor allem Großstädte wie London, Monaco oder Bangkok, versucht man ihren realen Vorbildern möglichst genau nachzuempfinden. Wie problematisch es auch mit PS2-Technik ist, fotorealistische Straßenzüge in einem Rennspiel flüssig darzustellen, sieht man jedoch an Projekten wie *The Getaway*. Wir sind daher noch skeptisch, ob die fertige Version den Detailreichtum der ersten Presse-Bilder beibehalten kann.

STEFANIE SCHETTER

KAMPF DER GIGANTEN
In der selbst gebauten Arena heißt es Blech gegen Blech.



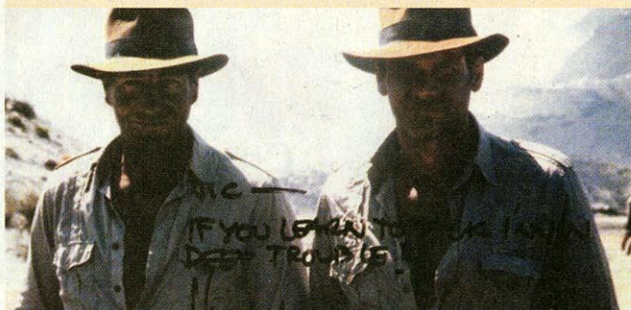
ANGESPIELT STUNTMAN

INFO VIC ARMSTRONG

Ein Profi bei der Arbeit

Von den berühmtesten Bühnen Hollywoods schlägt es den Stunt-Spezialisten in die Reflections-Studios.

So mancher Schauspieler würde dumm aus der Wäsche gucken, würde man von ihm verlangen, auf einen fahrenden Zug zu springen oder in einem Auto sitzend einen Abhang hinunterzukugeln. Dann ist jemand wie Vic Armstrong gefragt, der während seiner 36-jährigen Laufbahn in beinahe jedem namhaften Action-Titel der letzten Jahrzehnte die Hände im Spiel hatte. Vic doubelte Hollywood-Größen wie Sean Connery und Pierce Brosnan, als Action Unit Director und Stunt Coordinator ließ er es unter anderem in *Terminator 2*, *Starship Troopers* und *Drei Engel für Charlie* krachen.



DOPPELTER INDY Vic in der berühmten Archäologen-Kluft. Für Stars wie Harrison Ford riskiert er Kopf und Kragen.

ANGESPIELT STUNTMAN

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	2. Quartal 2002
Internet: www.stuntman-game.com	
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	2 Modi, 6 Länder
Umfang	Datenträger
Reflections	DVD

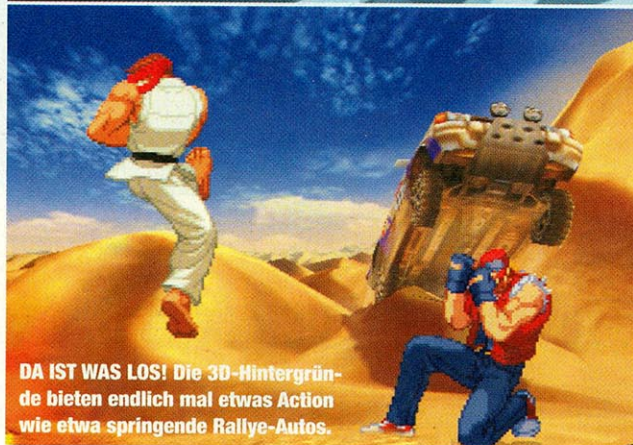
FINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Eine neue, actionreiche Rennspielvariante von den Driver-Schöpfern. Viel versprechend!“



NICHT GANZ FAIR Samurai Haohmaru traktiert die Straßenkämpfer mit seinem Katana-Schwert!



DA IST WAS LOS! Die 3D-Hintergründe bieten endlich mal etwas Action wie etwa springende Rallye-Autos.

TERRYS SUPERMOVE
Die Effekte bei Special Moves sind zwar pixelig, in Bewegung aber trotzdem recht ansehnlich.



VATER UND SOHN Rock Howard trifft auf seinen Vater Geese.



Capcom vs SNK 2

Klassische
Capcom-Keilereien – Kult oder kalter Kaffee?

Das Genre der altmodischen 2D-Beat-'em-Ups ist auf der PlayStation 2 bisher noch gar nicht vertreten, so dass man *Capcom vs SNK 2* eigentlich willkommen heißen sollte – trotz der sonst üblichen Recycling-Vorwürfe. Ein ausgefeilter Spielablauf mit Feuerbällen, meterhohen Uppercuts und spektakulären Special Moves hat auch im Zeitalter von *Virtua Fighter 4* noch seinen Reiz! Technisch hinterlässt das Spiel einen zwiespältigen Eindruck: Die hochauflösenden Polygon-Hintergründe wirken recht ansehnlich und sind endlich mal besser animiert als in vergangenen Jahren. Die Wüstenstage mit herumspringenden Rallye-Autos ist hier das beste Beispiel. Etwas deplatziert wirken davor allerdings die Kämpfer. Sprites an sich mögen dank Zeichentrick-Look noch annehmbar sein, doch die Animationen sind nicht gerade zeitgemäß und die grobe Auflösung der Figuren wirkt vor den feinen Hintergründen umso störender. Es ist geradezu unverschämt von Capcom, teilweise sechs Jahre

alte Zeichnungen nochmal zu verwenden! Zwar machen die Kämpfe zwischen den Stars der beiden Prügelspiel-Hersteller noch immer Laune, vergleichbare Titel wie *Guilty Gear X* zeigen mit aufwendig animierten HiRes-Kämpfern aber deutlich, in welche Richtung sich das Genre entwickeln sollte, um nicht vollends in Vergessenheit zu geraten.

MICHAEL PRÜCHNICKI

ROCK HOWARD
Der Sohn von *Fatal Fury*-Bösewicht Geese ist neu dabei.

ANGESPIELT	CAPCOM VS SNK 2
Hersteller:	Capcom
Genre:	2D-Beat-'em-Up
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Termin:	6. Dezember

Internet: www.capcom.com

Savegame Optionen	Entwickler Capcom
Umfang 46 Kämpfer	Datenträger CD

EINSCHÄTZUNG

GUT

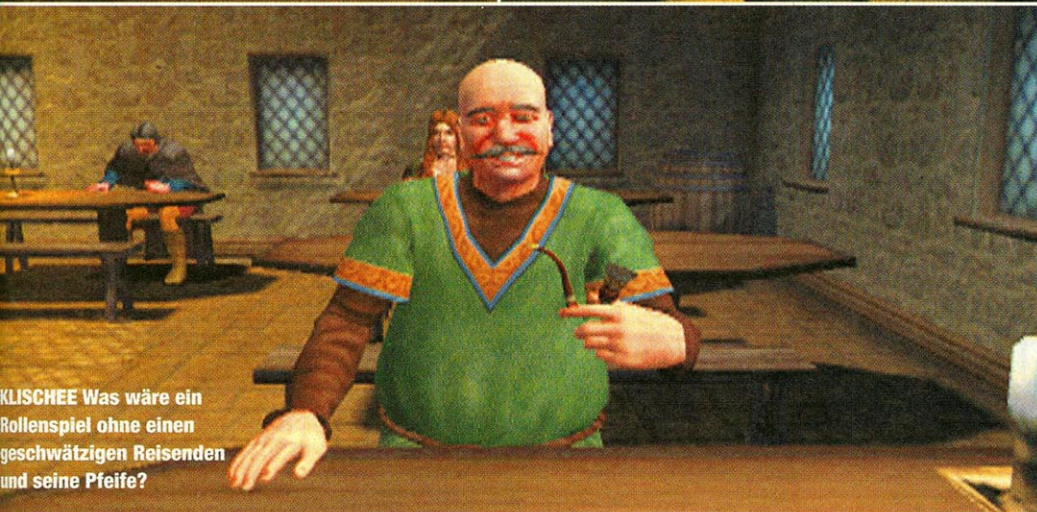
„Das routinierte Capcom-Gameplay kann nicht völlig über die ziemlich veraltete Technik hinwegtäuschen.“



DIE WURZEL DES ÜBELS Diese Kugel verwandelt friedliche Mönche in blutrünstige Untote.

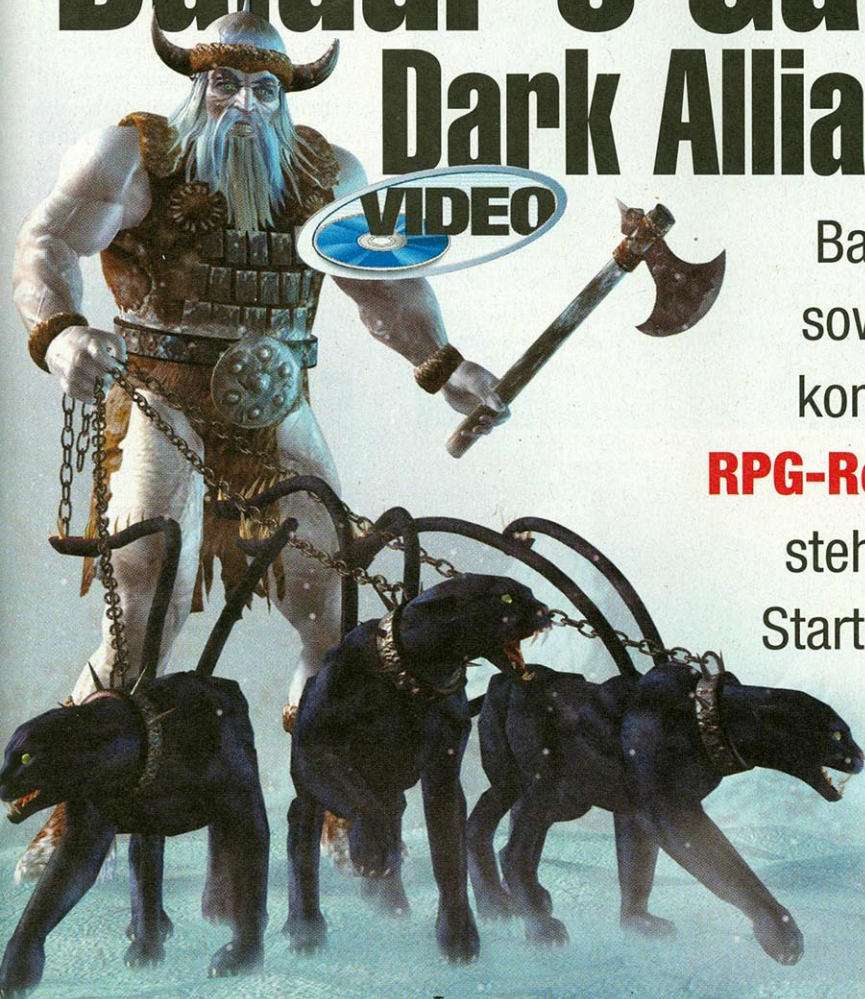


DER BEWEIS! Auch Skelette brennen – und zwar lichterloh.



KLISCHEE Was wäre ein Rollenspiel ohne einen geschwätzigen Reisenden und seine Pfeife?

Baldur's Gate: Dark Alliance



Bald ist es soweit: Die kommende **RPG-Referenz** steht in den Startlöchern!

So kann das gehen: Endlich bekamen wir eine eigene Version von *Dark Alliance*, die wir bei uns behalten durften, und haben uns natürlich begierig darauf gestürzt. Zunächst machte auch alles einen sehr guten Eindruck: Zwischenszenen wurden mittlerweile eingefügt, einige Menüs geändert, alles war perfekt. Dummerweise stürzte das Spiel nach fünf Levels immer an der gleichen Stelle ab. Schade, denn eigentlich hatten wir einen recht umfangreichen Bericht geplant. Daher bleibt es in dieser Ausgabe bei einem kurzen Update: *Baldur's Gate* wird unserer Meinung nach immer noch zweifellos die vorläufige Referenz in Sachen Rollenspiel. Die Ähnlichkeiten zu *Diablo* sind allerdings frapierend. Dafür ist *Baldur's Gate* aber in eine spannend erzählte Story eingebettet.

Auf der Suche nach Dieben, die Sie Ihres Goldes beraubt haben, töten Sie zunächst Ratten, arbeiten sich dann in die Kanalisation vor, erledigen ein paar Jobs für einige der Stadtbewohner und kommen schließlich einer ziemlich bösen Sache auf die Spur, in deren Mittelpunkt ein merkwürdiges Artefakt steht. Leider versagte, wie schon erwähnt, unsere Version an diesem Punkt den Dienst. Drücken Sie mit uns alle Daumen, dass *Baldur's Gate* es für die nächste Ausgabe zum Test schafft, dann gibt es auch wieder einen Riesenbericht. Wenn es nicht abstürzt ...

ANDRÉ HORN

ANGESPIELT **BALDUR'S GATE**

Hersteller:	Interplay
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsche Untertitel (?)
Termin:	November
Internet:	www.interplay.com
Savegame Ja, Savepoint	Entwickler Snowblind Studios
Umfang 30 Levels	Datenträger 1 DVD

FINSCHÄTZUNG

SUPER

„Baldur's Gate hält alle Versprechungen, die technische Brillanz ist erstaunlich. Leider war unsere Vorabversion zu kurz.“

Top Gun: Combat Zones

Über **diversen Krisengebieten** drehen Sie mit dem Flieger Ihre Runden und schicken Gegner auf den Boden der Tatsachen.

Flugzeugspiele haben ob der momentanen Situation einen recht schweren Stand. Besonders, wenn sie wie *Top Gun* allein auf Gewalt setzen und zu allem Überfluss auf den ersten Blick alles andere als toll aussehen. Allerdings befindet sich das Spiel noch in der Entwicklung – vieles (besonders die technischen Mängel) kann sich da noch ändern. Mit einer Ansammlung an Kampffliegern, die Sie über eine Kampagne freispielen, drehen Sie über dem Zielgebiet Ihre Runden. Drei Einsatzgebiete gibt es: Persischer Golf, Arktis und Ferner Osten. In diesen optisch weniger ansprechenden Kampfarenen schießen Sie Gegnerscharen im Umfang mittlerer Armeen ab, zerbomben hier und da mal ein Gebäude und erfreuen sich ansonsten an den momentan eher unspektakulären Explosionen. Hinzu kommt, dass sich alle Fluggeräte zurzeit noch sehr ähnlich sehen und nicht besonders gut steuern lassen. Ausflüge in einen Canyon enden viel zu oft viel zu schnell an einer Felswand. Sicher, *Top Gun* ist ein reines Ballerspiel. Nur richtige Action will noch nicht aufkommen, geschweige denn, dass es knallige Grafikeffekte gäbe, die in diesem Genre inzwischen Standard sind. Viel zu schnell arbeitet man routiniert die Gegner ab, nur um in der nächsten Mission wieder die gesammelte Luftflotte eines Schurkenstaates vom Himmel zu blasen.

PHILIPP ROHWEDDER



TÖTEN FÜR ÖL Förderplattformen sind beliebtes Ziel feindlicher Einheiten.



ANGESPIELT TOP GUN	
Hersteller:	Titus
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	November
Internet: www.vid.de	
Savegame Ja	Entwickler Digital Integration
Umfang 21 Missionen	Datenträger CD
EINSCHÄTZUNG	
GEHT SO	
„Das Konzept, viel Feind, viel Ehr“ funktioniert nur in beschränktem Maß und wird schnell langweilige Routine.“	

Das Warten
auf das
nochmals
verzögerte

Dropship sollte
sich lohnen.

Dropship

ANGESPIELT DROPSHIP

Es gibt einen Haufen böser Jungs. Aber noch mehr gute Jungs. Und die kommen am besten zur UPF, der United Peacekeeping Force. Obwohl die Zwischensequenzen sehr an die ironischen TV-Sendungen im Film *Starship Troopers* erinnern, erwartet Sie im Spiel selbst knallharte und vor allem ernst gemeinte Action. Das Rückgrat der UPF bilden die so genannten Dropships, riesige Flugzeuge mit

dem Charme fliegender Schuhkartons. Als junger Pilot ist es nun Ihre Aufgabe, luftbasierende Operationen gegen das weltweite Verbrechen auszuführen. Allerdings ist es nicht damit getan, Ihre Männer irgendwo abzusetzen, ein paar Verwundete einzusammeln oder schlicht von oben herab feindliche Basen einzustampfen. Vielmehr sind Sie in die kombinierten Luftlandeunternehmen fest eingebunden. Sobald Sie in feindli-

chem Territorium gelandet sind, werden die Fahrzeuge ausgeladen und die Tour geht über Land bis zum eigentlichen Einsatzort weiter. Leider wirkt die Grafik vom Boden aus nicht mehr ganz so spektakulär. Alle Fahrzeuge der spielbaren Preview-Version steuern sich recht ordentlich. Wegen der Terror-Anschläge in den USA wurde *Dropship* auf unbestimmte Zeit ins vierte Quartal verschoben.

PHILIPP ROHWEDDER

AUSFAHRT Um uns zu stoppen, gehen Gegner schon mal auf Kollisionskurs.



FEUERZAUBER Wenige Raketen genügen, um die feindliche Basis in Schutt und Asche zu legen.



ZIELSCHEIBE Mit dem Jeep-MG halten Sie den Feind in Schach.

ANGESPIELT DROPSHIP

Hersteller:	Sony
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	4. Quartal

Internet: www.dropship-pilot.com

Savegame	Entwickler
Ja	Studio Camden
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD

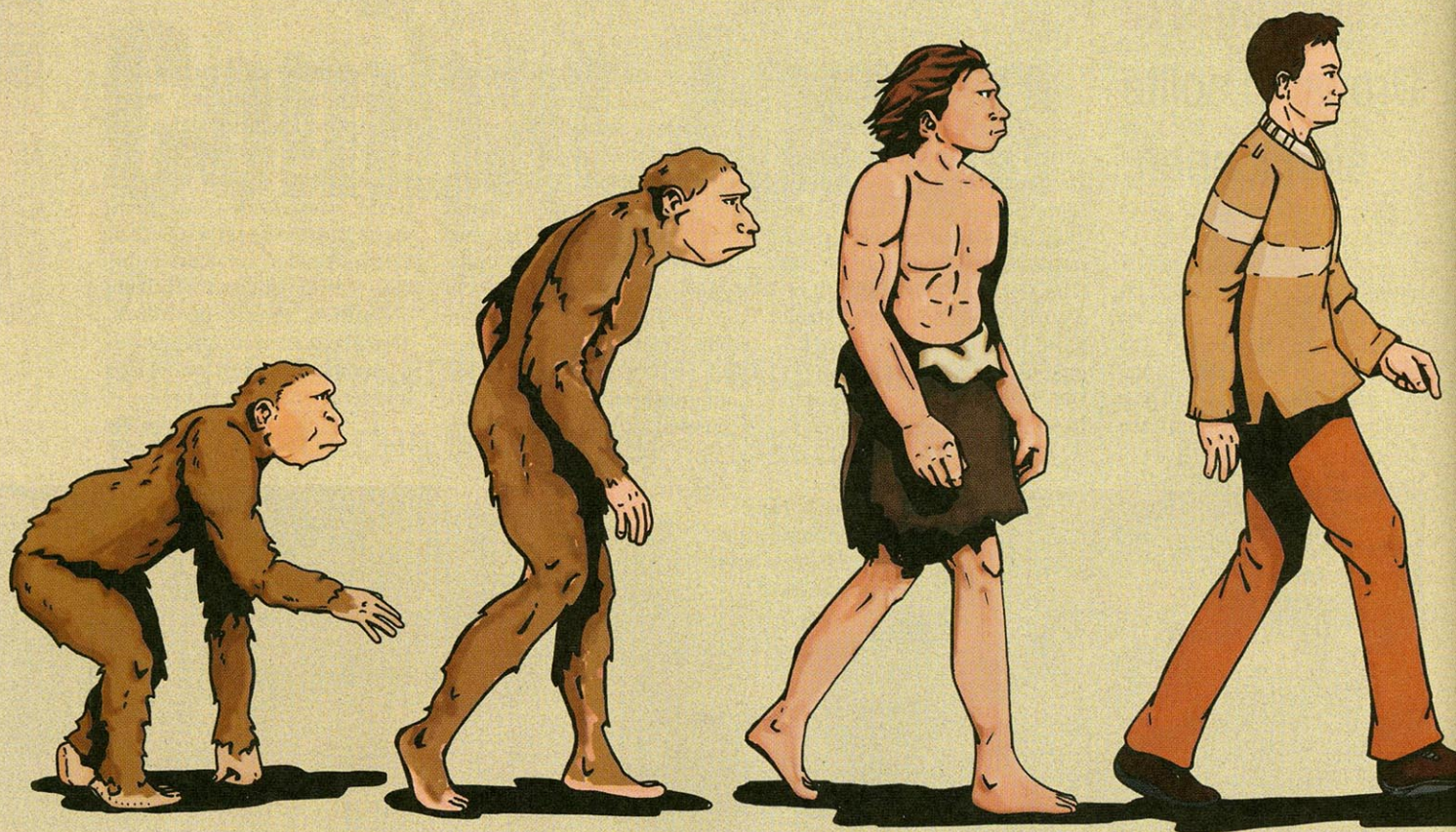
EINSCHÄTZUNG

GUT

„Die Kombination verschiedener Genres ist schwierig. Dropship gelingt der Drahtseilakt **offenbar perfekt**.“

LUFTÜBERLEGENHEIT Der Tiefflug ist für die schweren Dropships ebenso gefährlich wie Sie für die Gegner.

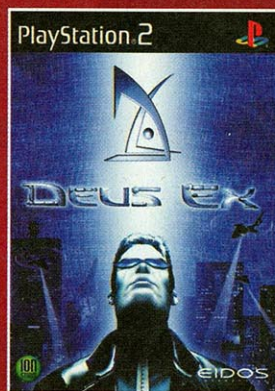
**Vor 4,5 Millionen Jahren
lernte der Mensch aufrecht zu gehen.**



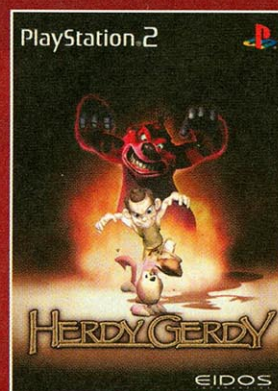
**Du wirst nur noch spielen.
Denn jetzt kommen sechs
absolute Konsolen-Highlights
von Eidos.**

EIDOS
INTERACTIVE

PlayStation.2

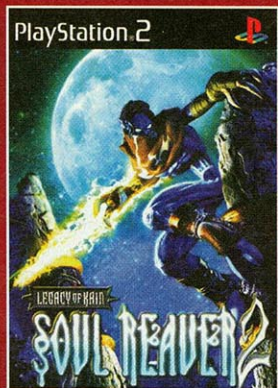


Deus Ex
Eine Verschwörung von
globalem Ausmaß. Eine
filmreife Handlung. Und
du mittendrin.

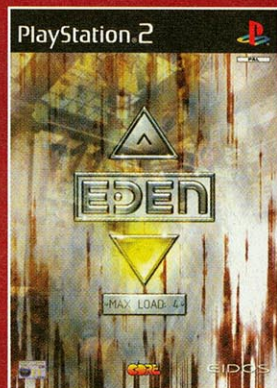


Herdy Gerdy
In einer zauberhaften
Welt mit über 200 liebe-
vollen Cartoon-Charak-
teren erlebst du phan-
tastische Abenteuer!

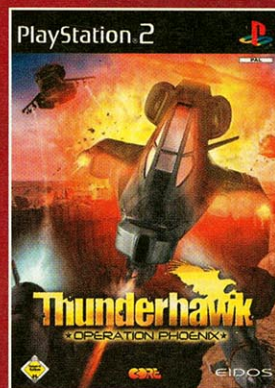
Um dann festzustellen,
dass sitzen doch geiler ist.



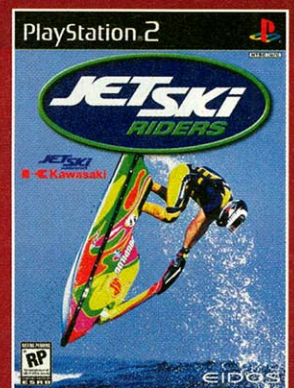
Soul Reaver 2
Endlich ein neues Kapitel der fesselnden Vampir-Thriller-Saga. Mit viel Action. Raziel is back!



Project Eden
Hier geht's um Teamwork: Führt eine Gruppe von vier Anti-Terror-Agenten durch die Hölle von Eden.



Thunderhawk
Der absolut ultimative Helicopter-Shooter, der rasante Action mit höchsten Simulationsansprüchen vereint.



Jetski Riders
Fahr Rennen oder spektakuläre Tricks auf den realistischsten Wellen, die es je gab.

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYSTATION LEXIKON

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

IN DER ENTWICKLUNG

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

AIRBLADE



Zurück in die Zukunft 2 lässt grüßen! Das Hoverboard, der schwebende Skater-Traum, steht bei Criterson Studios' inoffiziellm Nachfolger von *TrickStyle* im Mittelpunkt.

Hersteller: Sony
Termin: November
Genre: Trendsport

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE



Nächste Ausgabe wird's langsam Zeit für den Test! Die uns vorliegende Version von Virgins Top-Hit *Baldur's Gate: Dark Alliance* stürzte leider an einer Stelle immer ab.

Hersteller: Virgin
Termin: November
Genre: Action-Rollenspiel

BEREITS ERHÄLTLICH

Bei welchen Spielen lohnt sich der Kauf? Wovon sollte man die Finger lassen? Hier liefern wir Ihnen einen nach Genre sortierten Überblick über die besten Spiele für die PlayStation 2 und warnen vor Gurken.

ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Star Wars Starfighter	LucasArts	85%
Zone of the Enders	Konami	85%
Twisted Metal Black	Sony	84%
Fur Fighters: Viggo's Revenge	Acclaim	79%
Sky Odyssey	Sony	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Twisted Metal Black	Sony	84%
Aktuelle Warnung:		
Hidden Invasion	SWING!	46%
PSone-Empfehlung:		
Colony Wars 3: Red Sun	Psygnosis	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%

BURNOUT



Neben Sonys *AirBlade* werkeln die Criterion Studios im Auftrag von Acclaim derzeit auch am Rennspiel *Burnout*, bei dem spektakuläre Crashes den halben Spaß ausmachen.

Hersteller: Acclaim
Termin: Ende November
Genre: Rennspiel

COMMANDOS 2



Die PC-Version von *Commandos 2* ist nach einigen Verschiebungen endlich erschienen, die PS2-Umsetzung soll möglichst auch noch dieses Jahr fertig werden.

Hersteller: Eidos
Termin: 4. Quartal
Genre: Strategie

CRASH BANDICOOT



Traveller's Tales zeigen sich bei Ihrer Interpretation des beliebten *Crash-Bandicoat*-Themas zwar wenig innovativ, Spaß macht das Spiel aber natürlich trotzdem.

Hersteller: Universal
Termin: Mitte November
Genre: Jump & Run

DEAD TO RIGHTS



Eine Pressemeldung von Microsoft besagte, dass *Dead To Rights* exklusiv für die Xbox erscheint – allerdings folgt die PS2-Version drei Monate später.

Hersteller: Namco
Termin: 2002
Genre: Action

DEUS EX

Stefanie Schwarz durfte als einer der ersten Pressevertreter eine erste Version der PS2-Fassung spielen. Die Umsetzung des PC-Klassikers scheint sehr gut zu werden!

Hersteller: **Eidos**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Action-Adventure**

DEVIL MAY CRY

Wer hätte das gedacht: In Deutschland erscheint der japanische Verkaufserfolg aus dem Hause Capcom nun immerhin eine Woche früher als bisher geplant.

Hersteller: **Capcom**
Termin: **29. November**
Genre: **Action-Adventure**

FINAL FANTASY X

Die amerikanische Version von Squares Rollenspiel-Knaller erscheint nun leider erst im Januar nächsten Jahres, erst danach wird der europäische Markt bedient.

Hersteller: **Squaresoft**
Termin: **2002**
Genre: **Rollenspiel**

GRANDIA 2

Mit dem Dreamcast-Hit *Grandia 2* sollte die PlayStation 2 keine Probleme haben, trotzdem wird die PS2-Umsetzung des Spiels erst irgendwann nächstes Jahr fertig.

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **2002**
Genre: **Rollenspiel**

GTA III

Die uns vorliegende Version macht deutlich: *GTA III* ist fast fertig! Auf der PLAYZONE-DVD können Sie sich anhand eines längeren Berichts selbst ein Bild davon machen.

Hersteller: **Take 2**
Termin: **Ende Oktober**
Genre: **Action**

HALF-LIFE (dt. Version)

Prinzipiell spielt sich die PS2-Umsetzung des PC-Klassikers schon recht gut, an der extrem stark schwankenden Framerate muss bis November noch gefeilt werden.

Hersteller: **Vivendi**
Termin: **Mitte November**
Genre: **Ego-Shooter**

HARVEST MOON: SAVE THE HOMELAND

Leider steht noch immer nicht fest, wer das neue *Harvest Moon* in Deutschland veröffentlicht. Die US-Version des neuesten Teils der Kultserie kommt schon diesen Monat!

Hersteller: **Natsume/Victor**
Termin: **Noch nicht bekannt (Deutschland)**
Genre: **Simulation**

HERDY GERDY

Vielseitig: Core Design programmiert scheinbar alles, von actionreichen Kriegs-Simulationen wie *Thunderhawk* zu friedlichen Hirten-Abenteuern wie *Herdy Gerdy*.

Hersteller: **Eidos**
Termin: **November**
Genre: **Action-Adventure**

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
F1 2001	EA	90%
Crazy Taxi	Acclaim	88%
Rumble Racing	EA	86%
F1 Racing Championship	Ubi Soft	84%
Moto GP	Namco	84%
XG3: Extreme-G Racing	Acclaim	83%
Le Mans 24 Stunden	Infogrames	83%
Ridge Racer V	Namco	82%
Aktuelle Empfehlung: F1 2001	EA	90%
Aktuelle Warnung: G-Surfers	Midas	48%
PSone-Empfehlung: The Italian Job	Codemasters	86%

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: Red Faction	THQ	85%
Aktuelle Warnung: –		
PSone-Empfehlung: Medal of Honor Underground	EA	93%

ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
RE Code: Veronica X	Capcom	90%
MDK 2 – Armageddon	Interplay	88%
Onimusha	Capcom	86%
Flucht von Monkey Island	EA	85%
Extermination	Sony	84%
Shadow of Memories	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung: RE CODE: Veronica X	Capcom	90%
Aktuelle Warnung: Hype The Time Quest	Ubi Soft	47%
PSone-Empfehlung: Metal Gear Solid	Konami	92%

ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Summoner	THQ	86%
Dark Cloud	Sony	80%
Aktuelle Empfehlung: Dark Cloud	Sony	80%
Aktuelle Warnung: Ephemeral Fantasia	Konami	58%
PSone-Empfehlung: Final Fantasy IX	Squaresoft	96%

FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Int. Superstar Soccer	Konami	85%
FIFA 2001	EA	83%
This Is Football 2002	Sony	82%
Aktuelle Empfehlung: This Is Football 2002	Sony	82%
Aktuelle Warnung: UEFA Challenge	Take 2	60%
PSone-Empfehlung: ISS PRO Evolution 2	Konami	95%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Madden NFL 2002	EA	91%
NHL 2002	EA	88%
NBA Live 2001	EA	81%
Aktuelle Empfehlung: Madden NFL 2002	EA	91%
Aktuelle Warnung: NFL Quarterback Club	Acclaim	57%
PSone-Empfehlung: Madden NFL 2001	EA	91%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
SSX	EA	87%
NBA Street	EA	85%
ESPN Winter X Games Snowb.	Konami	82%
Aktuelle Empfehlung:		
NBA Street	EA	85%
Aktuelle Warnung:		
Sky Surfer	Swing!	46%
PSone-Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	92%

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:		
Victorious Boxers	Empire	60%
PSone-Empfehlung:		
Everybody's Golf 2	Sony	88%

JUMP & RUN

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

DENKSPIEL/PUZZLE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Super Bust-A-Move	Acclaim	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Aktuelle Warnung:		
Freak Out	SWING!/Treasure	61%
PSone-Empfehlung:		
You don't know Jack	Take 2	86%

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Ring of Red	Konami	85%
Theme Park World	EA	80%
Age of Empires II: Age of Kings	Konami	77%
Aktuelle Empfehlung:		
Age of Empires II: Age of Kings	Konami	77%
Aktuelle Warnung:		
Robot Warlords	Midas Int.	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%

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%

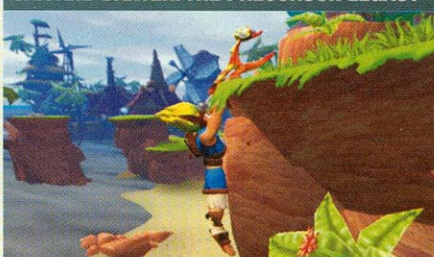
ICO



ICO gilt spätestens seit dem Lob von Metal Gear-Schöpfer Hideo Kojima als Geheimtipp. Allerdings ist die niedrige Auflösung der Grafik für ein PS2-Spiel nicht gerade zeitgemäß.

Hersteller:	Sony
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action-Adventure

JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY



Bei Naughty Dog hat man keine Lust mehr auf Crash Bandicoot-Spiele. Der neue Titel von Jason Rubins Team ist eine Mischung aus Jump & Run und Action-Adventure.

Hersteller:	Sony
Termin:	Dezember
Genre:	Action-Adventure

JAMES BOND 007: AGENT IM KREUZFEUER



Aus zwei geplanten Bond-Spielen hat Electronic Arts kurzerhand eines gemacht. Das Ergebnis ist diese viel versprechende Kombination von Rennspiel und Ego-Shooter!

Hersteller:	EA
Termin:	29. November
Genre:	Action

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2



Das zweite Spiel mit Übervampir Kain in der Hauptrolle wirkt neben den neuen Abenteuern von Soul Reaver Raziel bisher leider reichlich unspektakulär.

Hersteller:	Eidos
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action-Adventure

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2



Wer hätte es gedacht, Soul Reaver 2 wurde auch diesen Monat mal wieder verschoben. Hoffentlich wird der potenzielle Top-Hit wenigstens noch dieses Jahr fertig!

Hersteller:	Eidos
Termin:	November
Genre:	Action-Adventure

LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR



Nach wie vor mangelt es auf der PS2 an wirklich guten Strategiespielen. Man darf gespannt sein, ob ausgerechnet die Arcade-Profis von Midway da Abhilfe schaffen können.

Hersteller:	Midway
Termin:	Dezember
Genre:	Strategie-Rollenspiel

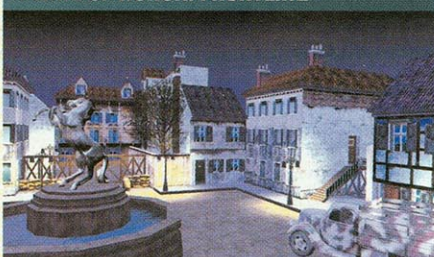
MAXIMO: GHOSTS TO GLORY



Plötzlich stand Maximo auf der Releaseliste mit einem frühen November-Termin für dieses Jahr drin. Leider mussten wir nur einen Tag später erfahren, dass dies ein Fehler war.

Hersteller:	Capcom
Termin:	Februar 2002
Genre:	Jump & Run

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



Das Warten geht weiter. Nach wie vor gibt es von EA keine neuen Informationen, Bilder oder gar einen Termin zum neuen Titel der erfolgreichen Medal-Of-Honor-Reihe.

Hersteller:	EA
Termin:	2002
Genre:	Ego-Shooter

MEDAL OF HONOR: FIGHTER COMMANDER

Nach der ersten Ankündigung kam bisher nichts, auch zu diesem Ableger der *Medal of Honor*-Reihe gibt es nach wie vor noch nichts Neues zu berichten. Hallo EA, wir warten!

Hersteller: **EA**
Termin: **2002**
Genre: **Simulation**

METAL GEAR SOLID 2

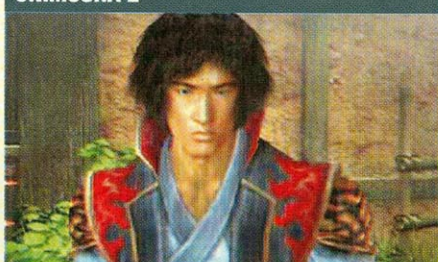
Nach den Anschlägen in den USA kamen Gerüchte auf, dass *MGS2* sich wegen des Schauplatzes New York verschiebt. Scheinbar wird der Termin aber doch gehalten!

Hersteller: **Konami**
Termin: **Februar 2002**
Genre: **Action-Adventure**

MOTO GP 2

Bei Namco geht's mal wieder rasend schnell: Noch dieses Jahr soll der Nachfolger des Motorrad-Knallers bei uns erscheinen, erstaunlicherweise sogar zuerst in Europa!

Hersteller: **Namco**
Termin: **Dezember**
Genre: **Rennspiel**

ONIMUSHA 2

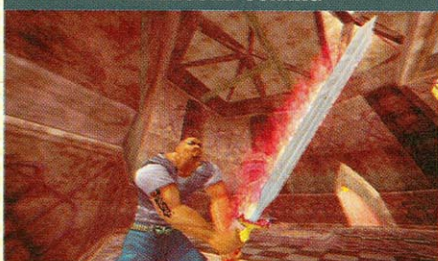
In Japan soll *Onimusha 2* am 7. März erscheinen – wenn es doch auch für Deutschland so einen genauen Termin gäbe! Den Vorgänger dürfte mittlerweile jeder hinter sich haben.

Hersteller: **Capcom**
Termin: **2002**
Genre: **Action-Adventure**

PRO EVOLUTION SOCCER

Die Fußball-Experten im gesamten Verlag sind sich einig: Konami hat mit *Pro Evolution Soccer* das beste Fußballspiel bisher in Arbeit, da haben TIF und FIFA keine Chance!

Hersteller: **Konami**
Termin: **November**
Genre: **Fußball**

SHADOW MAN 2 SECOND COMING

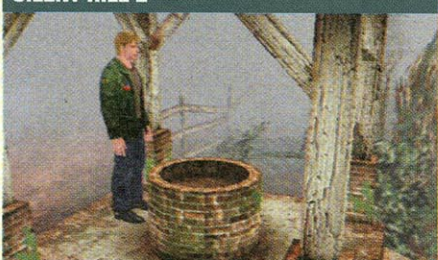
Keine Angst vor dem Schattenmann! Schon jetzt steht fest, dass der zweite Teil deutlich besser wird als das Vorgänger-Debakel auf der PSone. Ist ja auch nicht allzu schwer ...

Hersteller: **Acclaim**
Termin: **Ende November**
Genre: **Action-Adventure**

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

Man kreuze *Cool Boarders* mit *Tony Hawk's Pro Skater*, füge geniale Splitscreen-Kämpfe um den größeren Bildausschnitt hinzu – fertig ist der Trendsport-Hit!

Hersteller: **Activision**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Snowboarding**

SILENT HILL 2

Man darf gespannt sein, ob der zweite Teil die Genialität des Erstlings erreicht. Zumindest ist auch die Grafik des Horror-Abenteuers diesmal stimmiger als beim Vorgänger!

Hersteller: **Konami**
Termin: **23. November**
Genre: **Action-Adventure**

WAS KOMMT WANN?

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

OKTOBER

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Age of Empires II: Age of Kings	Konami	26. Oktober
B.A.S.S. Strike	THQ	Anfang Oktober
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	5. Oktober
F1 2001	EA Sports	4. Oktober
Giants: Citizen Kabuto	Virgin	Oktober
GTA III	Take 2	Ende Oktober
Hype The Time Quest	Ubi Soft	11. Oktober
Jimmy White's Cueball World	Virgin	Oktober
Madden NFL 2002	EA Sports	11. Oktober
MX Rider	Infogrames	25. Oktober
NFL Quarterback Club 2002	Acclaim	Anfang Oktober
NHL 2002	EA Sports	25. Oktober
NHL Hitz 2002	Midway	Oktober
Off-Road Wide Open	Infogrames	18. Oktober
Penny Racers	Midas	26. Oktober
Portal Runner	3DO	19. Oktober
Rune: Viking Warlord	Take 2	Anfang Oktober
Smuggler's Run 2	Take 2	Oktober
Spy Hunter	Midway	5. Oktober
Time Crisis 2	Namco	31. Oktober
UEFA CLS 2001/2002	Take 2	Oktober

NOVEMBER

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
18 Wheeler American Pro Truck	Acclaim	Ende November
Adventure Pinball Forgotten Island	EA Games	22. November
AirBlade	Sony	November
Arctic Thunder	Midway	November
Atlantis III – Die neue Welt	Cryo	21. November
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	November
Bass Strike	THQ	Ende November
Batman Vengeance	Ubi Soft	15. November
Burnout	Acclaim	Ende November
Casper	TDK Mediactive	November
Center Court	Midas	30. November
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	Universal	Mitte November
Devil May Cry	Capcom	29. November
Die Mumie kehrt zurück	Universal	Mitte November
Drakan	Sony	November
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo	14. November
Ecco the Dolphin	Sega	November
Endgame	Empire Int.	Ende November
ESPN X Games Skateboarding	Konami	30. November
Evil Twin	Ubi Soft	22. November
FIFA 2002	EA Sports	8. November
Frank Herbert's Dune	Cryo	14. November
G-Surfers	Midas	2. November
Half-Life	Vivendi	Mitte November
Herdy Gerdy	Eidos	November
J. Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	EA Games	29. November
Klonoa 2: Lunatea's Veil	Namco	November
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	November
Legends of Wrestling	Acclaim	Ende November
Lotus Challenge	Virgin	November
Megarace III	Cryo	21. November
Motor Mayhem	Infogrames	15. November
NBA Live 2002	EA	15. November
NHL Hitz	Midway	November
NY Race	Wanadoo	15. November
Pro Evolution Soccer	Konami	November
Rayman M	Ubi Soft	29. November
Salt Lake 2001	Eidos	November
Shadowman 2econd Coming	Acclaim	Ende November
Silent Hill 2	Konami	23. November
Silent Scope 2	Konami	16. November
Simpsons Road Rage	Fox Int.	15. November

NOVEMBER (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Splashdown	Infogrames	8. November
SSX Tricky	EA	22. November
Stunt GP	Virgin	November
Sunny Garcia Surfing	Ubi Soft	15. November
Tarzan Freeride	Ubi Soft	29. November
The Lost	Crave	Ende November
Top Gun: Combat Zones	Titus	November
Wer wird Millionär? – 2. Edition	Eidos	November
WipEout Fusion	Sony	November
Woody Woodpecker	Cryo	14. November
World Rally Championship	Sony	November
WWF SmackDown! Just Bring It	THQ	Anfang November
Zorro – Zorros Schatten	Cryo	21. November

DEZEMBER

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Capcom vs. SNK 2	Capcom	6. Dezember
Dark Summit	THQ	Anfang Dezember
DSF Fußball Manager 2001	Ubi Soft	Dezember
Everybody's Golf 3	Sony	Dezember
Jak & Daxter: The Precursor Legacy	Sony	Dezember
Legion – Legend of Excalibur	Midway	Dezember
Moto GP 2	Namco	Dezember
No One Lives Forever	Vivendi	Dezember
Parappa the Rapper 2	Sony	Dezember
Tetris Worlds	THQ	Ende Dezember

2001

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ace Combat 4: Distant Thunder	Namco	4. Quartal
Ape Escape 2	Sony	4. Quartal
Commandos 2	Eidos	4. Quartal
Deus Ex	Eidos	4. Quartal
Dropship	Sony	4. Quartal
Eve of Extinction	Eidos	4. Quartal
F-355 Challenge	Sega	4. Quartal
F1 World Grand Prix	VideoSystems	4. Quartal
GoDai: Elemental	3DO	4. Quartal
Head Hunter	Sega	4. Quartal
ICO	Sony	4. Quartal
Jade Cocoon 2	Ubi Soft	4. Quartal
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	4. Quartal
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	4. Quartal
Monster AG	Disney/Sony	4. Quartal
Moto GP 2	Sony	4. Quartal
Robocop	Virgin	4. Quartal
S. Palmer's Pro Snowboarder	Activision	4. Quartal
Space Channel 5 – v1	Sega	4. Quartal
Space Channel 5 – v2	Sega	4. Quartal
Star Trek Voyager: Elite Force	Majesco Sales	4. Quartal
State of Emergency	Take 2	4. Quartal
Street Lethal	Activision	4. Quartal
Supercar Street Challenge	Activision	4. Quartal
Titanium Angels	Hasbro	4. Quartal
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	4. Quartal
Twisted Metal: Black	Sony	4. Quartal
Vampire Night	Namco	4. Quartal
Virtua Fighter 4	Sega	4. Quartal
Wave Rally	Eidos	4. Quartal

2002

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Conflict Zone	Ubi Soft	Januar
Worms Blast	Ubi Soft	Januar
Knights	Swing!	Februar
Maximo: Ghosts to Glory	Capcom	Februar
Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty	Konami	Februar
Police 24/7	Konami	Februar
PRYZM Chapter One: Dark Unicorn	TDK Mediactive	Februar
Rainbow Six: Rogue Spear	Ubi Soft	März
Final Fantasy X	Squaresoft	1. Quartal
Jurassic Park Survival	Vivendi	1. Quartal
Medal of Honor Frontline	EA	1. Quartal
Robin Hood: Defender of the Crown	Cinemaware	1. Quartal
Rubu Tribe	Interplay	1. Quartal
Star Trek: Shattered Universe	Interplay	1. Quartal
Time Splitters 2	Eidos	1. Quartal

SMUGGLER'S RUN 2



Der erste Teil zählte beim Deutschland-Start der PS2 zu den Gewinnern. Den optisch verbesserten Nachfolger nehmen wir im nächsten Heft genau unter die Lupe!

Hersteller:	Take 2
Termin:	Oktober
Genre:	Action-Rennspiel

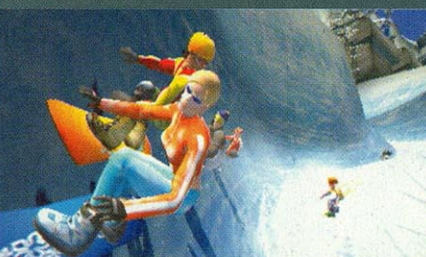
SOUL CALIBUR 2



Der zweite Nachfolger von Namcos in Ehren ergrautem PSone-Hit *Soul Blade* erscheint für mehrere Systeme – man darf gespannt sein, welche Version die beste wird!

Hersteller:	Namco
Termin:	2002
Genre:	Beat 'em Up

SSX: TRICKY



Für den viel versprechenden Nachfolger des leicht Slow-down-geplagten Überraschungshits des letzten Jahres peilt EA diesmal eine konstante Framerate von 60 fps an.

Hersteller:	EA
Termin:	22. November
Genre:	Snowboarding

STAR WARS RACER REVENGE: RACER II



Der Preis für den seltsamsten Spieletitel des Monats geht auch diesmal wieder an LucasArts. Da sollte man sich besser keine Gedanken über einen Nachfolger-Titel machen ...

Hersteller:	LucasArts
Termin:	1. Quartal
Genre:	Rennspiel

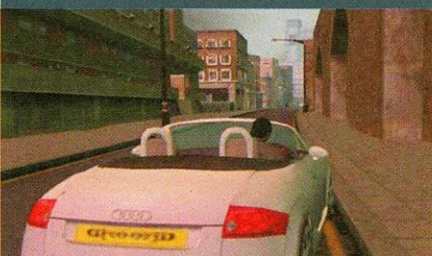
TEKKEN 4



Die Arcade-Fassung steht schon in den Spielhallen, jetzt warten die Fans auf die PS2-Umsetzung des neuesten *Tekken*-Teils. Endlich gibt es richtige 3D-Kampfarenen!

Hersteller:	Namco
Termin:	2002
Genre:	3D-Beat-'em-Up

THE GETAWAY



Da haben sich die Entwickler wohl ein wenig zu viel vorgenommen: Das ambitionierte, ewig angekündigte *The Getaway* ist nach wie vor weit von der Fertigstellung entfernt.

Hersteller:	Sony
Termin:	2002
Genre:	Action-Rennspiel

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX



Eigentlich sollten Sie in diesem Heft den Test von Eidos' Anti-Terror-Kommando finden. Aus aktuellen Gründen haben wir den Artikel auf die nächste Ausgabe verschoben.

Hersteller:	Eidos
Termin:	28. September 2001
Genre:	Action

TIME CRISIS II



Durch den i-Link-Modus für zwei Spieler und die hervorragende neue Namco-Lightgun wird die PlayStation-2-Umsetzung des Arcade-Klassikers sehr zufrieden stellend!

Hersteller:	Namco
Termin:	31. Oktober
Genre:	Lightgun-Shooter

TOMB RAIDER – NEXT GENERATION



Das kann offenbar noch eine Weile dauern: Seit den ersten Designstudien kam von Core Design schon lange nichts Neues mehr zum neuen *Tomb Raider*-Abenteuer.

Hersteller: **Eidos**
Termin: **2002**
Genre: **Action-Adventure**

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Das dritte *Tony Hawk's Pro Skater* spielt sich schon klasse: Auf unserer aktuellen DVD finden Sie ein längeres Video zum neuen Titel von Activisions Trendsport-Reihe!

Hersteller: **Activision**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Skateboarding**

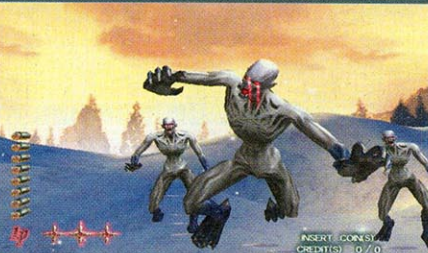
TWISTED METAL: BLACK



Aufgrund der Terroranschläge in den USA verzögert sich hier der Release vom *TM:B* um einige Wochen, allerdings sollte das Spiel noch dieses Jahr im Laden stehen.

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

VAMPIRE NIGHT



Schnell nachgeladen: Nach dem vorbildlich umgesetzten *Time Crisis II* folgt mit der Sega/Namco-Coproduktion *Vampire Night* gleich neues Futter für die neue Lightgun!

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

VIRTUA FIGHTER 4



Die fertige Spielhallen-Version überzeugte auch skeptische Fans – das vierte *Virtua Fighter* ist ein weiterer Beat-'em-Up-Meilenstein! Die Heimversion folgt im nächsten Jahr.

Hersteller: **Sony**
Termin: **1. Quartal**
Genre: **3D-Beat-'em-Up**

WIPEOUT FUSION



Da muss sich noch etwas tun: Die zuletzt gezeigte Version von *Wipeout Fusion* litt noch an heftigen Slowdowns – hoffen wir, dass das fertige Spiel da keine Probleme hat.

Hersteller: **Sony**
Termin: **November**
Genre: **Rennspiel**

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



Mittlerweile ist endlich ein neues *Colin McRae Rally* angekündigt. Sonys viel versprechender Konkurrent mit der *WRC*-Lizenz sollte zumindest die Wartezeit versüßen!

Hersteller: **Sony**
Termin: **November**
Genre: **Rennspiel**

WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT



Mit bis zu acht Wrestlern gleichzeitig im Ring ist bei dem neuen *WWF SmackDown!* ganz schön was los. Da lohnt es sich für Wrestlingfans, auf die PS2 umzusteigen!

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

2002 (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Tiny Toons Adventures	SWING!	1. Quartal
WTA Tour Tennis	Konami	1. Quartal
Mike Tyson Boxing	Codemasters	April
Stuntman	Infogrames	2. Quartal
Gravity Games BMX	Midway	3. Quartal
Animaniacs: The Great Oscar Hunt	SWING!	November
Defender	Midway	4. Quartal
Mortal Kombat	Midway	4. Quartal
Aliens: Colonial Marines	EA	2002
Antz Racing	Empire Interactive	2002
Barbarian	Virgin	2002
Bundesliga Manager X	software2000	unbestimmt
Dead to Rights	Namco	2002
Dragonrage	3DO	2002
Dynasty Warriors 3	Koei	2002
ESPN National Hockey Night 2002	Konami	2002
ESPN Winter Sports 2002	Konami	2002
Frogger: The Great Quest	Konami	2002
Ghost Master	Empire Interactive	2002
Gitaroo-Man	Koei	2002
Grandia 2	Ubi Soft	2002
H2Overdrive	Crave	2002
Inquisition	Wanadoo	2002
Jet Ski Riders	Eidos	2002
Kinetica	Sony	2002
König Artus 2	Cryo	2002
La Femme Nikita	Infogrames	2002
MoH: Fighter Commander	EA	2002
Monster Jam Max. Destruction	Ubi Soft	2002
NBA 2Night 2	Konami	2002
Robocop	Titus	2002
Run Like Hell	Virgin	2002
Socom	Sony	2002
Soul Calibur 2	Namco	2002
Spider-Man – The Movie	Activision	2002
Starsky and Hutch	Empire Interactive	2002
SW Racer Revenge: Racer II	LucasArts	2002
Tekken 4	Namco	2002
The Getaway	Sony	2002
The Legend of Aland'Ar	Ubi Soft	2002
Tomb Raider – The Next Generation	Eidos	2002
Versailles II	Cryo	2002
Virtua Fighter 4	Sony	2002
World Sports Cars	Empire Interactive	2002
Yanya Caballista	Koei	2002

PSONE

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Championship Surfer	Ubi Soft	4. Oktober
Power Diggerz	Virgin	Oktober
Rocket Power: Team Rocket Rescue	THQ	Mitte Oktober
The Italian Job	Codemasters	5. Oktober
Tiny Toon Adventures	SWING!	Oktober
Atlantis – The lost Empire	Eurocom/Disney	1. Nov.
Castlevania Chronicles	Konami	9. November
E.T. Interplanetary Adventure	Ubi Soft	November
FIFA 2002	EA Sports	2. November
Goofy's Fun House	Ubi Soft	29. November
Gunfighter	Ubi Soft	15. November
Harry Potter u. d. Stein der Weisen	EA Games	16. November
NBA Live 2002	EA Sports	15. November
One Piece Mansion	Capcom	15. November
Power Rangers: Time Force	THQ	Ende November
Scooby-Doo and the Cyber Chase	THQ	Ende November
Scooter Rac'n	Ubi Soft	6. November
Scrabble	Ubi Soft	22. November
Sesame Street Sports	Ubi Soft	22. November
SpongeBob Square Pants	THQ	Ende November
Syphon Filter 3	Sony/989 Studios	1. Nov.
V.I.P.	Ubi Soft	29. November
Battleship!	Hasbro Int.	4. Quartal
Black & White	Midax	4. Quartal
Buffy – Im Bann der Dämonen	Fox Int.	4. Quartal
Creatures	SWING!	4. Quartal
Magical Stones	Konami	4. Quartal
Planet of the Apes	Fox/EA	4. Quartal
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	4. Quartal
The Amazing Virtual Sea Monkeys	SWING!	1. Quartal

SCHON GETESTET

1 GRAN TURISMO 3



Eigentlich stellen wir ja nur neue Tests heraus, aber *Gran Turismo 3* ist wohl immer noch das beste Rennspiel auf dem Markt.

2 XG3: EXTREME-G RACING



Wer die Herausforderung liebt und schon ungeduldig auf *WipeOut* wartet, dürfte mit *XG3* erst einmal zufrieden gestellt sein.

3 DARK CLOUD



Das Rollenspiel vermischte gekonnt Dungeon-Prügelei mit Aufbau-Strategie und hätte nur noch etwas mehr Abwechslung gebraucht.

4 RUNE



Tja, schade. Auf dem PC hat *Rune* viel Lob für gute Grafik eingeheimst, auf der PS2 blieb davon leider nicht mehr viel übrig.

Auf der Suche nach einem Test? Hier finden Sie die **50 wichtigsten Tests** der letzten Ausgaben in einer Übersicht.

Wertungen im Überblick

TITEL	Beschreibung	HERSTELLER	TEST in PZ	WERTUNG
1 Gran Turismo 3	Absoluter Pflichtkauf für PS2-Besitzer	Sony	08/01	93%
Resident Evil CODE: Veronica X	Das beste Resident Evil!	Capcom	09/01	90%
Crazy Taxi	Diese Spielhallenumsetzung ist ein Pflichtkauf!	Acclaim	07/01	88%
Onimusha	Hervorragendes Samurai-Action-Adventure	Capcom	07/01	86%
Rumble Racing	Extrem spaßiger Racer mit Stunteinlagen	EA	06/01	86%
Flucht von Monkey Island	Brillantes Adventure	LucasArts	08/01	85%
NBA Street	Spaßiger Straßenbasketball	EA	08/01	85%
Red Faction	Innovativer Ego-Shooter	THQ	08/01	85%
Ring of Red	Der Strategie-Hit aus Japan	Konami	07/01	85%
Star Wars Starfighter	Endlich mal wieder ein Hit für ein Star-Wars-Spiel	LucasArts	05/01	85%
Zone of the Enders	Action mit coolem Look	Konami	04/01	85%
Extermination	Fesselnder Survival-Horror	Sony	07/01	84%
2 XG3: Extreme-G Racing	Futuristischer Racer mit hoher Schwierigkeit	Acclaim	10/01	83%
Le Mans 24 Stunden	Grafisch hervorragendes Rennspiel	Infogrames	08/01	83%
MTV Music Generator 2	Musikbaukasten für Selfmade-Rocker	Codemasters	06/01	81%
Shadow Of Memories	Fesselndes Adventure, leider nicht interaktiv genug	Konami	05/01	81%
ATV Offroad	Gute Technik, schlechte KI	Sony	09/01	81%
3 Dark Cloud	Rollenspiel mit Aufbau-Simulation	Sony	10/01	80%
Dschungelbuch Groove Party	Tanzmattenspiel mit Disney-Figuren	Ubi Soft	06/01	79%
Fur Fighters: Viggo's Revenge	Komplexer Comic-Shooter	Acclaim	07/01	79%
Kuri Kuri Mix	Originelles Geschicklichkeitsspiel	Empire	07/01	79%
Formel Eins 2001	Frustrierend schwerer Formel-Eins-Zirkus	Sony	06/01	79%
Silpheed - The Lost Planet	Cooler Old-School-Shoot-'em-Up	Swing!	05/01	78%
Sky Odyssey	Originelle Flight-Sim	Sony	06/01	78%
Army Men Air Attack: Blade's Revenge	Das beste PS2-Army-Men-Spiel	3DO	07/01	77%
Tokyo Extreme Racer	Ordentliches und originelles Rennspiel	Ubi Soft	09/01	77%
4x4 Evolution	Guter Offroad-Racer	Take 2	06/01	76%
Unreal Tournament	Ordentlicher Ego-Shooter!	Infogrames	07/01	76%
Wacky Races	Gelungener Comic-Funracer	Infogrames	09/01	76%
Street Fighter EX3	Traditionsspiel für Prügel-Nostalgiker	Capcom	05/01	75%
Operation Winback	Ordentliches Mächtegegn-Metal-Gear-Solid	Koei	06/01	71%
Heroes of Might & Magic	Vereinfachter, aber origineller Ableger des PC-Hits	3DO	06/01	70%
City Crisis	Gutes Konzept, technische Schwächen	Take 2	09/01	70%
All-Star Baseball 2002	Ziemlich trockene Baseball-Simulation	Acclaim	06/01	69%
Star Wars Super Bombad Racing	Nett gemeinter Fun-Racer	LucasArts	07/01	69%
The Bouncer	Mittelmäßiger Action-Auftritt von Square	Squaresoft	07/01	68%
Army Men: Sarge's Heroes 2	Immerhin mittelmäßiges Spiel der Endlosreihe	3DO	06/01	65%
NBA Hoopz	Kurzweiliges Arcade-Basketballspiel	Midway	05/01	65%
4 Rune	Lieblose PC-Umsetzung	Take 2	10/01	64%
Bloody Roar 3	Mittelmäßiges Beat 'em Up	Virgin	08/01	64%
Gauntlet: Dark Legacy	Unspektakulär, mit gutem Mehrspielermodus	Midway	07/01	64%
Gift	Mittelmäßiges Comic-Jump&Run	Cryo	07/01	62%
Warriors of Might & Magic	Mittelmäßiges Fantasy-Action-Adventure	3DO	06/01	62%
ESPN National Hockey Night	Hockey mit Gameplay-Schwächen	Konami	07/01	61%
Freak Out	Originell, aber mit Schwächen	Swing!	09/01	61%
UEFA Challenge	Es gibt bessere Fußballspiele!	Infogrames	09/01	60%
CART Fury	Kart-Rennen mit zu wenig Anspruch	Midway	08/01	59%
7 Blades	Schlechte Übersetzung, schlechtes Spiel	Konami	08/01	54%
International League Soccer	Sehr schlechtes Fußball-Spiel	Bigben	08/01	49%
Hype - The Time Quest	Playmobil zum Abgewöhnen	Ubi Soft	10/01	47%

MAGIC

Die Zusammenkunft®

SAMMELKARTENSPIEL

Ein Spiel wie kein anderes!



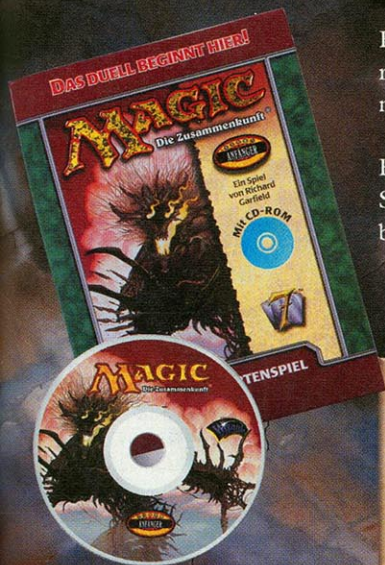
Bei **Magic: Die Zusammenkunft®** bestimmst du wo es lang geht. Das erfolgreichste Sammelkartenspiel der Welt ist die absolute Herausforderung für deinen Verstand. Du brauchst Nerven aus Stahl um bei diesem Spiel zu bestehen.

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, eingeschlossen der Charakter-Namen und ihren prägenden Wesenszügen, den "Mana"-Symbolen und dem Farben-Pentagon, sind Eigentum von Wizards of the Coast, Inc. © 1993-2001 Wizards.



CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

PLATZ 1: Gran Turismo 3: A-spec



PLATZ 2: Onimusha



PLATZ 3: Final Fantasy IX

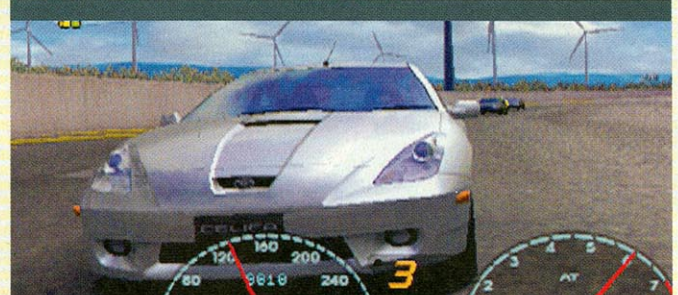


PLATZ / VORMONAT			SYSTEM	WERTUNG	MONAT
1	1	Gran Turismo 3	PS2	93%	2
2	7	Onimusha	PS2	86%	2
3	4	Final Fantasy IX	PSone	96%	6
4	11	Dead or Alive 2	PS2	87%	7
5	NEU	Resident Evil Code: Veronica X	PS2	90%	1
6	3	Metal Gear Solid	PSone	92%	31
7	8	Final Fantasy VIII	PSone	95%	21
8	6	Tekken Tag Tournament	PS2	82%	9
9	2	Red Faction	PS2	85%	3
10	WE	Summoner	PS2	86%	3
11	5	Crazy Taxi	PS2	88%	4
12	16	Extermination	PS2	84%	2
13	WE	Final Fantasy VII	PSone	94%	14
14	NEU	Dynasty Warriors 2	PS2	71%	1
15	20	ISS Pro Evolution 2	PSone	95%	3
16	WE	Tomb Raider – Die Chronik	PS2	85%	6
17	13	Silent Hill	PSone	90%	19
18	15	TimeSplitters	PS2	76%	10
19	13	Silent Hill	PSone	90%	19
20	WE	Flucht von Monkey Island	PS2	85%	2

Gran Turismo 3 hält immer noch mit einem Riesenvorsprung die Pole-Position der Leser-charts. Ehrlich gesagt, haben wir auch nichts anderes erwartet. Resident Evil: Code Veronica X ist kurz nach seinem Erscheinen gleich auf Platz 5 eingestiegen. Wir sind gespannt, ob es sich noch gegen altgediente Konkurrenten wie Dead or Alive 2 behaupten kann. Die Berichterstattung zu Final Fantasy X scheint viele Fans wieder dazu gebracht zu haben, die älteren Teile zu spielen – gleich alle drei zuletzt erschienenen sind in den Charts vertreten.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: Saturn



PLATZ / VORMONAT		SYSTEM	WERTUNG	MONAT	
1	1	Gran Turismo 3: A-spec	PS2	93%	2
2	4	Red Faction	PS2	85%	3
3	3	Digimon World	PSone	72%	3
4	NEU	XG3: Extreme-G Racing	PS2	83%	1
5	2	Onimusha	PS2	86%	3
6	NEU	Tony Hawk's Pro Skater 2 (Platinum)	PSone	92%	1
7	15	Gran Turismo 2 (Platinum)	PSone	95%	2
8	5	Formel Eins 2001	PSone	92%	4
9	NEU	Bloody Roar 3	PS2	64%	1
10	WE	Extermination	PS2	84%	3
11	NEU	Breath of Fire 4	PSone	–	1
12	NEU	Asterix & Obelix	PSone	55%	1
13	NEU	Railroad Tycoon II Value	PSone	78%	1
14	NEU	Spec Ops: Covert Assault	PSone	84%	1
15	9	The Bouncer	PS2	68%	3

Wie erwartet, hat Gran Turismo 3: A-Spec seinen Platz an der Spitze problemlos verteidigt. Red Faction hingegen konnte Onimusha mit Leichtigkeit vom zweiten Platz verdrängen. Etwas überraschend ist der hohe Einstieg von XG3: Extreme-G Racing. Das Warten auf WipEout Fusion scheint den meisten doch zu lange geworden zu sein. Doch auch ein paar ältere PSone-Titel wie Tony Hawk's Pro Skater oder Gran Turismo 2 sind wieder da.

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ / VORMONAT			SYSTEM	WERTUNG	MONAT
1	1	Metal Gear Solid 2	PS2	Konami	15
2	2	Final Fantasy X	PS2	Squaresoft	14
3	3	GTA 3	PS2	Take 2	7
4	7	Devil May Cry	PS2	Capcom	5
5	10	BG: Dark Alliance	PS2	Interplay	2
6	4	Silent Hill 2	PS2	Konami	11
7	NEU	Soul Reaver 2	PS2	Eidos	1
8	NEU	Virtua Fighter 4	PS2	Sega	1
9	6	Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2	Activision	4
10	9	Tekken 4	PS2	Namco	2

Es gibt einfach keine Änderung an den Top 3 unserer Most-Wanted-Charts. Metal Gear Solid hat sich sowieso schon lange an der Spitze festgebissen und Final Fantasy X dürfte den Platz auch so schnell nicht wieder räumen. Baldur's Gate: Dark Alliance konnte sich souverän in der Mitte platzieren. Und nachdem Soul Reaver 2 nun mehrere Male verschoben wurde, wünschen sich wohl auch die Leser endlich den Release des Action-Adventures.

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH
31, REDAKTIONSDIREKTOR

Geschockt, denn die Welt, wie wir sie kannten, hörte am 11. September auf zu existieren. Wünscht sich nichts mehr als eine friedliche Zukunft für die Welt.

Aktuelles Lieblingsspiel

Gran Turismo 3

Aktuelle Lieblings-CD

Ultravox – Dancing with tears in my eyes

Aktuelle Lieblings-DVD

Tarzan



ANDRÉ HORN
28, Leitender Redakteur

Verabschiedet sich mit dieser Ausgabe von der PLAYZONE-Redaktion und allen Lesern, da es ihn in seine Wahlheimat Zürich zieht. Tschöö!

Aktuelles Lieblingsspiel

GTA III

Aktuelle Lieblings-CD

L'Amé Immortelle – Lieder die wie ...

Aktuelle Lieblings-DVD

5th Element (Remastered Edition)



WOLFGANG FISCHER
30, Redakteur

Ist seit Eintreffen der spielbaren Version von *Pro Evolution Soccer* nicht mehr vom Bildschirm wegzukriegen und liefert sich heiße Matches mit André und Jens.

Aktuelles Lieblingsspiel

Pro Evolution Soccer, GTA III

Aktuelle Lieblings-CD

Slayer – God Hates Us All

Aktuelle Lieblings-DVD

Harri Abmann – Töne der Unendlichkeit



ALBRECHT OTT
30, Redakteur

Wird nach Wolfgangs Geburtstagsparty wohl nie wieder Absinth anrühren. Andrés Käsesuppe und Wolfgangs Chili könnte es aber öfter geben.

Aktuelles Lieblingsspiel

Tony Hawk's Pro Skater 3

Aktuelle Lieblings-CD

Henning Mankell: Alle Wallander Krimis

Aktuelle Lieblings-DVD

The Simpsons – Season 1 Box Set



MICHAEL PRUCHNICKI
23, Redakteur

Im Oktober findet in Holland das Prog-Power-Festival statt. Alleine schon Pain of Salvation mit Gesangsgott Daniel Gildenlöw sind Michael die 600-km-Fahrt wert!

Aktuelles Lieblingsspiel

Bravo Music (und zwar LAUT!!)

Aktuelle Lieblings-CD

David Sylvian & Robert Fripp – Damage

Aktuelles Lieblings-Buch

Planet der Affen



STEFANIE SCHWARZ
23, Redakteurin

Wünscht hiermit André alles Gute im neuen Job und möchte ihm noch folgende wichtige Worte mit auf den Weg geben: „Omni-Tek is your friend!“

Aktuelles Lieblingsspiel

Soul Reaver 2, Deus Ex

Aktuelle Lieblings-CD

Apotygy Berzerk – 7

Aktuelles Lieblings-Buch

Nigel Findley – 2XS



WERNER SPACHMÜLLER
24, Content Coordinator

Hat sich ein paar Tage freigenommen, um sich von den Computec-Umzugsstrapazen zu erholen. Leider spielte das Wetter nicht ganz so mit.

Aktuelles Lieblingsspiel

Red Faction

Aktuelle Lieblings-CD

Deep Shadows

Aktuelle Lieblings-DVD

Coyote Ugly



STEFANIE SCHETTER
23, Redakteurin

Hat sich ein Lager an CDs, Cornflakes und Kiwis angelegt, um den ersten Winter im neuen Gebäude zu überstehen. Und sitzt immer noch auf ihrem Auto.

Aktuelles Lieblingsspiel

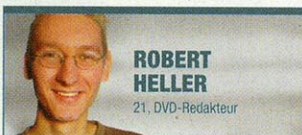
Final Fantasy X

Aktuelle Lieblings-CD

K's Choice – Paradise in Me

Aktuelle Lieblings-DVD

Wallace & Gromit



ROBERT HELLER
21, DVD-Redakteur

Zweifelt seit seinem letzten Kinobesuch in der Science-Fiction-Schnulze *A.I.* daran, dass es überhaupt noch intelligente Filme über künstliche Intelligenz gibt.

Aktuelles Lieblingsspiel

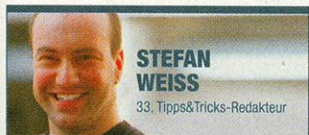
Devil May Cry

Aktuelle Lieblings-CD

Moby – Play

Aktuelle Lieblings-DVD

O Brother, Where Art Thou?



STEFAN WEISS
33, Tipps&Tricks-Redakteur

Überlegt, wie man den herumwuselnden Handwerkern samt Bohrmaschinen vorm Bürofenster beibringen könnte, ihre Arbeitszeit auf nachts zu verlegen.

Aktuelles Lieblingsspiel

Dark Cloud

Aktuelle Lieblings-CD

Staind – Break The Cycle

Aktuelles Lieblings-Buch

Terry Pratchett – Ruhig Blut



ALEXANDRA BÖHM
26, Senior Designer

Hat es sich trotz Krankheit und Sauwetter nicht nehmen lassen, auf ein Pfadfinderzeltlager mitzufahren, um ihren Kids das „Überleben im Wald“ beizubringen.

Aktuelles Lieblingsspiel

Final Fantasy X

Aktuelle Lieblings-CD

Macy Gray – The ID

Aktuelle Lieblings-DVD

Der Krieger und die Kaiserin



CHRISTIAN HARNOTH
30, Senior Designer

Konnte die schrecklichen Geschehnisse in den USA kaum fassen, saß nächtelang vor dem Fernseher – ihm ist eigentlich jegliche Lust am Zocken vergangen.

Aktuelles Lieblingsspiel

Devil May Cry

Aktuelle Lieblings-CD

Björk – Vespertine

Aktuelle Lieblings-TV-Serie

Sex and the City (endlich im dt. TV!)

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

RENNSPIELE

Dave Mirra Freestyle BMX.....	106
F1 2001	82
G-Surfers	103
MX 2002	94
MX Rider	107
Paris-Dakar Rally	110

ROLLENSPIELE

Ephemeral Phantasia	108
---------------------------	-----

ACTION-ADVENTURES

Alone in the Dark 4.....	92
Project Eden	88

ACTION-SPIELE

Hidden Invasion	109
Spy Hunter	102
Twisted Metal: Black.....	84

SPORTSPIELE

Madden NFL 2002	112
NFL Quarterback Club.....	113
NHL 2002.....	96
Snooker	104
TIF 2002.....	98
Victorious Boxers	111

BEAT 'EM UP

Keine Testversionen in diesem Monat

GESCHICKLICHKEIT

Keine Testversionen in diesem Monat

STRATEGIE

Age of Empires II	90
-------------------------	----

DIE ICONS



Spiele mit einer Wertung von mehr als 85 % erhalten den „PLAYZONE-Hit“.



Vorsicht! Dieses Spiel wurde von der USK mit einem „Ab 18“-Prädikat versehen.



Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD eine interessante Reportage!

Im zweiten
Anlauf
schnappt sich
EA locker die
Pole-Position.

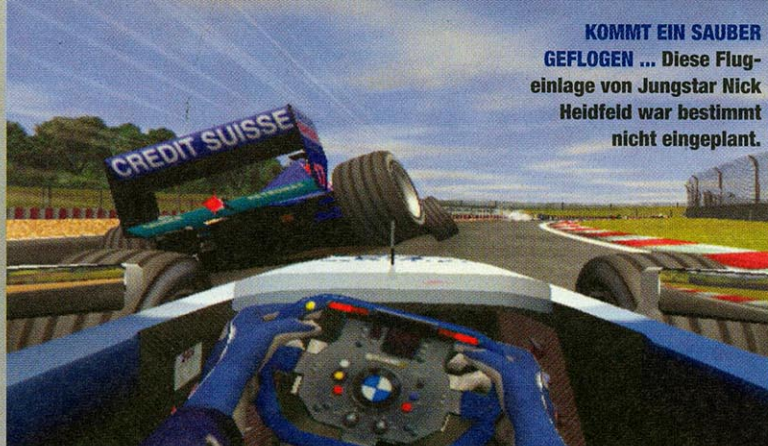
F1 2001

Ziemlich genau ein Jahr ist es jetzt her, dass Electronic Arts zum Launch der PS2 ein Formel-1-Spiel veröffentlicht hat, das bei weitem nicht den hohen Standard erfüllt hat, den

man von Spielen dieses Publishers normal gewohnt ist. Mäßige Grafik und deutliche Schwächen im Gameplay waren der Hauptgrund für die schlechte Wertung von 67 %, die das Spiel damals zu Recht bekommen hat. Sonnenklar, dass sich EA für den mit Spannung erwarteten Nachfolger einiges vorge-

nommen hat. Schon nach kurzer Spielzeit wird deutlich: Die Jungs von EA haben sich die berechtigte Kritik wirklich zu Herzen genommen und praktisch jede Unzulänglichkeit des Vorgängers ausgebügelt. Was sich vor allem in grafischer Hinsicht getan hat, ist fast schon phänomenal. Anstatt teilweise





**KOMMT EIN SAUBER
GEFLOGEN ...** Diese Flug-
einlage von Jungstar Nick
Heidfeld war bestimmt
nicht eingeplant.

**GRUNDKENNT-
NISSE** In einer
der Prüfungen
lernen Sie
die Bus-Stop-
Schikane von
Spa kennen.



TEST F1 2001

über Ruckelorgien erwartet Sie ein absolut flüssiges Rennsporterlebnis. Wer erst mal mit über 300 Sachen durch das Hockenheim-Wäldchen gebrast ist, weiß, was ich meine. Um den Rennen noch etwas mehr Rasanzen zu verleihen, benutzen die Entwickler an manchen Stellen den Motion-Blur-Effekt. Die Darstellung des Regens, der jetzt auch mal mitten im Rennen für einige Runden unvermittelt einsetzen kann, ist ebenfalls sehenswert. Im Vergleich zu *F1 Racing Championship Season 2000* wirken auch die Farben deutlich kräftiger. Sehr gut gelungen sind,

wie von EA gewohnt, die akkuraten Umsetzungen der 17 Pisten, auf denen in der Saison 2001 gefahren wurde. Sämtliche Details, die jede dieser Rennstrecken so einzigartig machen, wurden in liebevoller Kleinarbeit beim Streckendesign bedacht. Dieser Detailreichtum ist aber nicht nur an den Strecken sichtbar. Die Boxencrews, deren Bewegungen per Motion Capturing eingefangen wurden, stehen ihren realen Vorbildern in nichts nach. Boxenstopps sind jetzt auch interaktiv, das heißt, Sie können durch gute fahrerische Leistung in der Box wertvolle Sekunden gewinnen. Echt witzig und realistisch ist auch, dass sich die Piloten jetzt während der Fahrt sichtbar ihrer Abreißvisiere entledigen.

ABWECHSLUNG PUR

Der zweite Hauptkritikpunkt am Vorgänger war zweifellos die lieblose Umsetzung der verschiedenen Spielmodi. Glücklicherweise haben die Entwickler auch hier gewaltig nachgebessert. Vor allem der Multiplayer-Modus wurde erweitert und eignet sich jetzt hervorragend als Party-Spaß für bis zu acht Spieler. In *F1 Championship Season 2000* konnten Sie nur gegen 21 Kumpels im Zeitfahren oder im Split-screen gegen bis zu drei Freunde ohne KI-kontrollierte Fahrer antreten. Diese beiden Modi gibt es zwar immer noch, beim Split-screen ist es jetzt aber auch möglich, mit komplettem Starterfeld



IM TEAM-MODUS können bis zu acht
Spieler in zwei Teams gegeneinander
antreten.



**DER FEIND IN MEI-
NEM TEAM** Beim
Team-Duell geht es
nur darum, vor dem
Teamkollegen ins
Ziel zu kommen.

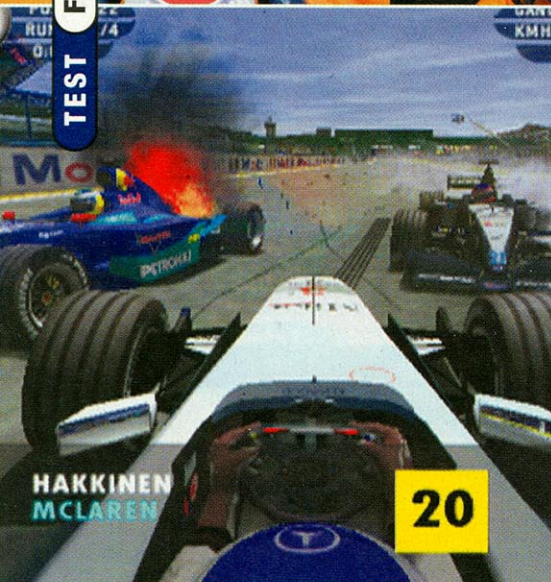


VIERFACHER RENNSPASS Beim Split-
screen-Match mit vollem Starterfeld
geht es meistens sehr hektisch zu.





IMOLA AUS VIER PERSPEKTIVEN
Welche der vier verfügbaren Kameraperspektiven Sie wählen, bleibt letztlich Ihnen überlassen.



EFFEKTVOLLE CRASHES Wenn es in der Formel 1 kracht, dann richtig! Dann fliegen auch Teile durch die Gegend!



SELBST EINGREIFEN Bei den Boxenstopps müssen Sie präzise sein.

INFO VERGLEICH F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 – F1 2001

In jeder Hinsicht verbessert

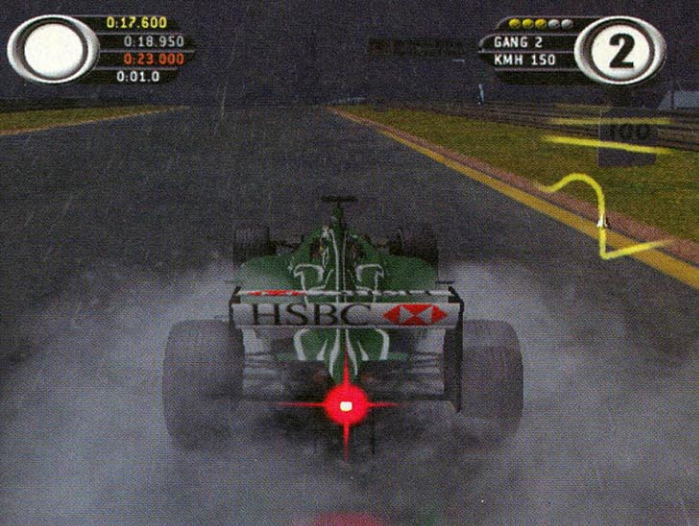
Die Programmierer haben sich für den neuen Formel-1-Titel mächtig ins Zeug gelegt.

In Bezug auf die Grafik lässt sich auf jeden Fall feststellen, dass *F1 2001* viel besser aussieht und vor allem die Fähigkeiten der PS2 besser nutzt (Regen!). Auch die Ladezeiten wurden etwas verkürzt. Neben den deutlichen Verbesserungen im Meisterschaftsmodus, bei dem alle Unzulänglichkeiten des Vorgängers ausgeglichen wurden, haben sich die Entwickler vor allem viel Mühe bei den Mehrspielermodi gegeben. Diese laufen flüssig und machen viel Spaß. Realismus-Fanatiker werden sich sehr über den Simulationsmodus freuen, der bei weitem mehr Tiefgang bietet als der Normalrennmodus. Dieser orientiert sich spielerisch am Vorgänger, übertrifft ihn aber. In den Fahrprüfungen, die ebenfalls neu sind, lernen Sie, mit dem Rennauto umzugehen. Wer die Tests durchlaufen hat, ist auf jeden Fall fit für die Meisterschaft.

	F1 Championship Season 2000	F1 2001
Einzelspielermodi	4: Schnelles Rennen, Grand Prix, Meisterschaft und eigene Meisterschaft	4+3: Die vier aus dem Vorgänger und dazu Vorrang, Team-Duell und die Fahrprüfungen
Mehrspielermodi	2: Geteilter Bildschirm und Zeitfahren	2+3: Die beiden aus dem Vorgänger und dazu Team-Modus, Letzter Mann und Vorteil.
Schwierigkeitsstufen	3	3
Fahrmodi	Normal	Normal und Simulation
Wetter	Trocken, nass und zufälliges Wetter	Trocken, nass und wechselhaftes (!) Wetter
Boxenstopps	Ja	Ja, auf Wunsch interaktiv
Renndistanz	5 Einstellungsmöglichkeiten: 4 Runden, 8 Runden, 16 Runden, halbe und komplette Renndistanz	5 Einstellungsmöglichkeiten: 4 Runden, 8 Runden, 16 Runden, halbe und komplette Renndistanz
FIA-Reglement	Ja, Strafen auf Wunsch abschaltbar	Ja, auf Wunsch abschaltbar
Kameraperspektiven	5	4, darunter jetzt auch eine Cockpit-Perspektive



zu fahren. Im Team-Modus können Sie zu acht – unterteilt in zwei Mannschaften – gegeneinander antreten. Je nach Rennlänge muss jeder Spieler eine gewisse Zeit für sein Team auf der Strecke das Beste geben. Beim „Letzter Mann“-Modus geht es darum, möglichst schnell eine Runde zu absolvieren. Der langsamste Fahrer in einer Runde muss weichen, während die anderen weiterfahren. Bei „Vorteil“ können Sie einem Fahrer einen Zeitvorteil geben, den der andere aufholen muss. Rennsportfreunde, die sich lieber alleine auf die Jagd nach Bestzeiten und Titeln begeben, können dies ebenfalls tun. Wer's lieber ein bisschen actionreicher mag, dem wird der Modus „Schnelles Rennen“ sehr zusagen. Ihr Boliden nimmt hier keinen Schaden und fährt sich auch bei gewagten Manövern sehr zahn. Zu Spielbeginn sind in diesem Modus nur drei der 17 Kurse verfügbar. Weitere schalten Sie frei, indem Sie sich in den kurzen Rennen gegen Ihre Kontrahenten durchsetzen und fleißig Punkte sammeln. Im Einzelspielerpart des Spiels wartet dann eine Vielzahl von Modi auf Sie. Bevor Sie sich jedoch mitten ins Geschehen stürzen, sollten Sie unbedingt die Fahrprüfungen absolvieren, um ein Gefühl für das Handling der Fahrzeuge und für die Strecken zu bekommen. Durch Erfolge bei diesen Prüfungen schalten Sie schrittweise alle Spielmöglichkeiten in den verschiedenen Modi frei. Im Grand-Prix-Modus können Sie dann Einzelrennen fahren, die Meisterschaftssaison 2001 nacherleben oder sich sogar eine Meisterschaft nach eigenen Vorstellungen zusammenbasteln. Vor dem Start legen Sie noch eine Vielzahl von Rennvoraus-



SAUWETTER AM NÜRBURGRING Diese Trainingseinheit hätte sich Jaguar-Pilot Eddie Irvine bestimmt anders vorgestellt.

setzungen fest, unter anderem Schwierigkeitsgrad und Rennlänge. Sie entscheiden ebenfalls, ob das FIA-Reglement Anwendung finden soll und ob das umfangreiche und hervorragende Schadensmodell verwendet wird. Bei einem Grand Prix erleben Sie das komplette Rennwochenende inklusive Training, Qualifikation und natürlich dem Rennen. In der Qualifikation können Sie endlich auch die Zeit etwas schneller ablaufen lassen, was im Vorgänger schmerzlich vermisst wurde. Wenn Sie erst später ins Geschehen eingreifen, geben Sie damit der Konkurrenz nicht mehr die Möglichkeit nachzuziehen. Darüber hinaus gibt es noch zwei komplett neue Modi: Vorherrschaft und Team-Duell. In Letzterem fahren Sie einen komplette Saison für das Team Prost. Hier geht es nur darum, dass Sie Ihren Teamkollegen möglichst in jedem Rennen schlagen. Als Belohnung winkt der Wechsel ins Ferrari-Cockpit. Besonders erfolgreiche Fahrer dürfen sich – genügend gewonnene Rennen vorausgesetzt – noch ein Saison-Rückblicks-Video anschauen.

TOLLES FAHRGEFÜHL

Wenn man das erste Mal ins Cockpit steigt und die Kameraperspektiven durchschaltet, fällt sofort auf, dass es jetzt eine Ansicht weniger gibt. Dafür können Sie jetzt aber in einer schwer zu fahrenden, aber interessanten Cockpit-Perspektive über die Rennstrecken heizen. Die Boliden fahren sich auch definitiv anders als im Vorgänger, was nicht heißen soll, das Fahrverhalten sei schlecht. Ganz im Gegenteil: Hat man sich erst mal daran gewöhnt, gelingt es relativ schnell, Bestzeiten hinzulegen –

gute Streckenkenntnis natürlich vorausgesetzt. Wer im Trocknen ganz gut unterwegs ist, sollte aber auch ruhig mal ein paar Runden auf nasser Strecke riskieren. Das Fahrverhalten des Boliden ändert sich dann schlagartig. Die Gegner-KI wurde ebenfalls komplett überholt. Ihre virtuellen Kontrahenten verhalten sich jetzt viel intelligenter und machen Ihnen das Rennfahrerleben ganz schön schwer. Ein weiterer großer Kritikpunkt am Vorgänger war, dass es für Simulations- und Realismusfanatiker nicht genug Einflussmöglichkeiten auf die Rennwagen gab. Die Programmierer haben daher nun einen Simulationsmodus eingebaut, der auch echte Formel-1-Spezialisten noch fordert. Während Sie im Normalrennmodus nur die Art der Reifen bestimmen können, liegt hier das komplette Fahrzeugsetup in Ihren Händen. Tüftler können auf jeden Fall durch ein geschicktes Anpassen des Fahrzeugs an die jeweilige Strecke noch etwas Zeit gutmachen. Per Boxenfunk werden Sie während des ganzen Rennens über neue Bestzeiten, Unfälle auf der Strecke oder die Leistung von Kontrahenten informiert. Ebenso gut gelungen wie der Boxenfunk sind die Motorengeräusche, die sich in *F1 2001* richtig „fett“ anhören. Wer sich an seiner Leistung und dem Spiel nicht satt sehen kann, für den ist der umfangreiche Replay-Modus perfekt. Es macht einfach großen Spaß, ein Rennen nochmal aus verschiedenen Kameraperspektiven zu sehen. Noch eine gute Nachricht für Besitzer des neuen Force-Feedback-Lenkrads von Sony: Das GT Force funktioniert bestens mit *F1 2001* und wird voll unterstützt.

WOLFGANG FISCHER



BETTER THAN LIFE Gute Fahrer sprengen sogar die 100%-Hürde.

MEIN FAZIT SUPER



Wolfgang Fischer
fährt Fiat.

Mir war von vornherein klar, dass *F1 2001* den dürtigen Vorgänger bei weitem übertreffen würde. Was sich mir dann während unzähliger Testrunden offenbarte, hat mich schon ein wenig überrascht: Das Spiel ist schlichtweg brilliant. Es spricht Einsteiger wie Profis gleichermaßen an, läuft ultraflüssig und spielt sich einfach super. Die vielen spaßigen Mehrspielermodi sind dabei das Tüpfelchen auf dem i. Es wird für die Konkurrenz schwer werden, diesen Spitzentitel noch zu toppen!

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

F1 2001 90%
Electronic Arts

Die neue Formel-1-Referenz ist EA wirklich super gelungen und sorgt dank der vielen Spielmodi für langfristiges Rennvergnügen.

F1 Racing Championship 84%
Ubi Soft

Ubi Softs Formel-1-Titel muss ohne aktuelle Lizenz auskommen, bietet aber ein gutes und vor allem eingängiges Fahrverhalten.

F1 Championship Season 2000 67%
Electronic Arts

Der Vorgänger von *F1 2001* sieht aus, als wäre er in kürzester Zeit lieblos und unvollständig von EA zusammengeschustert worden.

TEST F1 2001

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-8
Sprache: Deutsch
Preis: DM 119,95
Termin: Erhältlich

Internet: www.easports.com

Savegame Ja Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 17 Strecken USK-Freigabe Keine Beschränkung
Entwickler EA Sports Datenträger CD

Besonderheiten:
Multitap-Unterstützung,
8-Spieler-Modus

GESAMTWERTUNG

GRAFIK 89% SOUND 89% SPASS 90% **90%**

„Tolle Grafik, klasse Fahrgefühl, geiles Spiel – *F1 2001* wird nicht nur Formel-1-Fanatiker begeistern!“

INFO DIE SAISON 2001

Rote Dominanz

Ferrari war auch in der Saison 2001 wieder das Maß aller Dinge in der Formel 1.

Michael Schumacher hatte in der aktuellen Saison allen Grund, sich zu freuen. Er hat nicht nur überaus souverän die Fahrermeisterschaft gewonnen, sondern konnte auch die Konstrukteurs-WM gemeinsam mit seinem Teamkollegen Rubens Barrichello für den italienischen Rennstall entscheiden. Der Titelgewinn von Schumi war weitestgehend ungefährdet, da Hauptkonkurrent McLaren Mercedes unerwartet oft mit technischen Problemen zu kämpfen hatte. Für eine handfeste Überraschung sorgte das Team BMW-Williams. Die bayerisch-englischen Flitzer konnten nicht nur mit den Spitzenteams mithalten, sondern auch die ersten Siege einfahren. In der nächsten Saison ist also durchaus damit zu rechnen, dass aus dem rotsilbernen Zweikampf ein Dreikampf um den Titel wird. Zu den großen Verlierern der Saison gehört fraglos wieder Jordan-Honda. Das britische Team hat den Anschluss zur Spitze komplett verloren und spielt auch in der Konstrukteursmeisterschaft keine Rolle mehr.



FORZA FERRARI WM-Sieger
Michael Schumacher ist und bleibt eine Klasse für sich.

Twisted Metal: Black

Bei Twisted Metal:
Black können sich
Verkehrsrowdys mal
so richtig austoben.

Mit atemberaubender Geschwindigkeit rasen die Autos durch die Innenstadt. Unbeteiligte Schleicher oder Passanten werden einfach rücksichtslos über den Haufen gefahren. Es gibt nur ein Ziel: die sieben Konkurrenten zu vernichten. Da kann man sich

FEUERWERK Bei den Explosionen fliegen die Autos in Einzelteilen durch die Gegend. Auch der Fahrer.



INFO SPEZIALATTACKEN

Schneeballschlacht

Neben den Waffen, die sich unterwegs auflesen lassen, gibt es noch spezielle Angriffs- und Verteidigungsstrategien. Sie werden durch bestimmte Tastenkombinationen ausgelöst.

Damit Sie diese Attacken einsetzen können, muss allerdings Ihr Energiebalken am rechten unteren Bildschirmrand voll sein. Der lädt sich aber konstant wieder auf, wenn er mal unten ist. Ist er aufgefüllt, können Sie sich zum Beispiel unsichtbar machen oder einen Schild aktivieren. Das hält jedoch nur kurz an. Effektiver sind die Landminen oder die Frierattacke. Diese schadet dem Gegner nicht nur, sondern lähmt ihn auch noch. Eine gewisse Zeit lang kann er sich dann gar nicht mehr bewegen und gibt eine gute Zielscheibe ab.



EINGEFROREN Das Auto rechts ist von der Frierattacke getroffen.

UNVERWUNDBAR Der Schild sorgt dafür, dass Treffer nicht schaden.

UNSICHTBAR Auf diesem Bild ist interessant, was man nicht sieht:



DUELLE Es empfiehlt sich immer, nur einen einzigen Gegner auf einmal zu bekämpfen.

nicht auch noch um Verkehrssicherheit kümmern. *Twisted Metal: Black* ist ein ziemlich brutales, düsteres Spiel und ganz sicher nichts für zarte Gemüter. In großen, abwechslungsreichen Arenen brausen die Spieler mit schnellen Autos durch die Gegend. Die Fahrzeuge sind mit Waffen vom Maschinengewehr über Zielsuchraketen bis zum Flammenwerfer ausgestattet. Eigentlich lautet die Aufgabe, die Gegner zu vernichten. Doch lässt sich noch weit mehr Schaden anrichten. Vieles in der Umgebung ist zerstörbar: Gebäude, Bäume, Lampenpfähle. Ja, es

gibt sogar ein Riesenrad, das man aus seiner Halterung rammen kann. Dann rollt das Rad, eine Schneise der Verwüstung hinterlassend, durch die Vorstadt. Wüst ist auch die Interaktion mit den unbeteiligten Figuren. Fast alle Arenen sind von Spaziergängern bevölkert, die wild durch die Gegend fliegen, wenn sie vor einer Kühlerhaube landen. Genauso verhält es sich mit den anderen Autos. Wenn die getroffen werden, explodieren sie effektiv, egal ob sich Gegner darin befinden oder nicht. Ganz besonders düster ist der Story-Modus. Hier kann sich der Spieler einen der

wahnsinnigen Charaktere aussuchen und in einer Serie von Autokämpfen grausame Rache für dessen verkorkstes Leben suchen. Und die ist feurig: Wird ein Gegner zerstört, brennt nicht nur dessen Wagen. Auch der Fahrer selbst rennt, in Flammen stehend, durch die Arena. Die besonders gewalttätigen Zwischensequenzen aus der US-Fassung waren in unserer Testversion allerdings ersatzlos gestrichen.

TEUFLISCHES TEMPO

Wer sich von den brutalen Grundlagen nicht abschre-

cken lässt, bekommt ein rasant und actionreiches Kampfspiel geboten. Die verschiedenen Spielmodi sind zwar alle sehr ähnlich, aber dank der unterschiedlichen Umgebungen wird es selten langweilig. Durch die Gegend rasen, dabei Power-ups aufsammeln, Gegner treffen und selber nicht getroffen werden – wer das alles beherzigt, wird weit kommen. Leicht ist das nicht, die Konkurrenz zielt auch sehr gut und ist außerdem extrem widerstandsfähig. Die Lernkurve ist dadurch sehr flach und auch wenn man es mal raus hat, dauert es noch lange, bis alle Geg-



ORGENSTERN Jeder Wagen hat eine Spezialaffe. Der hier schleudert eine Abrissbirne.



DOPPELT SEHEN Im Drive-in-Kino ist die ganze Action noch einmal auf der Leinwand zu bewundern.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Albrecht Ott
fährt wie eine Sau

Schnelle Autos, harter Kampf, Wunderwaffen – *Twisted Metal: Black* hat alles, was Action-Fans so begehren. Mit seinen vielen sehr unterschiedlich gestalteten Arenen bietet das Spiel auch eine hohe Langzeitmotivation, die auch nötig ist: Die DVD einlegen und Losspielen geht nicht, es wird schon einiges an Training gefordert.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

TWISTED METAL: BLACK

Sony

84%

Setzt sich mit seinem actionreichen und rasanten Gameplay gleich an die Spitze des schwach besetzten Genres.

Wacky Races

Infogrames

76%

Dieser Funracer hat auch einen Kampfmodus. Der ist allerdings weit harmloser als im düsteren *Twisted Metal: Black*.

WDL Thundertanks

Infogrames

57%

Grafisch erreicht dieser Titel keinen PS2-Standard, im Gameplay fehlt es an Abwechslung. Es geht immer nur mit Panzern durch Arenen.

ner in einem Level besiegt sind. Zu dem extrem hohen Schwierigkeitsgrad trägt die Steuerung aber nicht bei. Die ist intuitiv und geradlinig. Gasgeben, Bremsen und Lenken geht über die beiden Analogsticks, die Schultertasten feuern die Waffen ab. Im Multiplayer-Modus ist das Ganze einfacher, je nachdem, wie stark die bis zu drei menschlichen Mitspieler sind. Spaß macht auch das, obwohl es ein wenig langsamer läuft als im Einzelspielermodus. Schnell genug ist es aber immer noch, weil das Grundtempo doch sehr hoch ist. Überhaupt lässt sich an der Technik wenig aussetzen, Flimmern ist zum Beispiel nicht auszumachen. Außerdem sind trotz der vorherrschenden Dunkelheit die detailreichen Kulissen noch gut zu bewundern. Und mit den sehr guten Beleuchtungseffekten wirken die Umgebungen extrem unheimlich.

Kurz vor Redaktionsschluss: Terror in den USA erschüttert die Welt, auch die der Videospiele. *Twisted Metal: Black* ist deshalb auf unbestimmte Zeit ins vierte Quartal verschoben.

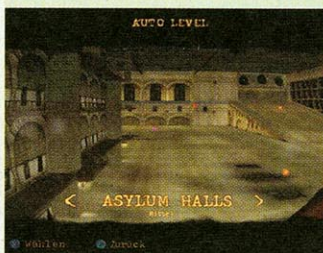
ALBRECHT OTT

INFO DIE ARENEN

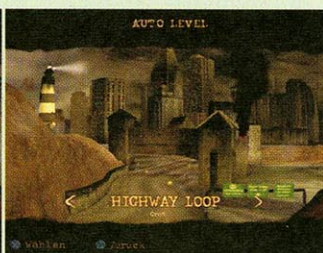
Vom Schrottplatz bis zum Vergnügungspark

Ganze 19 Arenen stehen dem Spieler in *Twisted Metal: Black* für die Autoschlachten zur Verfügung. Einige davon sind aber Teile von anderen.

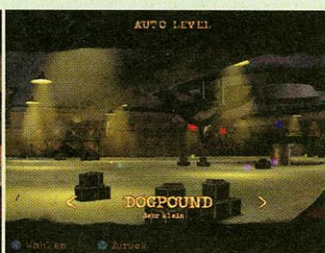
Abwechslung ist dabei nicht nur optisch geboten. Auch die Taktik sollte sich je nach Terrain unterscheiden. Von der Größe her gibt es fünf Kategorien von sehr klein bis riesig. In sehr kleinen Gebieten gibt es kaum Möglichkeiten, sich zu verstecken oder Deckung zu suchen, hier ist eher Offensive angesagt. Anders sieht es in den riesigen Umgebungen aus. Hier kann es schon mal lange dauern, bis die Gegner alle aufgespürt sind. In manchen Levels sollten sich die Autofahrer auch vor Abgründen in Acht nehmen. Auf den Hochhäusern etwa lauert hinter jeder Ecke der freie Fall, genau wie auf der verschneiten Bergstraße.



IRRENHAUS Eine mittelgroße Arena mit verwinkelten Straßen.



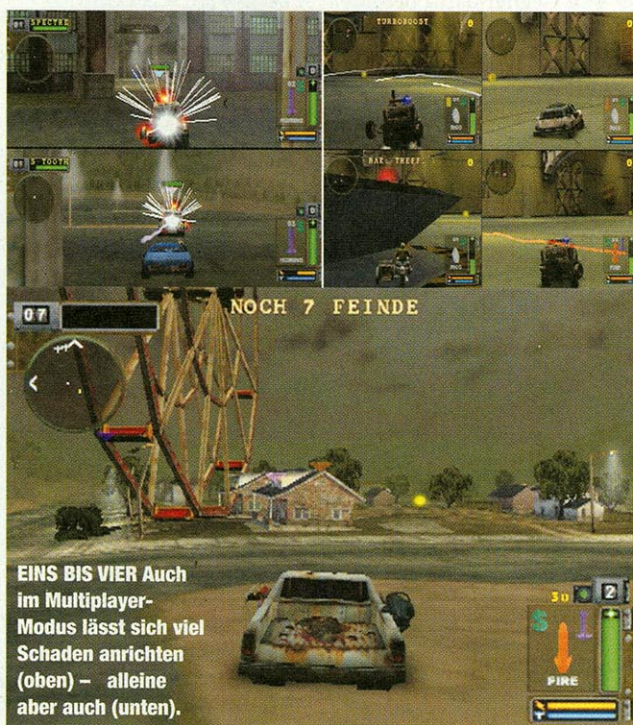
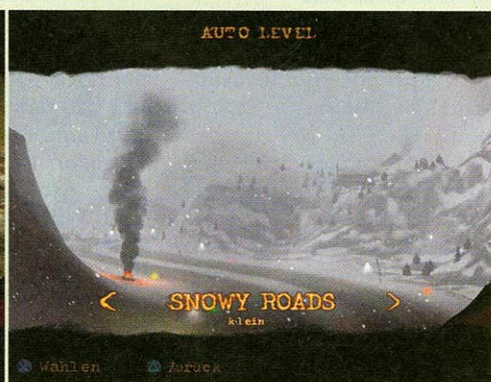
HIGHWAY LOOP Die Autobahnschleife ist groß und rund.



DOGPOUND Hier ist es sehr eng, geeignete Verstecke gibt es kaum.



SUBURBS UND SNOWY ROADS Im Vorort befindet sich unter anderem der Vergnügungspark mit dem Riesenrad. Die vereiste Bergstraße bietet wenig Zufluchtsorte und viele Abhänge, in die man leicht fallen kann.



EINS BIS VIER Auch im Multiplayer-Modus lässt sich viel Schaden anrichten (oben) – alleine aber auch (unten).

TEST *Twisted Metal: Black*

Hersteller:	Sony
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 120,-
Termin:	4. Quartal
Internet:	www.twisted-metal-black.com

Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Variabel
Umfang 19 Arenen	USK-Freigabe Ab 16 Jahren
Entwickler Incog	Datenträger DVD

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	84%
85%	82%	83%	

„Rasend schnelle Action mit hohem Schwierigkeitsgrad und hoher Langzeitmotivation“

Steck' sie alle in die Tasche



Präsentiert von:



**Der handliche Begleiter
für die ganze Saison.**

**Ab sofort für DM 7,80
überall im Handel.**

Eine Publikation von:



MEDIA CONSULTA

www.media-consulta.com



TRÜGERISCHE IDYLLE Das kurze Intro lässt nur erahnen, welches Unheil in den unteren Bezirken der Stadt lauert.



DER WEG INS LICHT Wer stirbt, wird postwendend beim letzten Regenerationspunkt wiedergeboren.

Project Eden

In Eidos' düsterem Zukunftsszenario ergründen Sie ein schreckliches **Geheimnis!**

Es war mal wieder einer dieser Tage. Anstatt an der spannenden Niederschlagung eines Aufstands mitwirken zu dürfen, wird das UPA-Special-Forces-Team (UPA = Urban Protection Agency) um Carter zu einem augenscheinlich langweiligen Routinejob verdonnert. Sie sollen ein paar vermisste Techniker suchen, die im Gebäude der Real Meat Company verschwunden sind. Na super! Doch schon kurz nach Ankunft der vierköpfigen Einsatztruppe wird eines klar: Irgendetwas ist hier ganz gewaltig faul. An dieser Stelle übernehmen Sie – und zwar nicht nur ein Teammitglied, sondern gleich alle vier. Selbstverständlich können Sie zur selben Zeit nur eine Figur steuern, die übrigen hören aber auf Ihr Kommando und verteidigen sich, falls die Truppe angegriffen wird. Als Anführer und höchst-

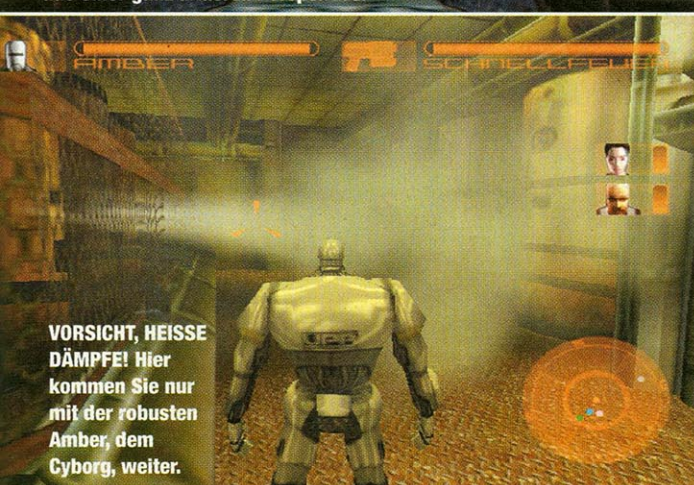
rangigem Offizier ist es Carter vorbehalten, Befragungen von Zeugen durchzuführen. Darüber hinaus ist nur er in der Lage, Hochsicherheitstüren zu öffnen. Minoko ist Computereexpertin. Sie kann sich in Konsolen hacken und sich dadurch fast überall Zugang verschaffen. Andre ist der Techniker im Team. Wenn es etwas zu reparieren gibt, ist er der richtige Mann. Das vierte und letzte Teammitglied ist der Cyborg Amber. Ihre starke Körperpanzerung versetzt sie in die Lage, selbst unter widrigsten Umständen (Gas, Feuer, heiße Dämpfe) zu arbeiten. Diese Vielfalt von Fähigkeiten müssen Sie praktisch in jeder der elf abwechslungsreichen und vor allem umfangreichen Missionen ständig nutzen, um in der Story voranzukommen. Darüber hinaus stehen Ihnen mit zunehmender Spieldauer immer mehr technische Spielereien zur Ver-



LOGISCH, ODER? Ein kurzer Blick nach oben genügt und schon wissen Sie, was Sie als Nächstens tun müssen.



VIER UNERREICHBARE HELDEN Wenn Sie mit dem Rover unterwegs sind, sehen Sie die Welt aus einer ganz anderen Perspektive.



VORSICHT, HEISSE DÄMPFE! Hier kommen Sie nur mit der robusten Amber, dem Cyborg, weiter.



MASSIVE GEGENWEHR Die Totenkopfbande stört Ihre Untersuchungen empfindlich.

TEST PROJECT EDEN

Hersteller: Eidos
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1-4
Sprache: Deutsch
Preis: DM 119,95
Termin: Erhältlich

Internet: www.eidos.de

Savegame Ja Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 11 Levels USK-Freigabe Ab 12 Jahren

Entwickler Core Design
Datenträger DVD

Besonderheiten:
Multitap-Unterstützung,
Kooperativ-Modus für 4 Spieler

GESAMTWERTUNG
GRAFIK 73% | SOUND 72% | SPASS 79% **77%**

„Nettes Action-Adventure mit komplexen Rätseln, das leider **technisch nicht auf der Höhe** der Zeit ist.“

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
isst Soy-Food.

Wenn man sich mal mit der komplexen Steuerung angefreundet hat und in die düstere Story eingetaucht ist, fällt es richtig schwer, den Controller wieder aus der Hand zu legen. Die Rätsel sind nämlich ganz schön fordernd und „zwingen“ den Spieler fast dazu, sich wirklich sehr gut umzuschauen. Wäre nur die Grafik etwas besser! Langweilige Texturen und ruckelnde Darstellung werden wohl vielen den Rätselspaß gewaltig vermiesen.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Resident Evil Code: Veronica X 90%
Capcom

Die Verbindung „Monster töten und einfache Rätsel lösen“ funktioniert auch im aktuellen Teil der beliebten Serie wieder hervorragend.

MDK2: Armageddon 88%
Interplay

In Interplays witzigem Titel bewahren Sie mithilfe der drei Hauptcharaktere Max, Kurt und Dr. Hawkins die Erde vor der Zerstörung.

PROJECT EDEN 77%
Eidos

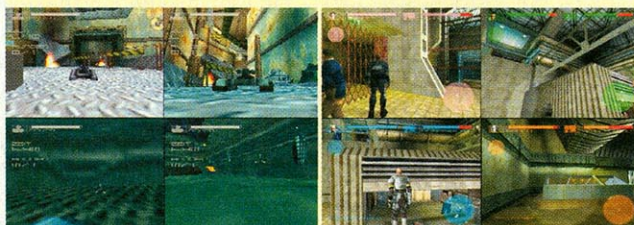
Hätte sich Core Design etwas mehr Mühe mit der Grafik gegeben, hätte das rätsellastige Game eine deutlich höhere Wertung verdient.

INFO DIE MEHRSPIELERMODI

Mehrfacher Rätselspaß

Die Multiplayer-Modi bieten sehr viel abwechslungsreiche Action für bis zu vier menschliche Spieler.

Das wohl wichtigste Multiplayer-Feature des Spiels ist die Möglichkeit, mit drei Kumpels den düsteren Geschehnissen in den Niederungen der Großstadt auf den Grund zu gehen. Alles, was man dafür braucht, ist ein Multitap und schon kann es losgehen. Wer keine Lust mehr hat, klinkt sich einfach aus und überlässt die Steuerung seines Helden den anderen Mitspielern. Wem das Lösen von Rätseln auf lange Sicht zu öde ist, der kann sich mit seinen Freunden auch an zwei Capture-the-Flag-Levels versuchen oder sich der totalen Zerstörung in den sechs Death-match-Levels hingeben. Als netten Bonus haben die Entwickler noch ein Minispielchen eingebaut, bei dem Sie mit den Rover-Drohnen aus dem Storymodus ein Rennen fahren dürfen. Es gibt zwar nur einen einzigen Kurs, der ist aber sehr weitläufig und interaktiv geworden.



ROVER RACING Mit drei Freunden macht das schwer zu steuernde Minirennspiel schon Laune.

KNOBELSPASS FÜR VIER Wer will, kann jederzeit in ein laufendes Spiel einsteigen.

fügung, darunter zwei Aufklärungsdrohnen, mit denen Sie die Gegend erkunden können. Ein gesunder Drang, alles erforschen zu wollen, ist auch eine absolute Grundvoraussetzung, um in den riesigen Levels zu bestehen. Glücklicherweise ist den Programmierern die Steuerung Ihrer Helden ganz gut gelungen, egal ob Sie in First- oder Third-Person-Perspektive herumlaufen. Das Springen von einem Mitglied des Teams zum nächsten funktioniert absolut problemlos und das Ausschalten von Gegnern wird enorm durch eine Zielhilfe erleichtert. Natürlich begegnen Sie in den Missionen jeder Menge Leute. Neben Zivilisten, die Sie befragen können, treffen Sie auf allerlei Gegner, die Sie in ziemlich stereotypen Kämpfen aus dem Weg räumen müssen. Dies geschieht mit einer Vielzahl von Waffen, die allesamt von Energiezellen ge-

speist werden. Damit Sie nicht irgendwann in einem Kampf ohne Saft für Ihre Wumme dastehen, gibt es an vielen Stellen Aufladestationen für Ihren Energievorrat. Oft befindet sich daneben noch ein so genannter Regenerationspunkt. Hier können Sie nicht nur geschundene Lebenskraft regenerieren, Sie werden im Todesfall an dieser Stelle auch „wiedergeboren“. Klingt bis jetzt ziemlich vielversprechend, oder? Leider ist das Spiel grafisch alles andere als berauschend. Schlechte Texturen, holprig animierte Figuren und unschöne Einbrüche in der Framerate könnten viele Spieler davon abhalten, sich eingehender mit *Project Eden* zu beschäftigen. Die Sprachausgabe ist zwar ganz okay, tröstet aber nicht darüber hinweg, dass es im Spiel praktisch keinerlei Musikkunterhaltung gibt.

WOLFGANG FISCHER

GUT FREUND Sich mit benachbarten Stämmen zusammenzuschließen, kann sich auszahlen.

GEMETZEL Das britische Dorf wehrt sich nach Kräften gegen die Eindringlinge.

GELEITSCHUTZ In dieser Kampagne müssen Sie dafür sorgen, dass Johanna von Orleans nicht unter eine glühende Kanonenkugel gerät.

BRATHERINGE Fischkutter fahren die ausgelegten Reusen ab. Flüsse und Meere sind eine hervorragende Nahrungsquelle.

FORMATION Das mittelalterliche Japan rüstet zum nächsten Feldzug.

Zum Armbrustschützen weiterentwickeln (Nahrung: 125 Gold: 75)

Age of Empires 2: The Age of Kings

Eroberungszüge mit Stolpersteinen

Wenige erfolgreiche PC-Titel überleben den Trans- port auf die Konsole unbeschadet – und auch Konamis PS2-Auflage des Strategie-Bestsellers *Age of Empires 2* tritt zielsicher in einige der tiefsten Portierungs-Fettnäpfchen. Doch fangen wir mit den Pluspunkten an: Abgesehen von der (angedachten) Online-Funktion bringt *Age of Empires 2* nämlich die ganze Optionsfülle der Originalfassung mit auf Sonys schwarze Kiste: Der Spieler darf sich in anschaulichen Menüs eines von 13 Völkern aussuchen, die jeweils eigene Baustile, Sprachsamples, Hintergrundmusik sowie handwerkliche und strategische Vorzüge besitzen. Weiterhin lassen sich Art und Größe des Spielgeländes, Rohstoffvorkommen, An-

zahl der computergesteuerten Gegner-Stämme und vieles mehr einstellen. Erfreulich ist auch die Möglichkeit, Spielstände jederzeit auf Memory Card festzuhalten – wenn die Dateien auch riesige Speicherpartien verschlingen.

ACKERN UND EXPANDIEREN

Jetzt entscheiden Sie sich noch, in welchem Zeitalter Sie in Ihr Spiel einsteigen möchten (siehe Extrakasten „Die vier Epochen“); dann finden Sie sich in einem Dorfzentrum mit ein paar arbeitswilligen Bürgern mitten im Nirgendwo wieder und beginnen, Wild zu jagen und Nachwuchs zu erzeugen sowie Steine, Gold und Holz abzubauen. Diese Materialien verarbeiten Sie zu Gebäuden und Maschinen, die Ihren Figuren die Arbeit erleichtern. Solche Einrichtungen produzieren zudem Erfindungen wie Kartografie oder Medizin. Wäh-

rend Ihr Volk sich über die beschränkte Karte ausbreitet, stößt es auf andere Zivilisationen, mit denen es Handel treiben, Bündnisse eingehen oder Krieg führen kann. Vergessen Sie also nicht, Verteidigungsanlagen zu zimmern und eine Armee auszubilden. Fest vorgegeben sind die Spielziele in den fünf historischen Szenarien um Figuren wie Dschingis Khan. Neulinge dürfen sich in der Übungskampagne um William Wallace mit den Spielgrundlagen vertraut machen. Die Varianten „Zufallskarte“, „Königsmord“ und „Auf Leben und Tod“ lassen sich wahlweise auch an zwei TV-Schirmen mit per i-Link verbundenen Konsolen austragen, wobei jeder Spieler ein Volk seiner Wahl befehlen darf.



HEISS UND TROCKEN Die Sarazenen sind auf die Idee gekommen, eine Stadtwa che aufzustellen.

FREIE AUSWAHL Ob Einzel- oder Mehrspieler, die Optionsvielfalt für Ihr Ausgangsspiel ist enorm.

ES WAR EINMAL Die Hintergrundgeschichten zu den Kampagnen werden im Bilderbuch-Stil erzählt.

INFO DIE VIER EPOCHEN

Vom Blockhaus zum Weltwunder

Alle paar Jahrhunderte macht Ihr Volk einen ruckartigen Entwicklungssprung durch.

Age of Kings setzt im frühen Mittelalter ein und lässt Ihnen dann rund 1.000 Jahre freie Hand beim Auf- und Ausbau Ihrer Zivilisation. Dabei durchlaufen Sie vier Zeitalter, die sich durch ihre Architektur sowie kulturelle und wissenschaftliche Errungenschaften auszeichnen. So errichtet Ihr Volk unter anderem Handelszentren, verfeinert Schmiedetechniken oder ersinnt neues Kriegsgeschütz. Sind bestimmte Voraussetzungen erfüllt, dürfen Sie zur nächsten Epoche übergehen. Hier sehen Sie eine Wikingersiedlung im Wandel der Jahrhunderte.



FORTSCHRITT Nach und nach werden die kargen Palisadenbauten von Festungen, Klöstern und Monumenten abgelöst.

WISCHIWASCHI

Um Aktionen auszuführen, klicken Sie sich durch Symbolmenüs; indem Sie den Cursor an einen Bildschirmrand bewegen, verschieben Sie die Kamera über dem Spielfeld. Per Gamepad klappt das nur sehr unpräzise und kostet Sie wertvolle Zeit, wenn sich beispielsweise ein feindliches Heer nähert oder eine Hungersnot ausbreitet. Stöpseln Sie also lieber eine USB-Maus an die PS2.

Wer auf Kurzbefehle steht, darf auch eine Tastatur anschließen. Da die Kamera äußerst tief über der Landschaft schwebt, haben Sie leider nur einen winzigen Ausschnitt des Geschehens im Blickfeld und die rautenförmige Farbkarte sorgt eher für Verwir-

rung als für Übersicht. Sie müssen also ständig in Bewegung bleiben, um rechtzeitig Gefahrenherde auszumachen und die nötigen Einheiten anderswo abzukommandieren. Sobald auf dem Spielfeld jedoch regeres Leben herrscht, kommt es zu starken Slowdowns, die die ohnehin nervige Hin- und Herfahrrerei zusätzlich stören. Die meisten Figuren- und Gebäude-Modelle wurden offenbar direkt aus der grafisch exzellenten PC-Fassung übernommen, doch auf dem TV-Schirm verlaufen viele Einzelheiten wie Dachziegel oder Rüstungen zu verschwommenen Flächen. Das Gesamtbild wirkt daher viel matter und lebloser und vermag einfach nicht die schiere Freude am Beobachten zu wecken, die den Reiz eines guten Aufbauspiels ausmacht.

STEFANIE SCHETTER

MEIN FAZIT GUT



Stefanie Schetter
rotiert.

Ich brauche mehr Schwertkämpfer, die Teutonen rücken schon wieder an! Zu wenig Nahrung? Verflucht, die Hälfte meiner Getreidefelder liegt schon wieder brach ... *Age of Empires 2* macht schneller süchtig, als Sie das Wort „Fehdehandschuh“ buchstabieren können. Das Problem: Durch die niedrige Auflösung des Fernsehers verliert der PC-Klassiker nicht nur an Charme, sondern auch gewaltig an Übersicht. Sobald eine Siedlung aus mehr als 15 Gebäuden besteht, verflucht man das widerborstige 2D-Scrolling und wünscht sich sehnlichst eine Zoom-Funktion.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Theme Park World Electronic Arts	80%
Managen Sie Ihren eigenen Freizeitpark! Krieg gibt's hier keinen, dafür Knuddelgrafik und eine gelungene Bedienung.	
AGE OF EMPIRES 2 Konami	78%
Komplexe Mischung aus Aufbau- und Echtzeitstrategie mit riesiger Optionsvielfalt. Die Schwächen: Überblick und Performance.	
Kessen Electronic Arts	63%
Cool inszeniert sind die Echtzeit-Schlachten im historischen Japan schon, spielerisch bleibt der Titel jedoch leider sehr flach.	

TEST AGE OF EMPIRES 2

Hersteller:	Konami
Genre:	Strategie
Spieler:	1-2 (i-Link)
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 119,95
Termin:	26. Oktober

Internet: www.konami-europe.com

Savegame Jederzeit	Schwierigkeitsgrad Variabel (5 Stufen)
Umfang 5 Kampagnen	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Entwickler Ensemble Studios	Datenträger CD

Besonderheiten:
Nur mit USB-Maus spielbar. Unterstützt auch Gamepad und USB-Tastatur.

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	78%
59%	70%	80%	

„Zwischen Lust und Frust: Ruckelgrafik und Übersichtsmangel bremsen das fesselnde Spielprinzip aus.“

Alone in the Dark: The New Nightmare

Selten so gegruselt –

Infogrames treibt Sie an die Schwelle zur Hölle.

Vier Monate ist es her, seit Aline Cedrac und Edward Carnby erstmals durch die finsternen Flure des von Dämonen heimgesuchten Herrenhauses auf Shadow Island tappten. Angesichts der tollen Aufmachung der PSone-Version machten wir uns auf ein besonders schmackhaftes Schauererlebnis für die PS2 gefasst. Umso größer die Enttäuschung, als sich herausstellte, dass sich die Umsetzung technisch kaum von der Vorlage für das ältere System unterscheidet. (Siehe Extrakasten „Grafikvergleich PSone/PS2“.) Stilistisch beschwört *The New Nightmare* trotzdem die wohl beklemmendste Atmosphäre herauf, die man sich für ein Horror-Game

wünschen kann. Mit dem blassen Schein der Taschenlampe oder dem Druck auf einen der wenigen Lichtschalter lassen sich die dunkelsten Schatten aus einem Raum vertreiben. Doch die Gänsehautstimmung bleibt, genährt von hallenden, knarrenden oder zischenden Soundeffekten und dem nervösen Atem der Figuren, der neuerdings als Nebel zu sehen ist. Und möchten Sie wissen, was noch mehr an den Nerven zerrt als die bewährten Tür-Schauplatzwechsel in *Resident Evil*? Schlichte, schwarze Ladebildschirme von unbekannter Dauer. Die Sie hier übrigens reichlich zu sehen bekommen. Aline und Edward verfolgen zwei getrennt anwählbare Wege durch das Anwesen und erforschen



ES WERDE LICHT Ein Druck auf den Schalter und die Geheimnisse des Spukhauses ziehen sich in ihre Winkel zurück.



SCHROTFRESSER
Die Zombies halten sich bevorzugt in engen, verzweigten Korridoren auf.



UNTERWELT Die Bewohner des Schattenreiches stellen dem Eindringling nach.



SCHATZTRUHE Unser Pärchen hat jedes Verteidigungsinstrument bitter nötig.



ALINE RENNT Das würden Sie auch tun, wenn Ihnen auf dem Friedhof etwas Schwarzes, Scharfklauiges auf den Fersen wäre.



WER IST DIE SCHÖNSTE
Gehen Sie nie achtlos an einem Spiegel vorbei.

Sie nehmen einen Spiegel.

INFO GRAFIKVERGLEICH PSONE/PS2

Für eine Hand voll Pixel

Neue Konsole, bessere Grafikqualität? Pustekuchen, meint Infogrames.

Sicher, die PSone-Fassung von *The New Nightmare* sah hervorragend aus. Für eine 32-Bit-Konsole jedenfalls. Dass auf der PS2 andere Maßstäbe gelten, hat man bei Infogrames jedoch geflissentlich unter den Tisch fallen lassen. Anstatt das Spiel für das leistungsfähigere System neu aufzubereiten, wurden einfach nur die Figuren, die wichtigsten Items und ein paar Zwischensequenzen mehr schlecht als recht aufpoliert und das Ergebnis statt auf zwei CDs auf eine DVD gepresst – und zwar nicht einmal in höherer Auflösung. Da fragt man sich, ob es sich lohnt, für die PS2-Fassung 30 Mark mehr auszugeben. Ein Bug, der PSone-Spielern die Mutantenjagd ein wenig erleichtert, wurde übrigens auch getilgt: In der PSone-Version tauchen nämlich schon verwendete Speicheramulette wieder auf, wenn man im entsprechenden Raum seinen Spielstand neu lädt.



NEUER MANTEL Einzig erkennbare Veränderung auf der PS2 ist Carnbys feine, gepixelte Figur.

EISHAUCH Die Figuren sind weicher, aber nicht detaillierter. Dafür dürfen Sie Atemwölkchen ausstoßen.

jeweils Orte, die dem anderen Charakter verschlossen bleiben. Per Funkgerät nehmen die beiden Kontakt miteinander auf; die Synchronsprecher lesen hier ihre Texte zwar übertrieben bedächtig vor, aber es gibt bedeutend schlechtere Fälle.

AUSDAUER GEFRAGT

Aline muss sich mit etwas weniger Untoten, Höllenhunden und Krabbeltieren herumschlagen als ihr Partner und darf dafür mehr Rätsel lösen. Mithilfe von Dokumenten und versteckten Objekten kommen die Helden dem Geheimnis des Hauses auf die Spur. Unterwegs müssen sie sich zahlreicher Monster erwehren, die unvermittelt auftauchen und sich meist viel flinker bewegen als

die Protagonisten. Wie in Capcoms Zombie-Saga lassen sich die hölzernen agierenden Figuren nur per Digitalkreuz durch die statischen Umgebungen steuern und genießen wenig Bewegungsfreiheit. Es ist daher gerade in engen Räumen oft ratsam, an Gegnern einfach vorbeizurennen und dabei ein paar Kratzer zu riskieren. Zückt Ihr Charakter nämlich die Waffe, so verlangsamt sich sein Tempo und er läuft Gefahr, von den Angreifern in die Enge getrieben zu werden, unnötig Kugeln zu vergeuden und Treffer einzustecken. In den detaillierten Hintergründen sind etliche Objekte erst auf den dritten Blick auszumachen. Zudem ist die Kollisionsabfrage so ungenau, dass Sie Ihren Charakter oft ein paar

Sekunden vor einem Munitionskarton oder einem Schalter hin und her scheuchen müssen, bis er ihn endlich zur Kenntnis nimmt. Wenn ihm da gerade eine Meute geifernder Dämonen am Hosenbein hängt, endet das schon mal fatal, und der Einsatz Ihres letzten Speicheramulettes liegt dann wahrscheinlich schon ein Weilchen zurück. Die kostbaren Kleinode sind nämlich recht knauserig verteilt und verschwinden, nachdem sie verwendet wurden. Laden Sie einen alten Spielstand, so kann es außerdem sein, dass Sie nicht direkt in Ihrer letzten Spielsituation landen, sondern den ganzen Abschnitt, inklusive Gegner, noch einmal durchlaufen müssen.

STEFANIE SCHETTER

MEIN FAZIT GUT



Stefanie Schetter
tastet sich durch.

Schrotflinte hin, Phosphorgewehr her – wenn meine Figur mit Elefanten-Grazie durch ein Labyrinth voller wieselflinker Monster joggt und die Konsole an jeder Ecke Daten nachschauflern muss, fühle ich mich einfach hilflos. Mag sein, dass das der Sinn der Übung ist, aber zum Spannungsaufbau sollte man doch andere Mittel finden als eine schwerfällige Steuerung und eine übertrieben spärliche Speicheroption. So kann man weder Puzzles noch Monsterschlachten richtig genießen.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Resident Evil CODE: Veronica X 90%
Capcom

Der bisher beste Ableger der Schocker-Serie begeistert durch überraschende Storywendungen und erstklassige Rendergrafik.

Animusha 86%
Capcom

Rätsel stehen hier eher im Hintergrund, dafür gibt's klasse animierte Schwertkämpfe. Hintergründe und Figuren sehen super aus.

ALONE IN THE DARK 76%
Infogrames

Das Spuk-Abenteuer mit zwei Storylines bietet die schaurigste Atmosphäre des Genres, spielt sich jedoch verdammt zäh.

TEST ALONE IN THE DARK

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 119,95
Termin:	Erhältlich
Internet:	www.aloneinthedark.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Selten	Hoch
Umfang	USK-Freigabe
2 Spielwege	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Darkworks	DVD
Besonderheiten:	
Wahlweise 50 oder 60 Hertz	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK 75% | SOUND 82% | SPASS 77% **76%**

„Survival-Horror pur für Abenteurer mit starken Nerven und Geduldsfäden. Leider billig von der PSone portiert.“

MX 2002

featuring Ricky Carmichael

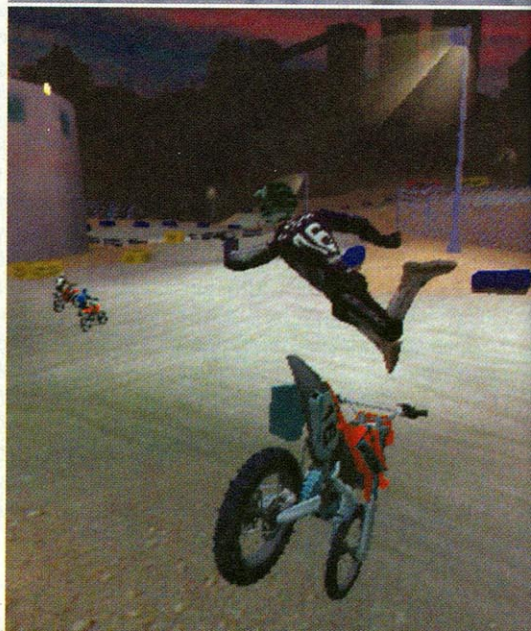
Möge die
**Schlamm-
schlacht**
beginnen!

Die Zusammenarbeit mit dem Profi hat sich offenbar ausgezahlt, denn was Realismus und Fahrgefühl angeht, fährt MX 2002 Infogrames' Konkurrenztitel locker den Rang ab. Während MX Rider sich vornehmlich auf Gas, Bremse und Lenkung konzentriert, kommen Sie bei MX 2002 nicht um gewisse

RUTSCHIG Im eisigen Yukon-Gebiet erfordern die Landungen besonderes Feingefühl.



FLY LIKE AN EGYPTIAN Seine eleganten Kunstsprünge sollte sich der Fahrer lieber für die Freestyle-Arena aufheben.



Feinheiten herum. So sind die ersten Strecken des Karriere-Modus darauf ausgelegt, Sie mit dem rechtzeitigen Einsatz von Kupplung, Federung und Stiefelsohlen vertraut zu machen, ohne den Sie gegen die gewieften Rivalen bald nicht mehr den Hauch einer Chance haben.

KOPF AN KOPF

Nur wer in der Lage ist, in einer Haarnadelkurve gefühlvoll um 180 Grad zu sliden oder durch einen gut getimten Absprung über Hügelketten einfach hinwegzuschleunigen, schafft es, sich unter den Top 3 zu platzieren und damit den Zugang zu neuen Pisten und Wettbewerben freizuschalten. Ein besonderer Kick erwartet den Spieler, wenn er im Laufe seiner Profi-Karriere in die 250-ccm-Klasse aufgestiegen ist und die Kurse mit einem wahren Affenzahn umpflügen darf. Die insgesamt 15 Hallen- und Outdoor-Strecken sind unterschiedlich griffig. Je nach Aufbau müssen Sie Sprunggenau-

igkeit beweisen, Kurven richtig anfahren oder auf unebenen Abschnitten die Balance halten. Um sich auf die aktuelle Piste einzustellen, empfehlen sich vor jedem Rennen ein paar Trainingsrunden. Fair Play ist für die meisten Fahrer ein Fremdwort, also scheuen Sie sich nicht, Ihre Gegner Ihrerseits durch Körper- und Fahrzeugeinsatz auf die hinteren Plätze zu verweisen. Geraten Sie selbst einmal in eine Karambolage, so landen Sie nach einer spektakulären Sturz-Animation postwendend wieder auf der Strecke. Fahrfehler und ehrgeizige Manöver der Teilnehmer sorgen für ständiges, spannendes Gerangel auf dem Parcours. Wer ins Hintertreffen geraten ist, kann durch gute Fahrleistungen durchaus wieder die Führungsposition ergattern.

GEGEN UHR UND SCHWERKRAFT

Nach den ersten Runden im Gelände sollten Sie dann fit genug für die Freestyle-Halle

sein, in der Sie gegen die Zeit Kunststücke vollführen und damit Punkte und Publikumsjubiläum ernten. Einzelrennen und Stunt-Wettbewerbe lassen sich ebenso im Zweispieler-Modus austragen. Bei wahlweise horizontal oder vertikal geteiltem Bildschirm ist die Sicht allerdings stark eingeschränkt, so dass Sie Biegungen oder Hindernisse oft zu spät wahrnehmen. Die Darstellung von Strecken, Maschinen und Fahrern ist sauber, wenn auch nicht ganz butterweich; allerdings wirken die Hintergründe, Licht- und Schlamm-Effekte im Vergleich zu *MX Rider* recht einfallslos. Dafür sorgen glaubwürdiges Motorengeknatter und ein Rock-Soundtrack für Wettkampfatmosphäre. Im Replay dürfen Sie die Kamera übrigens nach Herzenslust schwenken und sogar um 3D-Standbilder „herumzoomen“. Schade, dass man während der Rennen auf eine feste Rückenperspektive beschränkt ist.

STEFANIE SCHETTER

MEIN FAZIT GUT



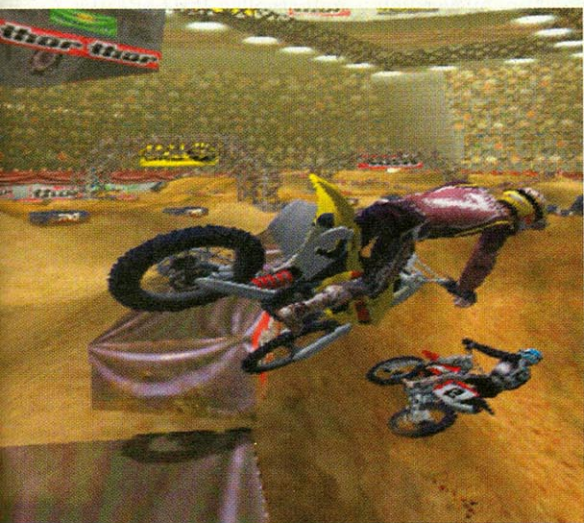
Stefanie Schetter
überschlägt sich.

Etwas Zeit brauchte es schon, bis ich die Steuerung so weit verinnerlicht hatte, dass ich meinen Konkurrenten auch auf gewundeneren Kursen Paroli bieten konnte. Doch ist die Bedienung einmal in Fleisch und Blut übergegangen, fühlen sich die staubigen Rutschpartien und die Backflips auf den Freestyle-Pisten einfach klasse an. Was ich vermisste, ist ein Schuss Fantasie, was Grafik und Spielmodi angeht. Die Räder dürften ruhig sichtbare Spuren im Untergrund hinterlassen oder zumindest mehr als ein paar Dreckkrümel aufwirbeln; der Freestyle-Modus ist zwar spaßig, aber ein paar ausgefallene Schikanen würden die Sache wesentlich interessanter machen.

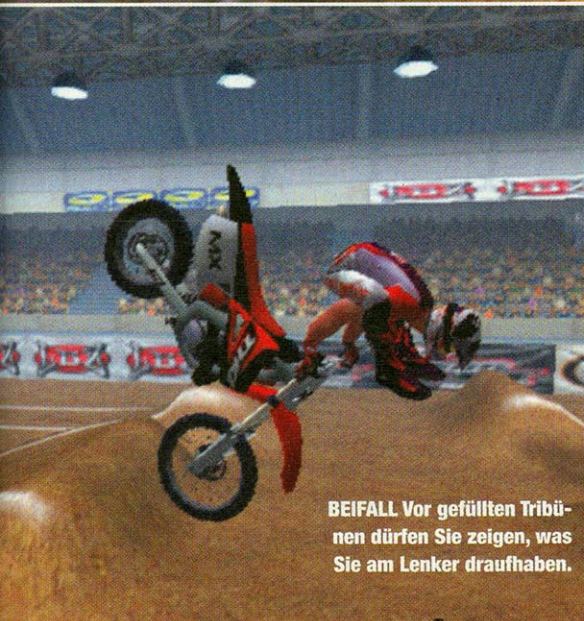
IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

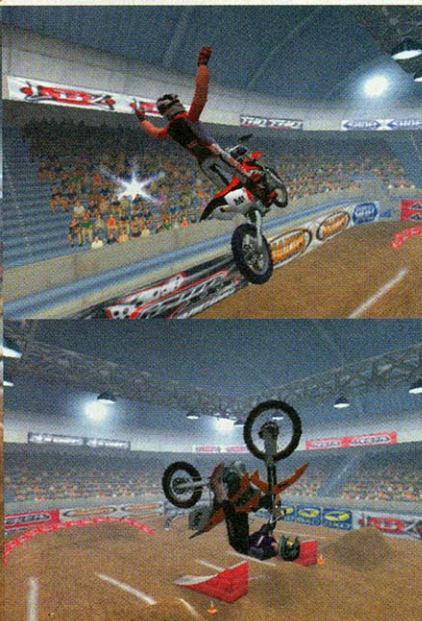
MX 2002 THQ	81%
Solide präsentiert lebt diese Motocross-Simulation vor allem von der guten Fahrphysik und den schlaun Gegnern.	
ATV Offroad Sony	81%
Hier bretern Sie auf robusten Quads durchs hügelige Gelände. Technisch gut präsentiert, dafür lässt die KI zu wünschen übrig.	
MX Rider Infogrames	70%
Minimalistische Steuerung, dafür ein paar mehr Grafik-Gimmicks. Der Einstieg fällt hier leichter, dafür mangelt es an Dauermotivation.	



GUT GEZIELT Oben: Fahrer Nr. 1 macht Bekanntheit mit einem Begrenzungspfahl. Links: Die Fahrzeuge prallen von Gummiblöcken, Baumstämmen etc. glaubwürdig ab.



BEIFALL Vor gefüllten Tribünen dürfen Sie zeigen, was Sie am Lenker draufhaben.



TEST MX 2002

Hersteller:	THQ
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	DM 119,95
Termin:	Erhältlich
Internet:	www.thq.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Rennen	3 Stufen
Umfang	USK-Freigabe
15 Strecken	Ab 6 Jahren
Entwickler	Datenträger
Pacific Coast Power & Light	CD
Besonderheiten:	
Keine	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	81%
74%	79%	82%	

„Motivierendes, wenn auch etwas trockenes Motocross-Spiel mit gelungener Fahrphysik und starker KI“

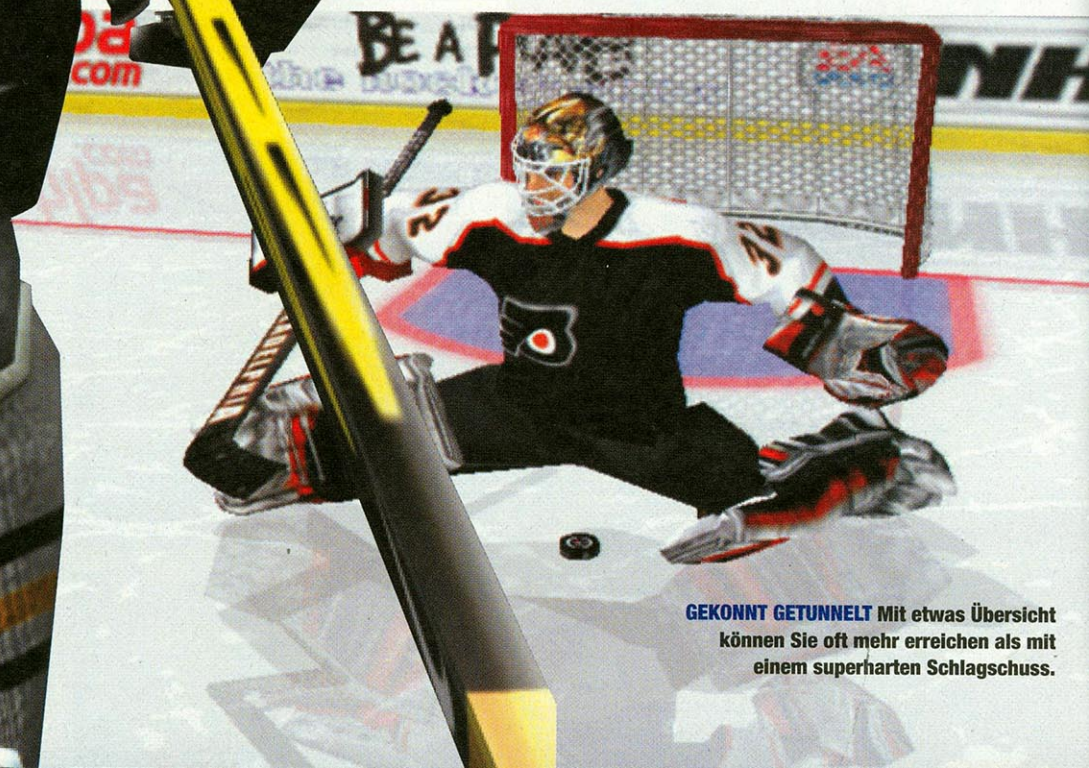


NHL 2002

Na also, es geht doch: Die **traditionsreiche Serie** erstrahlt wieder in altem Glanz!

Nach dem etwas vermurksten Vorgänger und dem ebenfalls nicht be rauschenden Konami-Versuch in Sachen Eishockey haben viele PS2-Besitzer wahrscheinlich schon die Hoffnung aufgegeben, in nächster Zeit die virtuellen Kufen wetzen zu dürfen. Glücklicherweise hat EA ein Einsehen und versorgt die NHL-Gemeinde noch in diesem Jahr mit einem würdigen Nachfolger. Wer ohne Umschweife ein schnelles Match startet, dem wird sofort auffallen, dass die

unerträglichen Ladezeiten, mit denen *NHL 2001* zu kämpfen hatte, der Vergangenheit angehören. Nach einem sehr stimmungsvollen Intro erwartet Eishockey-Fans die zweite positive Überraschung: Selbst bei Kameraperspektiven mit großer Übersicht über das Eis läuft das Spiel ultraflüssig und ohne störendes Ruckeln. Es deutet also alles darauf hin, dass Eishockey-Freunde diesmal nicht enttäuscht werden. Blitzsaubere Kombinationen, beinharte Checks und spektakuläre Torhüterparaden gibt es in jeder Partie zuhauf. Bei



GEKONNT GETUNNELT Mit etwas Übersicht können Sie oft mehr erreichen als mit einem superharten Schlagschuss.

Sammelfieber

Endlich ist es auch bei der NHL-Serie möglich, durch Sammelkarten das Spiel noch interessanter und vielseitiger zu gestalten.

Mit den meisten dieser aus der *Madden*-Reihe (ebenfalls von EA Sports) bekannten Karten können Sie ausgewählten Stars mit der Eigenschaft „Held“ versehen und ihnen dadurch zu einer Leistungssteigerung verhelfen. Je nach Wert der Karte (Bronze, Silber und Gold) hält diese Aufbesserung der Talente bis zu drei Dritteln, also das ganze Spiel lang. Die übrigen Karten bieten neue, ausgeflippte Jubelanimationen, nützliche Cheats, um das gegnerische Team zu schwächen, und witzige Easter Eggs. Diese von den Programmierern eingebauten Ostereier verändern das Spiel komplett und ermöglichen es Ihnen beispielsweise, in einem abgedunkelten Stadion zu spielen, wobei die Spieler durch Spotlights erhellt werden. Natürlich gibt's diese Karten nicht umsonst, sie müssen teuer gekauft werden. Für 2.000 Punkte erhalten Sie einen Zehnerpack Karten. Um die dringend benötigten Punkte zu ergattern, müssen Sie beispielsweise einen Hat Trick schaffen oder einen Treffer in Unterzahl erzielen.



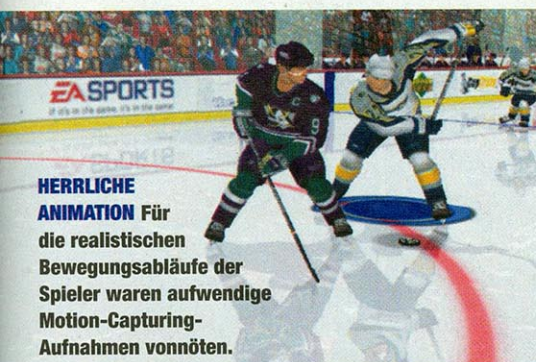
VIELSEITIGKEIT IST TRUMPF Die NHL-Cards geben der Puckhatz eine interessante und spaßige Komponente.

besonders tollen Aktionen dürfen Sie sich über Wiederholungen aus verschiedenen Perspektiven freuen, die neue Einblicke und vor allem kurze Verschnaufpausen bieten. Alleingänge werden jetzt mit der Breakaway-Kamera eingefangen, die das Duell zwischen Stürmer und Goalie effektiv in Szene setzt. Alles in allem wirkt das Spielgeschehen viel dynamischer und vor allem durchdachter als beim letztjährigen Vorgänger. Während der Stadionsprecher (glücklicherweise) im englischen Original belassen wurde, sorgt DSF-

Moderator Michael Leopold mit seinen guten Kommentaren für eine passende Untermalung der heißen Matches. Er wird unterstützt von Ex-Profi Rick Amann, dessen witzige Anmerkungen dem Spielkommentar eine ganz besondere Note verleihen. Natürlich beschränken sich die Spielmöglichkeiten nicht nur auf die oben beschriebenen Auswahl-Matches. Neben einem Turniermodus, bei dem Sie mit einer Vielzahl von Nationalteams antreten können, wartet ein spannender Penalty-Shootout und natürlich die NHL auf

Sie. Ob Sie eine komplette Saison spielen oder erst in den Play-offs einsteigen wollen, bleibt Ihnen überlassen. Sollten Sie mit den Originalteams der amerikanischen Eliteligas nicht zufrieden sein, dürfen Sie nach Herzenslust Spielertransfers durchführen und sich mit dem mitgelieferten Editor neue Stars erschaffen. Damit auch NHL-Newbies zu schnellen Erfolgen kommen, gibt es vier Schwierigkeitsgrade, die obendrein noch variierbar sind, um wirklich jedem Spielertyp gerecht zu werden.

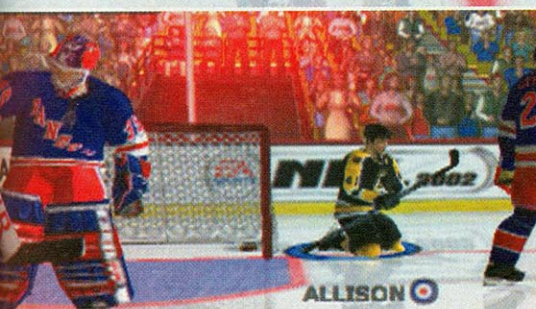
WOLFGANG FISCHER



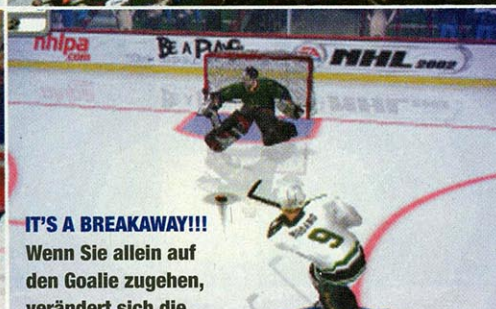
HERRLICHE ANIMATION Für die realistischen Bewegungsabläufe der Spieler waren aufwendige Motion-Capturing-Aufnahmen vonnöten.



GEWALTSCHUSS Wenn Brett Hull aus dieser Entfernung mit 180 km/h abzieht, ist der Treffer reine Formsache.



PAINT IT RED Alle freischaltbaren Jubelszenen sind durch die rote Bildschirmumrandung leicht erkennbar.



IT'S A BREAKAWAY!!! Wenn Sie allein auf den Goalie zugehen, verändert sich die Perspektive und es wird still um Sie!

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer

liebt Bodychecks.

Was die Jungs von EA Canada hier auf die Beine gestellt haben, kann sich wirklich sehen lassen. Eine tolle Präsentation, klasse Animationen und ein rasanter, flüssiger Spielablauf machen *NHL 2002* zu einem echten Sport-Highlight. Nicht nur eingefleischte Eishockey-Fans werden schon nach kurzer Einspielzeit Probleme haben, den Controller wieder aus der Hand zu legen. Dafür sorgen auch die höchst motivierenden NHL-Cards, die eine wahre Sammelwut auslösen können. Der Stanley Cup geht klar an EA!

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

NHL 2002 88%
Electronic Arts

„Ab geht die Lucy!“ Diesem Ausspruch von DSF-Kommentator Michael Leopold kann ich mich nur anschließen. *NHL 2002* ist Klasse!

NHL 2001 79%
Electronic Arts

Das erste PS2-Eishockey-Spiel hatte mit langen Ladezeiten und ruckelnder Grafik zu kämpfen und machte daher nicht viel Spaß.

ESPN National Hockey Night 61%
Konami

Konamis Eishockeytitel sieht zwar ganz gut aus, ist spieltechnisch aber leider auf unterem Niveau und steuert sich obendrein träge.

TEST NHL 2002

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Eishockey
Spieler: 1-8
Sprache: Deutsch
Preis: DM 119,95
Termin: 25. Oktober

Internet: www.easports.com

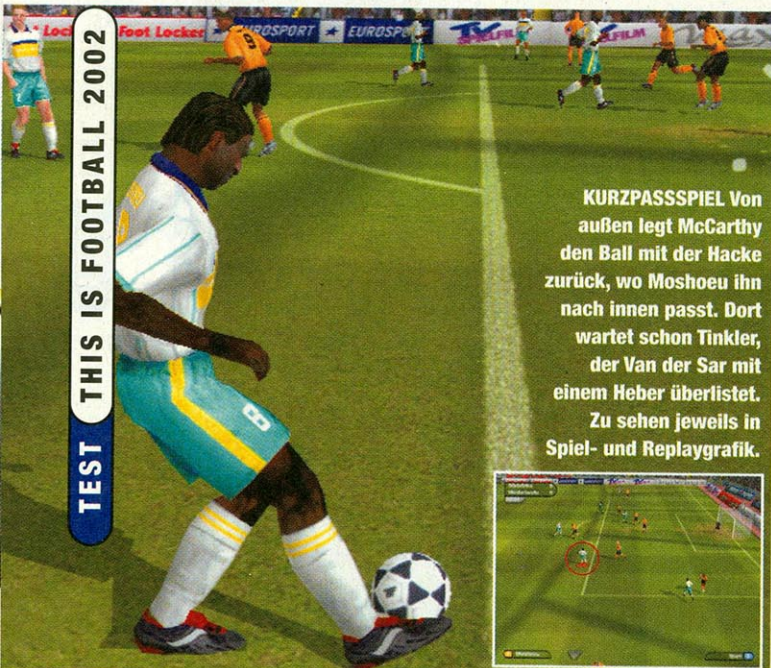
Savegame: Schwierigkeitsgrad
Ja: 4 Stufen
Umfang: USK-Freigabe
5 Spielmodi: Keine Beschränkung
Entwickler: Datenträger
EA Canada: CD

Besonderheiten:
Multitap-Unterstützung

GESAMTWERTUNG

GRAFIK | SOUND | SPASS
86% | 85% | 90% **88%**

„NHL 2002 ist dank der neuen Ideen und der Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger ein echtes Highlight!“



KURZPASSSPIEL Von außen legt McCarthy den Ball mit der Hacke zurück, wo Moshoeu ihn nach innen passt. Dort wartet schon Tinkler, der Van der Sar mit einem Heber überlistet. Zu sehen jeweils in Spiel- und Replaygrafik.



This is Fo

Dies ist nicht nur Fußball, dies ist sogar eine gut spielbare **Fußball-Simulation.**

Konsolen-Fußballfans lassen sich ja generell in zwei Gruppen einteilen: Die einen bevorzugen die FIFA-Serie von Electronic Arts, die anderen Konamis *Pro Evolution*-Spiele. Aus der Tiefe des Raumes kommt jetzt ein weiterer Konkurrent hinzu: Sony selbst bringt *This is Football* auch auf die PlayStation 2. Und das Spiel hat das Zeug zum Herausforderer. Vor allem *FIFA 2001* steht es in wenig nach. Realistische, abwechslungsreiche Animationen, detaillierte Spielermodelle, eine anständige Ballphysik und eine anspruchsvolle Spielmechanik bringen den Titel nah an die Konkurrenz. Ein Punkt hebt ihn sogar weit von allen Rivalen ab: die Stadionatmosphäre. Die klingt so laut, stimmungsvoll, lebensecht und sogar passend,



FINGERSPITZENGEFÜHL Seaman kommt gerade noch an diesen Schuss von Neville heran. Dabei fällt ihm fast der Arm ab.



UNKENNTLICH Scholl und Tarnat sehen nicht sehr echt aus.

KLASSIKER Deutschland gegen England ist immer wieder brisant.

Football 2002

dass es eine wahre Freude ist. Bei Auswärtsspielen kann es etwa zu gellenden Pfeifkonzerten kommen, wenn man den Lokalmatador fault. Dafür gibt es im heimischen Stadion eine umso größere Unterstützung.

BLÖDE KICKER

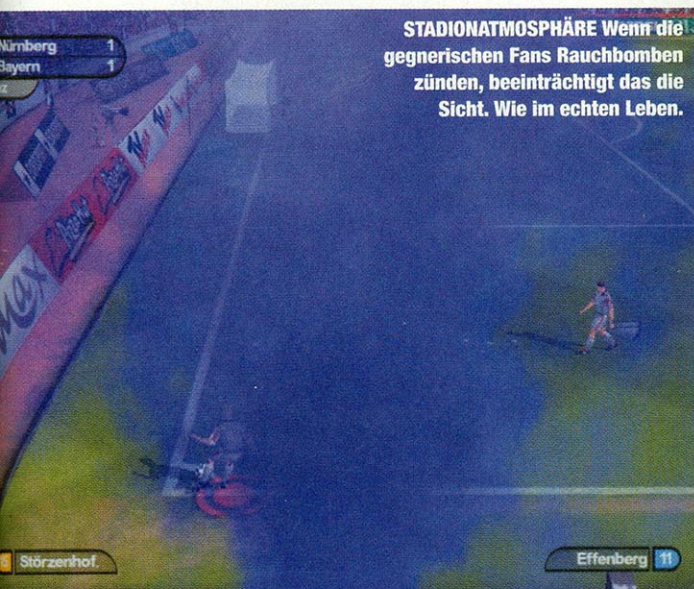
Das Spielen selbst geht nach einer kurzen Trainingsphase flüssig von der Hand. Die unkomplizierte Steuerung ist schnell verinnerlicht und ermöglicht komplizierte Kombinationen. Dabei wird mehr Wert auf realistische Simulation gelegt als auf Fußballaction. Pässe müssen genau gezielt sein, um den Mitspieler zu erreichen, hohe Flanken enden nicht immer in einem Kopfballtor und das Stellungsspiel ist enorm wichtig. Das lässt sich über die taktische Aufstellung verändern

– leider besitzen die Mitspieler aber eine etwas starre künstliche Intelligenz. So verlassen sie nur selten ihre angestammte Spielzone, um einfach mal in den freien Raum zu laufen. Auch in der Abwehr dauert es eine Zeit, bis die Verteidiger den Ballführenden angreifen. Dafür sind die Torhüter sehr gut, leider auch die gegnerischen. Oft hat man den Eindruck, dass sie in manchen Situationen vorher wussten, wo der Ball hingeht.

Überhaupt wirkt es oft so, dass aus bestimmten Positionen immer das gleiche Resultat herauskommt, egal wie gut man zielt. Auch gewisse Spielszenen und -elemente wiederholen sich, wenn man einige Zeit mit dem Spiel verbringt. Abgesehen von diesen Kritikpunkten ist *This is Football 2002* aber eine launige Simulation, bei der –

trotz des hohen Realismusgrades – der Spielspaß nicht zu kurz kommt. Allein schon der Umfang begeistert. Insgesamt 375 Mannschaften aus aller Welt und allen Fußball-Epochen kämpfen in 33 Wettbewerben um den Sieg. Grafisch stechen hauptsächlich die Spieler selbst hervor. Die sind sehr detailliert und bewegen sich zudem lebensecht, auch wenn sie ihren realen Vorbildern nicht sehr ähnlich sehen. Das Publikum überzeugt hauptsächlich akustisch. Optisch wirkt es eher flach. Die elf Stadien sind aber sehr authentisch nachgebildet.

ALBRECHT OTT



STADIONATMOSPHERE Wenn die gegnerischen Fans Rauchbomben zünden, beeinträchtigt das die Sicht. Wie im echten Leben.

TEST THIS IS FOOTBALL 2002

Hersteller:	Sony
Genre:	Fußball
Spieler:	1-8
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 120,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.tif2002.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Variabel
Umfang	USK-Freigabe
33 Wettbewerbe	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Team Soho	DVD

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
84%	85%	81%	82%

„Umfangreiche Fußballsimulation, die Fußballfans echten Spielwitz und Kreativität abverlangt.“

MEIN FAZIT GUT



Albrecht Ott
spielt brasilianisch

Vor allem optisch setzt sich *This is Football 2002* an die Spitze der Fußballtitel. Spielerisch fehlt es dagegen ein bisschen an Tiefe: Viele Spiel-Elemente wiederholen sich schnell und manchmal entsteht der Eindruck, dass einiges gar nicht zu beeinflussen ist. Trotzdem ist ein bisschen Fußballverständnis und Kreativität nötig, um erfolgreich zu sein, wodurch auch der Spaß nicht zu kurz kommt.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

International Superstar Soccer	85%
--------------------------------	-----

Die Referenz unter den Fußballspielen. Wir warten gerade gespannt auf den Nachfolger, der noch einmal einen draufsetzen wird.

FIFA 2001	83%
-----------	-----

Der Klassiker unter den Fußballspielen, der vor allem durch actionreiches Kicken seine Fangemeinde jedes Jahr wieder begeistert.

THIS IS FOOTBALL 2002	82%
-----------------------	-----

Vom Gameplay her ein Mittelding aus FIFA und ISS. Dank FitPro-Lizenz stehen jetzt auch hier die Original-Namen der Spieler zur Verfügung.

INFO DIE JUNIORENTAMS

Früh übt sich

Amateursport ist oft viel lustiger als das Profigeschäft. Bei TIF 2002 gibt es deshalb Schulmannschaften.

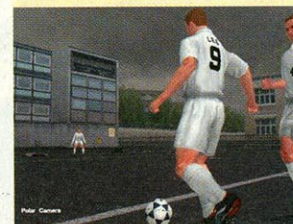
Dabei können Sie sogar eine ganze Liga gegen andere Junioren spielen. Die Begegnungen finden dann auf dem Schulhof statt, wo die Tore nur sehr provisorisch gestaltet sind. Es gibt keine Netze und nur rudimentäre Torpfosten: Zwei Markierungen grenzen das Tor auf den Seiten ein. Auch die Jugendlichen selbst sind sehr liebevoll gestaltet: einige der Sportler sind nicht größer als Thomas Häßler und sogar in der Nahaufnahme sieht man ihnen ihr Alter an. Im Spiel ist die mangelnde Erfahrung ebenfalls zu erkennen: Die Gegner versuchen meist mit Einzelaktionen durch die Mitte zum Erfolg zu kommen. Pass- und Flügelspiel findet praktisch nicht statt.



BETONBURG Keine sehr schöne Schule, die hier als Fußball-Kulisse dient.



DURCH DIE MITTE Die gegnerischen Schultteams gehen immer durchs Zentrum.



GRAU IN GRAU Bei solchen Toren gibt es Streit, wenn der Ball mal höher fliegt.

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 PLAYZONE-Abo. So erhalten Sie Ihre PLAYZONE immer pünktlich – und natürlich jeden Monat mit der genialen DVD-Box – nach Hause.

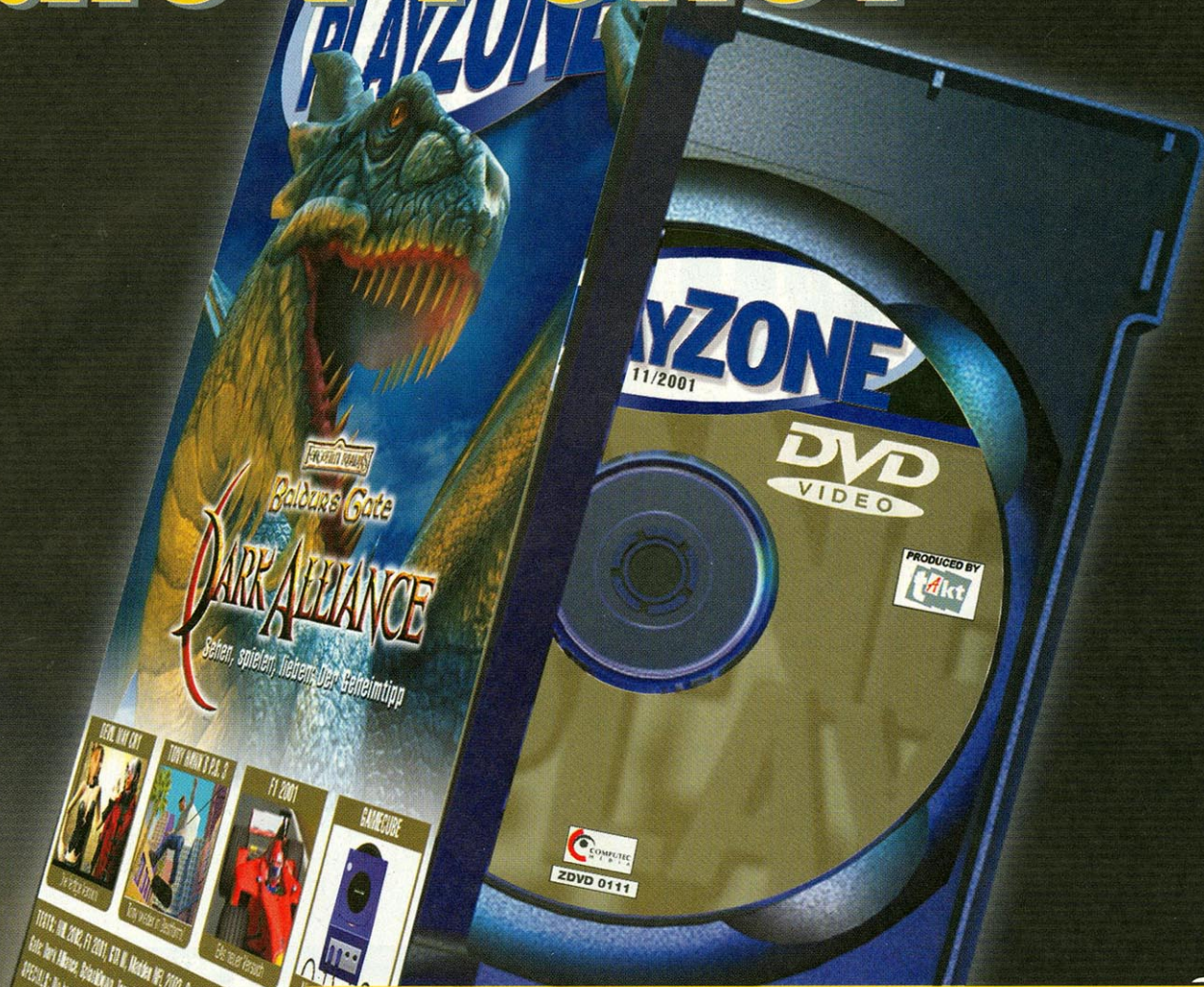


Aber nicht nur das Tray spricht für ein Abonnement der PLAYZONE. Sie erhalten monatlich das komplette PLAYZONE-Magazin – mit Tests, News, Tipps & Tricks – und zusätzlich die pralle PLAYZONE-DVD mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kinofilm-Neuheiten und vielem mehr. Diese DVD kann auf allen herkömmlichen DVD-Playern, DVD-Laufwerken und natürlich der PlayStation 2 abgespielt werden.

Die Lieferung des PLAYZONE-Abos erfolgt pünktlich per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt natürlich der Verlag.

die Profis!

Angebot DVD-Tray



Coupon ausgefüllt senden an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.pszone.de

☒ JA, ich möchte das **PLAYZONE-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:

„PLAYZONE mit DVD und DVD-Box“

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

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

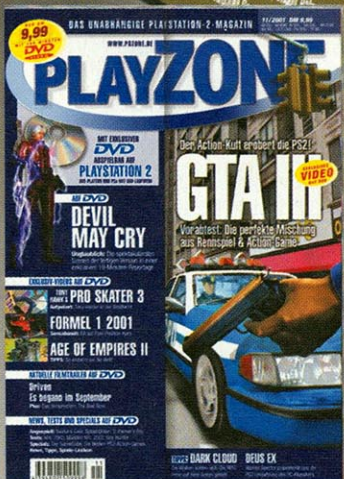
Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

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

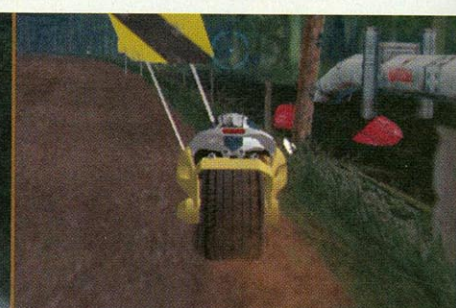
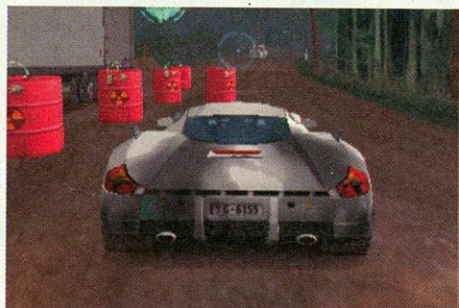
Konto-Nr.

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



DREI IN EINEM! Ihr Interceptor ist flexibel: Er lässt sich als Auto oder als Boot einsetzen. Bei starker Beschädigung verwandelt er sich in ein Motorrad.

Das Oldie-**Remake** ist eher etwas für Arcade-Puristen.

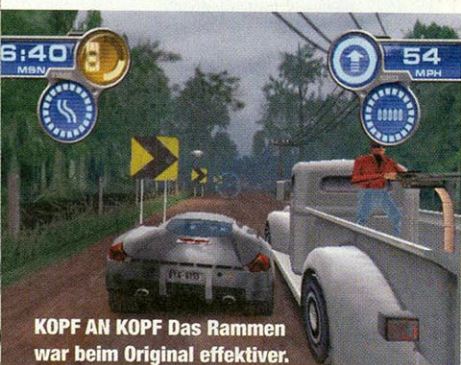
Spy Hunter

Als „Spy Hunter“ erledigen Sie Einsätze gegen die fiese Nostra-Organisation. Dazu besteigen Sie Ihren flotten Interceptor, ein waffenstarreres Fahrzeug, das sich bei Bedarf in ein Schnellboot verwandeln kann. Ihre Missionen sind grundsätzlich in Primär- und Sekundärziele unterteilt. Die Primärziele müssen Sie erfüllen, um die Mission erfolgreich abzuschließen. Um später allerdings weitere Missionen freizuschalten, ist es erforderlich, dass Sie auch eine stattliche Zahl der Sekundärziele aus früheren Auf-

trägen erreichen konnten. Dabei kann es sich beispielsweise um die Minimierung von Zivilverlusten oder die Aktivierung diverser Satellitenrelais handeln. Für die Erfüllung aller Ziele einer Mission sind dabei oft mehrere Anläufe erforderlich. Manchmal hat es uns dabei allerdings geärgert, dass man das Primärziel jedes Mal neu erfüllen muss, da sonst alle erreichten Sekundärziele wertlos sind. Das kann nerven, da der Schwierigkeitsgrad recht hoch ist. *Spy Hunter* erfordert daher etwas Übung. Schnelle Reaktionen sind gefragt, denn mitunter geht alles rasend

schnell und eine verpasste Schussgelegenheit kann das Scheitern eines Missionsziels bedeuten. Wer die Steuerung nicht instinktiv beherrscht, hat wenig Chancen. Das macht *Spy Hunter* zu einem Titel, den man am ehesten Hardcore-Action-Spielern ans Herz legen kann. Gelegenheitsspieler wenden sich schnell frustriert ab, zumal der Titel nicht viel Abwechslung bietet. Für eine Zeit lang kriegt man aber einen guten Adrenalin-Action-Kick – und dafür ist das Spiel auch gedacht. Leicht zu lernen, hart zu meistern!

ANDRÉ HORN



KOPF AN KOPF Das Rammen war beim Original effektiver.



VOM HIMMEL GEHOLT Dank moderner Zielerfassung holen Sie auch Hubschrauber problemlos runter.

MEIN FAZIT GUT



André Horn
wird nostalgisch.

Das uralte *Spy Hunter* habe ich seinerzeit bis zum Abwinken gespielt. Daher hatte auch die Neuauflage einen Bonus. Zu Beginn war ich auch recht begeistert. Die ersten Missionen sind schnell erfüllt und man spielt sich schnell in einen Geschwindigkeits- und Zerstörungsrass. Leider ist der von nicht allzu langer Dauer. Der Schwierigkeitsgrad zieht mächtig an und dann offenbart die nicht optimal gelöste Steuerung ihre Schwächen. Außerdem wird es auf Dauer etwas zu eintönig. Da hilft auch der unausgeglichene Zweispielmodus nix, für den man sich eindeutig nicht genug Gedanken gemacht hat. Dennoch: Für eine Weile macht es richtig Spaß!

TEST SPY HUNTER

Hersteller:	Midway
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 120,-
Termin:	5. Oktober
Internet:	www.midway.com

Savegame Ja (Autosave)	Schwierigkeitsgrad Leicht bis sehr schwer
Umfang 14 Missionen	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Entwickler Midway Games	Datenträger CD
Besonderheiten:	Keine

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
76%	78%	74%	75%

„Gelungene Wiederbelebung eines Klassikers. Leider zu wenig neue Elemente, so wird es zu schnell eintönig.“

Achterbahn- fahrt mit

Hindernissen:
G-Surfers ist
zwar schnell,
aber holprig.

G-Surfers

Loopings, Schanzen, Korkenzieherkurven, dazu ein paar futuristische Schweberennwagen, die mit Hochgeschwindigkeit über diese Fahrbahn rasen – eigentlich sind das gute Voraussetzungen für ein rasantes Rennspiel. Doch *G-Surfers* bleibt auf halber Strecke stehen. Vor allem technisch wird es den Erwartungen nie gerecht. Die Umgebungen sind zwar riesig, aber billig und texturarm gestaltet. Dazu ruckeln

sie teilweise sehr holprig vorbei. Zudem gibt es auf einigen Strecken Slowdowns, die manchmal sogar bis zum kurzzeitigen totalen Stillstand gehen. Natürlich beeinträchtigt das alles auch das Fahren selber. Das Rennen an sich wäre sonst gar nicht so schlecht: Es geht über insgesamt 33 sehr unterschiedliche Strecken mit allerlei Schikanen. Trotzdem ist die Steuerung relativ leicht. Gäbe es nicht den Turboboost, würden die Richtungstasten und

das Gaspedal ausreichen. Wer aber Rennen gewinnen will, muss den Turbo großzügig einsetzen. Dafür liegen auf der Strecke Power-ups herum, die den Turbobalken ein Stück nach oben treiben. Damit ist es dann leichter, vorne zu landen. Man muss nur noch aufpassen, dass man auf der Strecke bleibt. Vor allem an einigen der Sprungschanzen ist das recht schwierig, mit etwas Übung geht aber auch das.

ALBRECHT OTT



EXTRAENERGIE Mit dem Turboboost überholen Sie die Gegner in null Komma nichts.



BLENDED Nicht nur im Zweispielersmodus können Sie auf Egoperspektive umschalten.



ACHTERBAHN In den Loopings gibt es eine Menge scharfer Kurven.

MEIN FAZIT SCHWACH



Albrecht Ott
bleibt auf der Strecke.

Von der Idee her ist *G-Surfers* zwar nicht originell, doch recht solide: Futuristische Rennen auf achterbahnartigen Strecken mit fieser Schikanen, die sich aber dennoch schnell fahren lassen. Von der Ausführung her ist das Spiel aber ziemlich misslungen: Technisch ist es voller Mängel, die den Spielspaß stark beeinträchtigen.

TEST G-SURFERS

Hersteller:	Midas Interactive
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 100,-
Termin:	2. November

Internet: www.midasinteractive.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Automatisch	Variabel
Umfang	USK-Freigabe
30 Strecken	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Blade Interact.	DVD
Besonderheiten:	
Breitbild-Option	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
46%	58%	50%	48%

„Die Strecken sind zwar **abwechslungs- und zahlreich**, die Technik zieht die Wertung aber stark nach unten.“

Ein etwas
überflüssiges
Spiel, das
Snooker
aber gut auf
der Konsole
umsetzt.

World Championship Snooker 2002

Oft bieten Videospiele Normalsterblichen die Gelegenheit, wenigstens auf dem Bildschirm Dinge zu tun, die sie sonst nie tun könnten. Welcher Durchschnittsbürger wird sich zum Beispiel schon einmal in einen Formel-1-Wagen setzen können? Ganz anders ist es bei *World Championship Snooker 2002*. Dieses Spiel simuliert eine Tätigkeit, die jeder Großstadtbewohner problemlos im echten Leben ausüben kann. Dabei wird er wohl auch mehr Spaß haben. Das soll

nicht heißen, dass *WC Snooker* ein schlechtes Spiel ist. Die Kugeln rollen physikalisch korrekt über den Tisch, die Steuerung ist sehr unkompliziert. Vor allem im Anfängermodus ist das Einlochen recht einfach, weil die Zielhilfe zeigt, wo die Kugeln landen werden. Auch Effet und Schlagstärke sind ganz genau dosierbar, mit etwas Übung rollen die Bälle immer dahin, wo sie hinsollen. Großer Variantenreichtum ist da nicht gefragt, es gibt zwar verschiedene Spielmodi, die sind aber alle sehr ähnlich: manchmal mit

Zeitdruck, manchmal ohne, manchmal im Einzelspiel, manchmal im Turnier geht es immer darum, Kugeln in einer bestimmten Reihenfolge in Löcher zu befördern. Die Grafik ist da sekundär, aber gar nicht schlecht. Flimmern ist weitgehend reduziert, Ruckeln komplett ausgemerzt, die Tische grün.

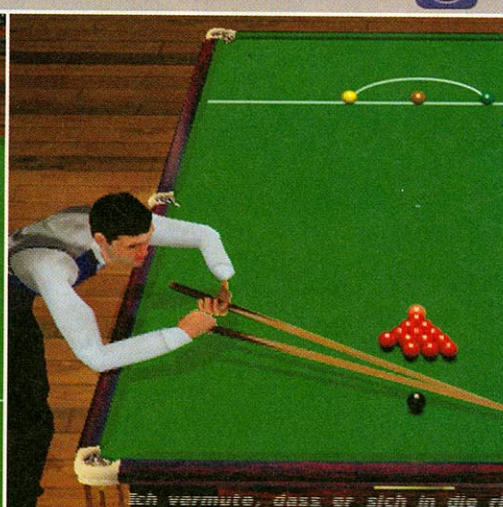
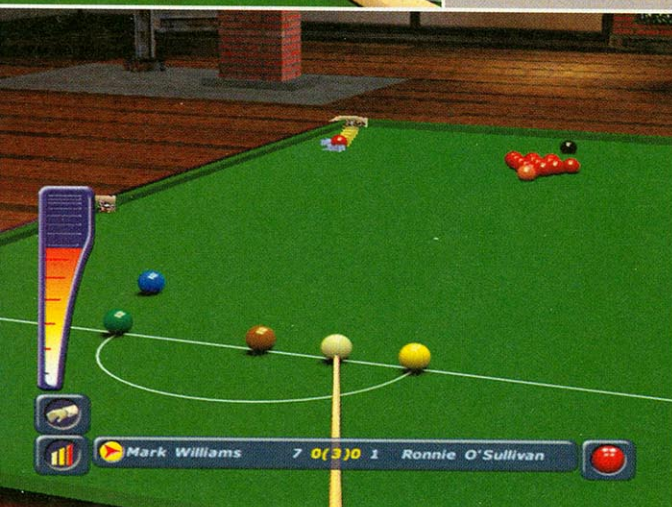
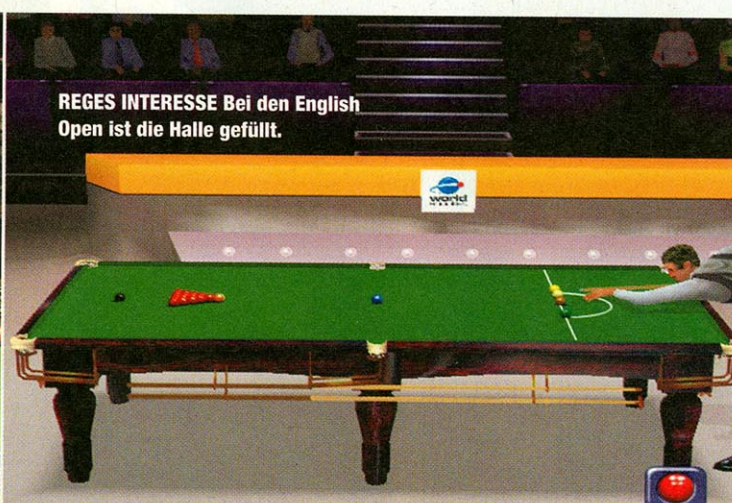
ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GEHT SO



Albrecht Ott
lässt's rollen.

Für 120 Mark kann man in besseren Billard-Cafés etwa zwölf Stunden lang Snooker spielen. Ob *World Championship Snooker* für den gleichen Preis genauso lange Spielspaß bietet, ist dagegen die Frage. Es ist zwar sehr gut umgesetzt, bietet aber nicht gerade Variantenreichtum. Nur für absolute Fans dieses Konsolensports zu empfehlen.



TEST WC SNOOKER 2002

Hersteller:	Codemasters
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 119,95
Termin:	Erhältlich

Internet: www.codemasters.com/snooker2002

Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Variabel
Umfang 4 Spielmodi	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Blade Int.	Datenträger DVD

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
55%	51%	60%	60%

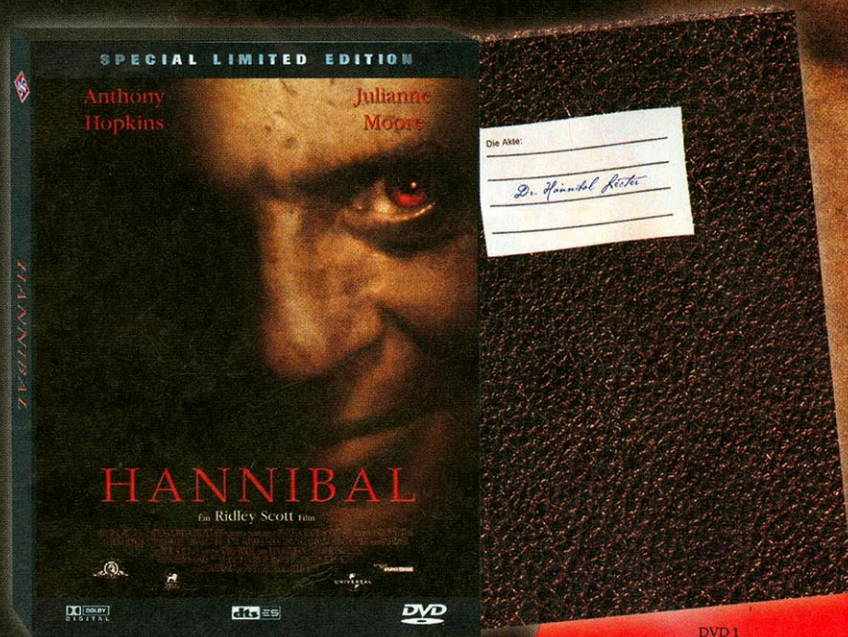
„Mehr Spaß macht Snooker mit einem echten Queue, mit dem Gamepad ist es aber auch ganz launig.“

DOSIERTE KRAFT Mit dem Balken links lässt sich die Stärke des Stoßes ganz genau dosieren.

UNVOLLSTÄNDIG Die Spielermodelle sind nicht gerade ansehnlich. Die sollte man aber sowieso ausblenden.

VERGESSEN SIE NIE, WER ER IST!

Limitierte Erstauflage



Doppel-Deluxe DVD mit über 6 Stunden Entertainment!

Disc 1: Hauptfilm mit 6 verschiedenen Tonspuren!
(Deutsch & Englisch, je Dolby Digital 6.1 EX und
DTS ES Discrete 6.1, isolierte Score mit Soundeffekten
sowie Audio-Kommentar von Ridley Scott)

Disc 2: über 200 Minuten Bonus Material (u. a. geschnittene
Szenen, Making of Featurettes, Multi Angle-Analysen, Interviews mit
Cast & Crew, Photogalerien, Trailer und TV-Spots)

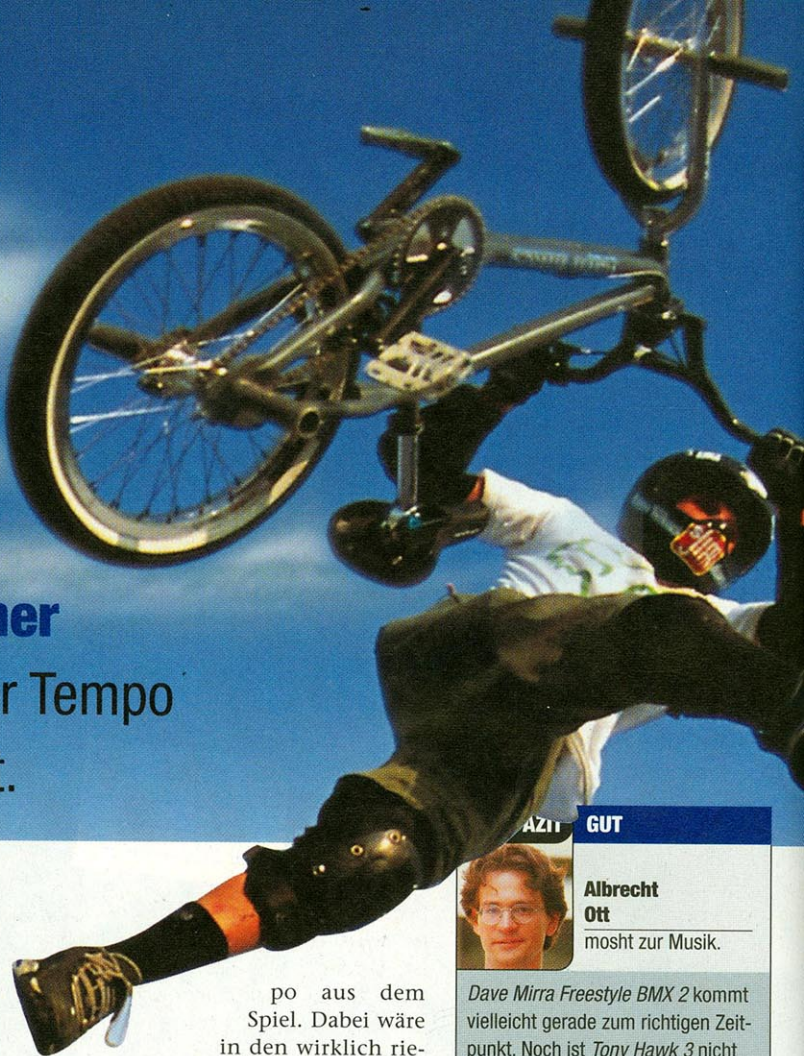
Ab 3. September im Handel!

HANNIBAL

Ein Ridley Scott Film

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Radfahren mit **angezogener Handbremse**: Etwas mehr Tempo täte diesem BMX-Spiel gut.



Fast unendlich erstreckt sich der Canyon über den Bildschirm. Mit tiefen Schluchten und bizarren Felsformationen haben die Designer von Z-Axis hier eine beeindruckende Landschaft erschaffen. Da sie sie in ein BMX-Spiel gesetzt haben, sind Schluchten und Felsen aber nicht als Augenweide gedacht, sondern als Rampen für waghalsige Sprünge und Tricks. Die sind allerdings nicht so überzeugend wie die Umgebungen. Die Steuerung ist in Ordnung, wie bei jedem Trendsportspiel gehen die Stunts und Grinds leicht von der Hand. Leider fehlt es dabei

etwas an Dynamik. Das Grundtempo der Fahrradfahrer ist relativ niedrig, was sich auf die Sprünge auswirkt. Zwei bis drei Tricks lassen sich noch locker kombinieren, danach wird es sehr schwer. Als Geschwindigkeits- und Spaßbremsen wirken auch die vielen Hindernisse, die in den Umgebungen herumstehen. Keines kann man unbeschadet rammen. Natürlich sind die Hindernisse nicht zum Rammen da, doch manchmal lässt sich das eben nicht verhindern. Und wenn man dann jedes Mal vom Rad fällt, nimmt das ganz gewaltig Tem-

po aus dem Spiel. Dabei wäre in den wirklich riesigen und detailreichen Umgebungen viel möglich gewesen. So werden die guten Grundvoraussetzungen ein wenig verschenkt: Immerhin 14 Profisportler lassen sich von Anfang an auswählen. Alle haben einen selten dämlichen Gesichtsausdruck und wirken etwas leblos. Mit starrem Gesicht geht es dann durch acht heftig flimmernde Levels. Das Ganze funktioniert auch zu zweit, allerdings nur nacheinander.

ALBRECHT OTT

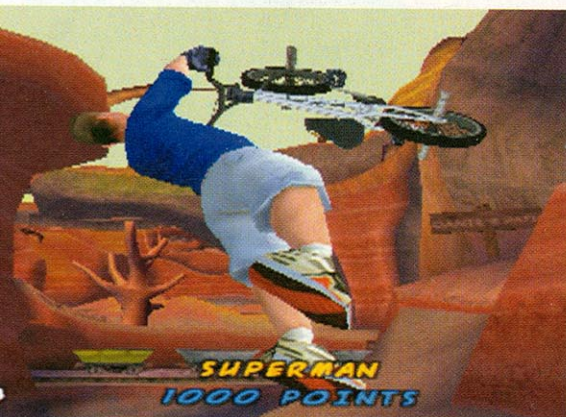
AZIT GUT



Albrecht Ott

mosht zur Musik.

Dave Mirra Freestyle BMX 2 kommt vielleicht gerade zum richtigen Zeitpunkt. Noch ist *Tony Hawk 3* nicht auf dem Markt, da fallen die Schwächen nicht ganz so auf. Mit solidem Gameplay und tollen Umgebungen ist der Titel auf jeden Fall ein nettes Trendsportspiel, das Fans des Vorgängers nicht enttäuschen wird. Hitverdächtig ist aber nur der Soundtrack, der mit Größen wie Black Sabbath oder Rage against the Machine aufwarten kann.



WASSERSPIELE Die Stärke von Dave Mirra Freestyle BMX 2 sind die Umgebungen. Ob im Canyon, im Sumpf oder im Wasserpark: Überall ist Platz zum Grinden, Springen und Tricksen.



TEST Dave Mirra Freestyle BMX 2

Hersteller:	Acclaim
Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 110,-
Termin:	5. Oktober

Internet: www.acclaim.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
8 Umgebungen	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Z-Axis	CD

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
72%	86%	76%	76%

„Der Spielspaß entsteht hier hauptsächlich durch die riesigen, abwechslungsreichen Umgebungen.“

MX Rider

Simulations-Freaks kommen hier nicht auf ihre Kosten, **Geschwindigkeits-Freaks** schon.



EVIL KNEVIL
Tricksen wie
der große
Stuntman.



GESCHAFFT! Im Ziel sind
die Fahrer sehr dreckig.



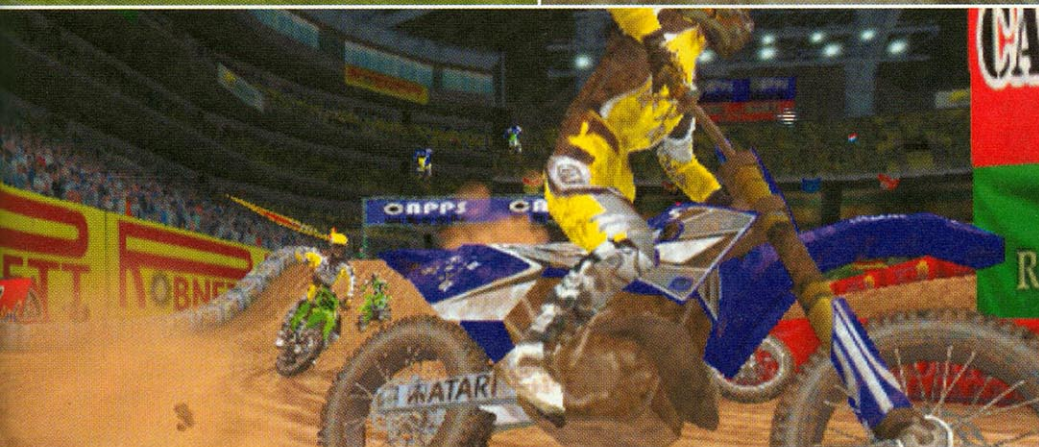
HAMPELMANN
Stunts erhöhen
das Tempo.



GUTE AUSSICHT Die Umgebun-
gen sehen mit zunehmender
Entfernung immer besser aus.



SCHLAMMSCHLACHT
Bei dem rutschigen
Untergrund haut es
auch die Gegner um.



KLASSIKER MX Rider ist Infogrames' erstes Spiel unter dem Atari-Label. Man sieht es an den Motorrädern.

Motocross ist ein dreckiger Sport – im wahren und im übertragenen Sinn des Wortes. Jedenfalls kann einem dieser Gedanke bei Infogrames' Motocross-Simulation *MX Rider* kommen. Da hauen sich die Fahrer gegenseitig um, ohne Strafe fürchten zu müssen. Dem Umstand, dass der Sport auch im wörtlichen Sinne dreckig ist, verdankt das Spiel einige seiner besten Effekte. Besonders die schlammigen Pisten sehen beeindruckend matschig aus. Auch wie die Rennmaschinen den Schlamm hochschleudern und langsam dessen Farbe annehmen, gehört zu den Pluspunkten der Grafik. Das Rennen selbst ist vor allem schnell

und unkompliziert. Es gibt wenig zu beachten, am besten man bleibt immer auf dem Gas, das Lenken und Um-die-Kurven-Sliden hat man dann bald heraus. Mit den vielen unterschiedlichen Spielmodi wird das auch nicht so schnell langweilig. Da gibt es die normalen Einzelrennen, die Meisterschaft und die Wettbewerbe. Alles lässt sich sowohl im Motocross als auch im Supercross fahren. In den Wettbewerben gibt es 36 Herausforderungen, die je nach Schwierigkeitsgrad viel Übung erfordern. Wer mehr auf Ästhetik steht, kann im Freestyle-Modus Kunststückchen probieren. Obwohl diese mit nur zwei Tasten gesteuert werden, gibt es eine lange Liste von

Stunts. Die meisten erfordern deswegen etwas verwegene Joypad-Künste. Sowohl Rennen als auch Freestyle geht natürlich auch zu zweit. Grafisch ist das Spiel etwas durchwachsen: Die Bodentexturen und die Fernsicht sind sehr schön, der Rest eher nicht.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GUT



Albrecht Ott
suhlt sich im Dreck

Wer gerne schnell über den Bildschirm rast und sich dabei nicht sonderlich um Realismus schert, ist mit *MX Rider* gut beraten. Perfektionisten werden sicher mehrere Haare in der Suppe finden, das fällt auch nicht schwer. Spaß bei hohem Tempo gibt es aber trotzdem.

TEST MX RIDER

Hersteller: Infogrames

Genre: Rennspiel

Spieler: 1-2

Sprache: Deutsch

Preis: Ca. DM 120,-

Termin: 25. Oktober

Internet: www.infogrames.de

Savegame Ja Schwierigkeitsgrad Mittel

Umfang 29 Strecken USK-Freigabe Ohne Beschränkung

Entwickler Paradigm Datenträger DVD

Besonderheiten:
Einstellbare Gegner-KI

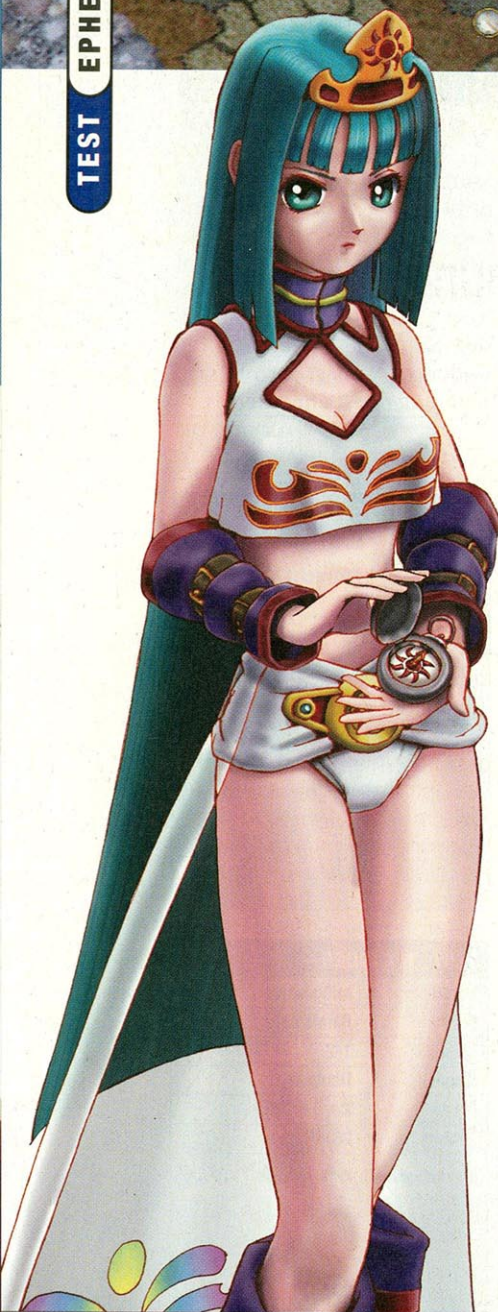
GESAMTWERTUNG

GRAFIK | SOUND | SPASS
70% | 74% | 69% 70%

„Lustiges Motorradrennen durch Schlamm und Staub in hohem Tempo mit variantenreichen Spielmodi“

EINGEFROREN Maus kommt kaum 20 Schritte weit ohne einen Ladebildschirm.

LADEVORGANG



STERNCHEN Die Effekte werden auch mit dynamischer Kamera nicht besser.

Und täglich grüßt der Ladebildschirm

Eigentlich sollte Maus sich sehr glücklich schätzen: Der junge Musikant mit seinem sprechenden Instrument ist ins malerische Pandule eingeladen, um bei der Hochzeit des Königs aufzuspielen. Doch schon bald erhascht der Held erste Blicke hinter die sonnige Fassade, die das Eiland umgibt. Ähnlich wie *Shadow Of Memories* ist *Ephemeral Phantasia* um eine Abfolge von Ereignissen aufgebaut, die der Spieler bedingt beeinflussen kann. Maus durchlebt dieselben fünf Tage immer wieder von vorne, bis er alle nötigen Spiel-Elemente und Fähigkeiten beisammen hat, um zum letzten Abschnitt vorzudringen. Hält er nicht gerade ein Schläfchen, so verstreicht pro Minute eine Stunde Spielzeit. Ab und zu muss sich Maus an vorgegebenen Orten einfinden, wo sich eine Zwischensequenz abspielt, dann wiederum darf er kurzfristig umherstreifen, Mitstreiter anheuern, Erfahrungspunkte in Zufallskämpfen sammeln oder die Häuser braver Bürger ausräumen. Die drehbaren Polygon-Umgebungen hätten vor fünf Jahren wohl noch für Entzückung gesorgt, dürften heute aber kaum



MUSIKUS Die Gitarren-Einlagen sind ein netter Gag.

Ephemeral Phantasia

noch einen RPG-Fan hinter dem Ofen hervorlocken. Peinlich: die Zufallskämpfe, in denen sich Spielfeld, Menüdesign und Grafik-„Effekte“ gegenseitig an Hässlichkeit überbieten. Umso unverzeihlicher, dass das Game alle paar Sekunden stockt, um Grafiken nachzuladen – und trotzdem

nicht ruckelfrei läuft. Highlight des Spiels ist auf jeden Fall die Musik, die zwischen getragenen Themen, stimmungsvollen Gitarrenmelodien und jazzigen Einlagen wechselt. Dass nirgends auch nur das Echo einer Sprachausgabe zu hören ist, überrascht auch keinen mehr.

STEFANIE SCHETTER

MEIN FAZIT GEHT SO



Stefanie Schetter
reißt der Geduldsfaden

Dem „Echtzeit“-Timing von *Ephemeral Phantasia* kann ich nicht viel abgewinnen. Möchte ich auf Schatzsuche gehen oder mir dringend Heilmittel besorgen, so muss ich unter Zeitdruck durch drei Stadtviertel hetzen, um die nächste Dialogsequenz mitzukriegen. Warte ich andererseits sehnsüchtig darauf, dass sich die altbackene Story endlich weiterentwickelt, muss ich bis zur richtigen Uhrzeit Däumchen drehen bzw. zurück zu meinem Bettchen stiefeln und ein Nickerchen einlegen. Damit nicht genug, blinkt mir an jeder zweiten Häusercke die Botschaft „Ladevorgang“ entgegen und macht den ohnehin blässlichen Charme des Titels vollends zunichte.

TEST EPHEMERAL PHANTASIA

Hersteller:	Konami
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	DM 119,95
Termin:	Erhältlich

Internet: www.konami-europe.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Fast jederzeit	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
Spielerabhängig	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Konami Japan	DVD

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
62%	70%	55%	58%

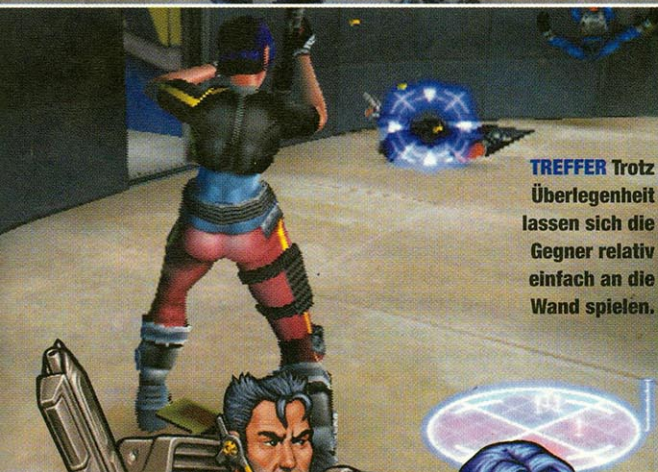
„Technisch veraltetes Rollenspiel in Echtzeit mit hübscher Musik, nur für hartgesottene Fans des Genres“



UMSTELLT Das Aufgebot an Sicherheitspersonal lässt die Heldin ziemlich kalt.



WAFFENKAMMER Dank erledigter Gegner gibt es selten Munitionsprobleme.



TREFFER Trotz Überlegenheit lassen sich die Gegner relativ einfach an die Wand spielen.



Hidden Invasion

Action-Multitalent ohne wirkliche Begabung

Als Chef einer Antiterrorereinheit hat man es nicht leicht. Kaum melden sich ein paar Terroristen zu Wort, ist der Urlaub gestrichen und man selbst in der Schusslinie. Um keine Missverständnisse entstehen zu lassen: Sie sind zwar Teamleader, im Folgenden aber auf sich allein gestellt. Mithilfe der von vernichteten Gegnern zurückgelassenen Waffen, ist es aber nicht schwierig, auf der Gewinnerseite zu bleiben. Im Notfall haben Sie immer noch ein paar Karatetricks auf Lager. Die eigentliche Gefahr kommt aus einer anderen Richtung. Die Kamera schwenkt in den ungünstigsten Momenten um und präsentiert statt des Geschehens dann meist nur einen dekorativen Wandabschnitt. Hinzu kommt eine ungenaue Steuerung, mit

der Hüpfelagen zur reinen Geduldsprobe werden. Auf dem Weg durch die 19 Levels folgt man einem Orientierungspfeil; verschwindet der, sind Feinde in der Nähe und dank automatischer Zielfunktion auch meist schnell Geschichte. Um es nicht zu einfach zu machen, gibt es für jede Ebene eine Zeitbegrenzung. So schießt und prügelt man sich voran. Die Gegner werden stärker, die Waffen dafür auch. Die Welt, durch die Sie sich dabei bewegen, ist detailarm und weder die Masse der Feinde noch die beiden wählbaren Spielercharaktere sind sonderlich schön animiert.

PHILIPP ROHWEDDER

MEIN FAZIT SCHWACH



Michael Pruchnicki
gehört zur Zielgruppe

Eigentlich liebe ich dieses Genre: *Double Dragon*, *Final Fight*, *Dynamite Cop* – mit einem guten Zwei-Spieler-Modus versprechen solche Spiele Spaß für Wochen. Wieso aktuelle Fälle wie *The Bouncer* oder eben *Hidden Invasion* auf dieses Feature verzichten, werde ich nie verstehen, denn alleine wird's schnell langweilig. Die katastrophale Kameraführung und das an Höhepunkten arme Leveldesign machen das Spiel insgesamt ohnehin zum Flop.

TEST HIDDEN INVASION

Hersteller:	Swing
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 119,95
Termin:	Erhältlich

Internet: www.planetswing.de/index.php

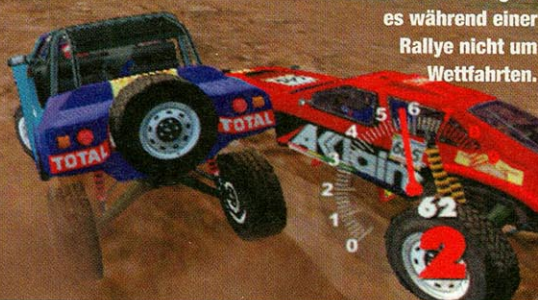
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Passwort	Variabel
Umfang	USK-Freigabe
19 Level	Ab 16 Jahre
Entwickler	Datenträger
TOKA	1 DVD

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	46%
55%	69%	40%	

„Eintönige Prügelorgie mit katastrophaler Kameraführung, leider gibt es nicht einmal einen Zwei-Spieler-Modus.“



RAMMLER Wer nicht aufpasst, wird weggeschoben. Dabei geht es während einer Rallye nicht um Wettfahrten.



SCHLECHTE AUSSICHTEN
Das Cockpit ist weder schön noch übersichtlich.

Paris-Dakar Rally

7.000 Meilen

durch Afrika – die Rallye Paris-Dakar

Die Rallye von Paris nach Dakar, eines der letzten großen Abenteuer. Damit dieses große Abenteuer auch im Wohnzimmer Platz hat, gibt es die Rallye jetzt mit offizieller Lizenz für die PS2. So lässt sich Afrika bequem von der Couch aus in zwölf Strecken mit mehreren Etappen durchqueren. Wer dabei gut im Rennen liegt, bekommt zusätzliche Fahrzeuge. Gefahren wird in vier Klas-

sen und so können Sie sich mit Motorrad, Quad, Allradfahrzeug und im Buggy quer durch den Kontinent quälen. Einen Direktflug kann man leider nicht nehmen, das ginge schneller und würde einiges an Ärger ersparen. Liegen die Gefahren unterwegs normalerweise in der Unberechenbarkeit der Strecke und der Einheimischen, ist das Schlimmste, was Ihnen im Spiel passieren kann, die Grafik, dicht gefolgt von der Steuerung. Sehen die geschlossenen Fahrzeuge noch

halbwegs passabel aus, solange man nicht ins Cockpit schaut, bewegen sich Quads und Motorräder mit der Anmut eines Kinderfahrrads durch die Botanik, auf die man einen Müllbeutel gebunden hat. Für das „festgebunden“ spricht auch, dass die Fahrer selbst in den unmöglichsten Situation keinen Abflug machen. Schnell ist man dafür dankbar, denn ob der schwammigen Steuerung

wäre die Tour sonst schnell vorbei. So düst man durch die langweilige, grobpixelige Landschaft und erfreut sich an seinem Navigator, der Kurven mit Vorliebe erst dann ansagt, wenn es längst zu spät ist.

PHILIPP ROHWEDDER



LIEGEWIESE
Das Quad fährt weiter, während wir im Dreck liegen.



MEIN FAZIT SCHWACH



Wolfgang Fischer
tanzt im Wüstensand.

Paris-Dakar Rally ist ein sehr gutes Beispiel dafür, dass eine teure Lizenz keine Garantie für ein gutes Spiel ist. Da hilft auch das Gütesiegel von Rennfahrerin Jutta Kleinschmidt nichts. Die Grafik ist nicht berauschend und die Steuerung recht schwammig. Einziger Lichtblick: die witzige Musik, die vielen Spielern aber auch nach kurzer Zeit auf den Geist gehen wird. Rallye-Freunde werden sich also noch bis November gedulden müssen, dann erscheint nämlich *World Rally Championship* von Sony.

TEST PARIS-DAKAR RALLY

Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 119,95
Termin:	Erhältlich

Internet: www.acclaim.de

Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 12 Strecken	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Broadsword	Datenträger DVD
Besonderheiten: Keine	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
42%	61%	49%	49%

„Das grafisch abschreckende Rallye-Trauerspiel macht ungefähr so viel Spaß wie ein Achsbruch in der Wüste.“



WUCHTIG Hat ein Hieb gegessen, spritzen Schweißperlen vom Gesicht des Gegners.



Mr. Date ...

ROTBÄCKCHEN Zuhauen kann er, der Ippo. Mehr als zwei Worte am Stück herauszubringen, fällt ihm nicht ganz so leicht.



A special smash!
[Special Button + Right Hook]

GEHEIMWAFFE
Vor besonders harten Kämpfen bringt Ihnen der große Meister neue Special Moves bei.



HALLO, DA UNTEN! Nicht alle Kameraperspektiven bieten die optimale Übersicht.



FLACHGELEGT K. o. oder nicht k. o.? Verräterische Energiebalken gibt es keine.

Victorious Boxers

Den **Weg zum Ruhm** sucht man hier wohl vergebens.

Ippo's Road to Glory lautet der Untertitel dieser japanischen Comic-Umsetzung. Folglich steht im Mittelpunkt der Story-Modus, in dem Sie besagtem Ippo und vier weiteren Boxern zu verschiedenen Meistertiteln verhelfen. Das läuft in der Regel so ab: Ihr Lehrer verrät Ihnen die Stärken des nächsten Opponenten und rät Ihnen die sinnvollste Taktik. Sie antworten mit „Jou, Boss!“, marschieren in den Ring und probieren so lange diverse Moves an Ihrem Gegenüber aus, bis Sie merken, welche er am schlechtesten blockt. Die Rivalen sind mal flink, mal defensiv und beherrschen fiese Spezial-Kombinationen. Von

Kampf zu Kampf gewinnt jedoch auch Ihr Charakter an Kraft und Wendigkeit und erlernt eigene kraftvolle Schläge. Mit den L- und R-Tasten wechseln Sie zwischen verschiedenen Ausführungen von Haken und Punches, während Sie Ihre Figur mit dem Analog-Stick ausweichen, vorrücken oder den Gegner umkreisen lassen. Daran, dass die Steuerung nach der Blickrichtung des Helden ausgerichtet ist, gewöhnt man sich schnell, ebenso an das „indirekte“ Status-System: Energie- oder Trefferanzeigen gibt es nicht; wie angeschlagen eine Figur ist, erkennen Sie nur an ihrer Reaktionsgeschwindigkeit oder ihrem wackeligen Stand.

KÜRZE OHNE WÜRZE
Mit Animationen und Bedienung wären die Stärken des Spiels leider schon abgedeckt. Neben der Karriereleiter existiert lediglich ein Versus-Modus, in dem Sie die besiegten Kämpfer gegen einen Freund oder die CPU in bereits freigespielte Boxhallen schicken dürfen. Die Figuren selbst sind so dümmlich gezeichnet und geben so platte Sprüche von sich – Ippos Vokabular beschränkt sich im Wesent-

lichen auf „Yeah“, „Yes“ und „Right“ –, dass man sich als Spieler schlicht veralbert vor kommt. Die Sequenzen vor den Turnieren und zwischen den Runden laufen stets nach den gleichen Mustern ab, während im Hintergrund ein Pappaufsteller-Publikum ruckartig vor sich hin winkt. Die pathetischen Musiksamples nach

Siegen oder Niederlagen ziehen das Ganze vollends ins Lächerliche. In der uns vorliegenden Beta-Fassung traten außerdem Bugs wie sich wiederholende Matches auf, die hoffentlich aus der Verkaufsversion getilgt sein werden.

STEFANIE SCHETTER

MEIN FAZIT GEHT SO



Stefanie Schetter
teilt aus.

Hätte *Victorious Boxers* den „Story“-Aspekt unter den Tisch fallen lassen und dafür ein paar mehr interessante Kampf-Modi eingebaut, wäre daraus vielleicht ein trockenes, aber annehmbares Boxspiel mit feinfühleriger Steuerung geworden. Die hohl-läugigen Charaktere und ihre peinlichen Klischee-Sätze tun jedenfalls ihr Möglichstes, um jede Anteilnahme an der so genannten Handlung gleich im Keim zu ersticken. Ich kann mich jedenfalls immer noch nicht entschließen, ob ich über die quasi nicht animierten „Hey, Kid!“, „Yeah, Boss!“-Unterhaltungen der Protagonisten lachen oder weinen soll.

TEST VICTORIOUS BOXERS

Hersteller:	Empire Interactive
Genre:	Boxen
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	DM 119,95
Termin:	Erhältlich

Internet: www.empireinteractive.com

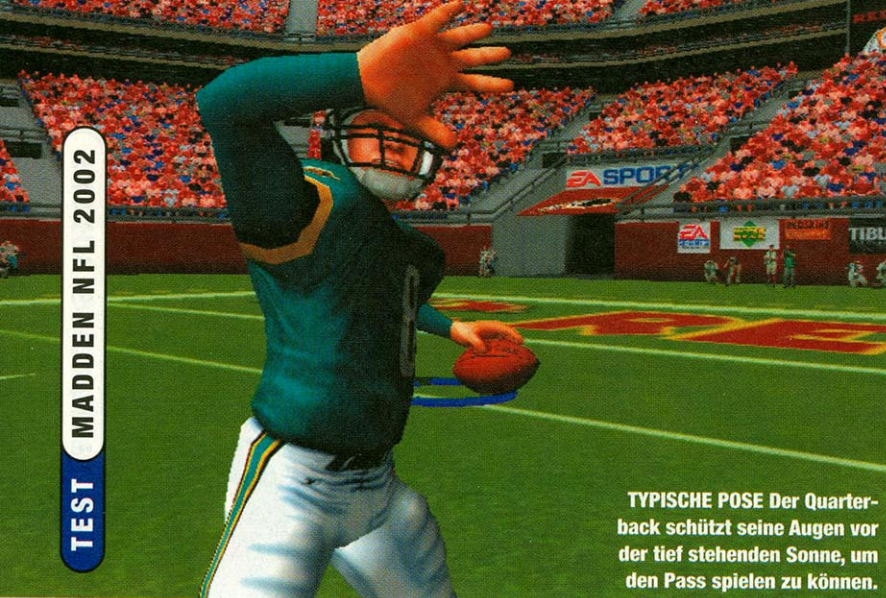
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Kämpfen	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
44 Boxer	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
New Corporation	DVD

Besonderheiten:
Keine

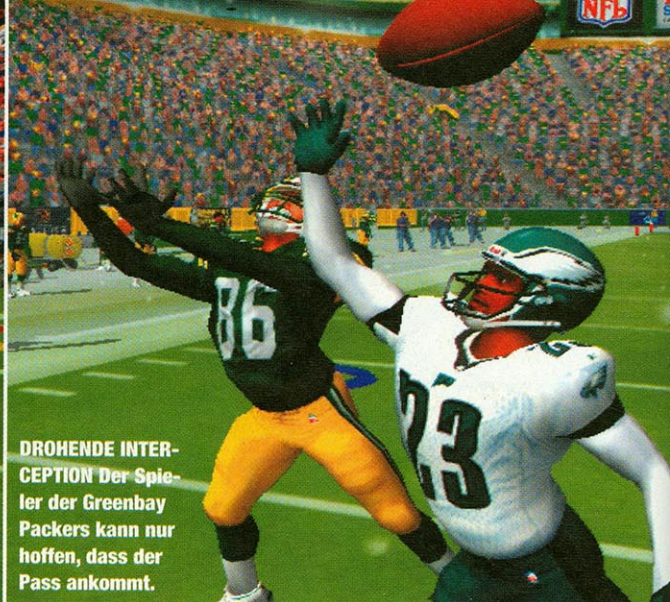
GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
56%	45%	64%	60%

„Zwei Spielmodi, unsympathische Helden, schlichte Grafik – das gute Kampfsystem hätte mehr hergegeben!“



TYPISCHE POSE Der Quarterback schützt seine Augen vor der tief stehenden Sonne, um den Pass spielen zu können.



DROHENDE INTERCEPTION Der Spieler der Green Bay Packers kann nur hoffen, dass der Pass ankommt.

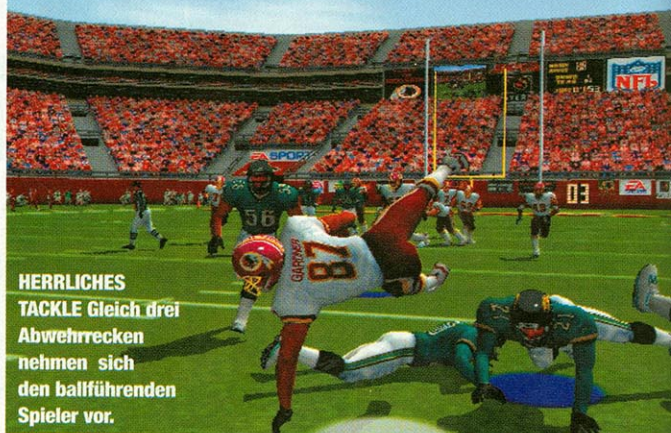
Madden NFL 2002

EA Sports gelingt es wieder einmal, Realismus und perfekte Präsentation zu **kombinieren**.

Undurchsichtig, langweilig, brutal und viel zu kompliziert. Diese Vorurteile bestimmen häufig die Einstellung deutscher Sportfans gegenüber American Football. Dabei ist der in den Staaten so beliebte Ballsport eigentlich ganz simpel. Ein Team versucht durch geschicktes Taktieren, ein Lederei in der Endzone der gegnerischen Mannschaft zu platzieren. Gelingt dies in drei Versuchen nicht, wechselt das Angriffsrecht. Das ist fast schon alles, was Sie wissen müssen, damit Sie bei *Madden NFL 2002* zu ersten Erfolgen und Touchdowns kommen. Um den Einstieg noch weiter zu erleichtern, dürfen Anfänger sogar eine vereinfachte Steuerung nutzen und die namensgebende Football-Legende John Madden um taktischen Rat bitten.

Wer schon den ebenfalls erstklassigen Vorgänger gespielt hat, findet sich auf jeden Fall schnell zurecht und kann sich sofort mitten ins Football-Geschehen stürzen. Eine Vielzahl Spielmodi, darunter 2-Minute-Drill, Franchise und umfangreiches Spielzugtraining, sorgen wieder einmal für eine grandiose Spieltiefe. Auch die beliebten Madden-Cards, mit denen Sie viele Extras und Goodies freischalten können, sind wieder vertreten. Selbstverständlich sind sowohl die Spielgrafik als auch die exzellente, fernsehreife Präsentation wieder auf allerhöchstem Niveau. Mit seinen kompetenten Kommentaren sorgt John Madden für hervorragende und manchmal auch bissige Spielanalysen. Für American-Football-Fans ein unverzichtbarer Titel!

WOLFGANG FISCHER



HERRLICHES TACKLE Gleich drei Abwehrrecken nehmen sich den ballführenden Spieler vor.



PLANUNG UND AUSFÜHRUNG

Wenn Sie sich für eine Taktik entschieden haben, können Sie sich den Spielzug nochmals auf dem Platz anschauen.

MEIN FAZIT SUPER



Wolfgang Fischer
geht steil.

WOW! *Madden 2002* schafft es sogar, den fast schon perfekten Vorgänger noch in den Schatten zu stellen. Mehr spektakuläre Animationen und eine noch bessere Präsentation in TV-Qualität vermitteln bestens das Gefühl, noch näher am Geschehen zu sein. Durch den hervorragenden EASY-Play-Modus wird sogar Football-Muffeln ein relativ problemloser Einstieg in das komplexe Rasenschach gewährt.

TEST MADDEN NFL 2002

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Football
Spieler:	1-4
Sprache:	Englisch
Preis:	DM 119,95
Termin:	11. Oktober

Internet: www.easports.com

Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad 4 Stufen
Umfang 5 Spielmodi	USK-Freigabe Keine Beschränkung
Entwickler Tiburon	Datenträger CD

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	91%
88%	82%	93%	

„Deep Pass, Laufspiel oder doch ein Field Goal? Egal, *Madden NFL 2002* überzeugt auf ganzer Linie!“

Der untaugliche
Football-
Versuch
erreicht die
Endzone nicht.

NFL Quarterback Club 2002

Eigentlich ist diese Ausgabe der PLAYZONE etwas ganz Besonderes für Freunde des American Football. Gleich zwei NFL-Spiele buhlen um die Gunst der in Deutschland recht kleinen Fanschar. Neben dem wieder einmal schlichtweg genialen *Madden NFL 2002* von EA Sports bemüht sich auch Acclaim, Spieler für das taktisch anspruchsvolle Ballspiel aus Übersee zu begeistern. Leider gelingt dies nicht unbedingt. *NFL QB Club 2002* muss sich dem großen Konkurrenten in

jeder Hinsicht geschlagen geben. Die Animationen der Spieler sind zwar ganz ordentlich, richtig flüssige Bewegungen gibt es aber nur selten zu erspähen. Auch die Umsetzung der Stadien und des Spielgeschehens wirkt etwas lieblos und kann mit den fernsehreifen Bildern des EA-Titels nicht einmal ansatzweise mithalten. Gar nicht so schlecht sind die – im englischen Original belassenen – Kommentare zum Spielgeschehen, vom Hocker reißen sie aber auch keinen. So richtig deutlich wird der Unterschied

zum Vorzeigetitel, wenn man sich den Taktikwahlbildschirm anschaut. Das Planen von Erfolg versprechenden Spielzügen wird hier zur unübersichtlichen Qual. Auch die vollkommen überladene Gamepad-Belegung ist viel zu kompliziert geraten. Einziger Lichtblick des tristen Spiels: die namensgebende Quarterback Challenge. Hier wählen Sie acht Quarterbacks aus, die dann in vier verschiedenen Disziplinen gegeneinander antreten. Bis zu vier menschliche Spieler können sich bei diesem netten

Party-Spielchen messen. In den übrigen Spielmodi können Sie trainieren, ein Auswahlmatch spielen oder sich gar an eine komplette Saison wagen.

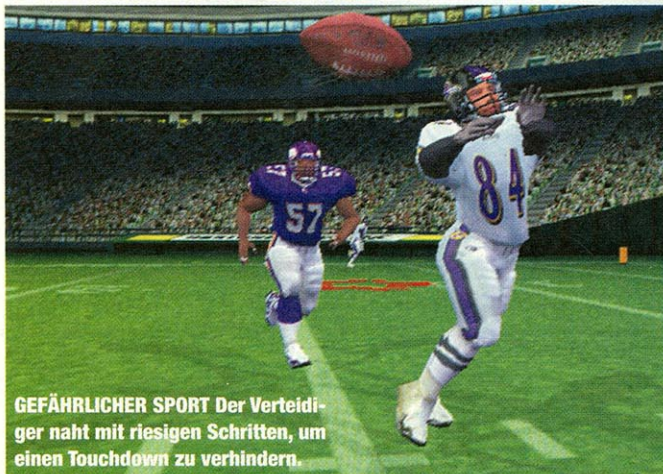
WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GEHT SO

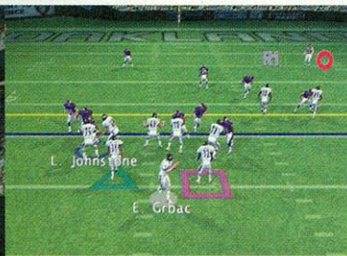


Wolfgang Fischer
ist gelangweilt.

Um *NFL Quarterback Club 2002* etwas abgewinnen zu können, muss man schon ein ganz hartgesottener Football-Fan sein. Leider gibt es davon in Deutschland nur recht wenige und die werden sowieso zum viel besseren EA-Sports-Titel greifen. Acclaims Umsetzung krankt vor allem an der durchschnittlichen Grafik, der komplizierten Steuerung und an den unübersichtlichen Taktikmenüs.



GEFÄHRLICHER SPORT Der Verteidiger naht mit riesigen Schritten, um einen Touchdown zu verhindern.



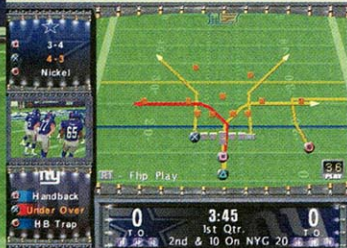
VIEL ZEIT Der QB kann sich in Ruhe überlegen, wohin er spielen will.



TRAINING Bei der QB Challenge können Sie auch das Werfen üben!



GENIALER SACK! Der Quarterback wird niedrigerissen und kann keinen Pass mehr spielen – und die Angreifer haben wieder fünf Yards verloren.



MODERN ART Solch unübersichtliche Screens lassen keinen Spaß zu.

TEST NFL QUARTERBACK CLUB 2002

Hersteller:	Acclaim
Genre:	Sport
Spieler:	1-4
Sprache:	Englisch
Preis:	DM 119,95
Termin:	Erhältlich
Internet:	www.acclaimworld.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
5 Spielmodi	Keine Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Acclaim Studios	CD
Besonderheiten:	
Keine	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
59%	60%	57%	57%

„Unausgereifte und fürchterlich umständliche Simulation, die sich nur für Football-Verrückte eignet.“

PS ONE

BUDGET TERMINE

Zuletzt erschienen

007 Racing	20. Sept.
Die Welt ist nicht genug	20. Sept.
Dino Crisis 2	Sept.
Driver 2	Sept.
ISS Pro Evolution	7. Sept.
Moto Racer World Tour	12. Sept.
NFS Porsche	20. Sept.

Oktober

Aladdin – Nasiras Rache	Okt.
Crash Bash	Okt.
Dschungelbuch Groove P.	Okt.
Hidden and Dangerous	Ende Okt.
Spyro 3: Year of the Dragon	Okt.

INFO KURZ & KNAPP

Castlevania Chronicles

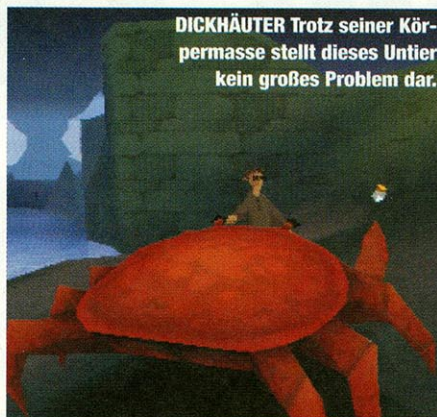
Weihnachtsgeschenk für Nostalgiker: Konami plant, die legendäre Dracula-Variante in Deutschland noch diesen November zum Sparpreis von DM 59,95 zu veröffentlichen.

Men in Black

Der Kinofilm um schleimige Aliens und sonnenbebrillte Agenten sorgte zwar seinerzeit für einige Lacher, aber lohnt es sich, die Lizenz noch einmal in PSone-Shooter-Form aufzuwärmen? Infogrames lässt es auf einen Versuch ankommen, uns hat die grobkörnige Vorab-Version allerdings noch nicht so ganz überzeugt.

Lucky Luke: Im Westernfieber

Am 30. Oktober lässt der pfeifige Cowboy, ebenfalls unter dem Banner von Infogrames, wieder einmal auf der PSone die Colts rauchen. Erstmals in kompletter 3D-Grafik begibt sich der Held auf die Suche nach vier Entführern und einem indianischen Mediziner. Action-Adventure im Comic-Look, sichtbar auf junge Spieler zugeschnitten.



DICKHÄUTER Trotz seiner Körpermasse stellt dieses Untier kein großes Problem dar.



SCHNEEBALLSCHLACHT Den aufgebrachten Yetis gibt Milo seinen Bumerang zu kauen.



SHOOT 'EM UP Der Unterwasser-Tunnel ist vollgestopft mit Gegnern und Hindernissen.



LATEIN AM ENDE Hier ist Milo auf die Hilfe seines Freundes Vinny angewiesen.

Sieht so aus, als wäre der Korridor versperrt. Vinny soll mit seinem Sprengstoff den Weg freimachen.

Atlantis – The Lost Empire

TEST Das obligatorische Abenteuer zum neuesten Disney-Film lässt nicht lange auf sich warten.

Ein bisschen hüpfen, klettern und tauchen wie Lara, ein paar Gegenstände kombinieren wie Indy, zwischendurch ein kleines Action-Minispiel und eine hübsche Szene aus der Filmvorlage – fertig ist das Begleitspiel zum weihnachtlichen Disney-Kinobeitrag. Im Mittelpunkt der Handlung steht der sportliche Milo, stellenweise müssen Sie jedoch seine Freunde einwechseln, da nur bestimmte Charaktere in der Lage sind, beispielsweise Hindernisse zu sprengen oder Maschinen zu reparieren. Jump&Run-Einlagen, Minispiele und „Monster“ wie Riesenkrabben bringen

Action, wenn auch kaum frischen Wind ins Adventure-Geschehen. Verstreute Kristalle frischen die Lebensenergie des Helden auf, goldene Symbole schalten Filmszenen frei. Da die Story eh in einem Zeichentrick-Universum spielt, braucht man sich nicht groß um Polygonfülle zu bemühen, für die abenteuerliche Atmosphäre hat man ja noch einen hochkarätigen Soundtrack und professionelle Synchronstimmen. Allerdings sollten PS2-Spieler verzichten, die Lesegeschwindigkeit ihrer Konsole zu erhöhen, da die Sprachausgabe dies nicht verkraftet. Insgesamt ist der Titel eher für jün-

gere Spieler zu empfehlen, Hardcore-Zocker sind hier auf der falschen Insel.

STEFANIE SCHETTER

TEST ATLANTIS

Hersteller:	Sony/Disney
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Preis:	DM 59,95
Termin:	1. November

PS2-Performance:
Bei verk. Ladezeiten fehlerhafte Sprachausgabe, leicht verb. Texturen

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
72%	83%	63%	65%

Spyro 3: Year of the Dragon

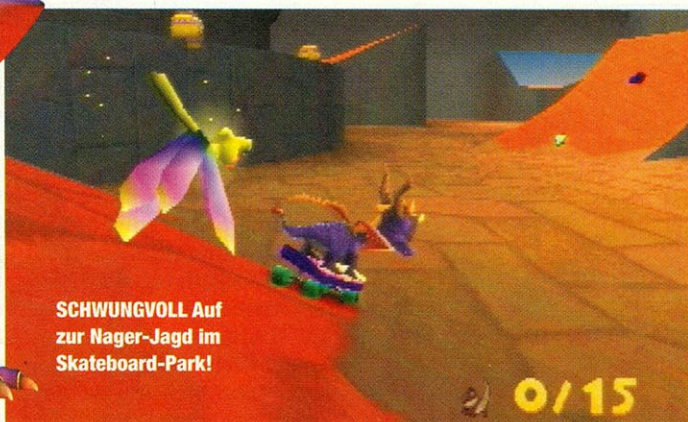
BUDGET Kleiner Drache ganz groß! Sichern Sie sich Spyros drittes Jump&Run-Abenteuer zum Schnäppchenpreis.



Year of the Dragon beschert Ihnen quirligen Jump&Run-Spaß für Monate und sieht mit weich gezeichneten PS2-Texturen noch einen Tick hübscher aus. Das Abenteuer um den kleinen Helden, der sich aufmacht, die entführten Eier seines Drachentammes zu „retten“,

führt Sie durch 37 mit Dutzenden von versteckten Passagen und knuddeligen Gegnern gespickte Levels. Spyro erlernt Stück für Stück nicht nur neue Fähigkeiten und Bewegungen, sondern überlässt das Spielfeld hin und wieder auch seinen tierischen Freunden. Känguru Sheila, Yety Bentley, Pinguin Sgt. Bird

und Affe Agent 9 setzen jeweils ihre eigenen Tricks ein, um den verschollenen Drachennachwuchs ausfindig zu machen. Je mehr Eier und Bonuskristalle Sie aufsammeln, desto mehr Abschnitte und Minispiele öffnen sich Ihnen. Ein Welten-Atlas macht Sie über eventuell übersehene Extras aufmerksam. Rundum gelungen! (ses)



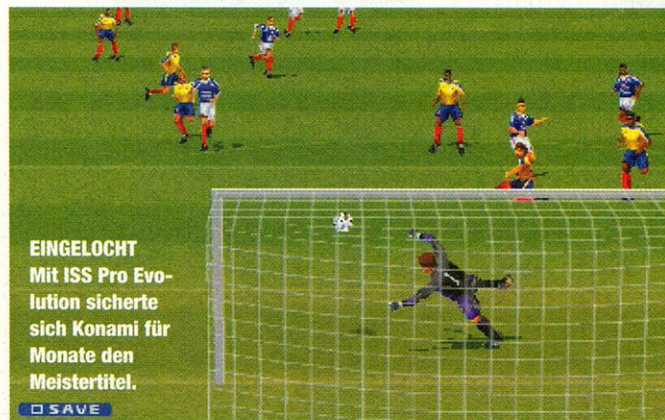
TEST SPYRO 3			
Hersteller:	Sony		
Genre:	Jump & Run		
Spieler:	1		
Preis:	DM 49,95		
Termin:	Oktober		
PS2-Performance: Leicht verkürzte Ladezeiten, leicht verbesserte Texturen			
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	90%
87%	83%	93%	

ISS Pro Evolution

BUDGET Die Fußball-Referenz streift sich das Platinum-Trikot über.

Der erste Teil von Konamis genialer Fußball-Serie bietet dem Fan alles, was das Herz begehrt. In elf Modi dürfen die internationalen Teams ihr Bestes geben. Aktionsvielfalt, realistische Spielabläufe und gelungene Ballphysik garantieren spannende Matches für Monate. Bis auf ein paar Ärgernisse wie die einfallenden deutschen Kommentare ein absoluter Top-Titel für die PSone, der bisher nur vom direkten Nachfolger überboten werden konnte. (ses)

TEST				ISS PRO EVOLUTION	
Hersteller:		Konami			
Genre:		Fußball			
Spieler:		1-4 (Multitap)			
Preis:		DM 49,95			
Termin:		Erhältlich			
PS2-Performance:					
Kaum verkürzte Ladezeiten, kaum verbesserte Texturen					
GESAMTWERTUNG					
GRAFIK	SOUND	SPASS	92%		
85%	77%	94%			



Dino Crisis 2

BUDGET Capcom liefert schnelle Action für wenig Geld.

So gut wie Capcoms größtenteils vorgerenderter Action-Titel aussieht, braucht er eigentlich gar keinen Weichzeichner mehr. Eine Reise in die Vergangenheit wirft Regina und ihre Kollegen gleich mitten ins blutige und bluthaltige Geschehen, das das schaurige Flair des Vorgängers ein wenig vermissen lässt. Nach gewohntem Resident Evil-Schema werden Informationen gesammelt, kleinere Rätselaufgaben gelöst und vor allem: hungrige Riesenechsen zerlegt. Die Masse an Dinos kann leider die kurze Spielzeit von rund sechs Stunden nicht wieder aufwiegen. Als grafisch erstklassiger Action-Appetithappen für zwischendurch taugt das Schnäppchen aber auf alle Fälle. (ses)

TEST DINO CRISIS 2			
Hersteller:	Capcom		
Genre:	Action		
Spieler:	1		
Preis:	DM 49,95		
Termin:	Erhältlich		
PS2-Performance: Kaum verkürzte Ladezeiten, kaum verbesserte Texturen			
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	83%
87%	83%	81%	



AB IN DEN DSCHUNGEL
Bis die erste Schar von Rap-
toren über die Helden herfällt,
vergeht kaum eine Minute.

HARDWARE

Fighting Arena

CONTROLLER Dieses Zubehör ist eigentlich für Prügelspiele gedacht, Tanzen ist damit aber lustiger.



AEROBIC Die Fighting Arena verhilft Videospieler-Freaks mal zu ein bisschen Bewegung.

Dinge, die die Welt nicht braucht, die aber trotzdem ganz lustig sind, Teil 783. Heute: die Fighting Arena von Thrustmaster. Sie funktioniert im Prinzip wie eine Tanzmatte, geht aber noch eine Dimension weiter: nach oben. Vorne und an der Seite sind Lichtschranken angebracht, welche die Aktionstasten ersetzen. Wer also auf der Fighting Arena steht, muss wild mit den Armen und Beinen in alle Richtungen fuchteln, um bei Kampfspielen seine Gegner auf dem Bildschirm zu verprügeln. Das sieht vielleicht von außen spaßig aus, für den Spieler selbst ist es jedoch sehr ungenau zu steuern. Zwar sind Kombinationen ganz gut möglich, doch gezielt sind sie selten auslösbar. Lustiger und sicher ein Party-Spaß ist es daher, die Fighting Arena gleich als Tanzmatte zu benutzen. Tanzspiele,

bei denen die Symboltasten miteinbezogen sind, erfordern dann sowohl Bein- als auch Armarbeit. Das sieht nicht nur lustig aus, es macht auch dem Spieler Spaß. Sicher also kein Peripheriegerät, ohne das die PlayStation 2 nicht vollständig ist. Dafür aber ein lustiges Zubehör, das auf Partys bestimmt gut ankommt. Wer einen prall gefüllten Geldbeutel sein Eigen nennt, kann sich ruhig auch mal etwas Überflüssiges leisten. (ao)

TEST FIGHTING ARENA

Typ:	Controller
Hersteller:	Thrustmaster
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. DM 220,-

GESAMTWERTUNG

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	
76%	84%	85%	80%

DVD-Fernbedienung

ZUBEHÖR Sony will jetzt auch seinen Teil vom großen Fernbedienungskuchen bekommen.

Lange Zeit hat Sony den DVD-Fernbedienungsmarkt für die PlayStation 2 den Drittherstellern überlassen. Fast ein Jahr nach Markteinführung der Konsole drängt der Elektronikgigant mit offiziellem Zubehör auch in diese Nische – das aber gleich mit Macht. Die Fernbedienung von Sony setzt Maßstäbe, an denen sich die anderen messen lassen müssen. Da viele neue Funktionen auf dem Gerät angebracht sind, wird es gleich mit einer Treibersoftware ausgeliefert,

die schnell auf eine Memory Card kopiert ist. Dann kann es aber losgehen. Neben allen normalen Eingabe-Optionen gibt es noch Spezielles wie Zeitlupe rückwärts, drei verschiedene Spulgeschwindigkeiten, Programmiermöglichkeit oder Winkelauswahl. Mit knapp 60 Mark ist die Fernbedienung nicht teurer als andere Produkte. Einzige Negativpunkte: Die Tasten sind extrem klein und liegen sehr nah beieinander. Außerdem gibt es am Empfangsteil keinen

Controllerport. Wer zwischen Spiel und DVD wechseln will, muss also umstecken. (ao)



MULTITALENT Die Fernbedienung von Sony hat einige Zusatzfunktionen. Darunter leidet die Übersichtlichkeit.

Saitek PX 5000

CONTROLLER Federgewicht mit Stärken und leichten Schwächen



TEST PX 5000

Typ:	Controller
Hersteller:	Saitek
Termin:	Erhältlich
Preis:	DM 59,-

GESAMTWERTUNG

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	
70%	69%	82%	79%

PROGRAMMIERHILFE Mit dem Display ist es ein Leichtes, die Macros auf die Tasten zu programmieren.

Alles im Leben hat seine Vor- und Nachteile. Ganz besonders trifft das auf den PX 5000 von Saitek zu. Zwar hat der Controller alles, was ein Controller haben muss, doch ist die Qualität sehr durchwachsen. Hervorragend ist zum Beispiel das Achsens Schloss. Damit können Sie die Joysticks so feststellen, dass sie sich entweder nur nach links und rechts oder nach oben und unten bewegen lassen. Sehr gut auch die Macro-Funktion: Bis zu zwölf

Tastenkombinationen können Sie mit einem einzigen Knopfdruck abrufen. Beim Programmieren hilft das Display auf dem Joypad. Sonst ist die Leistung aber eher schwach. Der Controller ist sehr leicht und sieht etwas labil aus, was ja an sich noch nicht schlecht ist. Leider ist dadurch aber der Vibrationseffekt nicht mehr als ein Fliegensummen. Außerdem schwimmen die Joysticks etwas und wirken ziemlich unpräzise. (ao)

Starter Kit

ZUBEHÖR Fast alles für den Anfänger in einem einzigen Paket

Gerade eine PlayStation 2 gekauft? Und jetzt reicht der eine Controller, der mitgeliefert wird, nicht für all die Funktionen aus? Abhilfe bietet Dritthersteller Mad Catz. Im Starter Kit ist vieles, was man sonst noch so für die Konsole brauchen könnte. Ein Controller in gewohnt guter Qualität: robust, stabil, mit Turbotaste und acht analogen Knöpfen. Außerdem liegt eine kleine Fernbedienung bei, die die nötige Grundauss-

stattung hat. Sie schleift sogar noch einen Controller durch, so dass ein Knopfdruck reicht, um zum Gamepad zu wechseln. Als drittes Element gehört zum Starter Kit noch ein zuverlässiges Verlängerungskabel. Mit nicht einmal 90 Mark unterbietet das Paket die Einzelpreise der Komponenten um einiges. Mit Memory Card wäre das Starter Kit komplett – die muss man sich aber extra kaufen. (ao)

PERIPHERIE HOCH DREI

Außer einer Memory Card ist im Starter Kit alles für den PlayStation-2-Einsteiger.



TEST DUAL FORCE 2

Typ:	Controller
Hersteller:	Mad Catz
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. DM 90,- (Starter Kit)

GESAMTWERTUNG

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	
81%	80%	85%	84%

Challenge Racing Wheel

LENKRAD Klein, zuverlässig und dazu auch noch sehr preiswert

Für viele Rennspiele ist so ein Lenkrad schon ein recht nützliches Instrument. Wer allerdings keine dreistelligen Beträge dafür ausgeben, aber trotzdem ein Qualitätsprodukt haben will, muss schon sehr genau suchen. Thrustmaster erleichtert das Suchen jetzt. Das Challenge Racing Wheel kostet keine 60 Mark, bietet aber dennoch alles, was ein Steuerrad benötigt, und dazu noch eine Ferrari-Lizenz. Es lenkt sehr präzise, vibriert vernünftig und hat alle Tasten, die ein PlayStation-2-Controller braucht. Analog sind zwar nur die Fuß-

pedale, doch das reicht für Rennspiele ja eigentlich. Die Pedale ziehen die Wertung etwas nach unten – sie sind sehr klein und verrutschen dadurch leicht. Auch die Knöpfe sind eher auf kleine Finger ausgerichtet. Ansonsten fühlt man dem Gerät seinen niedrigen Preis ein wenig an, allzu fest möchte man das Plastikgerät nicht in die Hand nehmen. Außerdem kann man es nur auf dem Tisch benutzen, für die Beine ist es zu klein. Auf dem Tisch hat es aber mit der mitgelieferten Klammer einen stabilen Halt. (ao)

KLEIN, ABER OHO Das kompakte Lenkrad von Thrustmaster überzeugt mit gewohnter Qualität.



TEST CHALLENGE RACING WHEEL

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Thrustmaster
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. DM 60,-

GESAMTWERTUNG

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	
74%	83%	80%	80%

KLEIN, ABER O
Der Gamecu
ist gerade n
so groß wie
Stapel CD-Hüll

A collection of Nintendo GameCube accessories is displayed on a white circular surface. The items include a blue GameCube console with a silver front panel, a blue Game Boy Advance controller with a D-pad and various buttons, a black power adapter, and a black Game Boy Advance game case for 'Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3'. A black cable connects the console to the power adapter. The background is a blurred outdoor scene with green foliage.

standen gerade mal 50 Leute an, um zu den ersten Besitzern des GameCubes zu gehören. Wohl platziert hatte Nintendo zur E3 erstmals gezeigt, was hinter der Plastikhülle der neuen Konsole steckt. Was folgte, waren Lobeshymnen der Fachpresse. Zufrieden verließen die Japaner L.A. mit der Auszeichnung „Beste Konsolen-Hardware“ im Handgepäck. Entsprechend groß waren die Erwartungen. An die 400.000 GameCubes standen am Freitag in den Läden, doch nur 241.000 davon fanden am ersten Tag einen Käufer. An die Verkaufszahlen der PS2 am ersten Tag kommt Nintendo



118

WARTESCHLEIFE Im Gegensatz zum PlayStation-2-Launch hielten sich die Schlangen beim japanischen GameCube-Start in Grenzen.

GRUESELIG
Die nächsten Resident-Evil-Teile werden nur für den GameCube erscheinen.

In der linken Ecke ...

Spiele hin, Preis her. Was die beiden Konsolen konkret leisten, haben wir einmal zusammengetragen. Doch Vorsicht! – Was aus den technischen Voraussetzungen gemacht wird, hängt letztendlich von den Entwicklern ab.

Auch die PS2 wird nach wie vor von den meisten Spielen leistungsmäßig nicht wirklich ausgenutzt. Wenn es ruckelt, liegt das zumeist an einer nicht ganz optimalen Programmierung.

	GameCube	PS2
Hauptprozessor	485 MHz IBM Spezialanfertigung „Gekko“	295 MHz „Emotion Engine“
Grafikprozessor	162 MHz ATI Spezialanfertigung „Flipper“	148 MHz Graphics Synthesizer
Hauptspeicher	40 MB	32 MB
Polygonleistung	6-12 Mio./Sek.	10 Mio./Sek.
Speichermédien	1,5-GB-Disc, 4-Mbit-(0,5-MB-)Memory-Card	CD, DVD, 8-MB-Memory-Card
Eingänge/Ausgänge	4 Gamecontroller, analog/digital AV, 2 serielle, 1 paralleler Port	2 Gamepads, I-Link, 2x USB
Audio-Kanäle	64	48
DVD-Abspielfähigkeit	Nein	Ja
Preis	Ca. DM 500,-	Ca. DM 800,-

damit nicht heran, was unter anderem daran liegen mag, dass momentan nur drei Spiele, *Luigi's Mansion*, *Wave Race: Blue Storm* sowie *Super Monkey Ball*, für den GameCube erhältlich sind. Ebenfalls Anzeichen für einen eher schleppenden Start war die Tatsache, dass schon am ersten Tag einige Spiele verbilligt angeboten wurden. Das Software-Angebot wird zum Start in den USA am 18. November aber schon reichhaltiger sein. So soll bis dahin *Star Wars Rogue Leader* fertig sein, der Nachfolger des Ballerspiels *Rogue Squadron* von Factor 5. Wenn Nintendo dann im Frühjahr 2002 ansetzt, Euro-

pa zu erobern, hat der GameCube schon eine ganze Palette ausgezeichneter Titel im Rücken. Unter anderem werden die nächsten *Resident Evil*-Teile (*RE Zero* und *4*) sowie grafisch aufgebahrte Remakes aller bisherigen Teile exklusiv auf dem GameCube erscheinen. Ob dies ausreicht, der PS2 Konkurrenz zu machen, wird sich zeigen, da diese bis dahin einen riesigen Vorsprung an Spielen haben wird. Der größte Vorteil des GameCube wird sein Preis von rund 500 Mark sein. Hier wird Sony reagieren müssen, soll die PS2 die Nummer 1 auf dem Markt bleiben.

PHILIPP ROHWEDDER



SPITZENTITEL *Rogue Leader* von Factor 5 dürfte einer der ganz großen Hits auf dem GameCube werden.

Drei für den GameCube

Mit drei Spielen startet der GameCube nicht gerade mit einem überwältigenden Software-Angebot. Allerdings ist für jede Ziel- und Altersgruppe etwas dabei und die nächsten Titel stehen bereits in den Startlöchern.

Luigi's Mansion

Endlich kann Marios Bruder beweisen, dass er allein mehr ist als eine halbe Portion. Obwohl die dreidimensionale Geisterjagd auf den ersten Blick Nintendos kinderfreundlichem Comicstil treu bleibt wirkt, kann die Grafik auch einen gestandenen Spieler begeistern. Der Spielablauf ist zudem recht originell: Mit der Taschenlampe suchen Sie nach Geistern, um Sie dann mit einer Art Ektoplasma-Staubsauger einzufangen.



Super Monkey Ball

Packt die Affen in die Kugeln! Im Prinzip geht es bei diesem Spiel nur darum, mit einem Affen in einem Ball so schnell wie möglich von Punkt A nach Punkt B zu kommen. Nach kurzer Zeit entpuppt sich das Schimpansenrollen mit Grafik der Kategorie „oberrnedlich“, aber als anspruchsvolles Puzzlespiel mit enormem Suchtpotenzial. *Super Monkey Ball* wurde übrigens vom ehemaligen Erzrivalen Sega entwickelt.



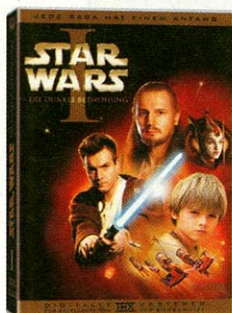
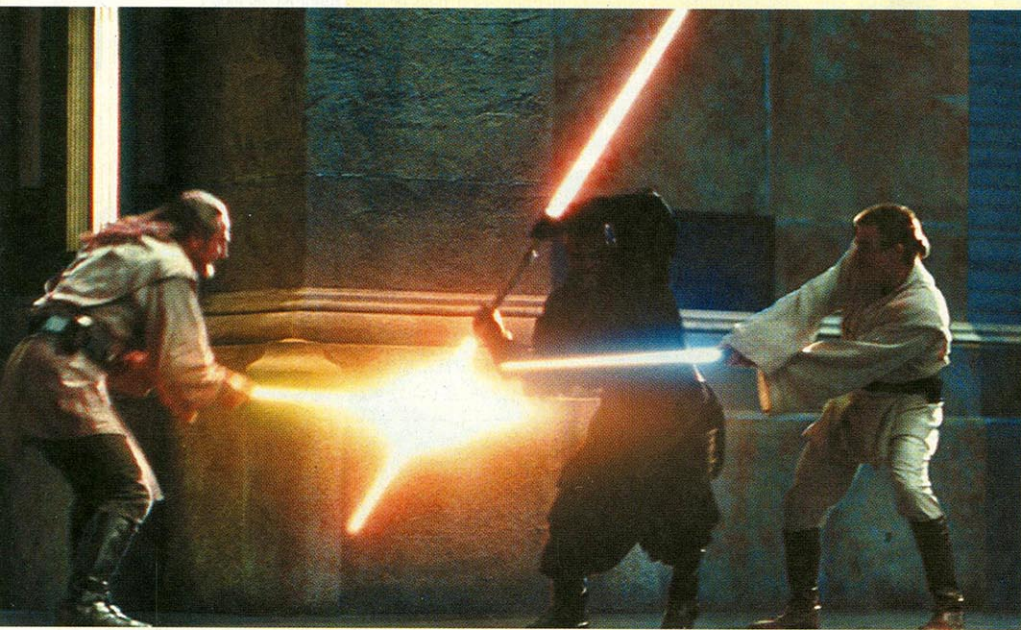
Wave Race: Blue Storm

Ein typisches, arcadelastiges Jetski-Rennspiel. Allerdings brausen Sie hier über nahezu fotorealistische Wasserlandschaften. Was der GameCube an Grafikleistung unter der Plastikhaube hat, zeigt er hier nur allzu deutlich. Die Wasserschlacht hat die PS2 mit ihren bisherigen Jetski-Spielen optisch erst einmal verloren. Alle Bewegungsabläufe sind super-realistisch und der Spielspaß kommt in keinem Fall zu kurz.



DVD

Genug gespielt? Kein Problem!
Machen Sie eine Pause und
genießen Sie einen der hier
vorgestellten **DVD-Filme!**



Star Wars: Episode 1

Die Dunkle Bedrohung Special Edition

ORIGINALTITEL
Star Wars: Episode I

LAUFZEIT
144 Minuten

TERMIN
25. Oktober

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Ewan McGregor,
Liam Neeson

FAZIT: Die DVD überzeugt vor allem durch die vielen Specials, nicht durch den Film.

BESONDERHEITEN

Englisch/Deutsch (DD 5.1), 2 DVDs,
Audio-Kommentar, geschnittene
Szenen, einstündiges Making-of,
Behind the Scenes u. v. m.



Ganze 22 Jahre mussten die *Star Wars*-Fans warten, bis sie endlich neues Futter für ihre Sucht bekamen. Entsprechend groß waren die Erwartungen, die viele Freaks in *Episode I – Die Dunkle Bedrohung* setzten. Natürlich zu groß, denn die Hoffnungen, die besonders die langjährigen Fans hegten, konnte der Film gar nicht erfüllen. Und *Episode I* fehlt es eindeutig am Charme der Original-Trilogie. Die Charaktere sind irgendwie zu glatt, die Story hat nicht einmal ein bisschen Tiefgang oder „Magie“. Trotz aller Kritikpunkte kann man aber eines nicht leugnen: den großen Unterhaltungswert. *Die Dunkle Bedrohung* ist bestes Popcorn-Kino. Schalten Sie Ihr Hirn ab

Lucas lässt die Macht auf eine **Doppel-DVD** pressen.

und den DVD-Player ein und lassen Sie sich von bombastischen Tricks und schneller Action mitreißen! Lucas' Firma Industrial Light & Magic hat wieder einmal ganze Arbeit geleistet und ein Feuerwerk an Special Effects losgelassen, so dass die Story sofort zur Nebensache wird. Nach dem ganzen Hype um den Kinofilm erwartete man dann natürlich auch eine angemessene DVD. Zunächst sah allerdings alles danach aus, dass man sich bis irgendwann nach 2005 gedul-

den müsste. Denn Lucas hegte die „brillante“ Idee, gleich alle sechs Teile zusammen in einer Mega-Box herauszubringen. Glücklicherweise hatte er ein Einsehen (Wie viel Geld wäre ihm auch durch die Lappen gegangen?) und beglückt nun Mitte Oktober die Fans mit einer randvollen Doppel-DVD, die insgesamt sechs Stunden Zusatzmaterial beinhaltet. Ein besonderes Schmankerl dürften die sieben geschnittenen Szenen sein, die extra für die DVD von ILM fertig gestellt wurden. (ssw)

Terminator 2



ORIGINALTITEL
Terminator 2 – Judgement Day

LAUFZEIT
47 Minuten

TERMIN
2. Oktober

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Edward Furlong



Ein neues Terminator-Modell wird in die Vergangenheit geschickt, um den jungen John Connor zu töten. Doch der konnte aus der Zukunft bereits einen Beschützer hinterher-senden. Die *Ultimate Edition* beinhaltet die neue Fassung des Films mit ca. 20 Minuten (!!) neuen Szenen.

FAZIT: Wirklich die ultimative *Terminator 2*-Fassung – ein Must-Have, nicht nur für Fans!

BESONDERHEITEN

Deutsch (DD 5.1, DTS 6.1)/Englisch (DD 5.1), 2 DVDs in Metallbox, 2 Making-ofs, geschnittene Szenen, Trailer, Storyboards, Drehbuch u. v. m.

Dungeons & Dragons



ORIGINALTITEL
Dungeons & Dragons

LAUFZEIT
104 Minuten

TERMIN
16. Oktober

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Jeremy Irons, Thora Birch, Justin Whalin, Marlon Wayan



Der böse Magier Profion und seine Schergen bedrohen die Sicherheit des Königreichs Izmir. Deren Kaiserin braucht das legendäre Zepter Savrille, um die Bösen zu stoppen. Also beauftragt sie zwei Diebe, eine Magierin und einen Zwerg, das mächtige Kleinod aufzutreiben.

FAZIT: Klischeebeladener, mittelmäßiger Fantasy-Streifen, aber eine gut ausgestattete DVD

BESONDERHEITEN

Dt. (DD 5.1, DTS 6.1)/Engl. (DD 5.1), 2 DVDs, geschnittene Szenen, alternatives Ende, Trailer, Game-Demos, Behind the Scenes, Making-of u. v. m.

Der Krieger und die Kaiserin



ORIGINALTITEL
–

LAUFZEIT
126 Minuten

TERMIN
Oktober

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Franka Potente, Benno Fürmann



Krankenschwester Sissi wird bei einem Unfall von einem geheimnisvollen Fremden gerettet, der danach einfach verschwindet. Nach einigen Anstrengungen kann sie ihn schließlich ausfindig machen, doch nach einem traumatischen Erlebnis ist er nicht bereit für eine Beziehung.

FAZIT: Kein Liebesschmonzes, sondern eine intelligent erzählte, romantische Geschichte

BESONDERHEITEN

Deutsch (DD 5.1, DTS 5.1), 16:9-Format, 2 DVDs, Dokus, geschnittene Szenen, Storyboards, Video-Clip, Teaser & Trailer, DVD-ROM-Features

Highlander: Endgame



ORIGINALTITEL
Highlander: Endgame

LAUFZEIT
87 Minuten

TERMIN
18. Oktober

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Christopher Lambert, Adrian Paul, Bruce Payne



Die Highlander-Cousins Connor und Duncan MacLeod bekämpfen stilsicher Connors Erzfeind Jacob Kell, der die Weltherrschaft anstrebt. Doch dieser ist unbesiegbar, solange beide McLeods noch leben, denn nur einer darf allein gegen das Böse antreten, um als letzter Sieger übrig zu bleiben.

FAZIT: Durchschnittliche Action-Kost, die aber Fans der *Highlander*-Serie gefallen dürfte

BESONDERHEITEN

Dt. (DD 5.1, 2.0, DTS 5.1)/Engl. (DD 5.1), 2 DVDs, geschnittene Szenen, Interviews, Behind the Scenes, Kommentare, DVD-ROM-Features

DVD-CHARTS

Platz 1:

The Cell



1
STUDIO:
Kinowelt

Platz 2:

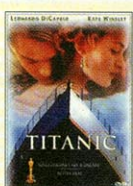
The Cell (Director's Cut)



2
STUDIO:
Kinowelt

Platz 3:

Titanic



3
STUDIO:
20th Century Fox

Platz 4:

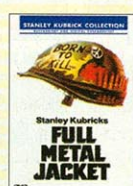
2001 – Odyssee im Weltraum



4
STUDIO:
Warner

Platz 5:

Full Metal Jacket



5
STUDIO:
Warner

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

INTERNET

Die Top-Websites im
NOVEMBER



AUSWAHL Welche Neuerscheinung hätten Sie denn gerne? Und wer hat sie billig im Regal?

HÄRTETEST In fachkundigen Tests werden die DVD-Player nach unterschiedlichsten Kriterien bewertet.

Area DVD

Qualitäts- und
Preisvergleiche
rund um
**DVDs und
Abspielgeräte**

Wenn Sie sich einen DVD-Player zulegen möchten, können Sie aufs Gerätewohl in den nächsten Hi-Fi-Markt marschieren und sich das nächstbeste Modell aufschwätzen lassen. Oder Sie loggen sich vorher für eine halbe Stunde unter www.areadvd.de ein und informieren sich, welches aktuelle Gerät wirklich zufrieden stellende Bild- und Tonqualität liefert, ob es auch CD-Rs abspielt oder den Zuschauer eventuell durch sein starkes Laufwerk-Sirren nervt. Auch DVD-Filme verschiedener Ländercervs werden hier ausführlich auf Wiedergabequalität und Spezialfeatures überprüft. Internet-Einkäufer können sich außerdem aus etwa 20 deutschen Versandfirmen die günstigste Quelle für ihre Wunsch-DVD herausfiltern lassen. Eine übersichtliche wie umfangreiche Info-Seite, auf der die Recherche sich auszahlt. (ses)

HARVEY SMITH BOOKMARKS UND SURFTIPPS



HARVEY SMITH
leitet als Project Director die Arbeit an *Deus Ex* bei Ion Storm.

WWW.BZONE.COM



Kunst und Fotografie: Gesichts- und Körperbemalung hat mich schon fasziniert, als ich noch ein Kind war.

WWW.INDUSTRIALGOTHIC.COM/GBOTW



Ich bin ein Fan dieser Seite, seit sie 1996 eröffnet wurde. Damals war ich noch bei Origin beschäftigt.

WWW.RADIOHEAD.COM



Während ich die Karten für *Deus Ex* entwerfe, höre ich mir über Kopfhörer MP3s von Radiohead an.

WWW.IMDB.COM

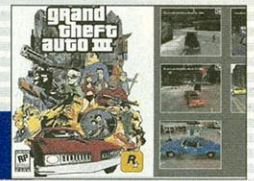


Hier konnten wir zum Beispiel klären, in welchem Jahr Orca erschienen ist. (Hat mit DX2 zu tun!).

1

1. GTA III

www.grandtheftauto.com
Infos, Bilder und Filme zum vor-
aussichtlichen Action-Hit, plus
Überblick über die Schauplätze.



2

2. Worrynet

www.worrynet.com
Nie waren die X-Akten so niedrig
wie auf der Seite dieser koreani-
schen Cartoon-Zeichnerin.



3

3. Flipside

www.flipside.de
Kostenlose Online-Spiele aller Art.
Für erspielte „Flips“ werden Preise
verlost. Macht süchtig!



4

4. Marcellino

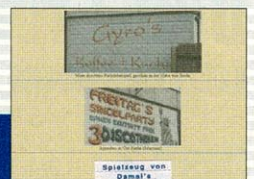
www.marcellino.de
Wo essen gehen? Bei Marcellino
finden Sie das passende Restau-
rant für jede Gelegenheit.



5

5. 'S-Hass-Seite

www.members.aol.com/apostrophs/
Die s'kurrilsten Au'swische der
neuen - und alten - deutschen
Recht'schreibung



Worauf wartest du noch?



Die Pokémon Sammelkartenspiel Liga ist ein aufregender Club mit mehr als 500.000 Mitgliedern weltweit. Egal wie gut oder schlecht du schon das Pokémon-Sammelkartenspiel beherrschst, hier hast du jederzeit die Gelegenheit zum Spielen und Tauschen. Als Liga-Teilnehmer kannst du außerdem tolle neue Trainerorden und exklusive Promokarten gewinnen. Und das Beste ist: der ganze Spaß ist kostenlos! Also auf ins nächste Ligacenter und anmelden!



www.wizards.com/Pokemon

Werde Meister-Trainer!

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
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth**

E-Mail: pszone@compu-tec.de

Neues Layout

In der letzten Ausgabe und auch im Forum haben wir Sie gefragt, wie Ihnen denn das neue Layout der PLAYZONE gefällt. Auch wenn die meisten Leser die umfangreichen Änderungen durch das Re-Design äußerst positiv aufnahmen (rund 90 % der Website-Leser fanden das neue Layout gleich gut oder besser), gab es doch einige Stimmen, die mit dem neuen Look nicht ganz zufrieden waren. Wie wir alle wissen, sind Geschmäcker nun mal verschieden, und wir freuen uns natürlich nicht nur über Lob, sondern auch über konstruktive Kritik. Einige Meinungen und Auszüge aus Leserbriefen und Forenbeiträgen zu diesem Thema haben wir hier einmal für Sie zusammengefasst:

„Gestern habe ich die neue PLAYZONE erhalten und spreche Ihnen hiermit meine Glückwünsche aus, da das neue Aussehen einfach perfekt ist! Weiter so!“
ROMAN MANDEL

„Ich finde das ganze Layout zwar super, bleibt aber bitte bei eurem altem „PLAY ZONE“-Logo, denn das sah echt (wirklich!) besser aus.“
MATTHIAS

„Nun, euer neues Outfit ist eigentlich ganz gut, aber ich fand den alten Bewertungskasten besser, wegen der Farbe! Und die alte Schrift auf dem Cover mit den 4 PS-Tasten und der silbernen Schrift!“
MARIUS STUTE

„Ach ja, der Look des neuen Heftes ist echt stark und besser als das alte, es sieht meiner Meinung nach seriöser aus!“
NORBERT BARNA

„Tja, der Inhalt ist mal wieder ganz große Klasse und die DVD ist auch bestens! Allerdings muss ich scorer Recht geben, was das Layout angeht, es ist alles viel zu schrill und bunt, das wirkt so gewollt – außerdem liest es sich dadurch anstrengender.“
ZTYLA (FORUM)

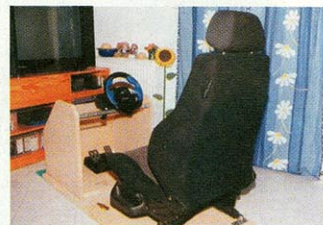
„Ich war schon sehr gespannt, wie man ein nahezu perfektes Heft noch verbessern kann. Aber das Ergebnis kann sich wirklich sehen lassen. Der

neue Look ist echt toll. Viel schlichter und erwachsener. Auf knallige Farben wurde verzichtet, find ich echt super.“
GERALD JAGERSBACHER

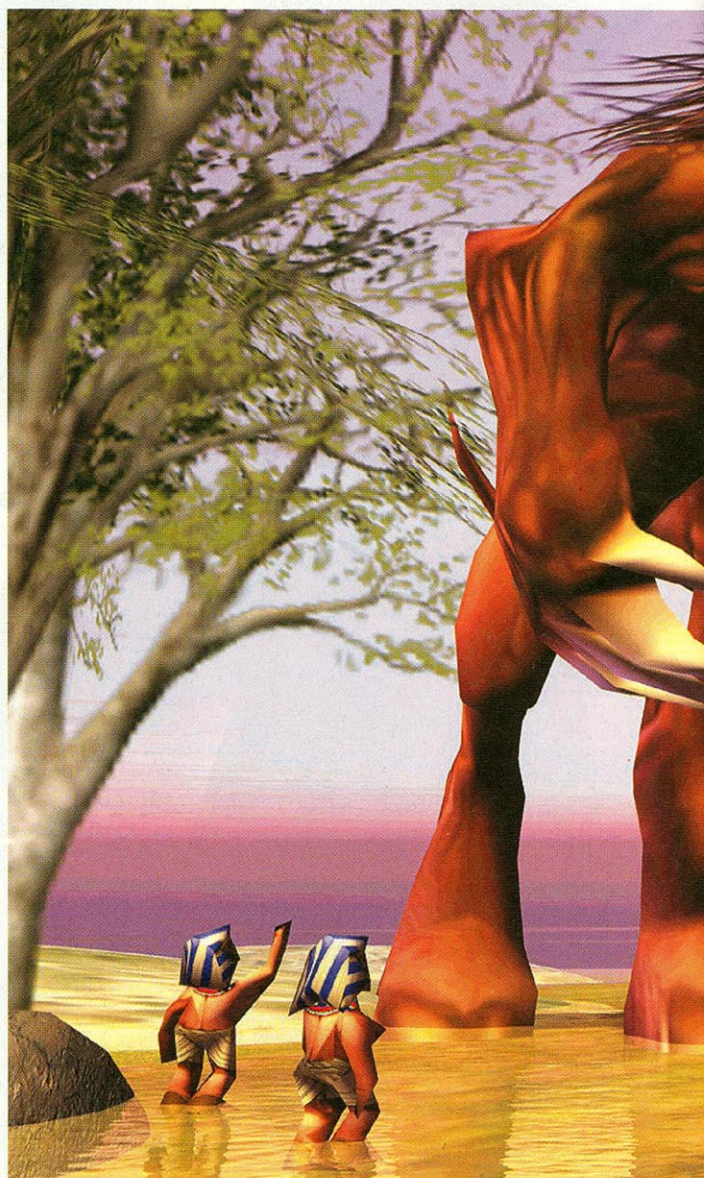
Marke Eigenbau

Hallo PLAYZONE-Redaktion, habe mir GT 3 sofort nach Erscheinen im Paket mit Lenkrad zugelegt (dank eurer Testberichte!), das Feeling, mit Force-Feedback-Lenkrad zu fahren, ist super! Einzig die unbequeme Sitzhaltung (z. B. Stuhl, Ses-

sel, Sofa) und das Wegrutschen der Pedale störten. Meine ultimative Lösung dafür: siehe Foto. Würde



KREATIV Leser Freddy Krause wurde von GT 3 zum Basteln angeregt.



mich interessieren, ob hier zu Lande auch andere wegen *GT 3* dem Bastelfieber verfallen sind und was es sonst noch für ultimative Lösungen gibt!

FREDDY KRAUSE

PLAYZONE: Ja, das würde uns tatsächlich auch einmal interessieren. Denn im Handel wird es etwas Vergleichbares wohl nicht zu einem erschwinglichen Preis geben. Fotos von solch kreativen Eigenkonstruktionen sind deshalb immer willkommen!

Black & White & die PSone

Schönen guten Tag, liebe PLAYZONE, ich bin vor kurzem Vater einer PlayStation 2 geworden und ich bin stolz darauf. Aber immer wenn ich auf meiner tollen Konsole *Gran Turismo 3* spiele, schaut die arme kleine PlayStation ganz traurig zu mir hinüber. Sie denkt jetzt, wo ich eine PS2 habe, spiele ich nie mehr mit ihr. Als Vater muss ich sie aber aufmuntern, so

sagte ich ihr: „Wenn *Black & White* für die PS kommt, spiel ich mit dir bestimmt auch noch!“ Darüber ist sie sehr froh, aber sie fordert einen Beweis, und deswegen schreibe ich euch und bitte schreibt was zu dieser PC-Umsetzung.

PLAYZONE: Laut letzten Informationen des Publishers Midas Interactive soll die PSone-Version von *Black & White* noch in diesem Jahr erscheinen (Juli war ursprünglich angepeilt gewesen, Oktober/November ist der aktuelle Stand). Bedenkt man die vielen Verschiebungen des Titels auf dem PC, sind wir bezüglich des Release-Termins für die PSone logischerweise etwas skeptisch, zumal wir bisher noch keine spielbare Version in der Redaktion hatten. Die letzten bewegten Bilder konnten wir bei einem Besuch bei Midas Interactive bewundern und das ist auch schon über ein halbes Jahr her.

Und was ist eigentlich mit *Black & White* für die PS2? In eurem Spiele-Lexikon steht es schon lange nicht

mehr, kommt es doch nicht für Sonys Next-Generation-Konsole?

PLAYZONE: Auf der diesjährigen ECTS, die ja leider nicht gerade einen Besuch lohnte, konnte man inoffizielle Neuigkeiten dazu mitbekommen. Demnach soll es ein so genanntes „Black & White Next Generation“ geben, das sowohl für PS2 als auch für Xbox entwickelt wird. Während Midas sich mit der PSone-Version noch sehr stark an die PC-Variante halten will, plant Entwickler Lionhead für die PS2 deutliche Änderungen im Gameplay. So soll man zum Beispiel seine Kreatur jetzt direkt mit dem Controller steuern und ihr so diverse Tricks und Zaubersprüche beibringen können. Und das sowohl in Third- als auch in First-Person-Ansicht. Wann genau diese Version allerdings in den deutschen Läden steht oder wann wir überhaupt irgendetwas davon zu Gesicht bekommen, wissen wir leider nicht. Denn mit genauen Informationen hält sich Lionhead noch ziemlich bedeckt. Fakt ist allerdings, dass wir vor nächstem Jahr bestimmt nicht mit dem Spiel rechnen können.

Natürlich hat meine PlayStation auch gemerkt, das ihr kaum noch über sie ein Wort verliert, und deswegen hat sie mich gebeten, euch etwas vorzuschlagen. Natürlich verstehe ich, dass die PlayStation 2 im Vordergrund steht, aber könntet ihr nicht Platz schaffen für eine PSone-Seite? Auf dieser Seite könntet ihr dann alle in diesem Monat erschienenen PSone-Spiele kurz mit ein bis

zwei Sätzen testen. Darüber wäre meine PS sehr froh.

„DER PS2-PAPA“
PLAYZONE: Wie du sicher schon bemerkt hast, gab es auch hier seit der letzten Ausgabe eine wichtige Änderung. Da viele Leser den völligen Informationsnotstand zu PSone-Spielen bemängelten, haben wir uns kurzerhand entschlossen, eine feste PSone-Rubrik ins Heft zu nehmen. Hier berichten wir auf einer Doppelseite wieder regelmäßig über noch kommende PSone-Spiele und testen Platinium-Titel und letzte Highlights.

Festplatte

Ich hab eine Frage zur Festplatte der PS2: Kann man auf der Festplatte auch alte Spielstände von der PSone speichern? Wäre praktisch.

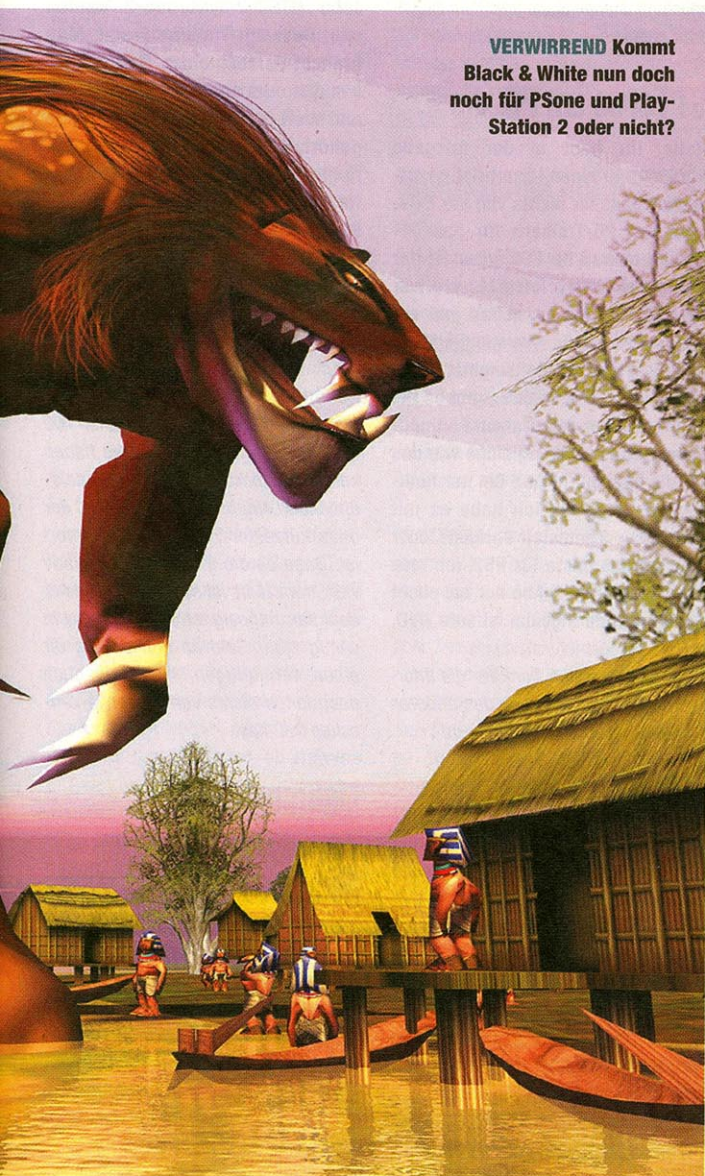
PLAYZONE: Ja, es ist ohne Probleme möglich, auch alte Spielstände auf der PS2-Festplatte zu speichern.

Wie wäre es außerdem, wenn ihr in einer eurer nächsten Ausgaben einen großen Bericht über den Kampf der Konsolengiganten, sprich PS2 vs. Xbox und GameCube, bringen würdet?

TRISTAN „DJDDT“ WEIGANG

PLAYZONE: Zwar haben wir in der aktuellen Ausgabe keine Reportage über den „Kampf der Konsolengiganten“, aber du findest sowohl eine zweiseitige Reportage über Nintendos GameCube in diesem Heft als auch einen Riesenbericht auf der DVD. Das dürfte dir zumindest schon einmal

VERWIRREND Kommt *Black & White* nun doch noch für PSone und PlayStation 2 oder nicht?



INFO PLAYZONE IM INTERNET

www.pszone.de

Ab sofort können Sie direkt mit anderen Lesern chatten, mit den Redakteuren diskutieren und sich brandaktuell über alles rund ums Thema PlayStation informieren!

Lange hat es gedauert, aber jetzt ist es so weit. Unter www.pszone.de wartet der offizielle und vollständige Webauftritt der PLAYZONE. Auf der übersichtlich gestalteten Seite finden Sie leicht Ihren Weg zu Angespielt-Berichten und Tests, können unser Leserzeugnis online ausfüllen oder sich mit anderen Lesern und den Redakteuren im Chat oder in unseren Foren austauschen. Dank aufwendiger Datenbankstruktur finden Sie zu jedem

Spiel auf Knopfdruck sämtliche Berichte, die wir dazu verfasst haben. Schauen Sie doch einfach mal rein! Über jegliche Form von Feedback freuen wir uns natürlich sehr!



LESERBRIEFE

einen kleinen Überblick über einen der größten Konkurrenten zu Sonys PlayStation 2 geben.

Final Fantasy Chronicles

Liebes PZ-Team, gerade habe ich als alter FF-Fan die neue *Final Fantasy Chronicles*-Episode vom Videospielhändler meines Vertrauens abgeholt. Als ich mich also mit komischen, langen, bunten Gewändern eingekleidet hatte und mein Breitschwert aus der Schneide gezogen hatte, versuchte ich, *FF IV* auf meiner PS2 zu spielen. Es funktioniert nicht!!! Liegt es nun daran, dass die PS2 nicht alle PSone-Spiele abspielen kann, oder daran, dass es die NTSC-Version ist. Lässt sich das Problem mit dem DVD-Gerät aus der aktuellen PZ beheben oder muss ich mir von einem Freund eine PSone beschaffen? BITTE helft mir!

JAN MEUSEL

PLAYZONE: Die PlayStation 2 kann schon alle PSone-Spiele abspielen, allerdings wirst du Probleme haben, ein NTSC-Spiel auf einer PAL-Konsole zum Laufen zu bringen. Dazu bräuchtest du schon eine NTSC-PS2 oder eine NTSC-PSone. Mit dem in der Ausgabe 09/01 vorgestellten DVD Region X ist es außerdem nur möglich, DVD-Filme im NTSC-Format auch auf einer PAL-PlayStation-2 abzuspielen. Mit Spielen funktioniert das leider nicht. Uns erreichten einige Briefe und Mails mit verzweifelten Anfragen zu den PSone-Neuaufgaben *Final Fantasy Anthology*, *Chronicles* und *Tactics*, die leider nur in den USA erhältlich sind. Eine PAL-Version dieser drei Titel ist bisher weder angekündigt noch geplant.

Thrustmaster Racing Wheel

Als Erstes ein Geständnis: Ich werfe auch mal einen Blick in andere Magazine!

PLAYZONE: Unglaublich! Wir sind zu tiefst schockiert! ;)

In einem dieser Magazine las ich etwas über *Gran Turismo 3*, was bei mir einige Fragen aufwarf:

1. Es stand geschrieben, dass das von euch getestete Thrustmaster Racing Wheel nicht mit der deutschen Version von *GT 3* läuft (wegen unterschiedlicher Treiber)!

PLAYZONE: Ja, dass einige dieser Lenkräder nicht funktionierten, hat für einigen Wirbel gesorgt. Wir hatten Thrustmaster um eine Stellungnahme zu diesem Thema gebeten, die wir tatsächlich auch bekommen haben. Ende

August haben wir sie dann in unserem PLAYZONE-Forum gepostet. Hier noch einmal für alle, die es verpasst oder überlesen haben, das offizielle Wort von Thrustmaster:

„Es hat sich herausgestellt, dass wohl einige Force Feedback Racing Wheel USB auf der PS2 einen Bug haben, denn auf dem PC funktionieren sie wie immer einwandfrei. Da nur ein Teil der Lenkräder diesen Bug aufweist (manchmal reagiert ein FFB-Effekt nicht), ist uns das beim Testen mit *GT 3* auf der PS2 nicht aufgefallen, alle von uns benutzten Lenkräder haben einwandfrei funktioniert. Aus diesem Grund verzichten wir darauf, auf der Verpackung der PC-Lenkräder auf die Kompatibilität hinzuweisen.“
No Comment!

2. Außerdem war zu lesen, dass man *GT 3* per i-Link mit 6 Spielern spielen kann! Dazu bräuchte man ein Gerät namens i-Link-Hub (250 Mark)! Nun meine Frage: Was ist das für ein Gerät und lässt sich *GT 3* wirklich zu sechst spielen? *GT 3* könnte auch für i-Link zum Heilsbringer werden!

PLAYZONE: Sobald man mehr als zwei Konsolen miteinander vernetzen möchte, benötigt man einen i-Link-Hub, an den alle PlayStations angeschlossen werden. Dieses kleine Gerät bildet sozusagen den Knotenpunkt zwischen allen an ihn angeschlossenen Konsolen. Er sorgt dafür, dass die Informationen und Daten zwischen den einzelnen Konsolen korrekt und (optimalerweise) störungsfrei ausgetauscht werden. *GT 3* unterstützt tatsächlich die i-Link-Funktion und bietet die Möglichkeit, dass man zu sechst gegeneinander antreten kann. Voraussetzung sind natürlich ein i-Link-Hub, sechs PlayStation 2, sechs *Gran Turismo 3* und sechs Fernseher. (Aber wer hat die nicht zu Hause stehen?)

3. Wird es einen PS2-Nachfolger von *Broken Sword* geben?

PLAYZONE: Entwickler Revolution Software hat tatsächlich einen Nachfolger seiner *Broken-Sword*-Serie auf der PlayStation 2 angekündigt. Titel des Adventures wird voraussichtlich „*Broken Sword: The Sleeping Dragon*“ sein und es wird natürlich ein Wiedersehen mit den beiden Hauptpersonen George Stobbard und Nico geben – diesmal allerdings mit einem frischen Gameplay in 3D und weg vom Point-and-Click-Stil. Wir hoffen allerdings, dass du eine Menge Geduld hast, denn das Spiel soll erst Ende 2002 erscheinen und erste Screenshots sind fürs Frühjahr geplant.

4. Wann wird das Modem für die PS2 erscheinen bzw. wann gibt Sony endlich neue Infos zum Thema Internet-

Portal preis? Und wann erscheinen die Festplatte und der Netzwerkadapter in Deutschland?

PLAYZONE: Die Reportage von Kollege Wolfgang Fischer in dieser Ausgabe sollte ein wenig Licht in das Dunkel um Sonys Internet-Auftritt mit der PlayStation 2 bringen. Allerdings war schon echte Detektiv-Arbeit vonnöten, um selbst an diese spärlichen Informationen zu kommen. Denn Sony hält sich noch sehr bedeckt zu diesem Thema. Dass es dann natürlich keine genauen Daten zum Erscheinen von Modem oder Netzwerkadapter gibt, erklärt sich fast von selbst.

5. Ich fand die alte DVD-Verpackung und das alte DVD-Cover wesentlich besser – auch wenn das auf Kosten der Aktualität ging!

GHOSH JAYASHRI
PLAYZONE: Ja, uns erreichen immer noch einige Leserbriefe zu diesem Thema, allerdings lässt sich an der Tatsache der Aktualität nichts ändern. Für all diejenigen, die aber noch kein Abo der PLAYZONE haben und trotzdem in den Genuss der „alten“ DVD-Cover kommen möchten, stehen diese jetzt zum Download auf unserer Homepage bereit!

GT Force am PC, die 2.

Hallo, ihr habt in der Ausgabe 10/2001 auf einen Leserbrief geantwortet, dass ihr nichts von der Existenz von PC-Treibern für das GT-Force-Lenkrad für PS2 wüsstet! Der Name des Leserbriefverfassers war Marco! Also Marco, schau mal auf der Logitech-Seite (www.logitech.de) nach und lade dir die Wingman-Software runter, das Lenkrad gibt es bei Logitech unter dem Namen Formula-Force-GP, es ist das gleiche wie das für die PS2, nur in Rot! Bei mir funktioniert es super, ich habe es mit *Grand Prix 3* getestet! Übrigens, euer Mag ist das beste für PS2, ich lese sie eigentlich alle, Abo nur bei euch! Ganz besonders genial ist eure DVD, weiter so! **ANDRÉ BONTEMPS**

PLAYZONE: Vielen Dank für die Information, die wir natürlich den anderen Lesern nicht vorenthalten wollen!

Z-Targeting

Hi PLAYZONE-Team!

Könnt ihr mir nicht mal einen großen Gefallen tun und bei den Entwicklern von *Half-Life* nachhaken, ob neben dem im Heft erwähnten „Z-Targeting-System“ auch eine bewährte Controller-Steuerungsvariante im *Unreal Tournament*-Stil zu finden sein wird? (Gemeint ist hier ein Zielsystem, bei dem man auf Knopfdruck einen Gegner anvisiert und der Charakter ihm automatisch mit der Waffe folgt, Anm. d. Red.) Wenn nicht, so

wäre es nett, wenn ihr ihnen ein wenig auf die Finger klopfen könntet, da für mich die im Heft beschriebene „Z-T-S“-Variante einfach inakzeptabel ist und ich gerne auf meine von *UT*, *Q3R* und *RF* erlernten Fähigkeiten zurückgreifen würde. Ich denke, das sehen außer mir noch viele andere Leser so! Bitte regelt diese Angelegenheit für mich und macht weiter so! **STEFAN HOFFEINS**

PLAYZONE: Auf die Finger klopfen können wir den Entwicklern von *Half-Life* natürlich nicht, denn was sie letztendlich in ihr Spiel einbauen oder nicht, bleibt ganz allein ihnen überlassen. Da haben wir entgegen der Meinung einiger Leser nun wirklich keinen Einfluss drauf. Dennoch wissen wir, dass es auch für *Half-Life* eine normale Controller-Steuerung wie in *UT* geben wird.

Spannungswandler

Hi PLAYZONE!

Ich schreibe euch aus dem Grund, weil ich mir vielleicht eine japanische NTSC-PlayStation-2 kaufen will. Deswegen meine Frage: Man braucht da doch einen Spannungswandler oder so, oder? Wie viel Volt und Watt muss er haben? Ich habe gehört, 60 V und 100 Watt, ist das richtig? Ich wäre euch sehr dankbar für eure Hilfe!

DANIEL

PLAYZONE: Ja, das ist richtig. Wenn du nicht möchtest, dass dir deine PlayStation 2 nach dem ersten Einschalten gleich abraucht, musst du einen Spannungswandler zwischenschalten. Und zwar einen, der 220 Volt (deutsche Norm) in 110 Volt (japanische Norm) umwandelt. Es ist richtig, dass er 100 Watt vertragen sollte. Anfangs haben einige „Experten“ einen handelsüblichen Urlaubsadapter benutzt, der nach kürzester Zeit durchgeschmort ist. Denn da die PlayStation 2 relativ viel Strom zieht, ist so ein Billigwandler denkbar ungeeignet. Leg lieber ein wenig mehr Geld an und besorg dir einen vernünftigen, damit du auch noch lange etwas von deiner japanischen PS2 hast.

Lightguns und 100-Hz-TV

Hallo, wie verhält sich das bei PS2-Spielen (z. B. *Time Crisis 2*, *Endgame*) mit den Lightguns? Funktionieren diese „Eingabegeräte“ auch an 100-Hz-Fernsehergeräten? **FRED WEGWERTH**
PLAYZONE: Leider funktionieren Lightguns nicht an 100-Hz-Fernsehern. Die Signale der Lightgun zum Fernseher können aufgrund der höheren Bildfrequenz nicht vernünftig synchronisiert werden.

Multiplayer-Flaute?

Hi an die PLAYZONE-Redaktion!

Zuerst einmal muss ich euch mal zu eurem Mag gratulieren (nicht nur wegen des neuen Designs). Ich könnte zwar noch eine Weile über euch schreiben, aber ich will mal lieber von den positiven zu den negativen Kommentaren umschwenken. Zuerst möchte ich erwähnen, dass ich ein Multiplayer-Freak und von der derzeitigen Situation auf der PS2 bis auf wenige Ausnahmen enttäuscht bin. Meiner Meinung nach beginnt diese Vernachlässigung des Konsumenten schon bei Sony selbst. Keine Ports für vier Spieler, ja nicht einmal ein Multitap, welches separat teuer ist, gibt's zur Konsole dazu. Dazu kommt noch, dass auch die Spiele-Industrie die Mehrspielermöglichkeiten einfach übersieht, wie die gelungene Erfindung iLink beweist (Ausnahme: *GT 3*). *Unreal Tournament*, *Age of Empires 2* übers unkomplizierte Netzwerk der PS2 zocken, das Ganze ohne Internetkosten und mit noch mehr Spielspaß. Kaufgrund? Auf alle Fälle! Aber nein, das geht doch nicht. Es ist nur ein Traum von mir, da die Entwickler diese Chancen, die die PS2 bietet, einfach nicht nutzen wollen. Was ist mit *Red Faction*? Guter Zweispielermodus, wie bitte? Was bringt's, wenn man zu dritt oder gar zu viert ist. Abwechseln und zuschauen? Nein danke!!! Warum keine Multitap-Unterstützung? Haben die Entwickler Angst gehabt, eine schlechtere Bewertung zu bekommen? Für mich geht hier der Dauerspaß flöten – und für euch in der Redaktion? Für Spiele wie die *Madden*-, *FIFA*- oder *NHL*-Serien von EA hoffe ich, dass sie den Achtspielermodus mit zwei Multitaps beibehalten. Puhhh, da bin jetzt was losgeworden! Hoffe nur, dass die Mail was bringt. Denn die Zukunft sind Mehrspieler-Duelle, auch ohne Internet, und das sollte die Entwickler anregen, auch solche Spiele zu produzieren. Ihr solltet auch bei eurer Bewertung registrieren, ob sich die Entwickler fürs iLink (eventuell Kooperationsmodi) und für das Multitap (oder gar beides) entschieden haben, und mit drastischen Einbußen bei der Wertung ahnden. Natürlich auch, egal wie, solltet ihr mit allen möglichen Mitteln versuchen, die Entwickler zu überzeugen, diese Features zu verwirklichen.

MARCEL SCHÖPPER

PLAYZONE: Mit allen möglichen Mitteln können wir es natürlich nicht versuchen. :) Wir können lediglich die Entwickler immer wieder danach fragen und ihnen vielleicht einen kleinen

Denkanstoß geben. Wie viel Einfluss das letztendlich auf die künftigen Spiele haben wird, können wir natürlich nicht sagen. Wir hatten vor zwei Ausgaben schon einmal einen Brief abgedruckt, in dem sich ein Leser über die Vernachlässigung des möglichen iLink-Modus auf der PS2 beschwerte. Aus unserer Antwort geht hervor, dass die Entwickler manchmal einfach nicht an die ihnen gegebenen Möglichkeiten denken. Wie bei *Rayman*. Im Falle von *Red Faction* erklärten die Entwickler, dass man den Fokus auf den Einzelspielermodus gelegt habe und der Multiplayer-Modus deshalb eh eher pro forma eingefügt worden sei. Bei *Unreal Tournament* hingegen haben die Entwickler in der US-Version einen iLink-Modus eingebaut, der dann aber unverständlicherweise aus der deutschen Version einfach herausgelassen wurde. Angst vor einer schlechten Bewertung spielt da sicher weniger eine Rolle. Wenn ein Spiel, das sich dafür anbietet, keinen Multiplayer-Modus hat, dann bemängeln wir das auf jeden Fall in unserem Test und verändern die Wertung entsprechend. Beispielsweise hier für *The Bouncer* oder *Hidden Invasion*, die ein Mehrspielermodus zumindest ein bisschen aufgewertet hätte.

Tennisspiele auf PS2

Hallo, ich bin ein absoluter Fan von *Virtua Tennis* auf dem DC. Jetzt wollte ich fragen, ob Sega auch von diesem Spiel irgendwann eine PS2-Umsetzung plant. Ich hab außerdem gehört, dass Konami ein Tennisspiel für die PS2 in der Mache hat. Wann soll es denn etwa erscheinen und wisst ihr schon etwas darüber?

MIKE MÜLLER

PLAYZONE: Von einer Umsetzung von Segas *Virtua Tennis* ist uns leider auch noch nichts bekannt. Der Titel von Konami, den du sicherlich meinst, ist *WTA Tour Tennis*. Hierbei handelt es sich um ein lizenziertes Spiel zur professionellen Damentennis-Tour. Du kannst mit Sportgrößen wie Martina Hingis, Monica Seles oder Serena Williams den Court unsicher machen. Bisher haben wir zwar nur sehr wenige Informationen zu diesem Titel, aber aufgrund des näher rückenden Release-Termins müsste uns irgendwann demnächst eine erste spielbare Version erreichen.

RE Code: Veronica X

Hi PLAYZONE-Team!

Die üblichen Lobeshymnen (welche ihr euch zweifelsohne verdient habt) lassen wir mal beiseite. Der folgende Brief richtet sich in erster Linie an Michael Pruchnicki beziehungs-

weise an den Code: *Veronica*-Test von Ausgabe 09/01: In dem steht nämlich „Schwierigkeitsgrad: 3 Stufen!“ So. Nun habe ich aber ein Problem: Ich weiß nicht, ob ich nun blind oder unfähig bin, aber ich kann beim besten Willen keine Schwierigkeitsgrad-Regelung ausfindig machen. Dabei habe ich schon alles versucht: Mit X-Taste bestätigen (im Hauptmenü), mit der Start-Taste, Intro überspringen, Intro von der ersten bis zur letzten Sekunde anschauen – aber, wie gesagt, nicht zu finden. Um Missverständnissen vorzubeugen, beschreibe ich kurz: Ich habe mir die deutsche PAL-Version mit englischer Sprache, deutschen Untertiteln und einer spielbaren Demo von *Devil May Cry* besorgt. Ich hoffe nun, ihr könnt mir eine Antwort auf meine Mail schreiben, bis dahin kämpfe ich mich eben verletzt und mit Munitionsmangel durch die Zombiehorden ...

Gruß aus der Schweiz und macht auf jeden Fall weiter so!!!

LOGAN

PLAYZONE: Leider wirst du dich auch weiterhin mit wenig Munition und schwersten Verletzungen bis zum Ende des Spiels schleppen müssen, denn es gibt tatsächlich nur einen Schwierigkeitsgrad. Leider haben wir nämlich von Electronic Arts falsche Informationen bekommen, was die endgültige Fassung des Spiels angeht. Im Test – genauer gesagt: im Extra-Kasten („Unterschiede zum Dreamcast-Original“) – steht aber ausdrücklich, dass die zusätzlichen Schwierigkeitsgrade nur angekündigt sind und unsere Version ebenfalls nur einen hatte!



BRRIEF

ANGEFRESSEN
Einige Leser beschwerten sich, dass RE Code: Veronica X nur einen Schwierigkeitsgrad hat.

INFO DVD-COVER

DVD-Cover jetzt zum Download!

Jetzt können Sie sich Ihre PLAYZONE-DVD-Box selbst zusammenbauen.

Wir haben uns den Wunsch vieler Leser zu Herzen genommen und nun die Cover aller DVD-Boxen seit Ausgabe 08/01 auf unserer Homepage zum Download und Ausdruck bereitgestellt. Sie benötigen nur noch eine leere DVD-Hülle und können dann Ihre Sammlung von PLAYZONE-DVDs komplettieren!

KLEIN ANZEIGEN

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 09/01

DVD-Region-X-Gewinnspiel:

Gregor Benz; Hamburg – Wolfram Haslach; Zwiesel – Ulf Hessling; Kiel – Ulf Isengrund; Jena – Maren Kamps; Köln – Stefan Kleinert; Hilpoltstein – Sieglinde Listek; Hamburg – Rüdiger Maiborn; Friedrichstadt – Reiner Maierbach; Essen – Günther Schneider; Fürstentfeldbruck

Final-Fantasy-Gewinnspiel:

Peter Meiser; Bremen

ISS-Pro-Evolution-Gewinnspiel:

Martina Berentz; Mainburg – Marcel Brunnecker; Ludwigsburg – Marc Dragolic; Köln – Lotte Dürr; Ulm – Irina Freiberg; Stuttgart – Ingrid Gubor; Regensburg – Herbert Hammel; Pommelsbrunn – Otmar Neumeier; Bottrop – Michael Nickles; Bochum – Gerd Nowak; Pfaffenhofen

Red-Faction-Gewinnspiel:

Anton Düll; Wachenheim – Moritz Jandersch; Vohburg – Rainer Kellner; Salching – Karl Lauterbach; Neuenkirchen – Inger Oswald; Berlin – Christof Schuller; Bad Rappenau – Klaus Sieglinger; Almersberg im Tal

SUCHE

Suche Auflösung von Baphomets Fluch Teil 1 und Horrorspiel I-III, suche auch Flug-Simulationsspiele für PSX, Tel.: 0177/5380471.

Suche Virtual Kasparov (Schach), Hock Helmut, Dorschbergstr. 2, 76744 Wörth, Tel.: 07271/6431.

Suche gebrauchte PS1-Spiele, Loaded von 1996 und Monopoly, zahle bis zu 60,- DM je Spiel, Tel.: 069/458846, Michael, ab 18 Uhr.

Suche Soul Reaver (DC), Shadowman (DC) u. Confidential Mission (DC), Preise VB, Tel.: 0178/6098832, fragt nach Michael.

Suche Transport Tycoon für die PSone, zahle ca. 30,- DM, Tel.: 0178/8227756, Daniel Lyss, Eppinkstr. 129, 46535 Dinslaken.

Suche Action Replay 2, zahle 80,- bis 90,- DM, Tel.: 0174/1424943 (auch SMS).

VERKAUFE

Verk. bzw. tausche PS2-Games: FIFA 2001, Silent Scope, Smuggler's Run und für PSone: BDFL-Manager 2001, Preis nach VB, Tel.: 0177/5345287 (nur SMS). PS2-Spiele Unreal Tournament, Kampfspiel je 79,- DM, Tekken Tag, Zone of the Enders je 69,- DM, Silent Scope, X-Squad je 59,- DM, alles wie neu! Tel.: 0172/5138890.

Red Faction + Timesplitters für zus. 120,- DM + PC-Spiele (ca. 150) für 250,- DM, (o. Versand & NN-Geb.), Tel.: 0172/1964320.

Verk. N64 + 2 Controller + Exp. Pak + 16 Spiele 800,- DM, Verhandlungssache, Info: Tel.: 089/80048088, Mail: crazyanimes@web.de.

Verk. PS2 mit 2 Controller, 1 Memory Card und 7 Spiele wie GT3, NBA Street oder Onimusha, Preis nach VB, Tel. o. SMS: 0170/1051173.

Verkaufe 12 PS2-Spiele ab 30,- DM, das Stück, Sonderpreis bei Komplettabnahme, Tel.: 0203/477671.

Verk. Theme Park World, NHL 2001, ZoE + Demo, Extermination, Onimusha, alles !NEU! + je Spiel ein DVD-Film, Preis auf Anfrage, Tel.: 0174/3319880.

Verkaufe PlayStation mit 2 Controller und vielen Spielen, 2 Memory Cards + Xploder CD 9000 für 350,- DM, Tel.: 02761/40278.

Verk. für PS2: Onimusha, FIFA 2001, Rayman, Crazy Taxi, Formel Eins 2001, Extermination, Smuggler's Run, Star Wars, Midnight Club, ZoE, SSX je 55,- DM, Tel.: 0160/4077702.

PS2, 4 Wochen alt + Memory Card und 2 Controller sowie 5 Top-Spiele u. a. GT3, Red Faction und Dead or Alive 2, nur komplett, Anruf oder SMS 0173/7224024.

Summoner 80,- DM, Sky Odyssey 80,- DM, 4x4 Evolution 40,- DM, Gradius 40,- DM, Moto GP 70,- DM, F1 Racing Ch. 60,- DM, Modena Lenkrad neu 85,- DM, alles inkl. Vers., Tel.: 02772/649796.

Dreamcast + SCART + 4 Controller + 2 Memo + 12 Spiele, VB 700,- (+ 2 Joypad-Verlängerungen), Tel.: 0201/2202377.

PS2-Spiele: Theme Park World, Time Splitters, Midnight Club, Formel 1 2001, Gran Turismo 3: A-spec je 80,- DM, SMS 0173/2095195, Fax: 0531/70706121.

Verk. Sp.-Sammlung MD, NES, SNES, Master, SAT, MCD, GB, Dreamc., PSX1 + Hintbooks mit RPG's, Du. Imp. verk. Multimegadr. US-SNES, Frank Berger, Tel.: 0173/6075355.

PlayStation mit 3 Spielen, 2 Memory Cards, Xploder FX, Xploder CD 9000, 18 Demos mit Hülle, 18 Cheat-Bücher, Hefte für 360,- DM, Tel.: 0162/4359674.

Dreamcast + 2 Pads + MC inkl. Spiele Tomb Raider 4+5, Ecco, Soul Calibur, Shenmue, RE C.V., Virtua Fighter komplett für 500,- DM, Tel.: 07621/12038.

TAUSCHE

Achtung! Im Raum Chemnitz! In Chemnitz auf dem Lessingplatz 7 findet täglich eine Tauschbörse für Video-Spiele statt. Einfach vorbeischaun! Pierre Jahn.

Tausche PS2-Spiele (kein Verkauf), suche Kontakt zu weibl. PS1+2-Fans ab 25 Jahren, Tel.: 0162/6555004.

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PLAYZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ Suche

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender.

☐ Verkäufe

Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. DM 5,- liegen ☐ in bar / ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

☐ Tausche

☐ Clubs

☐ Sonstiges

Name

Anschrift

Datum

Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

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

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

• Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.

• Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit veränderten Namen erwähnt werden.

• Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.

• 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.



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.



Dark Cloud



Helfen Sie Toan und seinen Gefährten beim **Wiederaufbau** der vom Dschinn zerstörten Welt. Wir unterstützen Sie dabei mit Tipps, die Ihnen den Kampf gegen das Böse erleichtern werden.

Allgemeine Spielertipps

Was kann ich tun, wenn ich nicht mehr weiterkomme?

Nicht selten werden Sie außerhalb der Dungeons nicht wissen, was als Nächstes zu tun ist. Reden Sie daher mit jeder Person, die Ihnen über den Weg läuft. Sie werden Tipps und Anweisungen erhalten, was zu tun ist. Darüber hinaus bekommen Sie Informationen über Wünsche und Vorlieben der Personen, die Ihnen beim Haus- beziehungsweise Dorf- oder Städtebau sehr von Nutzen sein werden.

Wie gehe ich gegen die Monster und Gegner in den Dungeons vor?

Nahezu jeder Kontrahent, der Ihnen in den Höhlen, Wäldern und Kerkern über den Weg läuft, kann mit der richtigen Taktik besiegt werden, ohne dass Sie selber Schaden davontragen. Bei manchen Gegnern gilt es nur, auf diese einzuschla-

gen und sich rechtzeitig wieder zurückzuziehen. Sie müssen auch des Öfteren Spezialattacken einsetzen, um Ihren Gegner in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Nehmen Sie sich die Zeit, für jeden Widersacher die richtige Strategie zu finden, damit Sie Kämpfe ohne Schaden überstehen. Finden Sie auch unbedingt heraus, mit welchem Gefährten und welcher Waffe sich bestimmte Gegner am besten ausschalten lassen. Zwar erfordert dies Zeit, im weiteren Verlauf des Spiels werden Sie aber davon profitieren. Prägen Sie sich die sich immer wiederholenden Angriffsmuster der Gegner gut ein und schlagen Sie aus deren Berechenbarkeit einen Vorteil heraus.

Gibt es Tricks beim Kämpfen?

Machen Sie sich die Beschaffenheit Ihrer Umgebung zunutze. Verstecken Sie sich hinter Säulen und greifen Sie Ihre Gegner von dort aus an. Hin und wieder kann ein Gegner, der zum Großteil noch hin-

ter einer Ecke steht, attackiert werden, ohne dass er sich wehrt. Kisten, Diorama-Kugeln und Säulen können auch dazu genutzt werden, um Gegner aufzuhalten. Die meisten Monster in den Dungeons laufen immer schnurstracks auf Sie zu, nutzen Sie dies unbedingt aus! Stellen Sie sich einfach hinter eine Kiste, Ihr Kontrahent wird dann daran hängen bleiben und ununterbrochen gegen das Hindernis laufen. Jetzt können Sie die Gegner aus sicherer Entfernung angreifen, ohne ständig Nahkampfattacken ausweichen zu müssen.

Wie gehe ich gegen mehrere Gegner vor?

Achten Sie darauf, nicht von den Gegnern umringt zu werden, sonst wird es nahezu unmöglich für Sie, den Angriffen auszuweichen. Versuchen Sie stattdessen, das Kampfgetümmel etwas „auseinander zu ziehen“. Gehen Sie dazu nur so nahe wie nötig an einen Gegner heran, bis Sie von ihm entdeckt und angegriffen werden. Achten Sie darauf, nur die Aufmerksamkeit eines Gegners zu wecken. Nehmen Sie den Widersacher aufs Korn und gehen Sie rückwärts in eine ruhigere Ecke des Dungeons oder in einen Gang. Jetzt können Sie sich zuerst um den einzelnen Angreifer kümmern. Behalten Sie diese Taktik bei, um so einen Gegner nach dem anderen auszuschalten.

Wie kann ich mir das Spiel etwas erleichtern?

Verlassen Sie die Verliese nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Ebene und speichern Sie das Spiel. Somit ersparen Sie sich ärgerliches und Zeit raubendes Mehrmalsspielen von Dungeons. Erliegen Sie nicht der Versuchung, gleich in den nächsten Dungeon zu gehen, ohne abzuspeichern. Für den Fall, dass Sie in einer Ebene entweder keine Waffen oder keine Energie mehr haben, sollten Sie immer Fluchtpulver parat haben. Als aktiv eingestellten Gegenstand sollten Sie immer das Wiederbelebungspulver wählen. Stellen Sie außerdem Drans Feder als aktiven Gegenstand ein. Mithilfe der Feder können Sie sich schneller durch die Verliese bewegen.

Welche Rolle spielt die Karte in den Dungeons?

Da die Karten in *Dark Cloud* zufällig generiert werden, spielt die Karte eine wichtige Rolle für die Orientierung. Wenn Sie ein zweites Mal in den gleichen Dungeon gehen, werden Sie feststellen, dass sich sowohl die Anzahl und die Lage der Gegenstände als auch der Grundriss der Karte komplett verändert haben. Halten Sie stets ein Auge auf die Karte gerichtet, damit Sie wissen, ob und wie viele Gegner Sie im nächsten Raum erwarten. Darüber hinaus gibt die Karte Aufschluss über die Lage von Gegenständen, den Zugang zu den hinteren Teilen der Dungeons und die Verteilung der Wasserstellen. Versuchen Sie in jedem Level die „Karte“ zu finden, damit Sie den Grund-

riss der Ebene kennen. Haben Sie dann zusätzlich noch den „Zauberkrystall“ gefunden, werden alle Items, Gegner, Wasserstellen und Geheimgänge auf der Karte sichtbar.

Wozu dienen die Wasserstellen?

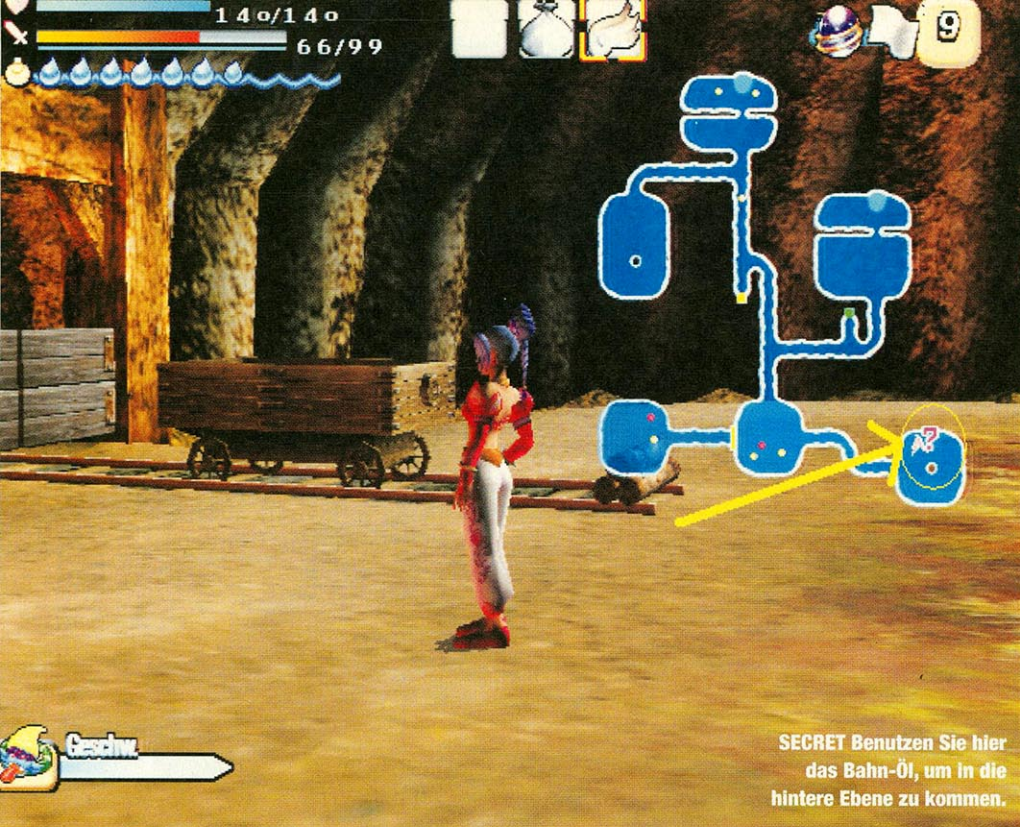
Mithilfe der Wasserstellen können Sie Ihren Helden Energie tanken lassen, ohne dass Sie dafür Lebensenergie erneuernde Items einsetzen müssen. Merken Sie sich diese Stellen auf der Karte gut.

Wie soll ich mit meinen Items haushalten?

Lebensenergie (als Hähnchen, Banane, Brot ...), Waffen-Reparaturpulver und

Wasser: Grundsätzlich sollten Sie immer diese drei Gegenstände im Gepäck haben, wobei sich deren Anzahl nach den Anforderungen der Dungeons richtet. Während in den ersten Welten ein Beutel mit Reparaturpulver und ein Stück Brot zum Durchqueren eines Dungeons reichen, benötigen Sie zum Beispiel in dem Schiffswrack oder in der Galerie der Zeit Unmengen an Power-ups für Ihren Charakter und dessen Waffe. Bei den geringen Anschaffungskosten dieser Gegenstände sollten Sie auf alle Fälle immer besonders gut damit eingedeckt sein.





bestimmten Grundwert, sollten Sie diese Eigenschaft mithilfe von Attributkugeln und Edelsteinen konsequent ausbauen.

Wie setzte ich die Synthkugeln am geschicktesten ein?

Sobald eine Waffe die fünfte Stufe erreicht hat, können Sie diese in eine Synthkugel verwandeln. Die Eigenschaften einer Waffe bleiben zum Großteil in der Synthkugel erhalten. Sie können Synthkugeln in andere Waffen einsetzen und somit die Eigenschaften der Waffe erhöhen. Dabei spielt es keine Rolle, in welche Waffe die Kugel eingesetzt wird, das heißt, dass selbst ein aufgerüstetes Schwert als Synthkugel in einen Schlagstock eingesetzt werden kann und dessen Werte somit anhebt. Achten Sie darauf, dass Sie Synthkugeln nicht immer sofort durch Aufrüsten fest in eine Waffe einbauen, sonst können Sie dieses wirkungsvolle „Power-up“ nicht mehr in anderen Waffen zum Einsatz bringen.

Welche Bedeutung haben die Edelsteine?

Edelsteine sind nach den Synthkugeln die effektivsten Gegenstände, mit denen Waffen verbessert werden können. Sie erhöhen meistens nicht nur einen einzelnen Wert, sondern verbessern Grund-, Attribut- und Angriffswert für bestimmte Gegner. Welche Steigerungen welcher Edelstein bewirkt, können Sie dem Infokasten entnehmen. Auch hier sollten Sie beim Aufrüsten vorsichtig sein, nicht dass Sie den Edelstein in eine Waffe fest einbauen, die Sie kurz darauf durch eine bessere Waffe ersetzen.

Was hat es mit dem Angeln auf sich?

Durch Angeln können Sie an Gegenstände wie zum Beispiel Edelsteine kommen, ohne viel Geld oder Schweiß verschwenden zu müssen. Fischpunkte (FP), die Sie für den Fang der glitschigen Tierchen erhalten, können gegen nützliche Gegenstände, unter anderem auch kostbare Edelsteine, getauscht werden.

Wie angle ich?

Nachdem Sie in Nolon von Alnet die Angel als Dank bekommen haben, können Sie in den Gewässern fischen gehen. Grundlegend dabei ist die Frage nach dem richtigen Köder. Probieren Sie dazu die in den Verliesen gefundenen oder von Händlern für teures Geld erstandenen Angelköder aus. Fische haben ihre Vorlieben, die Sie kennen lernen sollten, damit Sie mit vollen Taschen von Ihren Angelausflügen zurückkehren. Die wählerischsten Fische sind Meeresfische, die nur vom Evy-Köder angelockt werden. Aber auch Gegenstände, die nicht ausdrücklich als Köder ausgewiesen sind (zum Beispiel der Pfirsich oder die Kirsche), können durchaus mit mehr oder weniger Erfolg zum Angeln eingesetzt werden.

Edelsteine und deren Wirkung

Stein:	Grundwert:	Attribut:	Angriff:
Amethyst		+10 Kälte	+10 Dinoangriff, +10 Mimenangriff
Aquamarin		+10 Kälte	+10 Fischangriff, +10 Fliegerangriff
Diamant			+10 Metallangriff, +5 gegen jeden Gegnertyp
Granat	+5 Angriff	+10 Feuer	+10 Felsangriff, +10 Tierangriff
Opal	+10 Haltbarkeit		+10 Fliegerangriff, +10 Zaubererangriff
Peridot	+5 Angriff	+10 Heiligkeit	+10 Pflanzenangriff, +10 Tierangriff
Perle	+10 Haltbarkeit	+10 Donner	+10 Untotenangriff
Rubin	+10 Geschwindigkeit	+10 Feuer	+10 Mimenangriff
Saphir	+10 Zauberkraft	+10 Wind	+10 Fliegerangriff
Smaragd	+10 Zauberkraft		+10 Dinoangriff, +10 Pflanzenangriff
Topas	+5 Angriff, +10 Geschw.		+10 Untotenangriff, +10 Fliegerangriff
Türkis		+10 Kälte	+10 Felsangriff, +10 Mimenangriff

Wie kämpfe ich mit einem schlecht ausgestatteten Kämpfer?

In den meisten der „eingeschränkten“ Ebenen steht nur ein bestimmter Charakter zur Verfügung. Es kann Ihnen passieren, dass Sie z. B. mit der schwachen Xiao gegen einen Drachen antreten müssen. Ein Kampf würde sich über Ewigkeiten hinziehen, also bedarf es einiger Hilfsmittel wie Bomben oder Zaubersteinen. Rüsten Sie solch schwache Kämpfer vor eingeschränkten Ebenen am besten mit etlichen Bomben aus, damit Sie sich nicht auf Zeit (und somit auch Wasser) raubende Kämpfe einlassen müssen.

Wie kann ich neue Waffen ohne großen Aufwand „tunen“?

Nehmen Sie sich dazu einen Ihrer Gegner vor und bearbeiten Sie ihn so lange mit einer starken Waffe, bis er kaum noch Lebensenergie besitzt. Jetzt müssen

Sie zu der schwachen Waffe wechseln, die Sie verbessern möchten. Versetzen Sie damit dem Gegner den Todesstoß. Auch wenn Sie die Hauptarbeit mit der stärkeren Waffe geleistet haben, werden die Erfahrungspunkte für die Waffe, mit der Sie den Gegner ins Jenseits geschickt haben, gutgeschrieben. Somit können Sie eine neue Waffe schnell verbessern, ohne sich mit ihr durch lange Gefechte schlagen zu müssen.

Wie soll ich beim Waffenaufrüsten vorgehen?

Verteilen Sie Ihre Attributkugeln überlegt. Spezialisieren Sie einzelne Waffen auf bestimmte Attribute, das heißt, dass Sie zum Beispiel Ihre ganzen Feuer-Attributwerte auf eine oder zwei Waffen konzentrieren. Achten Sie vor allem auch auf den Attribut-Grundwert einer Waffe, sofern vorhanden. Besitzt eine Waffe einen

Das Dorf Nolon – Die Götterbiest-Höhle

Wie gelange ich in die hinteren Bereiche der Ebenen?

Auf der Karte können Sie ein Fragezeichen erkennen, das den Zugang zu den hinteren Gebieten markiert. In der Götterbiest-Höhle finden Sie dort eine Lore, deren Räder so eingerostet sind, dass sie nicht mehr fahren kann. Durchsuchen Sie die Dungeons nach dem Öl für die Bahn und wenden Sie es dann an der Lore an. Nun funktioniert die Lore und bringt Sie in den hinteren Teil des Dungeons, wo Sie auf stärkere Gegner treffen, dafür aber mit seltenen, wertvollen Items belohnt werden.

Wie wird Xiao zur Gefährtin?

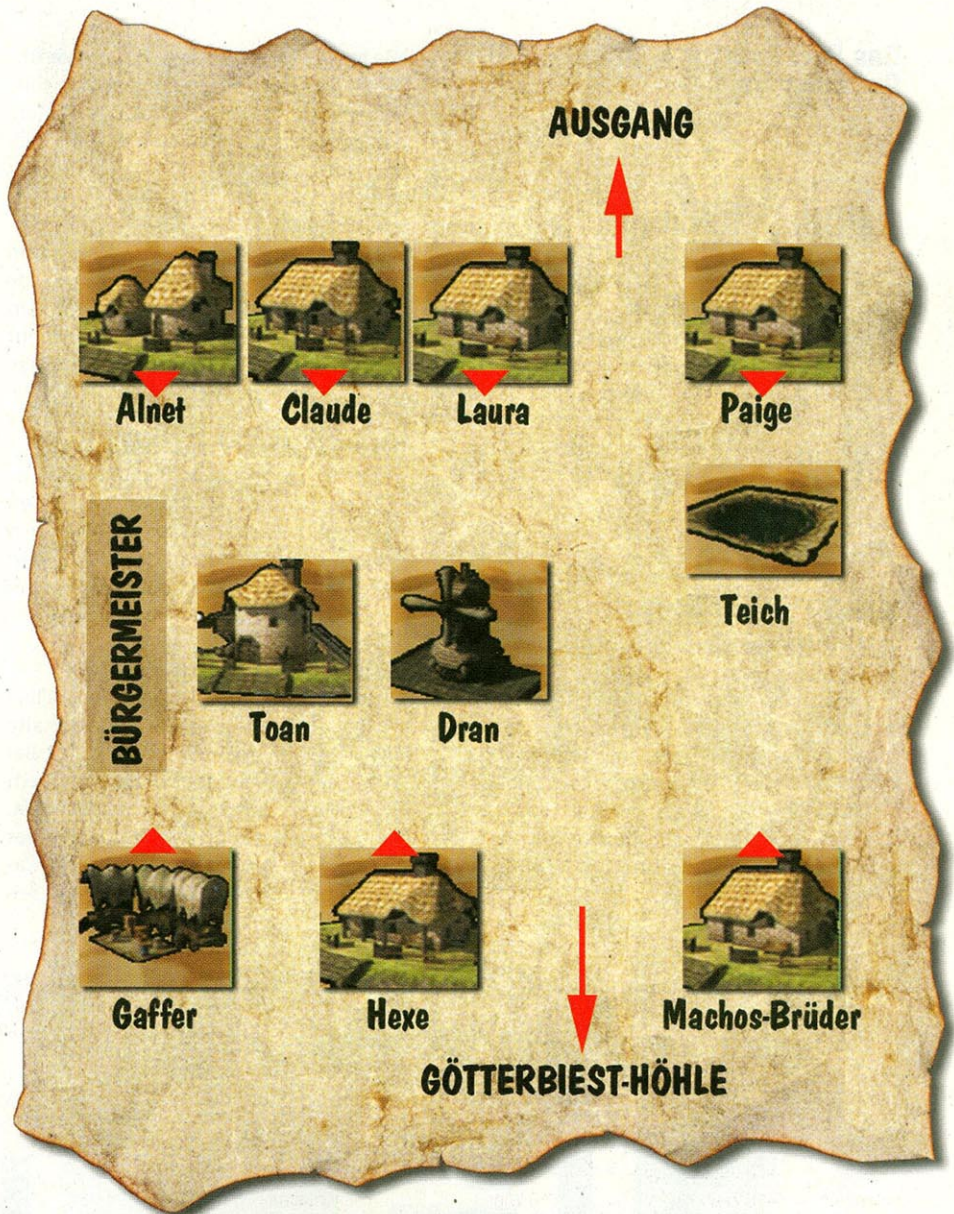
Xiao ist eigentlich eine Katze, die Ihnen bereits in der Höhle mehrmals über den Weg läuft.

Durch ein Verwandlungspulver wird das Kätzchen zum Mensch und Toans erster Gefährte.

Xiao zeichnet sich dadurch aus, dass sie über Abgründe springen kann. Von dieser Fähigkeit müssen Sie in der achten Ebene nach dem Zwischengegner zum ersten Mal Gebrauch machen.

Wie soll ich das Dorf aufbauen?

Reden Sie mit den Einwohnern über deren Wünsche bezüglich Ausstattung und Lage eines Gebäudes. Platzieren Sie die Gebäude zuerst ohne System, damit Sie mit den Bewohnern reden können. Wenn Sie alle Informationen erhalten haben, können Sie sich dann an die Feinheiten wagen und die Gebäude nach den Wünschen der Bürger anordnen. Die Macho-Brüder wollen Action, deswegen müssen Sie ihr Haus in der Nähe des Dungeon-Eingangs aufstellen. Der leidenschaftliche Angler Paige will sein Haus neben dem Teich, während der verfressene Claude den Duft von Essen riechen will. Deswegen sollte Claudes Haus in der Nähe von Alnets Haus stehen. Alnet will alles andere als in der Nähe der Macho-Brüder sein, also stellen Sie ihr Haus möglichst weit weg von dem Wohnsitz der Machos. Toans Mutter will morgens den Sonnenaufgang durch ihr Schlafzimmerfenster sehen. Drehen Sie daher Toans Haus so, dass die Sonne morgens auf das Schlafzimmer scheint. Gaffer will viele Kunden für sein Geschäft, also sollte sein Wagen in der Nähe von Wohnhäusern aufgestellt werden. Laura will nicht in der Nähe des exzentrischen Bürgermeisters leben und die Hexe will ihr Heim am liebsten vor der Windmühle haben. Da es nicht leicht ist, jedem seine Wünsche zu erfüllen, haben wir für Sie eine mögliche Bauvariante abgebildet. Die roten Pfeile zeigen, wo der Eingang oder die Front des Gebäudes stehen muss.



Wie kann ich Dran besiegen?

Ohne die richtige Taktik haben Toan und Xiao keine Chance gegen das Götterbiest Dran. Dran ist sehr stark, schon wenige Treffer reichen, um Ihren Gefährten das Lebenslicht auszublasen. Vermeiden Sie deshalb Treffer und versuchen Sie, nicht in eines von den Löchern, die Dran in die Erde schlägt, zu fallen. Nur dann haben Sie eine Chance, Dran zu besiegen. Gehen Sie wie folgt vor: Lassen Sie Xiao mit der Steinschleuder auf Dran feuern, während dieser durch die Höhle fliegt. Nach einem Treffer ist das Biest irritiert und lässt sich kurz auf dem Boden nieder. Jetzt müssen Sie mit Toan schnell zu ihm eilen und ihm einige Schläge auf seine Beine oder sein Hinterteil versetzen. Ziehen Sie sich aber rechtzeitig zurück, bevor Dran Sie verletzen kann. Wechseln Sie jetzt wieder zu Xiao und beginnen Sie das Ganze von vorne. Wenn Sie diese Taktik lange genug anwenden, ist Dran besiegt. Achten Sie während des gesamten Kampfes darauf, dass Xiao nicht in Drans Reichweite ist, da sie viel weniger Treffer einstecken kann als Toan.

Tipp:

Lassen Sie sich Zeit mit dem Aufstellen von Gaffers Wagen. Solange der Wagen noch nicht platziert ist, können Sie Items wie Wasser und Reparaturpulver umsonst vom Bürgermeister haben.

Götterbiest-Höhle

Ebene: **Besonderheit:** (Einschränkung, besondere Gegner)

04	Duell gegen drei Skelettkapitäne
07	Waffeneinsatz reduziert, Waffenerfahrungspunkte, kein Waffentausch möglich
08	Kampf gegen einen Zwischengegner
11	Nur Xiao kann benutzt werden
15	Kammer des Götterbiestes Dran, Kampf

Das Dorf Poacher – Der Eulenwald

Der Eulenwald

Ebene: Besonderheit:

01	Charakter wird schneller durstig
04	Nur Xiao kann benutzt werden
06	Charakter wird schneller durstig
09	Duell gegen drei Werwölfe und eine Schlange
12	Nur Goro kann benutzt werden
17	Behausung des Waldwächters

Wie komme ich in den hinteren Teil der Dungeons?

Im Eulenwald ist der Sonnentau der „Schlüssel“, um in die geheimen Dungeons zu kommen. Suchen Sie das Fragezeichen auf der Karte und wenden Sie den Sonnentau an dieser Stelle an. Das kleine Blatt, das in dem Gewässer liegt, verwandelt sich nun in ein Boot, mit dem Sie in die hinteren Dungeons gelangen.

Wie besiege ich die Schlange im Dungeon 9?

Nach dem Duell gegen die drei Werwölfe müssen Sie sich einer Schlange stellen, die Sie zuvor mit einer Flöte aus der kleinen Höhle hervorlocken müssen. Um der Schlange Schaden zufügen zu können, benötigen Sie unbedingt das Schlangenschwert, das Sie von dem alten Baum erhalten, nachdem Sie die beiden Flüsse im Poacher-Dorf miteinander verbunden haben. Mit dem richtigen Equipment kann die Schlange im Nu ohne größere Probleme ausgeschaltet werden.

Wie wird Goro zu meinem Gefährten?

Gehen Sie nach dem Duell gegen die Schlange zu Goros Baumhaus, wo Sie den Knochen von der Schlange an Goro übergeben müssen. Goro hat die Fähigkeit, mit seiner mächtigen Schlagwaffe am Boden liegende Schalter zu betätigen.

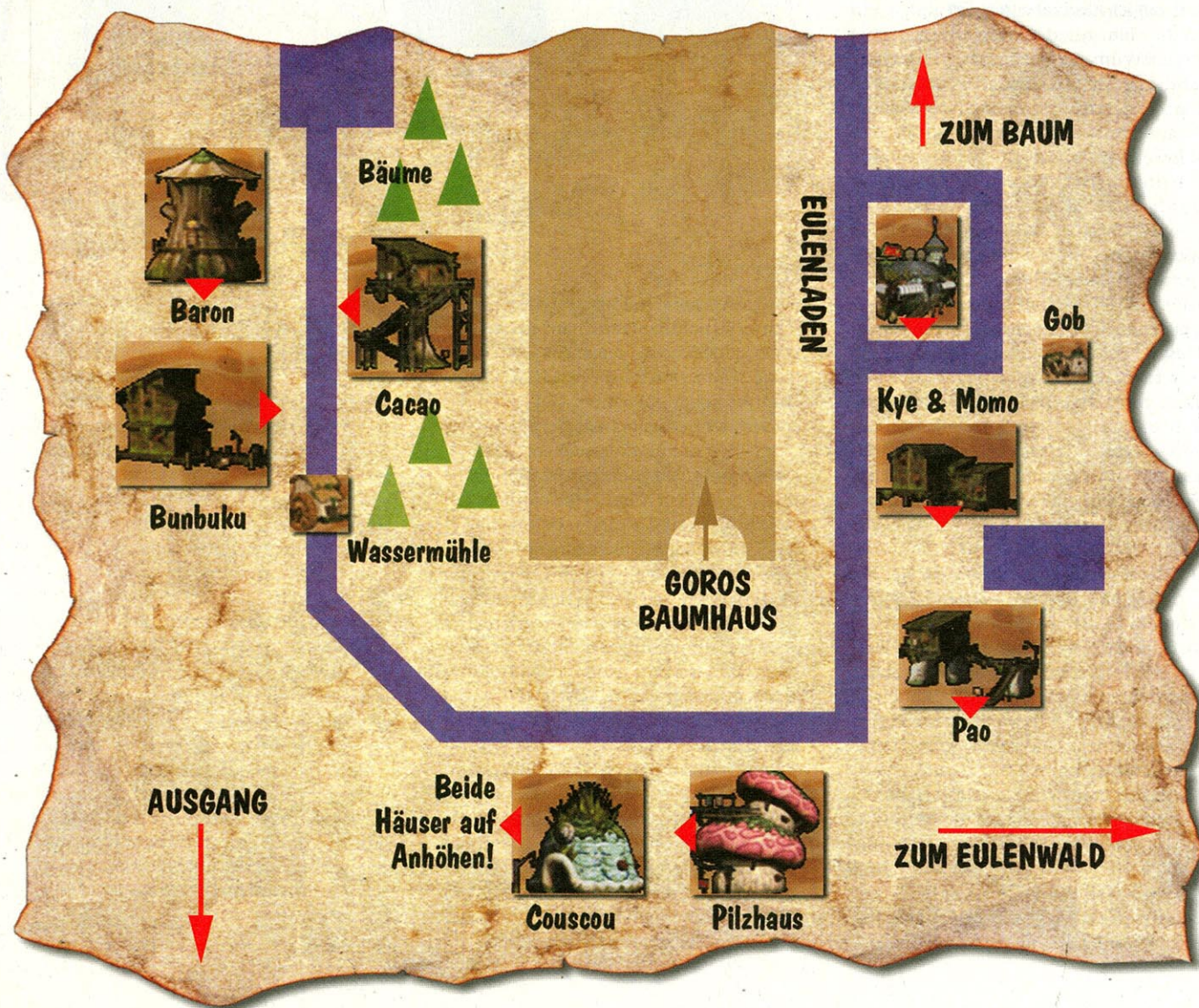
Wie muss ich das Dorf aufbauen?

Oberste Priorität hierbei ist, dass der Fluss wieder verbunden wird, damit der alte Baum wieder Wasser bekommt. Der Besitzer des Eulenladens will, dass sein Laden ringsum von Wasser umgeben ist. Pao will sein Domizil in der Nähe des kleinen Sees haben. Der Spielmann Cacao hingegen will Bäume in der Nähe sei-

nes Hauses haben, damit er das Rauschen der Blätter im Wind hören kann. Bunbuku will sein Haus neben einer Wassermühle haben, während der Bürgermeister direkt am Wasserfall wohnen möchte. Das Pilzhaus muss genau wie Couscous Haus auf einer Anhöhe stehen und Kye und Momo möchten ihre Behausung in der Nähe des Ladens haben. Gob hingegen sucht die Nähe zu Kyes und Momos Haus.

Wie kann ich Utan besiegen?

Toan und Goro sind die Hauptakteure im Kampf gegen Utan. Dieser gewaltige Kontrahent beschießt die beiden mit Kernen, die er den Baumfrüchten entnimmt. Sobald Sie erkennen, dass sich Utan wieder daran bedient, sollten Sie wegrennen, um den Geschossen auszuweichen. Angriffe auf Utan starten Sie am besten mit Goro, indem er dem Endgegner mit seiner Waffe auf den Fuß schlägt. Wird Utan getroffen, ist er für einen Moment benommen. Jetzt ist es Zeit für Toans Einsatz. Schlagen Sie mit Toan auf den sitzenden Gegner. Ziehen Sie sich aber rechtzeitig zurück, bevor Utan wieder bei Sinnen ist und seine Angriffe fortführt. Wiederholen Sie die ganze Prozedur mehrmals und Utan ist besiegt.



Das Wrack

Ebene:	Besonderheit:
05	Nur Xiao kann benutzt werden
07	Charakter wird schneller durstig
12	Nur Ruby kann benutzt werden
14	Besiegte Gegner senken Waffenerfahrungspunkte
16	Jeder Gegner kostet Waffenerfahrungspunkte
17	Spieluhrenschlüssel an der Spieluhr benutzen
18	Kampf gegen den Endgegner

Wie gelange ich zu den hinteren Decks?

Genau wie in den beiden vorherigen Verliesen müssen Sie zuerst eine Art Schlüssel finden, der Ihnen den Zugang zu den hinteren Teilen der Ebene öffnet. Auf den verschiedenen Decks des Wracks finden Sie den Schlüssel in Form eines Fisches. Diesen müssen Sie unbedingt neben Eis aufbewahren, ansonsten beginnt er zu verfaulen und kann nicht mehr benutzt werden. Haben Sie kein Eis im Gepäck, müssen Sie umgehend zu der durch das Fragezeichen markierten Stelle eilen und den Fisch in das Gewässer werfen. Daraufhin erscheint ein Fisch namens „kleiner Admiral“, der Sie in seinem Maul zu den hinteren Decks bringt.

Wie wird Ruby zu meiner Begleiterin?

Ruby tritt der Gruppe bei, nachdem Sie Kings Haus fertig gestellt haben. Die temperamentvolle Hexe, die in einer Flasche schlummerte, zeichnet sich durch Zauberattacken aus. Mit ihren Ringen kann sie Gegner sehr effektiv aus großen Entfernungen angreifen. Um einige Türen in den Verliesen zu öffnen, benötigen Sie Ruby, die mit einem Schuss auf einen Kristall den Weg frei macht. Achten Sie dabei auf die Farbe des Kristalls und ordnen Sie Ihrer Waffe das Attribut mit der gleichen Farbe zu.

Wie baue ich das Dorf auf?

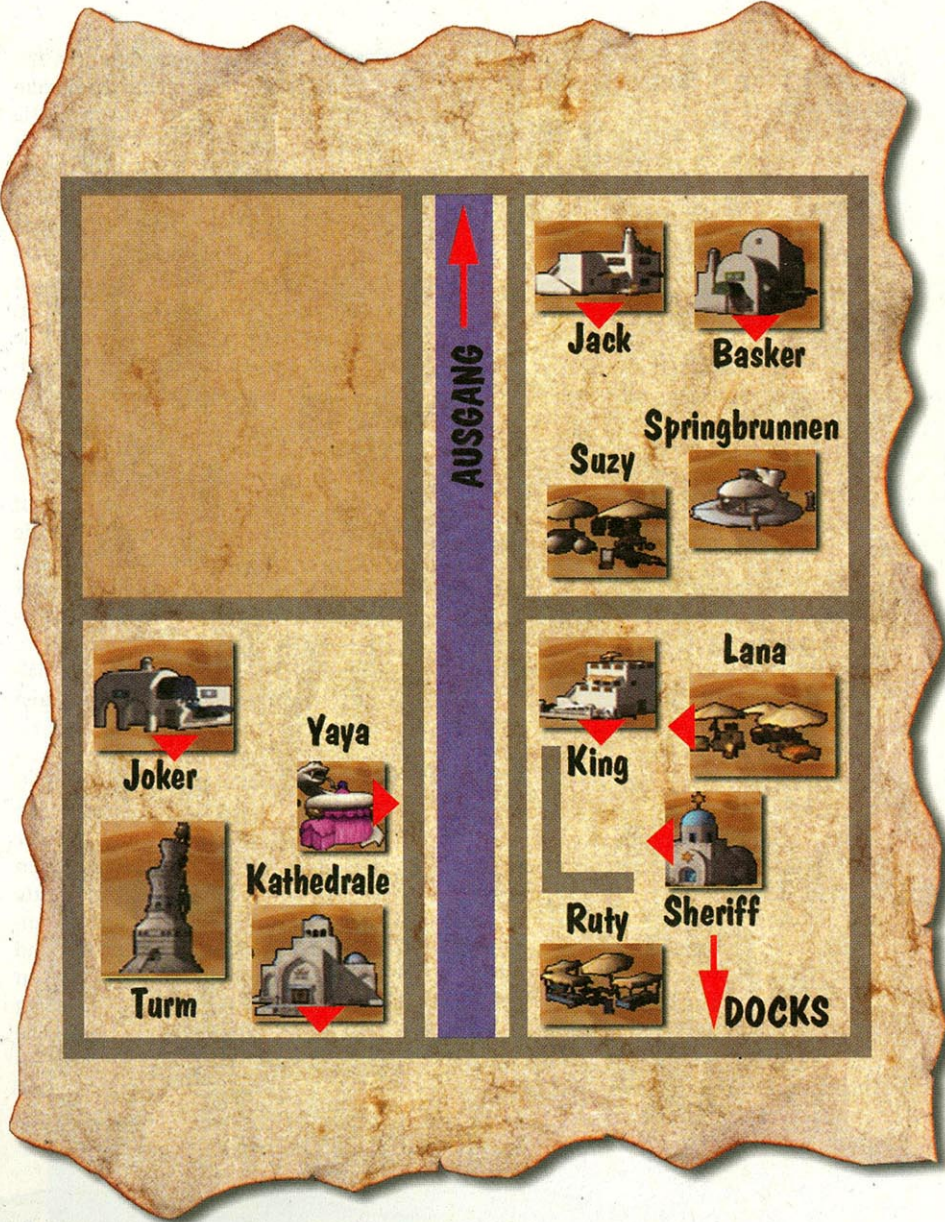
Wie bereits in Nolon und Poacher haben die Bewohner Wünsche, die Sie erfüllen sollten. Der Gangsterboss King will eine Straße, auf der er mit seinem Wagen fahren kann. In Kings näherer Umgebung müssen Sie das Büro des Sheriffs platzieren, damit dieser immer ein Auge auf King werfen kann. Aus dem gleichen Grund will Lana ihren Wagen in der Nähe von Kings Haus haben, da ihr Sohn einer von Kings Schergen ist. Joker hingegen will sein Haus möglichst weit weg vom Sheriff-

Büro und Ruby will ihren Laden möglichst nahe am Meer. Ebenfalls nahe am Meer und mit dem Eingang in Richtung Wasser müssen Sie die Kathedrale anordnen. Die Wasserverkäuferin Suzy träumt von einem Stand neben dem Springbrunnen, während für Jack die Nähe zum Hauptkanal in der Mitte von Queens zählt. Das Zelt von Yaya muss so angeordnet werden, dass der Sonnenaufgang vom Eingang aus bewundert werden kann. Probieren Sie hierzu die einzelnen Richtungen aus und überprüfen Sie die Auswirkung in der Diorama-Analyse. Der schiefe Turm ist neben der Kirche ganz gut aufgehoben. Zuletzt muss noch Baskers Anliegen erfüllt werden: Aufgrund seines Aberglaubens will Basker sein Haus im hinteren, erhöhten Teil von Queens. Haben Sie alle Bewohner zufrieden gestellt, erhalten Sie dafür das „Macho“-Schwert.

Wie kann ich die Eiskönigin Saia besiegen?

Stellen Sie vorab Ihre Waffenattribute auf „Feuer“ ein. Außerdem sollten Ihre

Waffen gut aufgerüstet sein, damit sich die Kämpfe nicht bis ins Unendliche ziehen, was fast immer mit einer Niederlage endet. Drans Feder sollte immer zu den aktiven Gegenständen gehören, genauso wie Nahrung, mit der Sie ständig Ihre Lebenskraft erneuern müssen. Weichen Sie sofort nach der Zwischensequenz Saias Angriff aus. Versuchen Sie, mit Toan oder Goro im Zickzackkurs an Saia heranzukommen, und durchbrechen Sie ihren Schild mit einer Attacke. Verwandeln Sie sich jetzt in Ruby und greifen Sie die Königin mit Feuerattacken an, solange sie verwundbar ist. Wenn Saia ihren Schild wieder erneuert hat, müssen Sie sich wieder in Toan verwandeln und das Ganze aufs Neue beginnen. Hüten Sie sich vor Saias Energie zehrenden Eisattacken. Alternativ können Sie Ihren Kämpfer mit zirka 15 Flammensteinen ausstatten, die Sie auf Saia werfen müssen. Da diese Methode Unsummen an Geld erfordert, sollten Sie zuerst versuchen, ohne Hilfsmittel gegen Saia anzutreten.



Muska Lacka – Sonnen- und Mondtempel

Der Sonnen- und Mondtempel

Ebene: Besonderheit:

01	Waffenerfahrungspunkte sinken beim Gebrauch der Waffe, Waffe kann nicht getauscht werden
05	Nur Goro kann benutzt werden
09	Kampf gegen die beiden Golems Gol und Sil
12	Charakter wird schneller durstig
13	Nur Ungaga kann benutzt werden
18	Kampf gegen den Endgegner in der Grabkammer

Wie gelange ich in die hinteren Räume des Tempels?

Auch im Sonnen- und Mondtempel benötigen Sie Schlüssel, die Ihnen Zugang zu den hinteren Ebenen verschaffen. In diesem Fall können Sie an der durch das Fragezeichen markierten Stelle einen Geheimgangschlüssel einsetzen, woraufhin sich ein großes Tor öffnet. Hinter dem Tor liegen die geheimen Ebenen, die mit den feinsten Gegenständen wie Edelsteinen nur so gespickt sind.

Wodurch zeichnet sich Ungaga aus?

Ungaga tritt Ihrer Gruppe bei, nachdem Sie das Haus der drei Schwestern fertig gestellt haben. Er hat die Fähigkeit, mit seiner Spezial-Attacke Rauch zu vertreiben. Halten Sie den Angriffsbutton ein paar Sekunden gedrückt und Ungaga lässt seine Stabwaffe wie einen Propeller rotieren. Diese Propellerwirkung saugt Rauch an und kann somit Durchgänge in den Dungeons passierbar machen. Achten Sie aber darauf, dass der Einsatz dieser Spezial-Attacke ständig Energie kostet, solange der Stab rotiert.

Wie kämpfe ich gegen die beiden Golems?

Statten Sie Ihre Waffe mit genügend Stein- und Metallbrechern aus. Um die Golems zu besiegen, müssen Sie keinen besonderen Kämpfer wählen. Bereits nach wenigen Attacken sollten die Golems unschädlich gemacht worden sein. Jetzt ist es Zeit für Ungaga, seine Spezial-Attacke an der von Rauch verhangenen Tür einzusetzen.

Wie besiege ich den Endgegner?

Dieser Endgegner zählt eindeutig zu den leichter besiegbaren Gegnern. Nutzen Sie Ungagas Spezial-Attacke aus, um den Rauch, dessen Umriss die Silhouette eines Mannes darstellen, wegzublasen. Sobald sich der Rauch verzogen hat und dahinter ein Sarg sichtbar wird, müssen Sie Ihren Kämpfer wechseln und den Sarg mit einem angriffsstarken Kämpfer wie Toan oder Goro angreifen. Für die Waffenvahl ist wichtig, dass das Attribut auf „Heilig“ gestellt ist, da Angriffe mit ande-

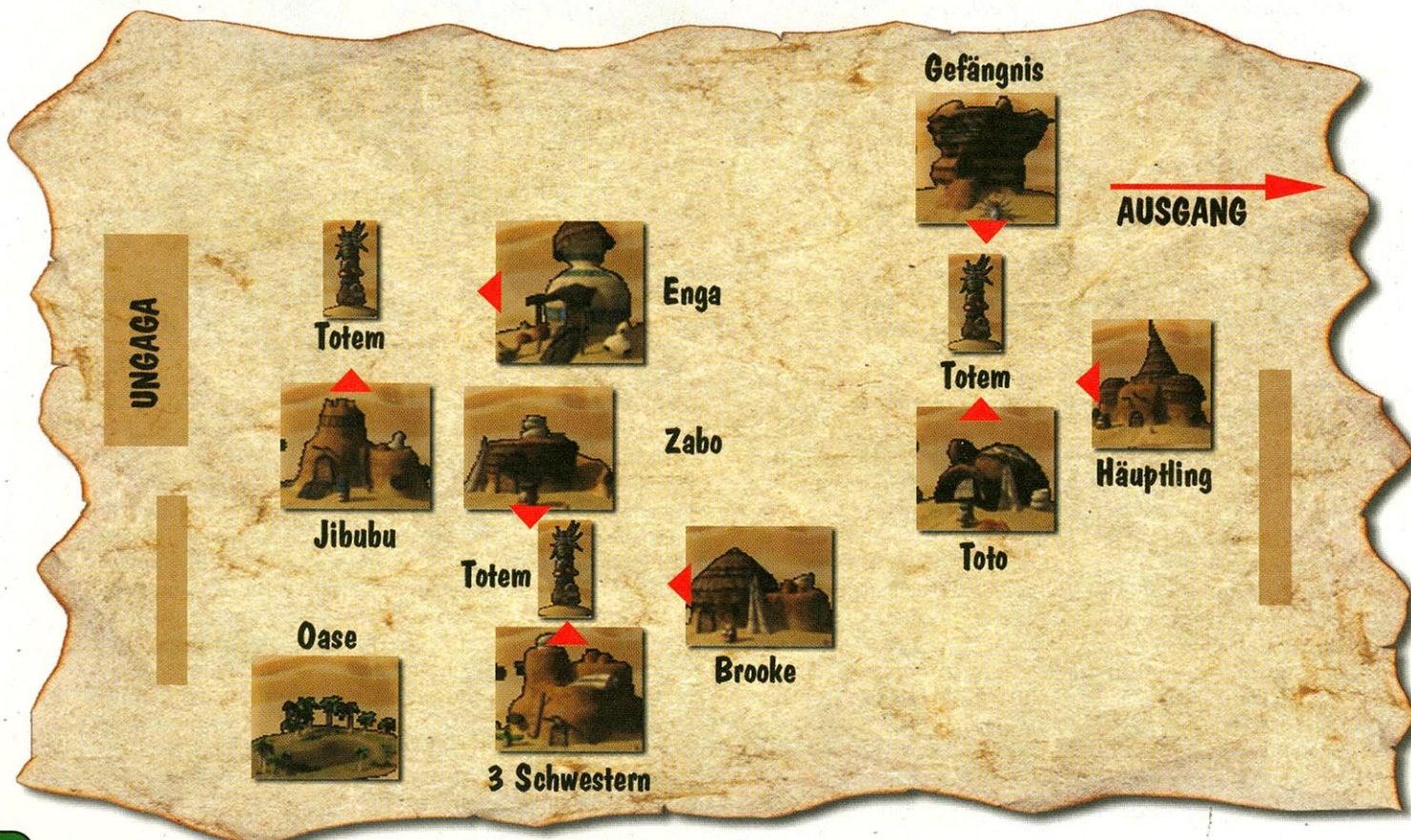
ren Attributen am Gegner abprallen. Wie bei den vorherigen Endgegnern müssen Sie sich sofort nach seiner Attacke zurückziehen, um nicht verletzt zu werden.

Wie baue ich Muska Lacka wieder auf?

Eine große Rolle für den Wiederaufbau Muska Lackas spielen die Totempfähle. Auf ihnen sind Gesichter abgebildet, die den Gesichtern vor den Häusern entsprechen. Suchen Sie die zusammengehörenden Totems und Häuser und ordnen Sie die Gebäude um den Totem so an, dass der Eingang zum Totem hin zeigt. Drei Gebäudegruppen sind dabei möglich:

1. die Gebäude von Brooke, der Schwestern und Zabo,
2. das Häuptlingshaus, das Haus von Toto und das Gefängnis,
3. die Gruppe, in der Ungagas, Engas und Jibubus Haus enthalten sind.

Platzieren Sie die Totems in der Mitte der Gebäudegruppen und drehen Sie die Pfähle so, dass die Gesichter darauf die entsprechenden Gesichter vor den Häusern anblicken. Kontrollieren Sie in der Diorama-Analyse anhand der Zufriedenheit der Bewohner (Wunsch!), ob die Totems richtig stehen. Darüber hinaus haben einige Bürger noch Extrawünsche, was die Lage ihres Hauses betrifft. Das Gefängnis muss zur Sonne hin aufgestellt werden, damit sein Insasse den Sonnenaufgang sehen kann. Die drei Schwestern würden gerne in der Nähe der Oase wohnen und das Häuptlingshaus muss in der Nähe des Eingangs platziert werden. Stellen Sie die Bewohner neu zu 100 % zufrieden!



Mondmeer

Ebene: Besonderheit:

04	Nur Ruby kann benutzt werden
08	Treffen mit Osmond (Bauhinweise!)
09	Charakter wird schneller durstig
11	Nur Osmond kann benutzt werden
12	Charakter wird schneller durstig
15	Endkampf im Kolosseum

Was benötige ich, um in die hinteren Ebenen zu gelangen?

Wenn Sie die hinteren Ebenen im Mondmeer betreten wollen, benötigen Sie ein Sprungbrett, mit dem Sie über einen Abgrund springen können. Sie finden diesen seltenen Gegenstand meistens in einer der herumstehenden Kisten. Bringen Sie das Sprungbrett an der durch das Fragezeichen gekennzeichneten Stelle zum Einsatz.

Wozu benötige ich Osmond?

Osmond tritt Ihrer Gruppe in der achten Ebene bei. Zum einen liefert er Ihnen wichtige Hinweise über den Bau des Roboters, zum anderen können Sie mit ihm über Abgründe fliegen, über die nicht einmal Xiao springen kann. Als Waffen dienen Osmond maschinengewehrartige Schusswaffen, die aber zu Beginn sehr schwach sind. Achten Sie deshalb darauf, dass die Waffenwerte von Osmonds Waffen gesteigert werden, bevor Sie sich in einen Dungeon wagen, in dem nur mit Osmond gespielt werden kann.

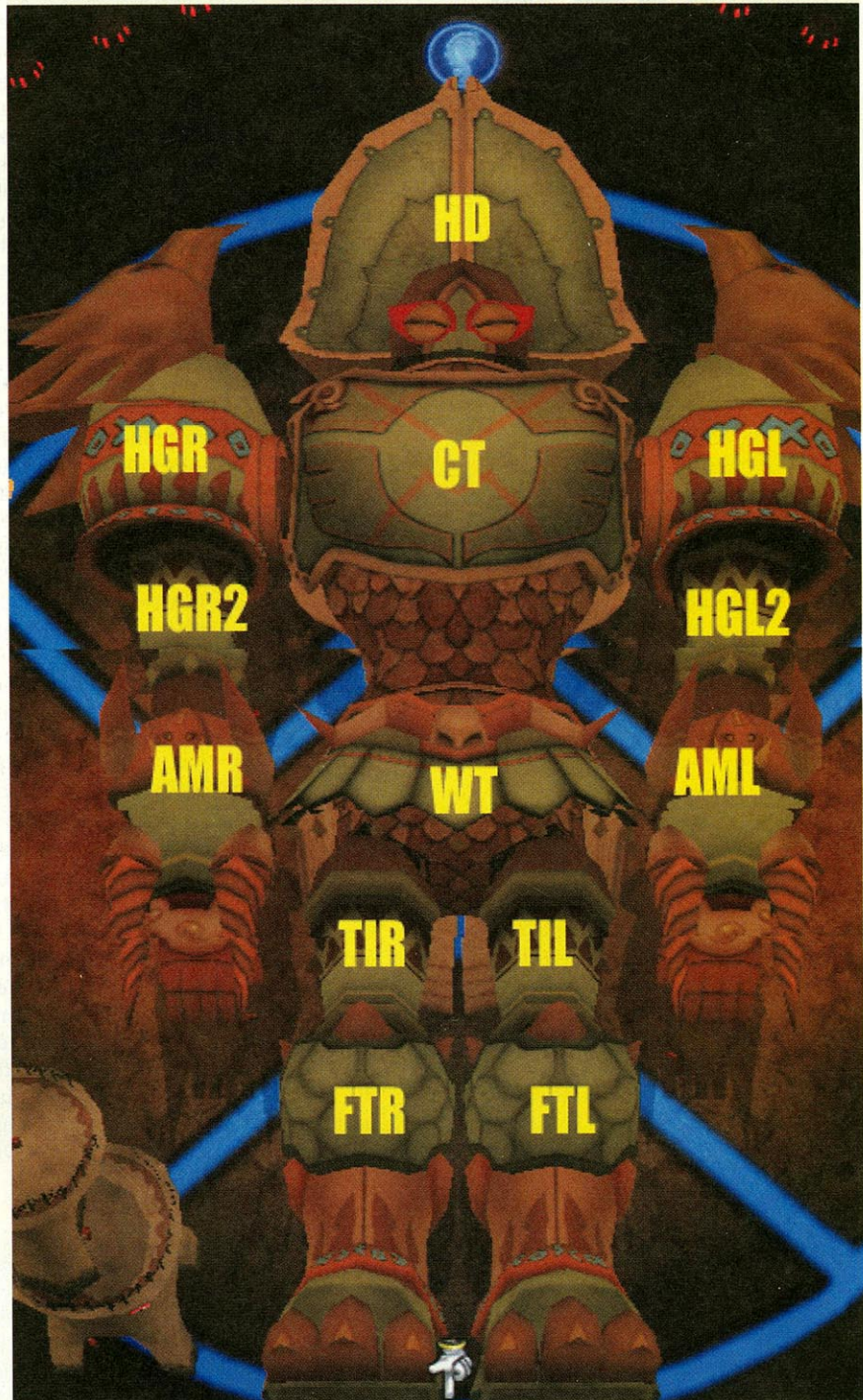
Wie besiege ich den Endgegner?

Nachdem Sie die Eintrittskarte für das Kolosseum erhalten haben, können Sie dort gegen Joe antreten. Dieser ungemütliche Zeitgenosse hat eine Vorliebe fürs Trinken, wovon Sie profitieren, da er nur dann verwundbar ist, wenn er ein Fass hochhebt und daraus trinkt. Ihre Taktik sollte so aussehen: Stellen Sie sich hinter ein Fass und lassen Sie Joe angreifen. Er wird sich das Fass schnappen und Ihnen für kurze Zeit einen Angriffspunkt an seinen Füßen und seinem Gesäß bieten. Nutzen Sie Ihre stärkste Waffe und hacken Sie auf Joe ein. Ziehen Sie sich nach ein bis zwei Treffern schnellstmöglich zurück und beschleunigen Sie dabei Ihren Kämpfer mit Drans Feder. Nach etlichen Wiederholungen ist Joe besiegt und Sie erhalten das letzte Diorama-Teil, das Sie zur Fertigstellung des Roboters benötigen.

Wie baue ich den Roboter?

Sehr wichtig für den Bau des Roboters ist, dass jedes Teil an seinem vorge-

Roboterbauplan:



schriebenen Platz ist. Das „R“ beziehungsweise „L“, das an die Kürzel für einige Bauteile angehängt ist, beschreibt die Seite, auf der das jeweilige Teil angebracht werden muss (rechts, links). Achten Sie darauf, dass Sie das Ganze nicht aus der Draufsicht, sondern aus der Sicht des Roboters betrachten müssen. Auch die Lage spielt eine große Rolle: Die Zacken innerhalb des Kreises müssen nach oben zeigen, wo der Kopf (HD) angebracht wird. Darunter schließt sich der Torso des Roboters (CT) an. Seitlich am Torso befinden

sich die Schultern (HGR, HGL) und nach unten schließt sich der Unterleib (WT) an. Die Anordnung der Arme (HGR2, AMR beziehungsweise HGL2, AML) und Beine (TIR, FTR beziehungsweise TIL, FTL) sollte kein Problem mehr darstellen, solange Sie darauf achten, dass Sie die Gliedmaßen auf der richtigen Seite einsetzen. Nachdem Sie Joe besiegt haben, erhalten Sie das letzte Teil, das Sie für die Fertigstellung des Roboters benötigen. Setzen Sie es ein und machen Sie sich auf den Weg zum letzten Gefecht.

Die Galerie der Zeit

Ebene: Besonderheit:

01	Charakter wird schneller durstig
06	Charakter wird schneller durstig
13	Jeder erledigte Gegner kostet Waffenerfahrungspunkte, kein Waffenwechsel möglich
19	Nur Xiao kann benutzt werden
20	Nur Goro kann benutzt werden
21	Nur Ruby kann benutzt werden
22	Nur Ungaga kann benutzt werden
23	Nur Osmond kann benutzt werden
25	Letzte Ebene, Endkampf

Probleme beim Kampf gegen Dschinn?

Sollten Sie Schwierigkeiten im Kampf gegen den letzten Endgegner haben, empfiehlt es sich, dass Sie noch einmal in einige Dungeons zurückkehren und dort durch Kämpfen Ihre Waffe aufrüsten und verbessern. Als zweite Möglichkeit bietet sich ein Großeinkauf bei dem Händler in der Burg Dusterhimmel an. Kaufen Sie 5 Reparaturpulver, 5 bis 10 Wiederbelebungs- und füllen Sie den Rest Ihrer Tasche mit Brathähnchen auf. So ausgestattet, sollten Sie den Dschinn sogar mit einer schwächeren Waffe besiegen können.

Burg Dusterhimmel – Die Galerie der Zeit

Was muss ich in diesem Level aufbauen?

In den Alta-Kugeln sind in dieser letzten Welt ausschließlich Erinnerungen, die Sie sammeln müssen. Verschenden Sie keine Zeit damit, die einzelnen Bruchstücke von Erinnerungen anzusehen, sondern warten Sie, bis Sie alle Erinnerungen gesammelt haben, und genießen Sie dann die komplette Geschichte.

Wie bekomme ich Zutritt zu den hinteren Ebenen?

Suchen Sie dazu das Fragezeichen auf der Karte. Sie werden an der markierten Stelle eine Treppe vorfinden, die Sie bis zu der ersten Ebene emporsteigen müssen. Dort sehen Sie ein Gemälde an der Wand, vor dem ein Teppich liegt. Wenden Sie dort den passenden „Schlüssel“, eine Art Staubwedel, an und Sie gelangen in die hinteren Bereiche der Ebene. Leider ist der „Schlüssel“ sehr selten, weswegen Sie wahrscheinlich einige Zeit lang durch die Dungeons irren müssen, bevor Sie das Item finden.

Wie gelange ich sicher durch die letzten, schweren Dungeons?

Achten Sie darauf, dass Sie jederzeit genügend Waffenreparaturpulver, Nahrung und Wiederbelebungs- im Gepäck haben. Auch Wasser sollte in großen Mengen von Ihnen mitgeführt werden. Besonders schwierig werden die eingeschränkten Ebenen ab Ebene 19, wenn Sie mit einem bestimmten Kämpfer spielen müssen. Vor allem für die relativ schwachen Charaktere Xiao und Osmond werden die eingeschränkten Ebenen schnell zur Todesfalle. Um

nicht ewig mit Ihren schwachen Waffen kämpfen zu müssen, empfiehlt es sich, dass Sie Ihre Charaktere noch mit zusätzlichen Items wie Bomben und Zaubern ausstatten, auch wenn dies nicht gerade die billigste Methode ist.

Wie soll ich gegen den Dschinn vorgehen?

Dieser alles entscheidende Kampf gegen den Dschinn teilt sich in drei Phasen auf. Bevor Sie gegen den Dschinn antreten, müssen Sie sich noch einmal mit Items eindecken. Nehmen Sie zuvor alles, was für den Kampf nicht von Nutzen sein wird, aus dem Inventar und kaufen Sie dutzende Nahrungs-, Wiederbelebungs- und Wasser-Items. Auch Waffenreparaturpulver sollte auf keinen Fall in Ihrem Inventar fehlen. Rüsten Sie jetzt noch Rubys beste Waffe so auf, dass sie für jeden Zauber gute Attributwerte hat. Bauen Sie Synthekugeln und Edelsteine in Rubys besten Ring ein, so dass Ruby sehr starke Angriffswerte besitzt. All diese Maßnahmen deuten darauf hin, dass es sich bei dem Dschinn um keinen angenehmen Zeitgenossen handelt, den Sie auf keinen Fall unterschätzen dürfen. Bei den aktiven Gegenständen sollten Sie immer Drans Feder und Wiederbelebungs- eingestellt haben.

Phase 1:

Im ersten Kampfabschnitt greift der Dschinn an, indem er seine Hände in die Erde rammt und versucht, Sie von unten zu verletzen. Achten Sie darauf, immer in Bewegung zu bleiben, damit Sie nicht getroffen werden. Stellen Sie Ihre Waffe auf das Attribut ein, das die Farbe von Dschinns Kugel auf seinen Händen besitzt. Sobald eine der Hände hinter oder neben Ihnen aufgetaucht ist, müssen Sie sich blitzschnell um-

Wer den Pfennig nicht ehrt ...

Diese Tipps helfen Ihnen, Ihr hart erkämpftes Geld besser einzusetzen.

„Easy money“:

Nachdem Sie sämtliche Ebenen des Wracks gemeistert haben und Queens wieder komplett aufgebaut ist, sollten Sie den Fischstand in Queens aufsuchen. Kaufen Sie dort Ihre Eintrittskarte für die hinteren Ebenen des Wracks: einen zappelnden Fisch. Es empfiehlt sich, gleich noch einen Eisblock dazuzukaufen, damit der Fisch nicht unterwegs zu faulen beginnt, bevor er eingesetzt werden kann. Gehen Sie jetzt zurück zur ersten Ebene des Wracks und suchen Sie dort die durch das Fragezeichen markierte Stelle. Hier müssen Sie den Fisch einsetzen, damit der kleine Kapitän auftaucht und Sie in die hinteren Ebenen des Wracks befördert. Kämpfen Sie sich hier durch und Sie werden bald feststellen, dass die meisten, ja sogar nahezu alle Gegenstände Edelsteine sind. Sie können diese einerseits benutzen, um Ihre Waffen aufzubessern, oder Sie haben andererseits die Möglichkeit, diese gegen Bares bei Händlern zu veräußern. Sie können diesen Vorgang beliebig oft wiederholen und so Ihr Konto auffüllen.

Gold als Wertanlage:

Segnen Sie in den Dungeons das Zeitliche und haben Sie kein Ersatzmannpulver, verlieren Sie die Hälfte Ihres Geldes. Vermindern Sie den Verlust, indem Sie Ihr Geld in Form von Gold mit sich führen. Sie können Gold für 1.000 Geldeinheiten erwerben und es jederzeit bei Händlern wieder zurücktauschen. Das Gold wird nicht aufgeteilt, wenn Ihr Charakter „fast tot“ ist, lediglich Ihr Bargeld wird sich halbieren.

Verkauf „unnützer“ Gegenstände:

Im Laufe des Spiels sammeln sich etliche Gegenstände in Ihrem leider beschränkten Inventar an, die Sie mehr oder weniger benötigen. Sind Sie wieder einmal knapp bei Kasse, sollten Sie diese an die kauffreudigen Händler verkaufen, um Ihre Finanzlage zu verbessern. Klebrige Pfirsiche oder Zaubersteine zum Beispiel sind nicht überlebenswichtig, weswegen Sie durchaus darauf verzichten können. Darüber hinaus erhalten Sie noch etliche Angelköder in den Dungeons, die Sie für zirka 200 Geldeinheiten pro Stück verkaufen können. Wägen Sie ab, wie nützlich das eine oder andere Item für Sie ist, und misten Sie hin und wieder Ihr Inventar aus. Somit werden Sie auch nicht allzu schnell das Problem haben, dass Ihr Inventar voll ist und Sie keine weiteren Gegenstände mehr mit sich tragen können.

drehen und mit der Waffe auf die Hand feuern. Sie können dem Dschinn nur Schaden zufügen, wenn Ihre Waffe auf das Attribut eingestellt ist, dessen Farbe die Hände des Dschinns anzeigen. Während der ersten Phase müssen Sie häufig Ihre Attribute wechseln. Vorsicht vor Schussattacken, denen man kaum ausweichen kann und die ständig an Ihrer Energie zehren! Die beste Möglichkeit, wenig Schaden abzubekommen, besteht darin, dass Sie ständig in Bewegung bleiben. Vergessen Sie nicht, Ihre Waffen-, Energie- und Wasseranzeige im Auge zu behalten und gegebenenfalls reparierende oder heilende Items einzusetzen.

Phase 2:

In der zweiten Phase müssen Sie den Kopf des Dschinn ins Ziel nehmen und mit Ihrem stärksten Schuss darauf schießen. Weichen Sie dem großen Laser-Strahl aus, da ein Treffer von diesem fast immer tödlich endet. Den anderen Schussattacken des Gegners können Sie nicht ausweichen, weswegen Sie hier einen großen Teil Ihrer Item-Reserven aufbrauchen werden. Hier ist ein Wiederbelebungs-pulver bei den aktiven Gegenständen Pflicht. Nach ausreichend Treffern verwandelt sich der Dschinn erneut und der dritte Abschnitt des Kampfes beginnt.

Phase 3:

Der dritte und letzte Kampfabschnitt ist eindeutig der schwerste. Das liegt zum Teil daran, dass der mutierte Dschinn zwei Wächter als Verstärkung hat. Wenn Sie die beiden Wachen ausschalten, öffnet der Dämon sein Maul, in dem sich eine weiße Kugel befindet. Diese Kugel ist seine einzige verwundbare Stelle. Nehmen Sie die Kugel ins Visier und feuern

Sie pausenlos darauf. Wenn Sie die beiden Wachen am Leben lassen, öffnet der Dämon immer nur kurzzeitig sein Maul und Sie haben keine große Chance, ihm schnell den Garaus zu machen. Kümmern Sie sich deshalb immer zuerst um die beiden Schergen. Weichen Sie dem gigantischen Laser-Strahl des Dschinns aus, indem Sie sich ganz nahe bei den Füßen des Gegners, seitlich postiert stellen. Sobald er den Laser-Angriff beendet hat, müssen Sie das Weite suchen, bevor der Dschinn Sie verletzen kann. Sollten Sie von dem Strahl getroffen werden, müssen Sie sofort Ihre stark angeschlagene Lebensenergie auffrischen, da keiner Ihrer Gefährten, auch wenn er noch so gut ausgestattet ist, zwei Treffer nacheinander überlebt. Neben der Laserattacke greift der Dschinn noch mit Energiewirbeln an, denen Sie aber leicht ausweichen können, wenn Sie nur weit genug weg von Ihrem Widersacher sind. Nach vielen, vielen Treffern wird der Dschinn endlich zu Boden gehen und Sie haben die Welt vor diesem Ungeheuer gerettet. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, Ihr Können in den etlichen Bonus-Dungeons des Dämonenschachts unter Beweis zu stellen.

DARK CLOUD

KOMPLETT



DER WUNDE PUNKT Nehmen Sie den Kopf des Dschinns ins Visier, ansonsten haben Sie keine Möglichkeit, Treffer zu landen.



HINWEIS Die Farbe des Auges zeigt Ihnen, welches Attribut Sie aktivieren müssen.

CHEATS & CODES



WOLFGANG FISCHER
30. Redakteur

Der XG3-Cheat in dieser Ausgabe ist **Balsam** für gequälte Rennspieler-Seelen. Viel Spaß beim Schummeln!

INFO PLAYZONE-GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

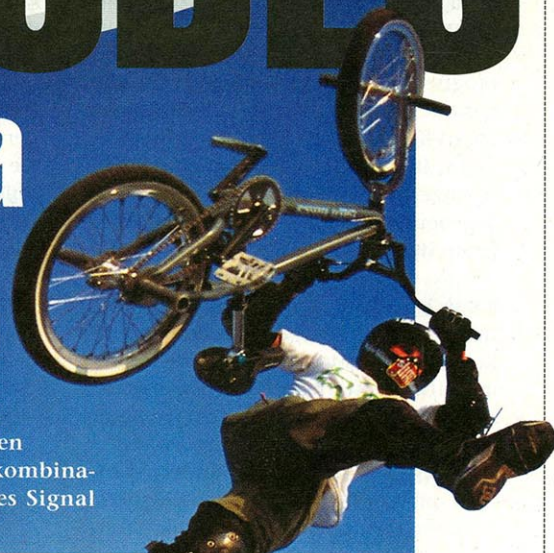
0190/82 48 37
Täglich von 8-24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute DM 3,63.

Dave Mirra Freestyle BMX 2

CHEATCODE Alle Wettkampf-Outfits und Videos

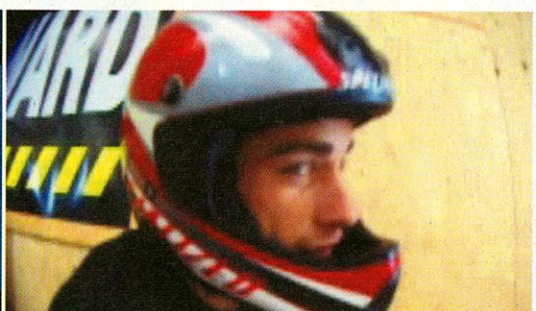
Zum neuen Dave Mirra-Spiel gibt es natürlich jede Menge Cheats und Easter-Eggs, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. Führen Sie einfach die unten angegebenen Tastenkombinationen im Hauptmenü aus. Ein akustisches Signal bestätigt die richtige Eingabe.



Cheat

Tastenfolge

Colin-Mackey-Wettkampf-Outfit	↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑ und ■
Dave-Mirra-Wettkampf-Outfit	↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑ und ■
Joey-Garcia-Wettkampf-Outfit	↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, → und ■
Kenan-Harkin-Wettkampf-Outfit	↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑ und ■
Leigh-Ramsdell-Wettkampf-Outfit	↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ← und ■
Luc-E-Wettkampf-Outfit	↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ← und ■
Mike-Laird-Wettkampf-Outfit	↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, →, ← und ■
Rick-Molitero-Wettkampf-Outfit	↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑ und ■
Ryan-Nyquist-Wettkampf-Outfit	↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↓ und ■
Scott-Wirch-Wettkampf-Outfit	↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑ und ■
Tim-Mirra-Wettkampf-Outfit	↑, ↓, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑ und ■
Todd-Lyons-Wettkampf-Outfit	↑, ↓, ↓, →, ↑, ←, ←, ↓ und ■
Troy-McMurray-Wettkampf-Outfit	↑, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ←, ↑ und ■
Zach-Shaw-Wettkampf-Outfit	↑, ↓, ←, →, ↓, ↓, →, ↓ und ■
Colin-Mackey-FMV-Sequenz	←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑ und ■
Dave-Mirra-FMV-Sequenz	←, ←, ↑, →, ↑, ←, ↑, ↑ und ■
Joey-Garcia-FMV-Sequenz	←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓ und ■
Kenan-Harkin-FMV-Sequenz	←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓ und ■
Leigh-Ramsdell-FMV-Sequenz	←, ←, ↓, ↓, ←, →, ← und ■
Luc-E-FMV-Sequenz	←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑ und ■
Mike-Laird-FMV-Sequenz	←, ←, →, ↑, ↑, →, ↑, → und ■
Rick-Molitero-FMV-Sequenz	←, ←, ↑, ↓, ←, ←, ↑ und ■
Ryan-Nyquist-FMV-Sequenz	←, ←, ↓, →, ↓, →, ↑, ↓ und ■
Scott-Wirch-FMV-Sequenz	←, ←, →, ↑, ↑, ↑, ←, → und ■
Tim-Mirra-FMV-Sequenz	←, ←, →, ↑, ↓, ←, ↓, ↑ und ■
Todd-Lyons-FMV-Sequenz	←, ←, ↓, ↑, ↑, →, ←, ↓ und ■
Troy-McMurray-FMV-Sequenz	←, ←, ←, ↓, ↑, →, ↑, ← und ■
Zach-Shaw-FMV-Sequenz	←, ←, ←, →, ←, ↓, →, ↓ und ■



ABWECHSLUNG PUR Wenn Sie diese Cheatcodes direkt im Hauptmenü eingeben, erhalten Sie nicht nur die Wettkampf-Outfits, sondern auch die Zwischensequenzen zu jedem enthaltenen BMX-Star.

NASCAR Heat 2002 (US)

CHEATCODE Illegale Mittel und neue Spielmodi gefällig? Dann ran an die Cheats!

Für viele deutsche Rennsportfans schlichtweg langweilig, für die Amis ein Riesenspektakel: NASCAR-Rennen. Aber selbst wenn Sie mit den relativ stupiden Ovalkursen dieser Rennserie normalerweise wenig anfangen können, sollten Sie ruhig einmal einen Blick auf dieses Spiel riskieren. Die freischaltbaren Extramodi machen nämlich viel Spaß. Die Eingabe erfolgt im Hauptmenü nach der Wahl Ihres Fahrerprofils. Hat sie funktioniert, baut sich das Menü neu auf und Sie hören ein wenig aufmunterndes „Way to go driver!“.

Freischaltbares Bonus-Feature

Hardcore-Realism-Modus

Tastenkombination

↑, ↓, ←, →, R1, ↑ und ↓

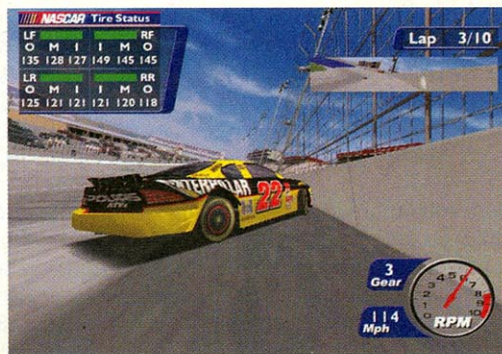
Arcadelastiger Beat-the-heat-Modus

↑, ↓, ←, →, R1, ← und →

Wiederholungseinblendung ausblenden

↑, ↓, ←, →, R1, ↓ und ↑

Wenn Sie im Einzelrennen oder Kopf-an-Kopf-Modus auf dem „Race-Day“-Bildschirm ↑, ↓, ←, →, R1, ↑ und ↑ drücken, dürfen Sie mit Reifen auf Ihre Gegner schießen und diese so aus der Bahn werfen. Dieses witzige Feature können Sie auch im Trainingsmodus aktivieren, die Eingabe hierfür lautet: ↑, ↓, ←, →, R1, ↓ und ↓. Die Fahrerlegende Richard Petty schalten Sie frei, indem Sie alle Herausforderungen mit einer Wertung von Bronze oder höher schaffen.



AUFGEFASST Wenn Sie Gegner mit Reifen aus der Bahn bringen, sollten Sie ihnen großzügig ausweichen.

XG3: Extreme-G Racing

CHEATCODE Rasen Sie mit Wahnsinnsgeschwindigkeit durch die Schallmauer!

Der Highspeed-Racer von Acclaim kann aufgrund des heftigen Schwierigkeitsgrads Gelegenheitsspieler vor ernsthafte Probleme stellen. Mit diesen einfachen Tastenkombinationen können Sie sich einen entscheidenden Vorteil verschaffen und obendrein noch eine ultraschnelle Variante des Muon-Harbor-Kurses spielen. Die ersten beiden Cheats sind immer aktiv, sobald sie einmal eingegeben wurden. Die nächsten beiden müssen für jedes Rennen neu eingegeben werden.



Unendlich Munition

L2, R2, L1, R1, L2+R2 und L1+R1.

Unendlich Schildenergie

L1+R1, L2+R2, L1+L2 und R1+R2.

Doppelte Siegprämien

L1, L2, R2, R1, R2, L2 und L1.

Garantierter Sieg

L1+R1+L2+R2, L2+R2, R1+R2 und L1+R1+L2+R2.

Alle Kurse freischalten

L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1 und L1+R1+L2+R2.

Superschnelles

Muon-Harbor-Rennen

L1, L2, L1, R1, L1, L2, L1+R1 und L2+R2.

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in der PLAYZONE zu PS2-Spielen je veröffentlicht wurden:

Titel	Ausgabe
4x4 Evolution	06/2001
Army Men: Blade's Revenge	09/2001
Arm v Men: Sarge's Heroes 2	06/2001
ATV Offroad	06/2001, 10/2001
CART Fury	10/2001
Crazy Taxi	08/2001
Dave Mirra BMX2	11/2001
Dead or Alive 2	11/2000, 01/2001
DrumMania	11/2000
Dynasty Warriors 2	10/2000, 12/2000, 01/2001
Eternal Ring	08/2000
Evergrace	09/2000
F1 Racing Championship	04/2001
Gauntlet: Dark Legacy	07/2001
Gradius III & IV	10/2000
Gran Turismo 3: A-spec	10/2001, 11/2001
Jikkoy World Soccer	11/2000
Klonoa 2	10/2001
Le Mans 24 Stunden	11/2001
Madden NFL 2001	01/2001
MDK 2 – Armageddon	06/2001, 10/2001
NASCAR Heat 2002	11/2001
NBA Hoopz	05/2001
NBA Street	09/2001, 10/2001
Oni	05/2001
Operation Winback	07/2001
Rayman Revolution	04/2001
RC Revenge Pro	06/2001
Ready 2 Rumble: Round 2	01/2001, 03/2001, 04/2001
Red Faction	11/2001
Ridge Racer V	06/2000, 07/2000
Rumble Racing	07/2001
Silent Scope	04/2001
Silpheed	01/2001, 08/2001
Sky Surfer	07/2000
Smuggler's Run	04/2001
SSX Snowboarding	01/2001, 03/2001
Star Wars: Starfighter	05/2001
Star Wars: Super Bombad Racing	08/2001
Street Fighter EX 3	08/2000
Super Bust-A-Move	02/2001
Swing Away Golf	01/2001
Tekken Tag Tournament	06/2000, 12/2000
Theme Park World	09/2001
TimeSplitters	01/2001
Tokyo Extreme Racer	09/2001, 10/2001
Top Gear Dare Devil	06/2001
Triple Play Baseball	08/2001
Twisted Metal: Black	09/2001, 11/2001
Unreal Tournament	01/2001, 02/2001, 04/2001, 07/2001
Wacky Races	10/2001
WDL War Jetz	09/2001, 10/2001
Wild Wild Racing	04/2001
Winning Eleven 5	07/2001
XG3: Extreme-G Racing	11/2001
X-Squad	03/2001, 06/2001
Zone of the Enders	07/2001

Twisted Metal: Black

Kurztipp Finden Sie die geheimen Bonus-Fahrzeuge!

Yellow Jacket:

Schießen Sie im Junkyard-Level das Flugzeug ab. Dieses stürzt daraufhin ab und öffnet dadurch den Weg in einen Tunnel. Folgen Sie diesem Tunnel, bis Sie zu einem Kontrollterminal kommen. Dieses zerstören Sie, woraufhin das Yellow Jacket freigeschaltet ist.

Warthog:

Fahren Sie im Suburb-Level bis zum Anfang des Karnevals. Drehen Sie dann nach links und springen Sie über den Hügel auf das Dach des Gebäudes mit den Aufbauten. Zerstören Sie diese, um ein Loch freizugeben. Lassen Sie sich in dieses fallen und zerstören Sie das darunter befindliche Kontrollterminal.

Axel:

Fahren Sie in das Zentrum des Freeway-Levels. Dort befindet sich eine große Baustelle mit zwei Kränen. Feuern Sie nun eine Rakete auf die Kontrollbox des linken Krans, an dem eine Kiste hängt. Die senkt sich daraufhin. Schießen Sie auf diese und Axel ist freigeschaltet.

ManSlaughter:

Im Prison-Passage-Level verlassen Sie das Schiff, wenden sich nach rechts und folgen der Küstenlinie, bis Sie einige Kisten erreichen. Diese beschießen Sie, bis sich aus den Trümmern eine Rampe formt. Auf diese fahren Sie nun und beschießen die Schiffswand, bis sich ein Eingang öffnet. Dort müssen Sie hinein, um den ManSlaughter freizuschalten.

Minion:

Um den Minion spielen zu können, müssen Sie den Storymode mit allen Charakteren durchgespielt haben.



GESCHICKTER VERWANDLUNGSKÜNSTLER Wenn Sie dieses Kontrollterminal zerstören, erhalten Sie den Warthog als Fahrzeug.

Le Mans 24 Stunden

CHEATCODE Ganz ohne Ausdauer alle Extras freischalten!

Sie haben keine 24 Stunden Zeit, um alle Spielmodi, Fahrzeuge und Strecken freizuschalten? Kein Problem, durch diese einfachen Passwörter können Sie sich das sparen. Geben Sie dazu nur die folgenden Cheats bei der Namenseingabe des Meisterschaftsmodus an. Nach jeder Eingabe müssen Sie zurück ins Hauptmenü.

Cheatcode Wirkung

SPEEDY Alle Strecken freischalten.

ACO Alle Autos freischalten.

NUMBAT Alle Modi im Meisterschaftsmodus freischalten.



INFO LESERTIPPS

Von Lesern für Leser

Haben Sie einen geheimen Level erspielt, ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann lassen Sie andere Leser an Ihrem Wissen teilhaben.

Red Faction

KURZTIPP So erreichen Sie Capek völlig kampfflos.

In unserer Komplettlösung zum erstklassigen Shooter haben wir doch glatt etwas vergessen! Gott sei Dank hat unser Leser Markus Kreuzer uns darauf hingewiesen und sogar noch den eleganten Lösungsweg für diese heikle Stelle mitgeliefert. Wenn Sie das medizinische Labor erreichen, folgen Sie einfach dem Tunnel ganz bis ans Ende. Warten Sie, bis die Krankenschwester weg ist, und schießen Sie dann das letzte Gitter weg (Schalldämpfer nicht vergessen!). Verlassen Sie den Raum und gehen Sie durch die rechte Tür. Ziehen Sie die Doktoruniform an und stecken Sie die Waffe weg. Kommen Sie den Wachen nicht zu nahe! Gehen Sie den langen Gang entlang und dann rechts, dieser Gang führt nach unten. Gehen Sie weiter, bis der Doktor zu Ihnen hinaufkommt. Verlassen Sie den Raum durch die Tür auf der linken Seite, gehen Sie den Gang hinunter und dann links. Gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite und weiter nach unten. An der Rückwand des Raumes nehmen Sie den Behälter mit Transplantationsorganen auf und liefern diese auftragsgemäß ab. Verlassen Sie den Raum und gehen Sie nach links zur Tür am Ende des langen Ganges. Gehen Sie weiter und achten Sie darauf, dass die Wachen Ihnen nicht zu nahe kommen! Gehen Sie die Rampe hinauf und durch die Tür auf der linken Seite. In diesem Raum gehen Sie nach links und fahren mit dem Lift nach unten. Gehen Sie in den großen Operationssaal und reden Sie mit einem der Ärzte. Gehen Sie zurück in den anderen Bereich. Gehen Sie geradeaus und dann durch die Tür auf der rechten Seite. Jetzt die Rampe hinauf, dort sprechen Sie mit der Krankenschwester. Jetzt geht's wieder zurück in den Bereich mit dem großen OP. Gehen Sie dort nach rechts und dann durch die zweite Tür. Die Rampe hinauf geht es zu den Büros an der Rückwand des Raumes. Betreten Sie die Büros unbewaffnet und sprechen Sie mit dem Administrator. Verlassen Sie den Raum. Gehen Sie in den Raum auf der rechten Seite. Glückwunsch, Sie haben diese Sektion überstanden, ohne jemanden töten zu müssen.

MARKUS KREUZER

Gran Turismo 3: A-spec

KURZTIPP Tunen Sie Ihren Lieblingswagen völlig kostenlos.

Wer sich das Geld für das Tunen von Autos sparen will, braucht eigentlich nur zwei PS2-Memory Cards. Zuerst sollte man einige einfache Rennen fahren, um etwas Geld zu gewinnen (200.000 Credits sollten reichen). Speichern Sie das Spiel ganz normal auf Memory Card 1 ab. Jetzt kaufen Sie sich Ihren Wunschbolide, tunen das Fahrzeug nach Belieben und speichern es auf Memory Card 2 (!). Laden Sie jetzt im Hauptmenü wieder den alten Spielstand von Memory Card 1. Jetzt können Sie unter „Heim“ über den Menüpunkt „Handel“ den vorher aufgemotzten Wagen zum Neupreis erstehen. Dieser Trick lohnt sich vor allem bei Wagen, bei denen man sehr viel tunen kann.

CHRIS SCHANTZEN

MACHEN SIE MIT!

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 PLAYZONE • Kennwort: Lesertipps
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth • E-Mail: pztipps@computec.de

HERZLICHEN DANK!

Michael Abraham – Florian Heppner – Ulrike Opitz – Manuela Pfaller – Stephane Süß – Rico Tretzel

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! **Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.**

1. Wie alt sind Sie? _____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Sony PlayStation PAL	☐	☐	☐
Sony PlayStation Multinorm	☐	☐	☐
PlayStation 2 (PAL)	☐	☐	☐
PlayStation 2 (NTSC)	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐
Game Boy/Game Boy Color	☐	☐	☐
Game Boy Advance	☐	☐	☐
Gamebuster/Xploder	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐

3. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

4. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele: _____
 DVD-Filme: _____

5. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage: Online mit der PS2	_____	☐	☐	☐
Reportage: Nintendo GameCube	_____	☐	☐	☐
GTA III	_____	☐	☐	☐
Soul Reaver 2	_____	☐	☐	☐
WWF SmackDown! Just Bring It	_____	☐	☐	☐
Pro Evolution Soccer	_____	☐	☐	☐
F1 2001	_____	☐	☐	☐
Age of Empires II	_____	☐	☐	☐
PSone-Doppelseite	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung Dark Cloud	_____	☐	☐	☐

6. Unserer kompletten Auflage liegt nun die PLAYZONE-DVD bei.

Wie nutzen Sie die DVD?

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen ☐ Spiele sie auf der PS2 ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an
 Welche Beiträge haben Ihnen am besten gefallen?

7. Welche Schulnote erhält die DVD? Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote Gesamt: _____
 Tests: _____ Angespielt: _____ Lexikon: _____
 Tipps & Tricks: _____ Kino & DVD: _____ Specials: _____
☐ Kann die DVD leider noch nicht benutzen

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**Computec Media, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 11,
 Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

8. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

9. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

10. Folgende Rubriken interessieren mich:

- ☐ News ☐ Reportagen ☐ Angespielt ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

11. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe 11/01)

Angabe: _____/_____

12. Kaufen Sie die nächste Play Zone? ☐ Ja ☐ Nein

13. Ich kaufe die PLAYZONE ca. _____ Mal pro Jahr

14. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

15. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

16. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

17. Lesercharts: Welche drei PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

18. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSERENTENVERZEICHNIS

Codemasters	2
COMPUTEC MEDIA	101, 129
Eidos	48-49, 68-69
GIGA	147
Idee & Spiel	31
Infogrames	58-59
Interact	53
McMedia	35
Media Consluter	87
RM Buch & Medien	148
Saturn	105
Sony	43
Take 2	4-5
Vidis	47
Wizards of the Coast	77, 123

SPIELE-HOTLINES

Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	3,63 DM/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	1,21 DM/Min.
Cryo www.modern-games.de	02408/959209	Mo.-Fr. 15.30-18 Uhr	
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	3,63 DM/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9.30-13 Uhr, 14-17.30 Uhr	2,42 DM/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	2,42 DM/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	3,63 DM/Min.
Sony Powerline www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	1,21 DM/Min.
Sony (tech. Hilfe) www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	0,48 DM/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	3,63 DM/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	1,21 DM/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	3,63 DM/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	2,42 DM/Min.

INFO DVD defekt?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 11/2001, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@compu-tec.de, Internet: www.pszone.de

Anschrift des Abo-Service:

Redaktion PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Service-Nummer:

Tel.: 0451 - 4906-700, Fax: 0451 - 4906-770
E-Mail: compu-tec.abo@pvz.de

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion: André Horn (Leitender Redakteur)
Werner Spachmüller (Content Coordinator), Wolfgang Fischer, Albrecht Ott,
Michael Pruchnicki, Philipp Rohwedder, Stefanie Schetter, Stefanie Schwarz
Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
USA-Korrespondenten: Simon Price, Mike Sabine
Verantw. Redakteur Tipps & Tricks: Stefan Weiß
Bildredaktion: Albert Kraus
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 PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: ++49-911-2872-345, Fax: ++49-911-2872-241
E-Mail: info@compu-tec.de, Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat, V.i.S.d.P.

Anzeigenberatung: Wolfgang Menne, Ina Schubert,

Michael Wamser, Alexander Kreis

Anzeigendisposition: Andreas Klopfer, Anca Stef

Anzeigenassistent: Annett Heinz

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000. Anforderung über J. Zensch.

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

Verlag:

Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube

Produktionsleitung: Martin Closmann

Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag,

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE 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 DVD: € 575,- (ohne DVD: € 588,-)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2001 62,077 Exemplare

MITTERMEIER'S LOST LEVEL



Ghandi Chronicles

HALLO ZIELGRUPPE,

So, mal wieder Zeit für heftige Fingerübungen, mal wieder Zeit für harte Spieler. *Gunman Chronicles*. Ich, meine Faust, mein Messer, meine Laserpistole. Und hinein in den ersten Level. Ja gut, wenn ihr meint, erstmal Schussübungen, aber bitte etwas schneller, ich will auf Einsatz. Und dann hab ich mich erstmal durchgetobt, über zwei Planeten, wilde Welten, ich und mein Panzer.

Doch irgendwann dann steh ich allein in der Wüste, auf einem fremden Planeten, es ist verdammst heiß und ich frage mich: Michl, was soll das eigentlich? Du stehst hier allein in der Wüste auf einem fremden Planeten, dir ist heiß und du erschießt Skorpione. Ist es das, was du wirklich willst? Ist das die Erfüllung all deiner Wünsche, Träume und Grafikkartenmegabytes? Ist *Half-Life* ein Leben halb gelebt? Und überhaupt, was ist mit dem hiesigen Ökosystem? Vielleicht vermehren sich die Ratten, wenn die Skorpione sterben, und dann haben die Krokodile kein Futter mehr und schließlich sterben die Raptoren. Wer weiß, wie sich das auf das Universum auswirkt? Und das alles nur, weil du diesen bösen General ausschalten willst. Das ist doch egoistisch.

Da war mir klar: So kann ich nicht weitermachen. Ich meine, was wäre, wenn wir selbst nur Figuren in einem riesigen Spiel sind, das an einem riesigen PC in irgendeinem göttlichen Arbeitszimmer gespielt wird? Wo Gott ins Zimmer kommt und seinem Sohn sagt „Jetzt hast du aber lang genug gespielt. Ich brauch den Rechner, ich muss Buddha einen Brief schreiben“. Und der Sohn drückt auf SAVE und wir gehen schlafen.

Wenn es so wäre, würden wir doch auch nicht wollen, dass da plötzlich einer rumläuft, Gunman heißt und Kleinholz aus der uns bekannten Erde macht. Oder unsere Haustiere erschießt, weil angeblich irgendein General durchgeknallt ist. Wo gibt's denn so was?!

Ich muss also etwas ändern. Ich beschließe, mal mit dem General zu reden, so von Mann zu Mann. Also RESTART. Und diesmal werde ich es ohne Waffen versuchen. Doch das ist gar nicht so einfach. Die Schergen der Konkurrenz sind nicht sehr kommunikativ. Aber auf dieses Niveau beuge ich mich nicht. Allerdings, nachdem sie mich das 82. Mal erschossen, gesprengt und den Sauriern zum Fraß vorgeworfen haben, habe ich meine Taktik umgestellt. Ich kann auch anders. Stichwort GODMODE, sozusagen der elektronische Diplomatenpass, Immunität eingeschlossen.

So hab ich es bis zum General geschafft. Aber der hat mir einfach nicht zugehört. Ich habe sogar in die Luft geschossen, um seine Aufmerksamkeit zu erregen, aber er hat das völlig missverstanden und gleich die halbe Anlage hochgejagt. Mit so jemandem kann man nicht reden. Deswegen habe ich ihn und sein Spiel einfach von meinem Rechner entfernt. Ha! Ich werde mir jetzt was Schönes, Nettes, Familienfreundliches suchen. *Alice* klingt doch nach einem Spiel, das das Herz erwärmt. Denn wie sagt schon der General? Nur, was richtig sauber ist, kann richtig glänzen.

bleibt sauber, Peace

EUER MICHL

Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PLAYZONE. 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. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier und sein Musikprojekt

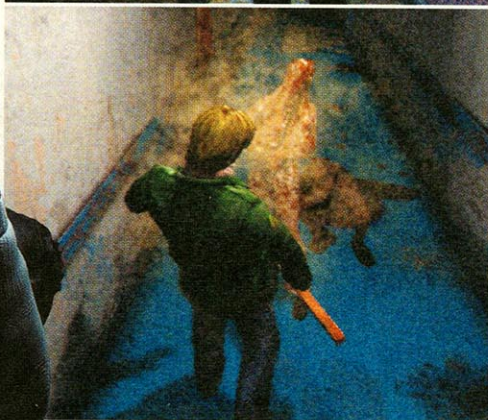
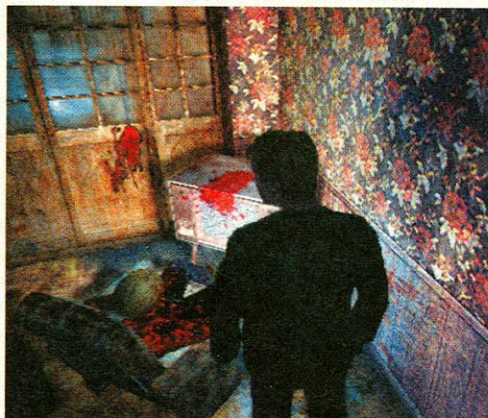
Mittermeier & Friends finden Sie unter www.mittermeier.de. Bisherige Folgen von Mittermeier's Lost Level können Sie unter www.pcgames.de nachlesen.

VORSCHAU

Ausgabe 12/2001 ab 7.11.2001 am Kiosk!

Silent Hill 2

In der nächsten Ausgabe begibt sich unser Urlaubsexperte Albrecht in den kleinen Ferienort Silent Hill, um ihn einem finalen Test zu unterziehen. Wie sieht es mit dem Erholungswert aus? Gibt es ein ausreichendes Unterhaltungsangebot? Wir sind gespannt. Vielleicht gefällt es ihm ja so gut, dass er gleich dort bleibt ...



INFO VORSCHAU

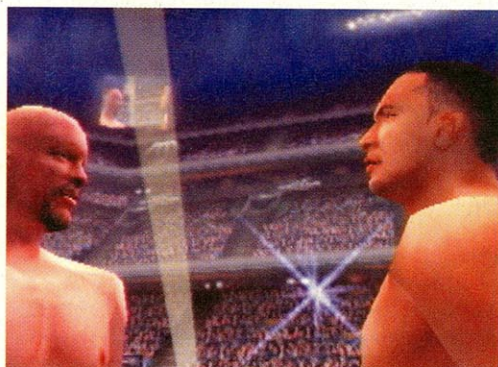
In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
Time Crisis 2	Okttober
Herdy Gerdy	November
BASS Strike	November
Die Mumie kehrt zurück	November
Airblade	November
Drakan	November
ESPN X Games Skateboarding	November
FIFA 2002	8. November
007: Agent im Kreuzfeuer	29. November
Klonoa 2: Lunatea's Veil	November
Half-Life	November
World Rally Championship	November

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

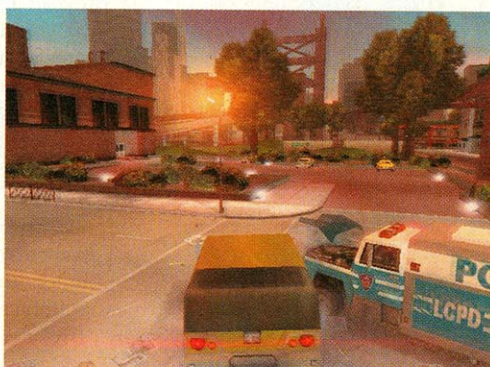
WWF SmackDown! Just Bring it

Wir steigen für Sie in den Ring, um uns ein Wrestling-Match mit der Test-Version zu liefern!



GTA III

Und noch ein Test: Die finale Version von GTA III rollt endlich mit Hochgeschwindigkeit auf uns zu!



WEITERE THEMEN



FANTASY-HIGHLIGHT

Rollenspiel-Überraschung Baldur's Gate: Dark Alliance bereit zum Test



FUSSBALLFEST

Ist Pro Evolution Soccer wirklich das beste aktuelle Fußballspiel?



SPIEL UM DIE SEELE

Wetten werden angenommen, ob Soul Reaver 2 zum Test schafft!

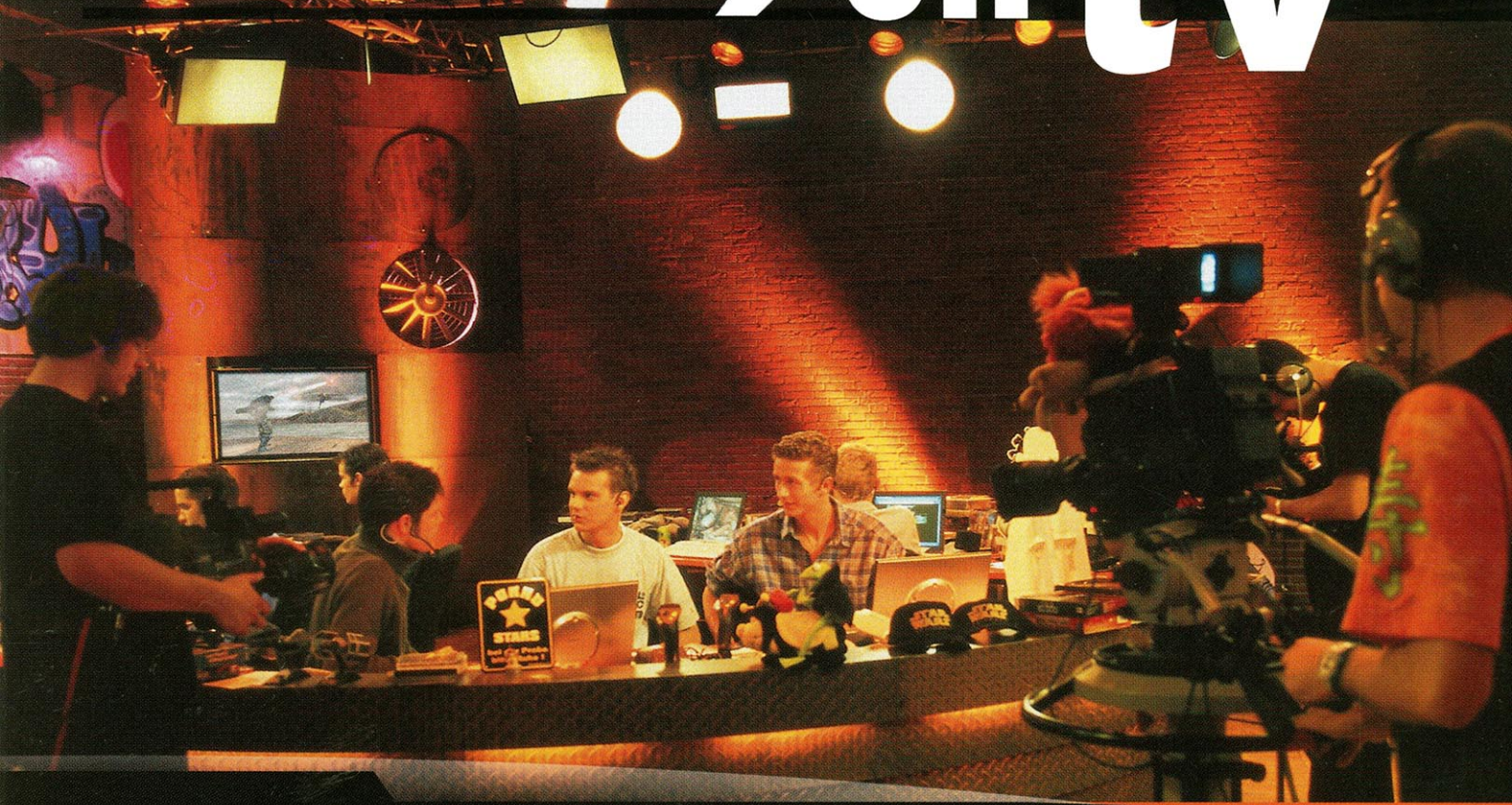


SCHMUGGELWARE

Smuggler's Run 2 macht bereits einen sehr guten Eindruck!

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



Sparen Sie über

100, DM



Digimon
World
52558 4

Jetzt
1 JAHR
Mitgliedschaft
testen

Playstation 1



Tomb Raider IV
53776 1



Vagrant Story
57983 9



Tony Hawk's Pro
Skater 2 Platinum
57987 0



Harvest Moon
53960 1



F1 Racing
Championship
57918 5



Formel Eins 2001
53669 8



LEGO Racers
57901 1



Spyro the Dragon 3
Platinum
57882 3



Crash Bash Platinum
57881 5



Wer wird Millionär? 2
57835 1



Verbotene Liebe
57684 3



Frontschweine
54121 9

Playstation 2



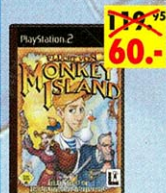
Formel Eins 2001
54124 3



Extermination
54168 0



Summoner
54411 4



Flucht von
Monkey Island
54274 6



Dead or Alive 2:
Hardcore
52955 2



Tekken Tag
Tournament
52249 0



Project Eden
57833 6



Onimusha Warlords
57924 3



This is Football
58009 2



Crazy Taxi
55824 7



Gran Turismo 3
53666 4

**Portofreie
Lieferung!**

Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich möchte im Club sparen. Ich bin zurzeit kein Kunde im Club Bertelsmann. Schicken Sie mir meine 3 Wunschtitel 14 Tage zur Ansicht mit vollem Rückgaberecht.

Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – **portofreie Lieferung**. Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich automatisch Club-Mitglied und kann alle Club-Vorteile mindestens ein Jahr lang genießen. Viermal im Jahr erhalte ich gratis den Katalog mit exklusiven Angeboten, Club-Premieren und und – aus dem ich jeweils einen Artikel kaufe, unabhängig von Artikel und Preis. Sollte ich mich bis zum im Katalog angegebenen Termin einmal nicht für einen Artikel entscheiden, erhalte ich den aktuellen Club-Vorschlag automatisch nach Hause. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Kauf ohne Risiko! Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 14 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht.

☐ Frau ☐ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AH 08659/05475

Straße, Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

e-mail (für Informationen und Rückfragen)

Fax-Nr.: 0180/5220111 (dtms 0,24 DM/Min.)
Internet: www.click-the-club.de/zone

Meine 3
Wunsch-
Titel

Alle Artikel nur solange der Vorrat reicht.

1					
2					
3					

Gratis!

Diese Datenbank gibt es als
Dankeschön fürs Testen! Sie
dürfen sie auf jeden Fall
behalten!

Vergleichen Sie:

- Zwei Wochen völlig unverbindlich **testen!**
- 4 mal jährlich **Riesenauswahl** an Büchern, CDs, Videos, DVDs und CD-ROMs.
- Bis zu **70% Preisvorteil!**
- Bücher in exklusiver Club-Ausstattung **garantiert günstiger** als im Handel!
- Exklusive **Buch-Premieren**, lange bevor sie im Handel erscheinen!

Erlebe die Club-Vorteile!

DER CLUB
BERTELSMANN