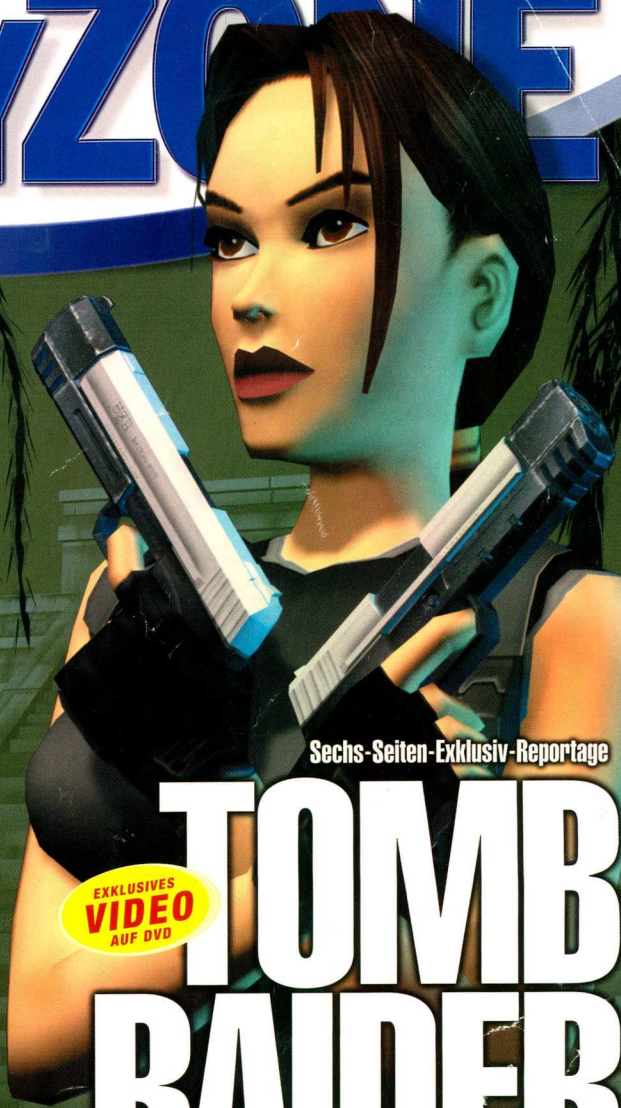


WWW.PSZONE.DE

PLAYZONE



Sechs-Seiten-Exklusiv-Reportage

EXKLUSIVES
VIDEO
AUF DVD

TOMB RAIDER

THE ANGEL OF DARKNESS

An die Front!

CONFLICT DESERT STORM

Kampf um das Öl: Der Golfkrieg
auf der PlayStation 2

Zu Gast bei den Entwicklern: 15 spektakuläre Bilder, die
Gameplay-Geheimpläne und alle Fakten zu Laras PS2-Debit



FIFA: FUSSBALL-WM 2002

Die große Frage: Lohnt sich der neueste Ableger
der legendären Fußball-Serie wirklich?



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Großer Vorabtest: So gut ist die lang erwartete
PlayStation-2-Version des Anti-Kriegsspiels wirklich!



**Vorsicht:
Suchtgefahr!**

Der GyroTwister ist das Trainingsgerät, das süchtig macht.

Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her.
Im Inneren dieser tennisballgroßen Wunderkugel
baut ein Rotor bei 10.000 Umdrehungen pro Minute
Kreiselkräfte bis 15 kg (!!) auf – ohne Batterie –
mit reiner Muskelkraft.

Jeder braucht bei der täglichen Arbeit am Rechner
einen GyroTwister, um Verspannungen in den Armen
und Händen vorzubeugen. Auch jeder Sportler oder
Musiker zur Kräftigung der Arme.

Sind auch Sie suchtgefährdet?

Bestellen Sie jetzt **versandkostenfrei** unter:

www.macht-suechtig.de

oder zzgl. € 2,50 Versandkosten per Telefon (089) 94 38 93 - 50



Jetzt gratis Drehzahlmesser
unter:
www.macht-suechtig.de/gyrometer

Aber aufgepasst: Zeigen Sie den GyroTwister nie
Ihren Freunden oder Kollegen – sonst ist er weg!
Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans
über diese faszinierende „Wunderkugel“ berichten:
www.macht-suechtig.de/begeisterung

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

Es ist so weit:

Lara Croft

... kommt zurück!

Zu Gast bei Laras Vätern

Der 22. März war ein besonderer Tag für Videospiele-Fans: Im Rahmen einer großen Party wurde in London das erste Lara-Croft-Spiel seit zwei Jahren enthüllt. *Tomb Raider: The Angel of Darkness* lautet der offizielle Titel des mittlerweile sechsten *Tomb Raider*-Games. Neues konnten wir bei dieser Präsentation allerdings nicht mehr in Erfahrung bringen, denn wir durften als einziges PlayStation-Fachmagazin schon am 1. März direkt bei Core Design in Derby den Entwicklern über die Schulter schauen und sie intensiv zu allen Neuerungen und Plänen befragen. Das Ergebnis unserer Nachforschungen präsentieren wir Ihnen in dieser Ausgabe auf satten sechs Seiten, die sich nicht nur Lara-Fans zu Gemüte führen sollten. Übrigens ist das Spiel definitiv nur für die PlayStation 2 und den PC geplant. GameCube und Xbox gehen demzufolge leer aus.

Snake spaltet die Spielergemeinde!

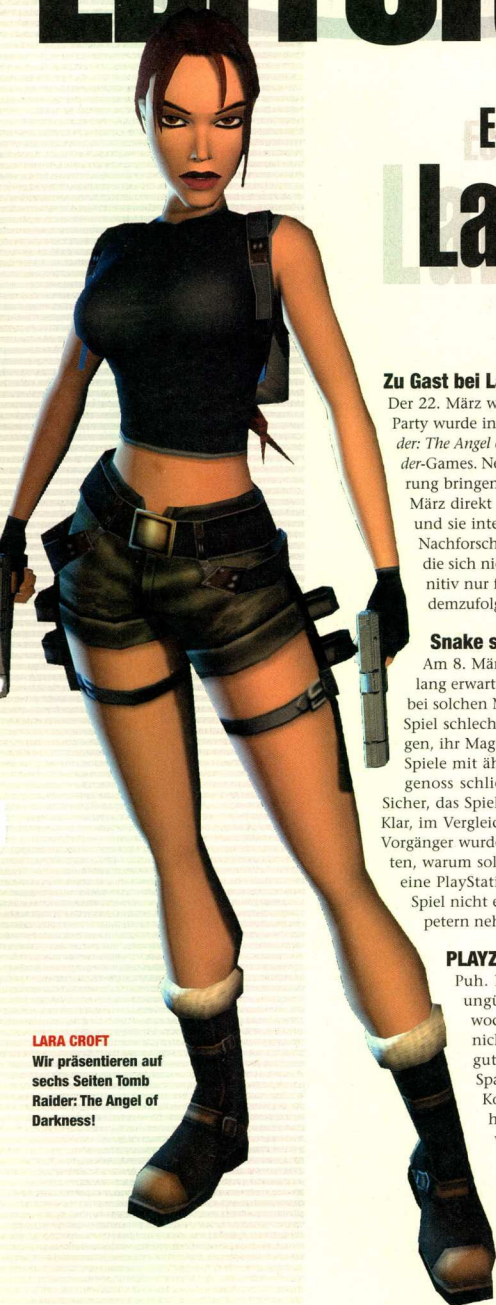
Am 8. März (oder bei einigen Händlern auch ein paar Tage früher) erschien der lang erwartete PlayStation-2-Superhit *Metal Gear Solid 2*. Und es passierte das, was bei solchen Mega-Ereignissen immer passiert: Notorische Dauernörgler redeten das Spiel schlecht, Berufskritiker versuchten, mit außergewöhnlich niedrigen Wertungen, ihr Magazin als besonders kritisch zu profilieren (während sie mittelpträgliche Spiele mit ähnlichen Wertungen auszeichneten) und die große Vielzahl der User genoss schlicht und einfach das bislang spektakulärste Videospiel aller Zeiten. Sicher, das Spiel ist kurz. Ja, es ist mehr ein interaktiver Film als ein typisches Spiel. Klar, im Vergleich zum ersten Teil gab es keine aufregenden Innovationen. Aber: Der Vorgänger wurde trotz aller „Schwächen“ zum beliebtesten PlayStation-Spiel aller Zeiten, warum sollte man also krampfhaft versuchen, alles zu verschlimmbessern? Wer eine PlayStation 2 besitzt und etwas für Action-Games übrig hat, darf sich dieses Spiel nicht entgehen lassen. Lassen Sie sich also Ihre Freude nicht von den Miesepetern nehmen und genießen Sie dieses Game.

PLAYZONE im Lazarett

Puh. Niemals zuvor stand die Produktion einer PLAYZONE unter derart ungünstigen Vorzeichen. Zuerst fiel Stefanie Schetter krankheitsbedingt wochenlang aus, dann musste unser Leitender Redakteur Michael Pruchnicki im Anschluss an seinen *Tomb Raider*-Ausflug die Segel streichen, zu guter Letzt blieb auch noch unser DVD-Content-Coordinator Werner Spachmüller krank im Bett. Der Rest des Teams gab alles, wünschte den Kollegen eine baldige Genesung und hoffte, gefährlichen Viren entfliehen zu können. Ich hoffe, Sie bleiben von Krankheiten verschont und wünsche Ihnen viel Spaß bei der Lektüre!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

LARA CROFT
Wir präsentieren auf
sechs Seiten *Tomb
Raider: The Angel of
Darkness*!



NEWS

- 6 Allgemeine News
- 10 Japan-News
- 12 USA-News

GEWINNSPIELE

- 9 Resident-Evil-Gewinnspiel
- 115 Scary-Movie-2-Gewinnspiel

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 114 DVD
- 116 Internet
- 112 Platinum

RUBRIKEN

- 72 Charts
- 110 Hardware & Zubehör
- 144 Impressum
- 144 Inserentenverzeichnis
- 118 Leserbrief
- 145 Das Letzte auf der vorletzten Seite
- 64 PlayStation-2-Lexikon
- 70 Schon getestet!
- 146 Vorschau
- 143 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Aerodancing 4	11
Barbarian	52
Blood Rayne	13
Britney's Dance Beat	56
Centre Court Hard Hitter	58
Conflict: Desert Storm	26
Darkblack	13
Dark Summit	88
David Beckham Soccer	7
Dynasty Warriors 3	96
Ecks vs. Sever	6
Everblue	9
FIFA Weltmeisterschaft 2002	46
Freekstyle	48
Fusion GT	105
Galerians: Ash	10
G1 Jockey	106
Grandia II	80
Gumball 3000	38
Hitman 2	12
Knockout Kings 2002	104
Legacy of Kain: Blood Omen 2	76
Lethal Skies	13
Mad Maestro	109
Master Rallye	9
Mat Hoffman's Pro BMX 2	44
Medal of Honor: Frontline	30
Mr. Moskeeto	108
Onimusha 2	22
Police 24/7	92
Pro Rally 2002	100
Project Zero	50
Race of Champions	62
Rally Championship	36
Rayman 3	8
Red Card Soccer	101
Silent Scope 3	9
Sied Storm	86
Spider-Man: The Movie	34
Super Trucks	60
Test Drive Overdrive	40
Tiger Woods PGA Tour 2002	98
Tomb Raider - The Angel of Darkness	16
Twin Caliber	7
Vampire Night	90
Winning Eleven 6	11
WM Nationalspieler	7
Worms Blast	102
Xenosaga	54
XIII	8

INHALT

05/2002

TEST
76

Legacy of Kain: Blood Omen 2



Nichts für zarte Gemüter: Wer kein Blut sehen kann, sollte bei Kains Rachefeldzug durch die düstere Welt von Nosgoth lieber wegschauen! Was? Sie sind abgehärtet genug? Dann blättern Sie gleich weiter zum Test!

ANGESPIELT
16

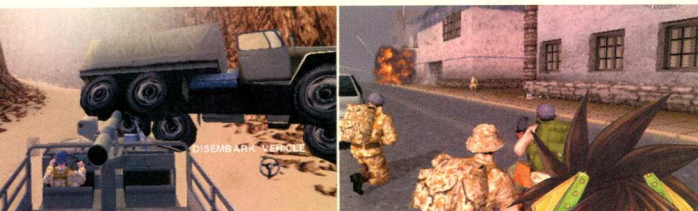
Tomb Raider The Angel of Darkness

Lange hat Ms. Croft auf sich warten lassen. Wir zeigen Ihnen brandneue Screenshots des neuesten *Tomb Raider*! Dazu können Sie exklusiv erste bewegte Bilder auf unserer DVD genießen!



Conflict: Desert Storm

Kontroverses Thema, gutes Spiel? Mit Ruhe und Taktik lenken Sie eine Spezialeinheit durch die Wirren des Golfkriegs. Sinnloses Drauflosballern ist hier nicht gefragt!



Grandia 2

Auf dem Dreamcast war das Rollenspiel ein voller Erfolg. Die geniale Story ist geblieben, doch wie ist die technische Umsetzung geworden?



Spider-Man: The Movie

Pünktlich zum Film will Activision auch ein entsprechendes Videospiel-Abenteuer des Netzschwingers herausbringen. Und wie schon beim ersten Spidey-Titel für die PSone können Sie sich auf ein rasantes und actiongeladenes Abenteuer gefasst machen!



ANGESPIELT

- 52 **Barbarian**
Barbarische Prügeleien!
- 56 **Britney's Dance Beat**
Gehüpf mit dem Mega-Star!
- 58 **Centre Court Hard Hitter**
Des Tennis letzter Schluss?
- 26 **Conflict: Desert Storm**
Action mit Strategie!
- 46 **FIFA Weltmeisterschaft 2002**
FIFA mit neuen Teams!
- 48 **Freestyle**
Motorradsport von Sports Big!
- 38 **Gumball 3000**
Abgedrehtes Städte-Rennen!
- 44 **Mat Hoffman's Pro BMX 2**
Kann der zweite Teil punkten?
- 30 **Medal of Honor: Frontline**
Der Ego-Shooters angespielt!
- 22 **Onimusha 2**
Samurai-Action die Zweite!
- 50 **Project Zero**
Den Horror im Focus!
- 36 **Rally Championship**
Neues Futter für Rallye-Fans!
- 62 **Race of Champions**
Rallye unter kanarischer Sonne!
- 34 **Spider-Man: The Movie**
Netzschwinger wie im Film!
- 60 **Super Trucks**
Fünf Tonnen Rennmasse!
- 40 **TD Overdrive**
Ein Test Drive, der überzeugt
- 16 **Tomb Raider - The Angel of Darkness**
Lara ist zurück!
- 54 **Xenosaga**
RPG für Hobby-Philosophen!

TEST

- 88 **Dark Summit**
- 96 **Dynasty Warriors 3**
- 105 **Fusion GT**
- 106 **G1 Jockey**
- 80 **Grandia II**
- 104 **Knockout Kings 2002**
- 76 **Legacy of Kain: Blood Omen 2**
- 109 **Mad Maestro**
- 108 **Mr. Moskeeto**
- 92 **Police 24/7**
- 100 **Pro Rally 2002**
- 101 **Red Card Soccer**
- 86 **Sled Storm 2**
- 98 **Tiger Woods PGA Tour 2002**
- 90 **Vampire Night**
- 102 **Worms Blast**

KOMPLETTLÖSUNG

- 124 **Shadowman 2 Second Coming**
- 130 **ICO**

CHEATS & CODES

- 139 **Airblade**
- 142 **Driven**
- 142 **GTA III**
- 139 **GTC Africa**
- 140 **Jonny Mosley Mad Trix**
- 139 **Lego Racers**
- 140 **NFL Blitz 2002**
- 141 **Pirates**
- 142 **Samurai**
- 142 **SplashDown**
- 138 **State of Emergency**

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. LARA-MANIA

Endlich gibt es massig Infos zu Ms. Crofts PS2-Auftritt!

2. COOLER HORROR

Project Zero erweist sich als ernsthafter Silent Hill-Konkurrent

3. FREIZÜGIGE FREIBEUTERIN

Die Pirates-Cheats begeistern die männlichen Redaktionsmitglieder!

4. SUPER-SPINNE

Das Spiel zum Spider-Man-Film wird wirklich gut!

5. REDAKTEURSFITNESS

Police 24/7 bringt faule PLAY-ZONE-Redakteure ins Schwitzen!

FLOPS



1. RUCKELORGIE

Der schlechte Wipeout-Klon Jet Li GP läuft im Dia-Modus!

2. PIETÄTLOS

Acclaims Grabsteinwerbung ist jenseits des guten Geschmacks

3. RAUSSCHMISS

Microsoft sorgt für PS2-Räumung auf der CeBit!

4. FIESE VIREN!

Eine Krankheitswelle erfasst die PLAYZONE-Redaktion!

5. ABGFLIMMERT

Die Umsetzung von Grandia 2 ist alles andere als flimmerfrei.



ZUG VERPASST Auf dem verlassenen Bahnhof treiben sich dubiose Gestalten herum.



UNKENNTLICH Noch sehen die zwei nicht aus wie Lucy Liu und Antonio Banderas.

Ecks vs. Sever

ACTION Mal wieder eine Filmumsetzung: Zwei coole Agenten bekämpfen sich gegenseitig.

Jonathan Ecks ist FBI-Agent, Spionin Sever arbeitet bei der National Security Agency. Obwohl beide Regierungsangestellte sind, bekämpfen sie sich in einem tödlichen Katz-und-Maus-Spiel gegenseitig. Irgendwann stellen sie dabei jedoch fest, dass sie gegeneinander ausgespielt werden und eine geheimnisvolle Verschwörung hinter all dem steckt. Als Film mit Antonio Banderas und Lucy

Liu kommt diese Geschichte Ende des Jahres in die Kinos, das von den Zombie Studios entwickelte Spiel folgt kurz danach. Es basiert auf der Engine, die auch schon bei *No One Lives Forever* eingesetzt wurde. Der Spieler kann entweder Ecks oder Sever in Ego-Perspektive steuern und sich an den mehr als 20 Missionen versuchen. Die Charaktere verfügen dabei über verschiedene Stärken und Ausrüs-

tung. Die Umgebungen und die Geschichte richten sich stark nach dem Film. So kommt es in Baustellen, Kanalisationssystemen oder Rangierbahnhöfen zu Schießereien. Sie müssen aber nicht alleine durch die dunklen Gassen schleichen, es gibt auch einen Multiplayermodus für bis zu vier Teilnehmer. (ao)

Hersteller: Barm! Ent/Ubisoft

Internet: www.barm4fun.com

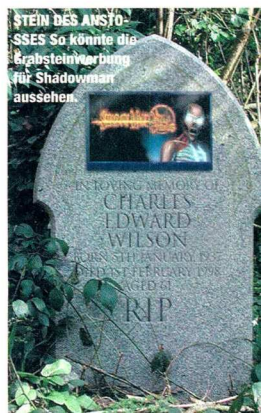
Termin: Ende 2002

Werbekampagne für Shadow Man

KURIOSSES Kein Aprilscherz: Acclaim will auf Grabsteinen werben.

Für ihren schwarzen Humor sind die Briten ja geradezu berüchtigt. Dazu passt die Marketing-Strategie, die sich Acclaim für ihr Action-Adventure *Shadow Man: Second Coming* ausgedacht hat: Auf Grabsteinen wollen die Engländer mit

dem Bild von Shadow Man für das Spiel werben. Dazu bitten sie Angehörige kürzlich Verstorbener, Kontakt mit der Softwarefirma aufzunehmen. Als Gegenleistung will sich Acclaim an den Begräbniskosten beteiligen. (ao)



David Beckham Soccer Twin Caliber

FUSSBALL ManUs Superstar kommt jetzt auch auf die PS2.

In England hasst oder liebt man ihn, dazwischen gibt es wenig. Hier zu Lande dürfte David Beckham weniger starke Gefühle auslösen. Trotzdem wird es wohl einige Fans geben, die *David Beckham Soccer* auch auf der PlayStation 2 spielen wollen. Neben Hunderten aktuellen Teams und zahlreichen Wettbewerben bietet das Spiel vor allem das „Training mit Beckham“. Hier zeigt Manchesters Star persönlich, wie man Ecken tritt,

passt, schießt oder Freistöße verwandelt. Mit diesen Fähigkeiten ausgestattet, kann es dann ins Stadion gehen, wo Sie klassische Begegnungen nachstellen können. Die englische Pressemitteilung wirbt etwa damit, dass Sie Englands berühmtes Qualifikationsspiel gegen Deutschland nacherleben können. Ob dazu hier jemand Lust hat? (ao)

Hersteller: Rage
Internet: www.rage.com
Termin: Ende Mai



WM Nationalspieler

RENNSPIEL Fußball-Simulation rechtzeitig zur Weltmeisterschaft

Fußball ist sowieso eine der beliebtesten Sportarten, die es gibt – im echten Leben wie auf der PlayStation 2. In Jahren mit Weltmeisterschaft gibt es noch einmal einen Aufschwung in der Popularität. Auch Ubi Soft springt auf den Zug mit auf und bringt mit *WM Nationalspieler* eine Fußballsimulation auf den Markt.

Entwickelt wird sie von ANCO. Als Werbepartner konnten die Publisher Bayern- und Nationalspieler Alexander Zickler gewinnen. Dessen virtuelles Alter Ego kann der Spieler dann von der Qualifikation bis ins Finale bringen. (ao)

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

ACTION Schießerei mit ungewöhnlicher Steuerung



Wenn sich ein Sheriff und ein brutaler Krimineller zum Kämpfen zusammentun, muss der Gegner sehr bedrohlich sein. In *Twin Caliber* von Rage ist es ein übler Kult, der Gesetzeshüter Fortman und Verbrecher Valdez zusammenschweißt. Gemeinsam wollen sie den Bösen den Garaus machen. Ein oder zwei Spieler lenken die beiden in Außenansicht über den Bildschirm, auch im Zweispielermodus

gibt es keine Splitscreen. Das Besondere ist aber die Steuerung: Beide Hauptcharaktere haben zwei Waffen in der Hand, die der Spieler mit dem Analogcontroller unabhängig voneinander bedienen kann. Neun verschiedene Waffen stehen dann zur Verfügung, um die zwölf Levels unbeschadet durchzustehen. (ao)

Hersteller: Rage
Internet: www.rage.com
Termin: November



INFO KURZ & KNAPP

NOCH MEHR FILME

Die Ankündigung von Videospielverfilmungen reißt nicht ab. Jetzt will Tecmo in Zusammenarbeit mit Mindfire Entertainment seine erfolgreiche Prügelserie *Dead or Alive* auf die Leinwand bringen.



INTELLIGENTES RENN Spiel

Empire Interactive will mit *Immersive Racer* ein Rennspiel mit einer sehr interessanten Gegner-KI auf den Markt bringen. Ihre Gegner sollen sich merken, wie Sie sich ihnen gegenüber benehmen und dann entsprechend darauf reagieren – sogar noch in späteren Rennen.

DOCH NICHT VERLOREN

Irrational Games' *The Lost* ist eine Zeit lang ohne Vorwarnung in der Versenkung verschwunden. Einen genauen Termin gibt es zwar immer noch nicht, aber zumindest ist es nicht ganz von der Bildfläche verschwunden und wird irgendwann in der zweiten Jahreshälfte erscheinen.

ABGEHO BEN

Hersteller Midway kündigt für den Sommer dieses Jahres *Fire Blade* an, ein actionreiches Helikopter-Flugspiel. Entwickelt wird der Titel von Kuju Entertainment, das schon mit Titeln wie *Eagle One: Harrier Attack* Erfahrung im Genre gesammelt hat.

MEHR ONLINE-ACTION

Sony's *Twisted Metal: Black* geht ins Netz. Das kontroverse Auto-Action-Spiel soll nun auch online-tauglich gemacht werden. Ob es im Gameplay überragend neues geben soll, ist noch nicht bekannt. Bisher sieht es einfach wie eine Online-Version des bereits erschienenen PS2-Titels aus.



KAPUZENMANN Hm, die Zusammensetzung von „Hood“ und „Lum“ dürfte im Rayman-Universum eine ganz neue Bedeutung bekommen ...

Rayman 3 Hoodlum Havoc

JUMP & RUN Held Rayman startet wieder durch!

Nach zwei vor Einfallsreichtum sprühenden Abenteuern, die noch jetzt zu den Genre-Referenzen zählen, steht dem rundlichen Videospielehelden ein neues, angeblich noch bizarreres Unterfangen bevor. Über die Story schweigt sich Ubi Soft noch aus; allerdings soll es ein neues Arcade-Kampfsystem mit taktischen Elementen geben. Natürlich will man Raymans farbenfrohe 3D-Welt auch technisch auf den neuesten Stand bringen; die Optik der ersten Screenshots erinnert jedoch insgesamt noch stark an den Stil des Vorgängers – Und das ist gut so! (ses)

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

XIII

EGO-SHOOTER Lizenzierte Baller-Action im ungewöhnlichen Comic-Look.

Nach dem skurrilen *Evil Twin* beweist Ubi Soft ein weiteres Mal Mut zu ausgefallenen Grafikstilmitteln: Für Anfang 2003 planen die Franzosen die Veröffentlichung eines virtuellen Comics nach den Werken des belgischen Autors Jean Van Hamme, wobei der Zeichenstil der Vorlage mithilfe von Cel-Shading-Technik eingefangen werden soll – gerade in einem Ego-Shooter dürfte dieser Look besonders exotisch wirken! Eine verbesserte Unreal-Engine soll saubere Animationen und Texturen bei hoher Framerate garantieren, spielerisch ver-

spricht Ubi Soft „ein ausgewogenes Gleichgewicht zwischen Action und dem Lösen von Rätseln“, „ungeahnte Interaktivität und Freiheit“ sowie diverse

Multiplayer-Modi für bis zu vier Spieler. (ses)

Hersteller: Ubisoft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 1. Quartal 2003

BILDERBUCH Story und Grafikstil beruhen auf den Comics von Jean Van Hamme.



TOPFIT

Eines ist sicher: Rayman kommt auch diesmal wieder ins Schwitzen!



GUT GEFEDERT Vom Schlammbett bis zum Kopfsteinpflaster müssen die Wagen einiges aushalten.

Master Rallye

RENNSPIEL Immer der Stoßstange nach!

Unter der Lizenz der gleichnamigen Renn-Veranstaltung schickt Sie Microids über weitläufige Offroad-Pisten in sieben europäischen und asiatischen Ländern. Die uns vorliegenden PC-Screenshots machen zwar grafisch nur eine mittelmäßige Figur, dafür wird der Titel spielerisch einiges zu bieten haben. Anstatt mit Ihrem Fahrzeug wie gewohnt über wenige Meter breite Pisten zu rattern, haben Sie bei *Master Rallye*

nämlich die Möglichkeit, Abkürzungen mitten durchs Gelände auszutüfteln. So ist der Gesamtumfang der hinderisreichen Rennstrecken auch nicht in Kilometern, sondern in 400 Quadratkilometern angegeben. Doch Vorsicht: Auch die CPU-Fahrer sollen sich als äußerst abenteuerlustig erweisen. (ses)

Hersteller: Microids

Internet: www.master-rallye-game.com

Termin: Ende 2002

Silent Scope 3

ACTION Gesucht: Kühle Köpfe und ruhige Finger

In Konamis Scharfschützen-Missionen kommt es vor allem auf eines an: Unter Zeitdruck die Nerven zu behalten; auch wenn es den Spieler diesmal in recht ungewöhnliche Situationen versetzt. So müssen Sie diesmal versuchen, Ihre CPU-Gegner unter anderem unter Wasser, auf einem Kreuzfahrt-

schiff und auf einem Paraglider ins Fadenkreuz zu bekommen. Einen erhöhten Wiederspiel-Reiz sollen diverse Spielverzweigungen garantieren, an deren Ende Sie auch unterschiedliche Ausgänge erwarten. (ses)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami-europe.com

Termin: 4. Quartal

FRONTAL Einen wendigen Helikopter vom Himmel zu holen, ist gar nicht so leicht.



Everblue

ADVENTURE Spannende Untersee-Schatzsuche mit Capcom

Nach *Street Fighter EX3* lassen es die Entwickler von Arika etwas ruhiger angehen und entführen Sie in der Rolle des Tauchers Leonardo in die Tiefen des Ozeans. Mithilfe der Küstenbewohner machen Sie sich auf die Suche nach sagenumwobenen Schätzen und verdienen sich mittels Nebenquests oder Unterwasser-Fotografie das nötige Kleingeld für neue Tauchausrüstung. Ein Freischwimm-Modus bietet Gelegenheit zu gemütlichem „Sightseeing“ auf dem Meeresboden. Dichte Atmosphäre und eine möglichst glaubwürdige Umsetzung des Scuba-diving-Sports sind bei diesem ungewöhnlichen Adventure natürlich das A und O. (ses)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.com

Termin: 3. Mai



TITANIC Mithilfe von Scheinwerfern erforschen Sie versunkene Schiffe.



MEERESSPAZIERGANG Gelungene Fisch-Portraits können Sie an die Dorfbewohner verschern.

GEWINNSPIEL

Resident Evil: Die Umbrella Verschwörung

Eine gute Nachricht für alle *Resident Evil*- und Zombiefilm-Fans: Seit Mitte März läuft *Resident Evil – Der Film* auch in Deutschland. In den USA konnte sich der Film auf Anhieb auf Platz 2 der Kinocharts etablieren. Zusammen mit Constantin Film verlieren wir deshalb zehnmal den Roman *Resident Evil: Die Umbrella Verschwörung*, den ersten einer Reihe von Romanen, die auf dem Videospiel basieren. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns bitte folgende Frage:

Welche Stadt dient als Kulisse für die Resident-Evil-Spiele und den Film?



DER PREIS IST HEISS Mit etwas Glück können Sie einen von zehn *Resident-Evil*-Romanen gewinnen.

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schreiben Sie uns eine **Postkarte mit dem Lösungswort** an **Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Resident Evil, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahmechluss ist der 30. April 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Constantin Film und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfalle.

JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

berichtet.

GT 4 im Anmarsch

Am 9. März präsentierte *Gran Turismo*-Produzent Kazunori Yamauchi im Toyota Auto Show-room in Tokio eine Special Edition von *GT Concept*. Diese neue Version kann nur dort gespielt werden und beinhaltet ausschließlich Toyotas. Während der Präsentation ließ Kazunori verlauten, dass *GT 4* vollkommen internetfähig sein werde. In dem neuesten Ableger der Serie könne man neue Autos und Autoteile downloaden und online gegen andere Spieler antreten. Polyphony hat mit der Entwicklung bereits begonnen, aber zwei Jahre wird man sich wohl noch gedulden müssen.

INFO KURZ & KNAPP

DISNEY GOLF

Bei Capcoms angekündigtem Golf-Spiel *Disney Golf Classics* handelt es sich nicht um eine Simulation, sondern eher um ein Spiel à la *Everybody's Golf* mit Disney-Charakteren. Der Titel soll in Japan am 30. Mai erscheinen.

VERSCHIEBUNG

Squares Baseball-Titel *Japan vs. US Professional Baseball* kommt jetzt erst im April anstatt im März.

JAPAN VERKAUFSCHARTS

- | | |
|--------------------------------|-------|
| 1. Xenosaga Episode 1 | PS2 |
| 2. Idadaki Street 3 | PS2 |
| 3. Prince of Tennis | PSone |
| 4. Kanon | PS2 |
| 5. Haruka: Romance of Eternity | PS2 |
| 6. Samurai | PS2 |
| 7. Sangokushi Senki | PS2 |
| 8. Virtua Fighter 4 | PS2 |
| 9. Grandia 2 | PS2 |
| 10. Shin Sangoku Musou 2 | PS2 |



BLICKFANG Die Zwischensequenzen sehen wirklich gut aus.

Galerians: Ash

ACTION-ADVENTURE Der Held mit den Psycho-Kräften ist wieder da!

Das Spiel, das vor circa zwei Jahren auf der PSone für viel Aufregung sorgte (89% in der *PLAYZONE*), bekommt endlich einen Nachfolger spendiert. Die neuen PS2-Abenteuer von Rion spielen etwa sechs Jahre nach den Geschehnissen von *Galerians*. Während über die Story noch nicht allzu viel bekannt ist, lässt sich anhand der kürzlich in Japan erschienenen Demo schon sagen, dass das Spielprinzip ziemlich ähnlich sein wird. Sie durchstreifen mit Rion weitläufige Levels, lösen knifflige Rätsel und erledigen jede Menge Gegner. Letzteres geschieht mithilfe von allerlei Psycho-Kräften, die

es dem Protagonisten ermöglichen, Feuerbälle zu werfen, Schockwellen auszusenden oder Feinde durch die Gegend zu schleudern. Wie im ersten Teil müssen verschiedene Arten von bewusstseinsweiternden Drogen gefunden werden, um die Psychokräfte wieder aufzufrischen und Rions Gesundheit wiederherzustellen. *Galerians: Ash* wird am 25. April in Japan erscheinen. Parallel dazu wird ein drei DVDs umfassender Trickfilm mit dem Namen *Galerians: Rion* erscheinen. (wf)

Hersteller: Enterbrain

Internet: www.enterbrain.co.jp

Termin: 25. April



FEUER FREI Kämpfe lassen sich wieder einmal nicht vermeiden.



Winning Eleven 6

FUSSBALL Die traditionsreiche Serie geht in die nächste Runde!



DETAILLIERT Die Spielermodelle sehen wirklich erstklassig aus.

Der Name *Winning Eleven* sagt Ihnen nichts? Kein Problem, muss er auch nicht, da die Fußballspiele der beliebten Konami-Serie in Deutschland unter dem Label *Pro Evolution Soccer* erscheinen. Der neueste japanische Ableger wird neben verbesserter Grafik und flüssigeren Animationen auch alle aktuellen Daten der integrierten Nationalteams enthalten. Diesmal spielt auch die Fitness der Fußballer eine große Rolle. Dazu

kommen noch einige spezielle Fähigkeiten, die herausragende Kicker von ihren Team-Kollegen abheben, z. B. große Übersicht, erstklassiges Zweikampfverhalten usw. Da *Winning Eleven 6* erst am 25. April in Japan erscheint, werden Sie wohl noch zwei Ausgaben warten müssen, bis wir das Game ausführlich vorstellen können. (wf)

Hersteller: KCET

Internet: www.konamityo.com

Termin: 25. April

Final-Fantasy-XI-Online-Preise

ROLLENSPIEL Das Online-RPG wird nun doch teurer als gedacht.

Im Mai ist es so weit: Mit *Final Fantasy XI* kommt in Japan das erste Online-Rollenspiel auf die PlayStation 2. Jetzt hat Entwickler Square die Preisstruktur für die Netzdienste bekannt gegeben. Die monatliche Gebühr beträgt 1.280 Yen (ca. 11 Euro). Allerdings erlaubt diese Gebühr lediglich das Spielen mit einem einzigen Charakter. Wer mehr als eine Figur steuern will, zahlt noch einmal 100 Yen pro Monat. Das sind zwar nur knapp

85 Cent, doch für Spieler, die eine ganze Armee von Charakteren haben wollen, summiert sich das. Gleichzeitig hat Square eine offizielle Liste von Zubehör veröffentlicht, das mit dem Spiel kompatibel ist. Neben der obligatorischen Festplatte und diversen Modems von Drittherstellern sind auch USB-Mäuse und Keyboards dabei. (ao)

Hersteller: Square

Internet: www.squaresoft.co.jp

Termin: Mai



SURFPASS Der Logicool NetPlay Controller ist mit Final Fantasy XI kompatibel.

Aerodancing 4

ACTION Flugpark für Actionfreunde

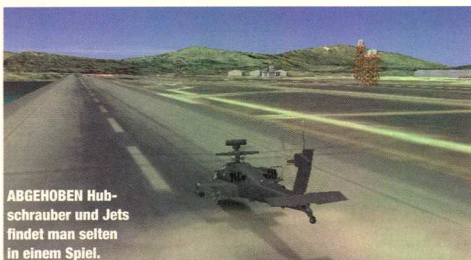
Die Titel der *Aerodancing*-Reihe, die früher einmal *Aero-Wings* hieß, waren ursprünglich allesamt Stuntflieger-Spiele, bei denen riskante Flugmanöver mit Militärmaschinen ausgeführt werden mussten. Von Teil zu Teil verschob sich dann der Schwerpunkt immer weiter in Richtung Luftkampf. Und der vierte Ableger wird nun aller Wahrscheinlichkeit

nach ein reines Luftkampfspiel. Mehrere verschiedene Jets stehen zur Verfügung, genauso wie einige Hubschrauber. Besonders auffällig ist im Moment die spektakuläre Grafik. Bleibt nur zu hoffen, dass das fertige Spiel genauso aussieht. (phr)

Hersteller: Sega

Internet: www.sega.com

Termin: Nicht bekannt



ABGEHOSEN Hubschrauber und Jets findet man selten in einem Spiel.



SCHRÄGLAGE Die Bodentexturen sehen einen Tick zu gut aus.

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Alpine Racer 3	Rennspiel	März
Kingdom Hearts	Rollenspiel	28. März
Onimusha 2	Action-Adventure	7. März
Project Arms	Action	28. März
Rescue Helicopter Air Ranger 2	Action	28. März
Tekken 4	Beat 'em Up	28. März
Wangan Midnight	Rennspiel	28. März
Wild Arms Advanced 3rd	Rollenspiel	14. März

Erscheint demnächst

Galerians: Ash	Action-Adventure	April
Ridge Racer 6	Rennspiel	November
Soul Calibur 2	Beat 'em Up	August
Suikoden III	Rollenspiel	Juli
Winning Eleven 6	Fußball	25. April
Final Fantasy XI	Online-Rollenspiel	16. Mai
Live World Soccer 2002	Fußball	16. Mai
Kengo 2	Action	25. April
Gundam Revolutionary War ...	Action	2. Mai
Underwater Unit	Action	2. Mai
Dance Dance Revolution Max	Musikspiel	16. Mai



USA NEWS

INFO KURZ & KNAPP

KOPFGELD

LucasArts hat einen neuen *Star Wars*-Action-Titel zu *Episode II* angekündigt. Bei *Star Wars Bounty Hunter* schlüpfen Sie in die mandolorische Rüstung von Jango Fett, dem Vater des berühmten Boba Fett. In Third-Person-Perspektive dürfen Sie sich dann in 18 Levels auf die Jagd nach dem Abschaum des Universums machen. Den einzigen bisher existierenden Trailer gibt es in einer versteckten Bonus-Sektion von *Jedi Starfighter* zu sehen.

.hack IN USA

Das innovative Bandai-Rollenspiel *.hack* wurde jetzt auch für die USA angekündigt. Wann genau es dieses Jahr erscheinen soll, ist noch nicht klar. Es wird auf jeden Fall auf der diesjährigen E3 in Los Angeles zu sehen sein.

NEUES TRIO BEKANNT

Midway kündigt kürzlich drei weitere Charaktere für die Kämpfer-Riege von *Mortal Kombat: Deadly Alliance* an. Blind Kensch, Malvado und Drahmin heißen die Charaktere, die es mit den Altstars aufnehmen wollen.

ROCKSTAR MAL 2

Der schottische Entwickler DMA Design (*GTA*-Serie) firmiert ab sofort unter dem Namen Rockstar Studios. Damit folgen sie namentlich ihrem Hersteller Rockstar Games.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. GTA III	PS2
2. Final Fantasy X	PS2
3. NBA 2K2	PS2
4. Madden NFL 2002	PS2
5. Indiziert	PS2
6. Metal Gear Solid 2	PS2
7. Bond: Agent Under Fire	PS2
8. March Madness 2002	PS2
9. Gran Turismo 3: A-spec	PS2
10. Ace Combat 04	PS2



ABGEZOGEN Müssen schon Unbeteiligte neutralisiert werden, sollten Sie diese auch verschwinden lassen.



ZURÜCK Eigentlich wollte Rieper nie wieder eine Waffe anfassen.

Hitman 2: Silent Assassin

ACTION-ADVENTURE Keiner sieht Sie, keiner hört Sie und gleich ist keiner mehr da.

Tobias Rieper hat bereits eine Menge hinter sich. Der Vertragskiller stammt aus dem Gen-Labor einer Geheimorganisation. Als diese durch interne Streitigkeiten zerfällt, gerät er zwischen die Fronten und muss sich letztendlich selbst seinem Schöpfer entgegensetzen. Der erste *Hitman*-Teil kam leider nur für den PC heraus, doch nun soll wenigstens der Nachfolger auf der Konsole erscheinen. Bei

Hitman 2: Silent Assassin wird Rieper, der den Job schon aufgegeben hat, von der Mafia reaktiviert, während gleichzeitig ein Unbekannter auf ihn einen Killer ansetzt. Was folgt, sind erneut gefährliche Einsätze, bei denen die Zielperson ausspioniert und der Zugriff perfekt geplant werden muss, um dann mit einem Schuss den Auftrag erfolgreich zu beenden. Dafür stehen nun noch mehr

Waffen, Verkleidungen sowie Hilfsmittel zur Verfügung, um in den deutlich größeren und belebteren Einsatzgebieten lautlos und unsichtbar auf die perfekte Gelegenheit zu lauern. Die Reise führt dieses Mal nach St. Petersburg genauso wie nach Sizilien, Japan und Malaysia. (phr)

Hersteller: Eidos

Internet: <http://www.hitman2.com>

Termin: Mitte 2002 (USA)



ANGEPASST Wie schon im ersten Teil müssen Sie in den verschiedensten Verkleidungen auftreten.

Lethal Skies

ACTION Mit einem von neun Fliegern in allen Himmeln



Als aufstrebender Pilot steigen Sie bei *Lethal Skies* in das Cockpit eines hochgerüsteten Jagdfliegers und sichern den Himmel überall auf der Welt. Im Spiel stehen neun Maschinen zur Verfügung, von denen nur sieben ein reales Vorbild haben. Prinzipiell wird mehr Wert auf schnelle Action gelegt als auf eine authentische Flugfah-

rung. Die Kampfgebiete sind recht ansprechend gestaltet und auch die Gegner können sich sehen lassen, wobei besonders die größeren Objekte wie Flugzeugträger und Schlachtschiffe einen guten Eindruck machen. (p hr)

Entwickler: Sammy Entertainment

Internet: www.sammyusa.com

Termin: April (USA)

Blood Rayne

ACTION Action-Spektakel im Mosaikverfahren

Wenn schon eine sinnlose Hintergrundgeschichte, dann aber so richtig. Das dachten wohl auch die Jungs vom Entwicklerstudio Terminal Reality und lassen bei *Blood Rayne* die namensgebende Heldin, eine Halbvampirin (nur einen Reißzahn?) gegen üble Nazi-Scheren ins Feld ziehen. Sie steuern das latexverpackte Killerweibchen dabei aus der Perspektive einer dritten Person und kämp-

fen sich mit großen Schusswaffen, einem gesunden Appetit auf Blut und exzellent umgesetzten Vampirfähigkeiten durch die abwechslungsreichen Levels. Das superschnelle Gameplay dürfte dabei zusätzlich für einige ordentliche Adrenalinschübe vor der Konsole sorgen. (p hr)

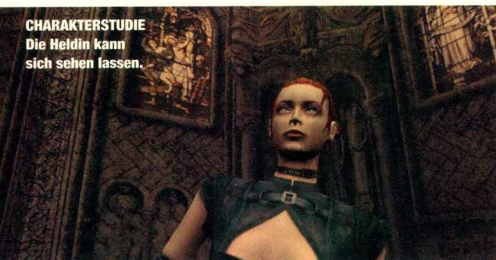
Hersteller: Terminal Reality

Internet: www.majesto.com

Termin: Frühjahr (USA)

CHARAKTERSTUDIE

Die Heldin kann sich sehen lassen.



Darkblack

ADVENTURE Silent Hill im Weltraum

Auf einem fernen unwirtlichen Planeten tummeln sich Menschen fressende Aliens und natürlich Sie, ein Mensch. Nebenbei suchen Sie nicht nur nach dem Ursprung der Bedrohung und einem Weg, die Viecher wieder loszuwerden, sondern müssen auch Ihre eigene Herkunft klären. Das geschieht meist über Puzzle-Elemente und das Zusammenspiel

mit anderen gestrandeten Charakteren. Immer wieder gibt es daneben noch Zwischensequenzen, in denen Vergangenheit und Zukunft weiter erklärt werden. Als besonderes Highlight unterstützt das Spiel durchgängig 5.1. Surround Sound. (p hr)

Entwickler: Darkblack

Internet: Nicht bekannt

Termin: Mitte 2002 (USA)



WINKEWINKE Der Schatten verrät die wahre Natur des Mädchens.

AUSWEG Nun ist alles zu spät.



USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Fatal Frame	Action-Adventure	05. März
Triple Play Baseball 2002	Sport	12. März
King's Field – The Ancient City	Rollenspiel	26. März
Savage Skies	Action	29. März

Erscheint demnächst

Lethal Skies	Action	16. April
Spiderman: The Movie	Action	16. April
Test Drive	Rennspiel	30. April
Britney's Dance Beat	Musikspiel	07. Mai

Das Kult-Spiel – jetzt für die PS2



PC Action/Adventure Game of the Year, Innovation in
Computer Gaming > **ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS & SCIENCES**

PC Game of the Year > **BAFTA**

Daily Radar Game of the Year, Readers Game of the Year, Best
PC Game, Readers PC Game of the Year > **DAILY RADAR**

PC Game of the Year, Germany > **ECTS**

Best Game; Best Action Game > **ETAINA EUROPE ENTERTAINMENT AWARDS**

Excellence in Game Design, Spotlight Award for Innovation
> **GAME DEVELOPERS CHOICE AWARD SPOTLIGHT AWARDS**

Best Single Player Game, Reader's Choice Award for Best Story
> **GAMERS.COM**

Best Action Game of the Year > **GAMES MAGAZINE**

Game of the Year > **PC GAMER**

Game of the Year, Best Use of Sound, Best Developer > **PC ZONE**



IX

DEUS EX



PlayStation®2

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

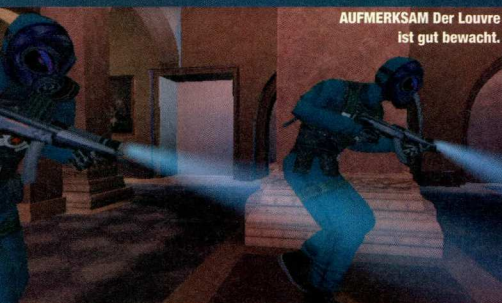
ANGESPIELT **TOMB RAIDER**

ABGEGUCKT
Den Blick um
die Ecke hat
Lara von Solid
Snake.

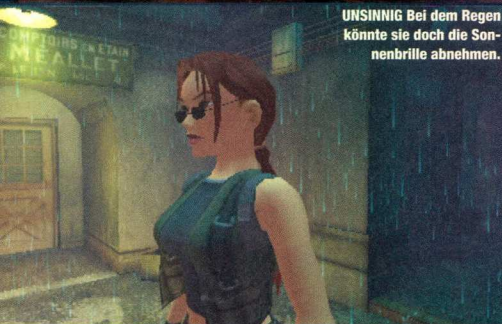
Tomb Raider

The Angel of Darkness

Lara kehrt zurück! Diesmal bringt
sie Verstärkung mit, es gibt einen
zweiten spielbaren Charakter.



AUFMERKSAM Der Louvre ist gut bewacht.



UNSINNIG Bei dem Regen könnte sie doch die Sonnenbrille abnehmen.

Ganz still ist es nie gewesen um die streitbare Archäologin mit der Traumfigur. Obwohl Lara Croft schon seit fast anderthalb Jahren nicht mehr auf ihrem angestammten Platz – der PlayStation – zu sehen war, schaffte sie es auch in der Zwischenzeit in aller Munde zu bleiben. Dafür sorgte allein schon der Film. Der fiel bei der Kritik zwar durch, dem Publikum machte das aber wenig aus, es strömte trotz allem in Massen in die Kinos. Jetzt will Lara auch auf ihrem angestammten Terrain wieder Boden gutmachen. Erstmals finden ihre Abenteuer exklusiv auf der PlayStation 2 statt. Im Herbst ist es so weit, mit *Tomb Raider: The Angel of Darkness* kommt der sechste Teil der Spielesaga auf den Markt. Viele Informationen gab es bisher nicht zu dem Titel, die Entwickler bei Core Design rückten nicht viel heraus. Von einem Besuch in deren Studios bei Nottingham brachten wir jetzt exklusive Informationen und Material mit.

STADT DER LIEBE

Die Entwickler setzen auch bei Laras neuem Abenteuer auf

Bewährtes, mischen es aber mit einigen neuen Elementen. Revolutionär ist dabei sicherlich, dass Lara nicht alleine im Mittelpunkt des Interesses steht. Es gibt einen zweiten spielbaren Charakter: Kurtis Trent greift der Protagonistin unter die Arme. Das hat die diesmal auch nötig, wird ihr doch übel mitgespielt. Jemand muss Lara verleumdet haben, denn ohne dass sie etwas Böses getan hätte, ist auf einmal die Polizei hinter ihr her. Dabei hat es relativ harmlos angefangen. Ein Anruf von Werner von Croy, ihrem alten Mentor, reißt Lara aus ihrem Einsiedlerleben auf ihrem Anwesen und führt sie nach Paris. Der alte Archäologe klang sehr verzweifelt bei seinem Hilferuf. Dazu scheint er auch allen Grund gehabt zu haben, die Ereignisse nehmen eine böse Wendung: Eines Morgens wacht Lara in einem Apartment auf. Die blutüberströmte Leiche von Croy liegt neben ihr, die Wände sind mit merkwürdigen Symbolen und Runen beschmiert. Dumm nur, dass Lara sich selber nicht mehr an die vorherige Nacht erinnern kann. Sie flieht durchs Fenster und macht sich dadurch natürlich verdächtig.

INFO DIE VORGÄNGERSPIELE

Action im Fünferpack

Kaum eine Computerspielefigur ist so bekannt wie Lara Croft. Seit sie 1996 erstmals auf PC und PlayStation auftrat, gewann sie jährlich neue Fans.

Das lag sicher nicht nur an der Hauptfigur, obwohl diese auch viel zur Popularität der Serie beigetragen hat. In der vorwiegend männlichen Spielergemeinde kommt so eine vollbusige Heldin mit Wespentaille eben besonders gut an. Ein Großteil des Erfolges ist aber auch dem Spielkonzept selbst zu verdanken. Der erste Teil war zu der damaligen Zeit tatsächlich noch innovativ: Ein Action-Adventure mit riesigen dreidimensionalen Umgebungen, das neben Denkvermögen auch Geschicklichkeit und eine ruhige Hand beim Schießen verlangt. Zusammengehalten wird das Ganze von einer spannenden Geschichte, die Lara durch eine vergessene Welt voller Saurier nach Atlantis führt. Nach dem glücklichen Ende war eine Fortsetzung nur eine Frage der Zeit. Und die kam schnell: Ein Jahr später machte sich Lara auf an die Chinesische Mauer, um den Dolch von Xian zu finden, der ewiges Leben verspricht. Am Spielkonzept hat sich wenig geändert. Zwar kann die Protagonistin einige neue Bewegungen und die Umgebungen sind noch größer und verzweigter. Sonst bleibt aber alles gleich. So ist es auch im dritten Teil. Allerdings sind hier die Levels so groß, dass es manchmal schon unübersichtlich und frustrierend sein kann. „Back to the roots“ heißt es dann im vierten Teil: Ägypten ist Schauplatz des wieder etwas übersichtlicheren Abenteuers. An dessen Ende wird Lara von einer einstürzenden Pyramide begraben. Ob sie das überlebt, ist immer noch nicht geklärt. Mit diesem Dilemma geht der unterschätzte fünfte Teil recht clever um: In Rückblenden werden ältere Abenteuer der Archäologin erzählt. Dabei hat sich erstmals sogar etwas am Gameplay geändert. Es gibt einen Abschnitt, in dem sich Lara ganz ohne Waffen durchschlagen muss. Für die Serie geradezu revolutionär ist aber die Mission, in der sie unbemerkt ein Hochhaus infiltrieren muss. In schönster Solid-Snake-Manier schleicht sie sich da an Wachen vorbei und umgeht Sicherheitssysteme.



TOLLWEIT Im ersten Teil von Tomb Raider springen wilde Hunde herum.

LUFTANGRIFF In Tomb Raider II gibt es gefährliche Vögel.



SPRUNGHAFT Tomb Raider III – The Adventures of Lara Croft war der erste Teil mit Untertiteln.



KINDISCH In Tomb Raider IV: The Last Revelation tritt Lara als Jugendliche auf.



HAUTENG Der Catsuit steht Lara in Tomb Raider – Die Chronik sehr gut.

INFO DER FILM

Indiana Jane

Längst ist *Tomb Raider* Popkultur. Kein Wunder, dass Hollywood auf den Stoff aufmerksam wurde.

Statt eines neuen Spiels gab es dann im vergangenen Jahr einen Film. Angelina Jolie verkörpert die sexy Archäologin darin mit Haut und Haaren. Fast könnte man sagen, sie ist das Beste an dem Film. Die Handlung ist dann doch etwas konstruiert und an vielen Stellen unlogisch. Die Jagd nach Artefakten steht auch bei dem Film im Vordergrund: Lara sucht nach zwei Hälften eines geheimnisvollen Dreiecks, die bei einer bestimmten Planetenkonstellation Macht über die Zeit gewähren. Da diese Macht den Tod des Vaters rückgängig machen könnte und die Planetenkonstellation in Kürze eintreten wird, macht sie sich auf nach Kambodscha, wo ein Teil des Dreiecks zu finden sein soll. Kompliziert wird das Ganze durch einen Geheimbund, der ebenfalls hinter dem Artefakt her ist. Bis zum besonders unlogischen Showdown gibt es jede Menge Gelegenheiten für Action und wippende Brüste. Nicht zuletzt deswegen war der Film ein beträchtlicher Erfolg. Gerade ist er auch auf DVD erschienen, in einer ganz besonderen Ausgabe: Drei DVDs sind enthalten, ein 100-minütiges Making-of ist dabei und das PC-Spiel *Tomb Raider – Die Chronik*.



ABGEHÄRTET

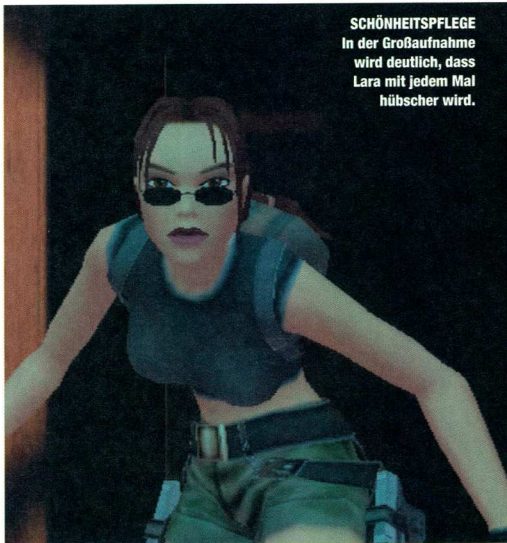
Auch in der sibirischen Kälte reicht Lara ein T-Shirt aus.



SCHMOLLMUND
Angelina Jolie konnte als Lara Croft schon rein äußerlich überzeugen.



SCHÖNHEITSPFLEGE
In der Großaufnahme wird deutlich, dass Lara mit jedem Mal hübscher wird.



Bald ist ihr nicht nur die Polizei auf den Fersen, sondern halb Frankreich. Alle halten sie für die Schuldige an einem grausamen Ritualmord. Auch der Spieler wird im Dunkeln gelassen. Was wirklich passiert ist, muss er im Verlauf des Spiels erst herausfinden. Dabei stößt er auf eine geheimnisvolle Organisation. Deren Chef, ein Mensch namens Eckhardt, hatte von Croy mit der Suche nach einem alten Bild beauftragt. Lara findet schnell heraus, dass es fünf davon gibt – die so genannten „Obscura“-Gemälde.

Wer alle besitzt, hat Macht über die Nefline, eine mysteriöse Rasse übermenschlicher Wesen. Natürlich macht sich die Protagonistin auf, die Bilder vor Eckhardt zu finden. Das endet in Paris mit einem spektakulären Einbruch in den Louvre. Von dort aus geht es weiter nach Prag. Immer wieder begegnet Lara auf ihrer Suche einem merkwürdigen Charakter, der anscheinend ähnliche Ziele verfolgt: Kurtis Trent. Das nervte daran: Er ist ihr immer einen Schritt voraus. Schließlich raufen sich die beiden aber



VOR ORT in den Studios von Core Design wird fleißig am neuen Tomb-Raider-Teil gearbeitet.





ERTAPPT Die Wachen haben bemerkt, dass jemand vor dem Bildschirm sitzt.

doch zusammen und beschließen, gemeinsame Sache zu machen. Von da an übernimmt der Spieler Kurtis in einem actionreichen Finale.

MUSKELTRAINING

Das traditionelle *Tomb Raider*-Gameplay wurde dabei um einige Elemente erweitert. Lara kann wie immer springen und klettern, schießen, Schalter und Wege suchen. Auch hierbei gibt es schon neue Bewegungsmöglichkeiten. Wenn die Heldin etwa eine Leiter hinaufklettert, kann sie sich rückwärts fallen

lassen und hängt dann an den Beinen kopfüber von den Sprossen. In dieser Position ist sie sogar fähig zu schießen wie im Actionfilm.

Ganz neu sind die Rollenspiel-Elemente. Wenn der Spieler bestimmte Aktionen ausführt, verdient er sich Erfahrungspunkte. Die kann er dann auf fünf verschiedene Teile von Laras Körper verteilen. Ein Schelm, wer Böses dabei denkt. Gemeint sind natürlich Arme, Beine, Muskeln eben, die sich durch Training aufbauen. Je mehr Kraft sie dann in den Bei-

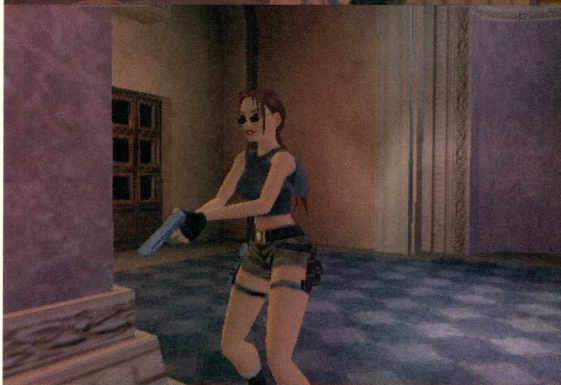


TOLLPATSCH Das sieht so aus, als stolpere die Heldin gerade.



ÜBERRASCHUNGSANGRIFF
Hinter einer Ecke stürmt Lara aus ihrer Deckung hervor und schießt auf die Wachen.

ANGESPIELT **TOMB RAIDER**



INFO INTERVIEW MIT ADRIAN SMITH, OPERATIONS DIRECTOR BEI CORE DESIGN

„Lara rettet diesmal nicht die Welt.“

Bei einem exklusiven Pressegespräch in den Core Design Studios gab uns der Mitbegründer des legendären Entwicklerteams Auskunft über die Entstehung von *Tomb Raider – The Angel of Darkness*.

PLAYZONE: Mittlerweile ist Lara Croft ja ein Markenartikel, nicht zuletzt durch den Film und die fünf Spiele. Kann man da den Charakter überhaupt noch weiterentwickeln?

Adrian Smith: Lara war ja auch in der Spielwelt immer berühmt. Die Leute erkennen sie auf der Straße, sie ist eine kleinere Berühmtheit, eine Art Indiana-Jones-Typ. Sie ist die ganze Zeit immer Tempel und Gräber plündern gegangen, aber am Ende des Tages ist sie das gute Mädchen von nebenan. Das wollten wir anders machen, aber nicht so anders, dass die *Tomb Raider*-Fans abgeschreckt werden. Nicht dass die sagen: „Das ist kein *Tomb Raider*-Spiel.“ Also haben wir uns hingestellt und lange darüber nachgedacht.

PLAYZONE: Und was ist dabei herausgekommen?

Adrian Smith: Bei den vorherigen Spielen haben wir immer so getan, als gäbe es danach keine Fortsetzungen mehr. Nach *Tomb Raider 5* dachten wir zum Beispiel, wir machen nie wieder ein *Tomb Raider*-Spiel. Deshalb mussten wir die Geschichte neu erfinden und die Charaktere zurückbringen und das ging sehr gut. Aber diesmal dachten wir: Lasst uns annehmen, dass wir eine zweite und dritte und vierte Version dieses Spiels herausbringen. Und das bedeutet, dass sich die Geschichte, die wir entwickelt haben, durch all diese Spiele hindurchzieht. Zwar hat die Handlung in *The Angel of Darkness* ein abgeschlossenes Ende, aber ganz abgeschlossen ist sie nicht.

PLAYZONE: Das klingt ganz schön kompliziert. Wie kann man da den Überblick behalten?

Adrian Smith: Wir haben einfach ein *Tomb Raider*-Buch geschrieben, und wenn Sie so

wollen, besteht das erste Next-Generation-Spiel aus den ersten zehn Kapiteln. Das zweite Spiel beginnt mit Kapitel 11 und so weiter. Das war was ganz anderes für uns, wir mussten uns keine Gedanken über ein abgeschlossenes Ende machen oder wie Lara schon wieder die Welt retten kann. Am Ende dieses Spiels rettet Lara nicht die Welt. Das Ende könnte man eher als Cliffhanger bezeichnen. Unsere Absicht mit diesem Spiel ist, viele neue Türen zu öffnen, viele neue Charaktere einzuführen. Lara wird eine Menge neue Informationen sammeln, die für dieses Abenteuer noch keine Relevanz haben.

PLAYZONE: Es gibt also eine Handlung, die sich über mehrere Teile hinwegzieht. Wie wird sich das zusammenfügen?

Adrian Smith: Am besten könnte ich das beschreiben, indem ich es mit *Akte X* vergleiche: Jede Episode steht für sich. Trotzdem ist jede Episode ein Teil eines größeren Ganzen, das niemals in einer einzigen Episode ganz aufgeklärt wird. Und so ist das auch mit diesem *Tomb Raider*. Lara ist in irgendetwas verwickelt, aber sie wird es nicht in diesem Abenteuer auflösen. Das war eine ganz bewusste Entscheidung: Wir haben uns stark auf die gesamte Geschichte konzentriert und auf die Dinge, die dahinter stecken.

PLAYZONE: *Tomb Raider* hat ja eine riesige Fangemeinde, die nach dem vierten Teil Lara für tot hält. Wie erklären Sie denen, dass sie plötzlich wieder auftaucht?

Adrian Smith: In *The Last Revelation* ging Lara verschollen, man vermutete, sie sei tot. Das war sie offensichtlich nicht, offenbar hat sie es geschafft, sich aus dem Tempel zu befreien. Danach führte sie ein komplett



anderes Leben, die Erfahrung mit dem zusammenstürzenden Tempel hat sie verändert. Lara kam raus und dachte: „Vielleicht ist Tempelplündern doch nicht so wichtig, vielleicht will ich sesshaft werden und Familie haben.“ Wir hatten viele verschiedene Ideen: Vielleicht kommt sie zurück und kommt mit dem Leben nicht mehr zurecht, vielleicht verfällt sie dem Alkohol. Mit so Sachen haben wir rumgespielt, aber nichts davon tatsächlich verwirklicht. Aber sie hatte diese Erfahrung, die ihr Leben verändert hat: Sie hat sich vom Tempelplündern abgewendet und ist zurück nach England gekommen und fast zur Einsiedlerin geworden. Aber in diesem Spiel findet der Spieler nie heraus, was sie zwischen *The Last Revelation* und diesem Abenteuer gemacht hat.

PLAYZONE: In *The Angel of Darkness* tritt erstmals ein zweiter spielbarer Charakter auf. Was ist Kurtis für ein Mensch?

Adrian Smith: Kurtis war für uns ein sehr aufreger Charakter, er hat eine lange Geschichte hinter sich. Manche haben ihn schon als möglichen Liebespartner für Lara gesehen – wir nicht. Es gibt keine Liebesgeschichte zwischen ihm und Lara in diesem Spiel. Er ist ein Charakter, der fast ein Ärgernis für Lara ist: Er ist immer da, hat immer etwas, dass sie haben will. Er ist ganz anders als sie, mehr auf Action festgelegt. Das äußert sich natürlich auch im Gameplay in seinem Teil des Spiels. Wir schicken ihn in viele Kampfsituationen, das ist ganz anders als sonst. Gleichzeitig ist aber Lara da und macht, was Lara in den traditionellen *Tomb Raider*-Spielen macht.

(Interview geführt von Michael Pruchnicki)

SAUWETTER Wenn es regnet, tauscht Lara ihre Hotpants gegen lange Hosen ein.

FEURIG Die Lichteffekte wirken schon mal nicht schlecht.



KATZENGLEICH Wenn der Spieler sich geschickt anstellt, kann er Wachen unbemerkt aus dem Weg räumen.

ANGESPIELT **TOMB RAIDER**

nen hat, desto schneller rennt und springt sie. Als logische Konsequenz gibt es Bereiche, die sie erst betreten kann, wenn sie gewisse Fähigkeiten aufgebaut hat. So wird das Spiel viel weniger linear als die diversen Vorgänger: Wer vergisst, seine Fähigkeiten zu verbessern, kann bestimmte Gegenden nicht betreten und muss eine andere Lösung finden. Spieler, die einfach nur durchrennen, ohne sich um versteckte Gebiete zu kümmern, sehen dann nur etwa 65 % des ganzen Spiels.

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Die Handlung spielt sich bei The Angel of Darkness in drei Teilen ab: Paris, Prag und die

Geschichte um Kurtis. Jeder dieser Teile wird dann auch vom Spielkonzept her unterschiedlich sein. Die erste Episode legt dabei mehr Wert auf Adventure als auf Action. Der Spieler soll hier herausfinden, was mit von Croy geschehen ist. Dazu kann er mit unbeteiligten Figuren reden. Der weitere Spielverlauf ergibt sich aus den Fragen, die er gestellt hat. So sind unterwegs Entscheidungen zu treffen, die den weiteren Verlauf des Spiels beeinflussen können.

In Prag kommt dann wieder die traditionelle Tomb-Raider-Spielmechanik zum Tragen: eine gesunde Mischung aus Action, Rätseln und Geschicklichkeitseinlagen. Im dritten Teil macht sich bemerkbar, dass

Kurtis ein vollkommen anderer Charakter ist als Lara. Er löst Probleme lieber mit Gewalt als mit Köpfchen. Diese Episode wird dann auch deutlich actionlastiger als alles, was man sonst von Tomb Raider kennt.

DUNKLER ENGEL

Auch optisch haben die Programmierer das Spiel weiterentwickelt. Natürlich ist Tomb Raider den grafischen Möglichkeiten der PlayStation 2 angepasst und bietet hochauflösende Grafik in guter Qualität. Lara selbst ist nicht nur vom Outfit her modernisiert. Wurde sie früher noch aus 500 Polygonen zusammengesetzt, so sind es jetzt mehr als 5000, die ihren eindrucksvollen Körper formen. Dadurch bewegt

sie sich flüssiger und organischer als in den fünf Vorgängern. Sonst ist Lara sich treu geblieben, nicht einmal der Filmfigur wurde sie angepasst. Die Umgebungen sind größer, weitläufiger und hübscher geworden. Die Atmosphäre ist dabei auf ein eher erwachsenes Publikum zugeschnitten. In Paris ist die Stimmung so wie Laras Stimmung: ziemlich düster. Es regnet die ganze Zeit, die Protagonistin treibt sich in engen, dunklen Gassen herum, der brutale Mord an von Croy liegt noch in der Luft. Mit dem grobkörnigen Filter, der aus Silent Hill 2 bekannt ist, soll so eine eher gruselige Horror-Atmosphäre aufkommen.

ALBRECHT OTT

INFO DIE GEBURT DER LARA

A star is born

Bevor die Archäologin Abenteuer auf der PlayStation 2 erleben kann, entsteht sie im Rechner.

Grob gesagt sind dazu vier Arbeitsschritte nötig: Zunächst einmal programmieren die Entwickler ein Drahtgittermodell. Hier sind nur die Umrisse des beeindruckenden Körpers zu sehen. Danach kommen die Oberflächen dazu, im nächsten Schritt die Texturen. Zum Schluss wird noch die Beleuchtung des 3D-Modells von allen möglichen Seiten aus gerechnet. Und „schon“ ist Lara Croft fertig.



ANGESPIELT **TOMB RAIDER**

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

Internet: www.tombraider.de

Savegame	Entwickler
Ja	Core Design
Umfang	Datenträger
Drei Episoden	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

Super

„Düstere Rückkehr einer der bekanntesten Videospielerheldinnen, die es gibt. Diesmal mit ein wenig Innovation.“

Onimusha 2

Onimusha verkaufte sich allein in Japan eine Million Mal. Und zumindest dort könnte der **Nachfolger** diesen Rekord brechen.



Japaner haben ja angeblich ein Faible für europäische Geschichte und Geschichten. Dabei gibt ihre eigene Vergangenheit auch eine Menge her. Der große Unterschied dabei ist aber, dass in europäischen Legenden der Schweinehirte prinzipiell die Prinzessin und das halbe Königreich bekommt, während man im alten Japan mindestens Samurai sein musste, um nicht gleich am Anfang einer Geschichte niedergemäht zu werden. So verhält es sich auch bei *Onimusha 2*. Als Ihr Held Yagyu Jubei in sein Dorf zurückkehrt, findet er sämtliche Bewohner von Dämonenkriegern niedergemetzelt. So eine Tat darf natürlich nicht ungesühnt bleiben und so macht sich Yagyu auf, Rache

KRAMLADEN
Waren aller Art bekommt man beim örtlichen Händler.

ALLTAG In den Dörfern gehen die Bewohner friedlich ihrer Arbeit nach.



MURKS liegt der Dämon am Boden, ist sein Schicksal besiegelt.

zu nehmen. *Onimusha 2* spielt im Jahr 1573. Der untote Kriegsherr Nobunaga Oda ist erneut auferstanden, um Japan mit eiserner Faust und seinen dämonischen Armeen zu einen. Nun ist es an Ihnen, das drohende Unheil abzuwenden. Als Samurai fällt es Ihrem Helden natürlich erheblich leichter, am Leben zu bleiben, als dem gemeinen Bauern. Die Kämpfe vermitteln meist dieses angenehme Gefühl gottgleicher Überlegenheit, wenn Sie im Alleingang Monster um Monster zurück in das dunkle Reich prügeln. Das alles gestaltet sich recht problemlos. Mit der Angriffstaste säbelt Ihr Held auf den Gegner ein. So Sie genug Mana haben, können Sie mit der zweiten Waffenfunktion einen effektreichen Höllenzauber auf die Untoten losbrechen lassen. Unfaire Gegner, die sich Ihnen von hinten nähern, können Sie mit einem gezielten Tritt in den

Staub befördern – eine Funktion, die sich nicht nur anbietet, um sich den Rücken freizuhalten. Denn ein auf dem Boden liegender Dämon kann einfach und unfein durchbohrt werden.

MIT FEUER UND SCHWERT

Das Magiesystem spielt nach wie vor eine wichtige Rolle. Ziemlich am Anfang bekommen Sie von einer Schlangengöttin einen magischen Stein geschenkt, der ähnlich funktioniert wie Samanosukes Handschuh im ersten Teil. Von da an dürfen Sie sich mit diesem Stein an die Überresten Ihrer Gegner bedienen. Denn jeder Feind hinterlässt Magiepartikel, die Sie aufsaugen können, um damit Ihre Energie, Ihren Manavorrat und die Erfahrungspunkte für die Waffen aufzustocken. Nehmen Sie eine bestimmte Anzahl an lila Geistwölkchen auf, verwandelt sich

Yagyu für einige Sekunden selbst in einen unbesiegbaren Dämonenkrieger. Neben diversen Hieb- und Stichwaffen, die es in magischen Schreinen gibt und welche Sie an Speicherpunkten selbst mit Erfahrungspunkten aufbessern dürfen, können Sie auch allerlei nützliche Fernwaffen einsetzen. Die Palette reicht dabei von Bögen mit einfachen oder Brandpfeilen bis hin zu diversen Flinten und Pistolen. Für Gegner an unzugänglichen Stellen sind diese Fernwaffen unverzichtbar, wobei besonders Brandpfeile für schöne Effekte sorgen. Für die eigene Sicherheit gibt es zwei Defensivstellungen, eine zur oberen und eine zur unteren Abwehr. Wirklich nützlich sind diese jedoch nicht. Denn bei gewöhnlichen Gegnern reicht es oft, schnell und gezielt auszuweichen, während Zwischengegner Ihre Deckung meist einfach ignorieren.

INFO KLEINE WAFFENKUNDE

Mit Magie und Machete

Die zweite Waffenfunktion ist gerade bei zahlenmäßiger Überlegenheit des Gegners unverzichtbar. Folgend ein kurzer Überblick.



Das Schwert, das Sie ziemlich am Anfang erhalten, verfügt über einen beeindruckenden Elektroschocker. Mit diesem werden sämtliche Feinde in der näheren Umgebung verletzt. Der Waffeneinsatz endet mit einem spektakulären Blitz auf den Gegner, den Sie direkt angreifen.



Die schwere Lanze friert Gegner für eine gewisse Zeit ein und fügt diesen nebenbei Schaden zu. Die meisten Monster überleben das nicht und brechen schnell auseinander. Stärkere Gegner können in der Zeit, in der sie erstarrt sind, problemlos zusammengehauen werden.



Als Dämonenkrieger verfügt Yagyu Jubei unter anderem über einen mächtigen Energiestrahler, der die meisten Gegner innerhalb kürzester Zeit ins Schattenreich hüberbläst. Das einzige Problem ist, dass Sie lediglich für einige Sekunden als Dämonenkrieger existieren und danach erst wieder Seelen sammeln müssen.

MONDSÜCHTIG Oda und seine Armee bereiten sich auf den Angriff vor.



INFO HINTER DEN KULISSEN

Original und Fälschung

Sowohl der üble als auch der gute Hauptcharakter sind nicht frei erfunden, sondern orientieren sich an realen Personen, die ebenso nicht unterschiedlicher sein könnten.



Oda Nobunaga 1534-1582

Der Bösewicht im Spiel war ein japanischer Kriegerfürst aus der Familie der Fujiwara. Er stürzte das Shogunat der Ashikaga und machte den Weg frei für die Einigung Japans. 1573, im Jahr, in dem *Animusha 2* spielt, starb sein Gegenspieler Takeda Shingen unter mysteriösen Umständen und Nobunaga konnte nach kurzer Belagerung Kyoto erobern, woraufhin der Shogun abdankte.



Yagyu Jubei 1606-1650

Einer der großen sagenumwobenen Helden des alten Japans. Der Sohn eines vermögenden Kriegsherren war Spion des Shogun, ein legendärer Kämpfer und Verfasser zahlreicher Helden- und Liebesgedichte sowie Abhandlungen über die Kampfkunst. Der Jubei im Spiel ist eine Nachbildung des 1989 verstorbenen Schauspielers Masadu Matsura.



BRÜCKENKOPF Kämpfe auf
Brücken gehören anscheinend
einfach in jedes gute Spiel.

FARBEN DER SIEGER

Bei den größeren Gegnern offenbart sich auch eine der größten Schwächen des Titels. Während die feste Kamera so ausgerichtet ist, dass es an Übersicht selten mangelt, werden Bossfights oft zur Nervenprobe. In ungünstigen Positionen verdecken die Übermonster Ihren Helden schon gern mal und im Blindflug und auf gut Glück hat man natürlich nicht den Hauch einer Chance. Aber auch bei Kämpfen mit „normalen“ Feinden kommt es hin und wieder zu Konflikten zwischen zwei Screens. Hier stört das aber nur insofern, dass man meist vergisst, die Überreste einzusammeln. Denn diese schwirren für Sie nicht sichtbar

im anderen Bild herum. Allgemein hat sich grafisch nicht viel getan. Ein paar nette Regeneffekte gibt es nun und bis auf ein paar Ausnahmen flimmert es kaum noch. Ansonsten gibt es sehr schöne, aber immer noch vorgerenderte Hintergründe, hübsches Wasser und ziemlich coole Lichteffekte. Die Figuren sind gut animiert und im Kampf erstaunlich beweglich. Lediglich die Nichtspieler-Charaktere sehen überall ziemlich gleich aus. Dafür machen die Figuren, die Ihnen in einigen Abschnitten zur Seite stehen, eine Menge her und sind ebenso detailreich animiert wie der Hauptcharakter. Einige von diesen, wie die Ninja Kaede, dürften aus

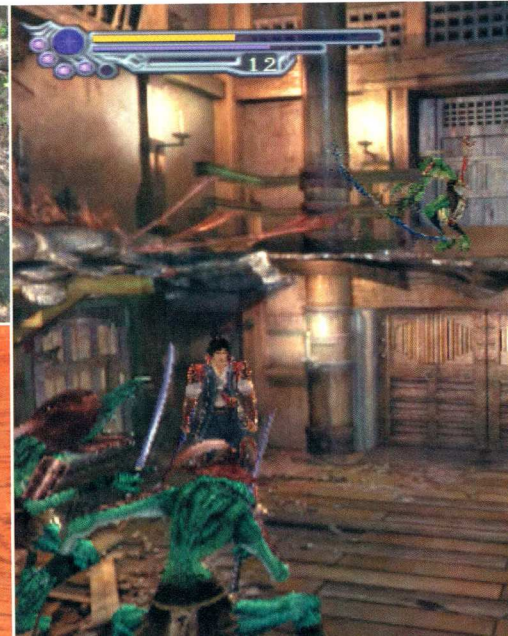


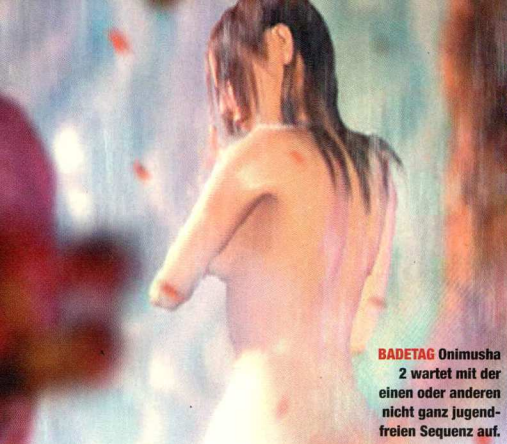
KAMPFKUNST Gegner haben
selten eine reelle Chance
gegen Ihren Helden.

KNIFFLIG Die
Rätsel sind
selten schwer,
geschweige
denn innovativ.

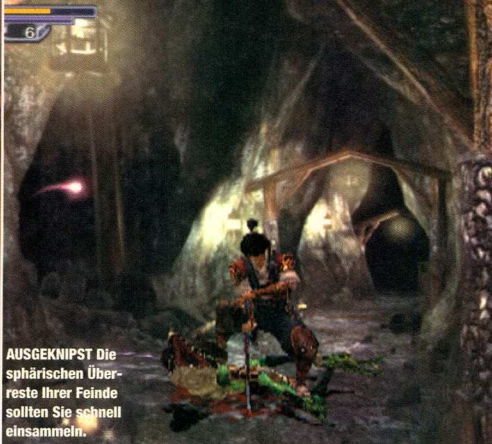


残手数 3





BADETAG Onimusha 2 wartet mit der einen oder anderen nicht ganz jugendfreien Sequenz auf.



AUSGEKNIPST Die sphärischen Überreste Ihrer Feinde sollten Sie schnell einsammeln.

Onimusha: Warlords bereits bekannt sein. Mit kleinen Geschenken bringen Sie diese dazu, ihnen bei Kämpfen beizustehen. Je nachdem, welche der vier Figuren Sie gewinnen können, verzweigt sich die Geschichte. Der Wiederspielwert erhöht sich so enorm. Als Bonus gibt es übrigens einen *Onimusha 3*-Trailer und den *Black-Suit-Man*-Modus freizuspielen. In Letzterem müssen Sie als Figur aus einem Film mit Masadu Matsura in unter fünf Minuten 20 Filmrollen einsammeln, während Ihnen die Geisterarmeen zu Leibe rücken.

WEG DER EHRE

Größere Auftritte haben diese Nebencharaktere vor allem in den Zwischensequenzen, wo sie

meist damit beschäftigt sind, sich untereinander zu prügeln. An Zwischensequenzen wird allgemein nicht gezeigt. Jedes noch so unwichtige Ereignis wird aufwendig präsentiert, meist jedoch nur in Spielgrafik. Leider hat Capcom *Onimusha 2* keine Analogsteuerung spendiert. Außer beim Zielen mit Fernwaffen steuern Sie alle Bewegungen mit dem digitalen Richtungskreuz. Obwohl man sich schnell daran gewöhnt, läuft man gelegentlich auch nach Stunden noch gegen Wände. Gerade bei Schalterrätselein, wo man innerhalb kurzer Zeit von Punkt A nach Punkt B rennen muss, nervt das schnell. Allerdings gibt es davon nicht viele und auch die übrigen Rätsel bewegen sich auf Kinder-

garten-Niveau. Hilfe für einige Rätsel sind in den Abschnitten selbst versteckt – genauso wie Karten, die aber eigentlich überflüssig sind, da die Levels sehr linear aufgebaut sind. Nützlich erscheinen da schon Heilkräuter oder ähnliche Dinge, die ebenfalls in Kisten in der Botanik versteckt sind. Der ganze Heil- und Verbesserungskram kann natürlich auch beim örtlichen Händler gekauft oder bei Ihren Gefährten eingetauscht werden. Insgesamt dürfte *Onimusha 2* trotz einer doppelt so hohen Spieldauer von etwa zehn Stunden nicht mehr für solche Begeisterungstürme sorgen wie der Vorgänger, ist aber nach wie vor ein technisch perfektes Spiel, das gut unterhält.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT ONIMUSHA 2

Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	Nicht bekannt

Internet: www.oni-musha.com

Savegame	Entwickler
Ja	Capcom
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD

ENSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Cooles Action-Adventure, das hübsch anzusehen ist. Der Mangel an Innovation wird durch gewohnte Qualität ausgeglichen. Für alle Fans des ersten Teils wird es wohl trotzdem ein Pflichtkauf.“



UMZINGELT Den Bogenschützen auf der Empore können Sie nur mit Fernwaffen ausschalten.

INFO WIE SCHAFFE ICH MIR UNTOTE VOM HALS?

Wider die Wiedergänger

Wer bis spät in die Nacht gegen Odas Horden kämpft und dann allein nach Hause muss, fühlt sich besser, wenn er im Notfall weiß, wie man sich Untote vom Hals hält.

Zombies/Ghouls

Der gemeine Zombie oder sein Verwandter, der indische Leichenfresser (Ghoul), stellt nur in großer Masse eine Gefahr dar. Es handelt sich dabei meist lediglich um wiederbelebte Körper, die von primitiven Trieben gesteuert werden. Bei der Vernichtung von Zombies leisten Flammenwerfer oder Schrotflinten gute Dienste.



Vampire

Vampire sind berühmt für ihre Partys und ihre leicht homoerotischen Neigungen. Angst haben sie vor allem vor Schmutz und Bakterien. Die Flucht in eine Mülltonne kann einem unter Umständen das Leben retten. Bewährt hat sich im Kampf die Methode „Holzpflock oder artverwandte Produkte durch das Herz treiben“.



Geister

Geister, da körperlos, stellen nur selten eine reale Bedrohung dar, sind aber aus selbigem Grund auch schwer zu vernichten. Todesfälle durch Geisteinwirkung sind meist auf Erschrecken zurückzuführen. Vereinzelt können Geister mit kleinen Möbeln werfen. Um einen Geist zu vernichten, sollten Sie sich an einen Geistaustreiber wenden.



OBJEKT GESICHERT Diese Raketenabschussrampe wird niemandem mehr gefährlich!



STRASSENSCHLACHT In den Straßen von Bagdad tobt der Krieg!



IM FADENKREUZ Die sehr gute Engine kann das Innere von Gebäuden gut darstellen.



TÖDLICHE WAFFE Dieser Kampfhubschrauber russischer Bauart ist nur die Vorhut!



Conflict:

Führen Sie ein Special- Forces-Team durch die Wirren des Golfkriegs!

Am 2. August 1990 passiert im Nahen Osten das Unvorstellbare: Der irakische Diktator Saddam Hussein entsendet eine etwa 300.000 Mann starke Invasionsstreitmacht in das benachbarte Kuwait. Dieser kriegerische Akt ist nach Scheitern aller diplomatischen Interventionen der Auslöser des Golfkriegs. Die westlichen Mitgliedsstaaten der UNO planen unter Führung der USA und Großbritanniens die „Operation Wüstensturm“, die der Befreiung Kuwaits dient. Ein

wichtiger Eckpfeiler des westlichen Gegenschlags waren kleine, speziell ausgebildete Kampfeinheiten, die mit der Ausführung von prekären Missionen betraut wurden.

SAS ODER DELTA FORCE?

Bei SCLs *Conflict: Desert Storm* kommandieren Sie ein derartiges Special-Forces-Team, das aus vier Spezialisten besteht. Die Entscheidung, ob Sie als britisches SAS-Team oder als US-Delta-Force-Einheit in den Krieg ziehen wollen, bleibt dabei Ihnen überlassen. Von den Fähigkeiten her sind beide Einheiten vollkommen gleichwertig. Generell verfügt jedes Team-Mitglied über dieselben Grundfertigkeiten und kann alle anstehenden Aufgaben bewältigen. Darüber hinaus ist jeder Soldat aber auch noch Fachmann in einer speziellen Disziplin. Der Anführer kann beispielsweise hervorragend mit jeder Art von Gewehr und Handfeuerwaffe umgehen. Dem Elektronikspezialisten ist keine techni-



Desert Storm

sche Apparatur fremd. Panzerfaust und Raketenwerfer sind die Lieblingswummen des Experten für schwere Waffen. Und kein Special-Forces-Team wäre komplett ohne einen Scharfschützen, der Ziele präzise und aus großer Entfernung ausschalten kann. Im Laufe der 15 Levels umfassenden Wüstensturm-Kampagne sammeln Ihre Soldaten zudem Erfahrungspunkte, durch die vorhandene Fähigkeiten ausgebaut werden können. Sollte während eines Auftrags einer Ihrer Männer getötet werden, dann gibt es nur zwei Möglichkeiten: Entweder beginnen Sie den Level nochmals von neuem oder sie nehmen den Tod Ihres Kameraden hin und erfüllen die restlichen Missionsziele mit den verbliebenen Kämpfern. In der folgenden Mission wird Ihnen dann ein junger Rekrut zugeteilt, der logischerweise bei weitem nicht so fähig ist wie Ihr verbliebener Veteran und erst sukzessive aufgebaut werden muss.

ABWECHSLUNGS-REICHE AUFTRÄGE

Nach absolviertem Training (siehe INFO Das Tutorial) können Sie sich dann endlich ins Kampfgetümmel stürzen. Die 15 im Spiel enthaltenen Missionen decken ein breites Spektrum von Aufgabenstellungen ab, die in der einen oder anderen Form von der echten „Operation Wüstensturm“ abgeleitet sind. Im ersten Level, den Sie noch alleine bestreiten, befreien Sie einen Kameraden aus irakischer Gefangenschaft. Doch damit nicht genug, im selben Abschnitt muss auch noch eine strategisch wichtige Brücke gesprengt werden. Auf dem Weg dorthin sind nicht nur viele irakische Soldaten auszuschalten, sondern auch ein Panzer. Für jede Aufgabenstellung gibt es grundsätzlich verschiedene Lösungsansätze. In weiteren Missionen beschützen Sie die Stadt Al Khafji, zerstören Scud-Abschussrampen oder führen Anschläge auf hochrangige irakische Militärs aus. Vor Missionen

INFO DAS TUTORIAL

You're in the army now!

Bevor Sie sich ernsthaften Missionen widmen, sollten Sie erst einmal das hilfreiche Tutorial durchlaufen und den Umgang mit der diffizilen Ausrüstung erlernen.

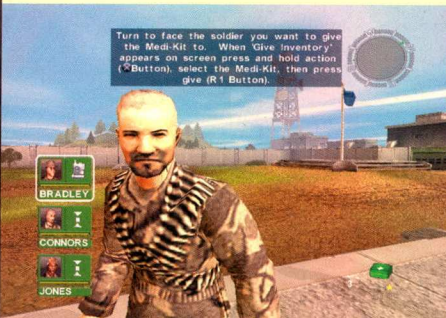
Die Ausbildung fängt ziemlich harmlos an. Nachdem Sie sich an die Steuerung Ihres Soldaten gewöhnt haben, folgt ein lockeres Schuss-Training mit Pistole, Sturmgewehr und Sniper-Rifle. Im zweiten Teil geht es schon heftiger zur Sache. Nach ausgiebigem Scheibenschießen mit einem stationären MG dürfen Sie ein Kettenfahrzeug mithilfe einer Panzerfaust ausschalten. Danach geht es per Jeep zum Trainingsgelände für Luftwaffenunterstützung. Hier müssen Sie unter anderem Ziele mit einem Laser-Markierer festlegen, bevor Sie eine Bomberstaffel für diese Stelle anfordern. Das letzte Tutorial ist auch gleichzeitig das wichtigste. Hier dreht sich alles darum, die Zusammenarbeit mit den anderen (KI-gesteuerten) Team-Mitgliedern zu trainieren. Sie lernen, wie man über einfache Tastenkommandos dem Rest des Squads Befehle erteilt. Danach gibt es noch eine kollektive Schießübung für die ganze Truppe, bei der Sie weitere Feinheiten der Gruppenführung verinnerlichen müssen. Jetzt sollten Sie bereit sein, sich der richtigen Action im Kampagnen- oder Multiplayer-Modus zu stellen.



MÜHSelige ÜBUNG Auch das Robben durch den Staub will gelernt sein.



SCHWERE GESCHÜTZE Das fest montierte MG ist keine einfache zu bedienende Waffe.



RETTUNG NAHT Im dritten Teil des Tutorials lernen Sie auch, wie man verwundete Kameraden durch Medikits versorgt.

INTERVIEW MIT DEM EHEMALIGEN SAS-SOLDATEN CAMERON SPENCER

Wer wagt, gewinnt

Unter strengsten Sicherheitsvorkehrungen durften wir Cameron Spence einige Fragen stellen, der intensiv an der Erstellung von *Conflict: Desert Storm* mitgewirkt hat. Er war fast 14 Jahre lang Mitglied der britischen Spezialeinheit SAS (Special Air Service) und hat unter anderem auch im Golfkrieg gedient.

PLAYZONE: Wie sind Sie zum SAS gekommen?

Cameron Spence: Ich habe die Aufnahmeprüfung für das SAS-Regiment im Sommer 1983 bestanden. Im Februar 1997 bin ich dann nach 23 Dienstjahren aus dem aktiven Dienst ausgeschieden. Bevor ich zum SAS kam, war ich Platoon Sergeant im 3. Bn: The Queens Regiment.

PLAYZONE: Was ist so besonders daran, beim SAS zu sein?

Cameron Spence: Nun, wir trainieren das ganze Jahr über hart in jeder vorstellbaren Umgebung: Dschungel, Wüste, Arktis, aber auch in ganz Europa. Bei uns gibt es ein Sprichwort: Train hard, fight easy! Wir trainieren sehr hart und hoffen, dass wir dadurch leichter siegen können, wenn es zu einem Gefecht kommt. Dieser Ansatz funktioniert ganz gut. Ich habe auch einen Tipp für alle, die dieselbe Laufbahn einschlagen möchten wie ich: Ihr müsst fit sein, sehr fit sogar. Wenn es dann zur Aufnahmeprüfung geht, sollte man 100 % konzentriert sein. Die Prüfung ist echt die Hölle. Sie ist auch dazu gedacht, Prüflinge abzuschrecken, die noch nicht bereit sind. Wenn man aber konzentriert und willensstark ist, hat man eine gute Chance, sie zu überstehen.

PLAYZONE: Dürfen Sie über Details Ihrer Ausbildung sprechen? Für welche Arten von Missionen oder Aufgaben wurden Sie ausgebildet?

Cameron Spence: Ich darf leider nicht über Details meiner Ausbildung sprechen. Das Motto des 22. SAS-Regiments sagt aber schon viel aus: Wer wagt, gewinnt. Dies ist ein sehr gutes Motto, das sich wie ein roter Faden durch alle realen Operationen, an denen ich teilgenommen habe, zieht. Zum Training kann ich nur so viel sagen: Bei der SAS trainieren wir immer und immer wieder den Double Tap. Darunter versteht man zwei Feuer-

stöße in schneller Folge, die beide auf den Kopf gezielt sind. Wenn man jedoch wie im Golfkrieg mit einer Vielzahl von feindlichen Zielen konfrontiert ist, dann hilft nur noch Schnellfeuer, jede Menge Schnellfeuer.

PLAYZONE: Haben Sie schon mit anderen Special-Forces-Teams zusammengearbeitet? Wenn ja, wo liegen die Unterschiede?

Cameron Spence: Dazu darf ich leider nichts sagen!

PLAYZONE: Wie sah Ihre Mitwirkung bei der Erstellung von *Conflict: Desert Storm* aus?

Cameron Spence: Anfangs war ich ein wenig zurückhaltend, da ich so was ja noch nie zuvor gemacht habe. Als ich jedoch den ersten Game-Code gesehen hatte, war ich überzeugt, dass beide Seiten von einer Zusammenarbeit profitieren würden. Es ist sehr schwer, Situationen aus dem wirklichen Lebens in ein Spiel zu übertragen. Das hervorragende Verständnis der Jungs bei SCI für militärische Dinge hat die Zusammenarbeit deutlich vereinfacht. Ich rede hier nicht nur von taktischen Sachverhalten, sondern auch von Waffen oder spezieller Ausrüstung. Bei einem Punkt konnte ich besonders viele gute Anregungen liefern. Die Tatsache, dass jeder Charakter im Spiel besondere Fähigkeiten hat und sie einsetzen muss, um eine Mission erfolgreich zu beenden, habe ich genauso während meiner Dienstzeit erlebt.

PLAYZONE: Inwieweit kann man dieses Spiel als realistisch bezeichnen?

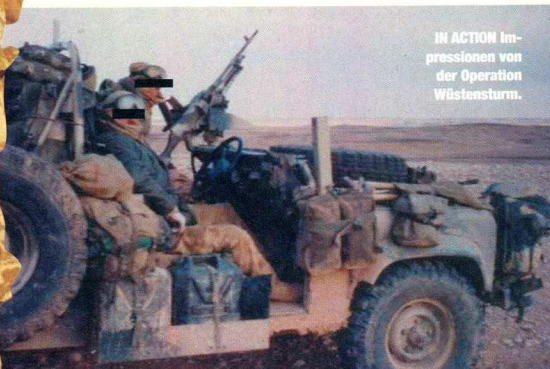
Cameron Spence: Selbstverständlich ist kein Spiel mit der Realität vergleichbar, schon gar nicht bei diesem Thema. Ich denke aber, dass es SCI mit *Conflict: Desert Storm* ganz gut gelungen ist, so viel Realismus wie möglich in das Spiel zu packen. Viel besser geht's nicht.

PLAYZONE: Spielen Sie selbst Computer- oder Videospiele?

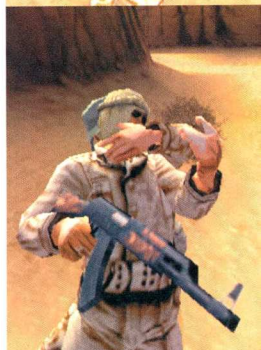
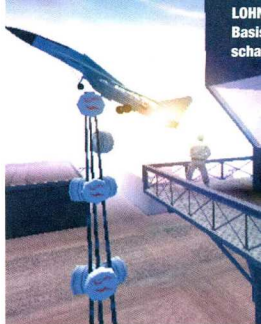
Cameron Spence: Ich habe einen zwölf Jahre alten Stiefsohn, der süchtig nach Spielen ist. Es macht mir sehr viel Spaß, mich mit ihm einzusetzen und zu zocken. Sein Enthusiasmus und seine Spielfreude waren praktisch mein Einstieg in die Welt der Videospiele. Momentan spiele ich vor allem *Gran Turismo 3* und natürlich *Operation Flashpoint*.

PLAYZONE: Vielen Dank für das Gespräch!

IMPASANT
Cameron
Spence im
Wüsten-
Outfit.



IN ACTION
Impressionen von
der Operation
Wüstensturm.



DER TOD AUF LEISEN SOHLEN Oft ist es besser, Gegner geräuschlos aus dem Weg zu räumen.

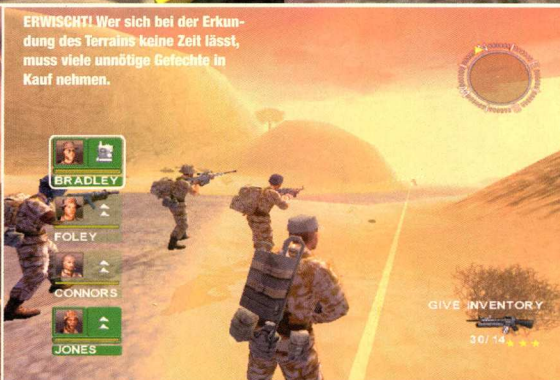
werden Sie bei umfangreichen Briefings in Spielgrafik auf den nächsten Einsatz vorbereitet. Sobald Sie erst einmal mit einem kompletten Team unterwegs sind, können Sie über die gelungene (und keineswegs überbelegte) Steuerung beliebig zwischen den einzelnen Mitgliedern hin- und herschalten. Die exzellente KI sorgt bei den drei Soldaten, die Sie gerade nicht steuern, dafür, dass sie sich genau an die Befehle halten, die Sie zuvor ausgegeben haben. Im Falle eines gegnerischen Angriffs gehen sie aber automatisch in Deckung und nehmen den Feind unter Beschuss. Auch hier sorgt die künstliche Intelligenz

3 ZIEL Diese irakische Flugfeld muss ausgeerdnet!



WERTVOLLE UNTERSTÜTZUNG Der Zweisspieler-Kooperativmodus bietet viel Action.

ERWISCHT! Wer sich bei der Erkundung des Terrains keine Zeit lässt, muss viele unnötige Gefechte in Kauf nehmen.



DER FEIND RÜCKT AN! Diese Schafherde muss unbedingt umgangen werden, sie könnte die Position des Teams verraten.

MOBILE EINSATZTRUPPE Das Special-Forces-Team ist nicht nur zu Fuß unterwegs.



dafür, dass nicht mit Kanonen auf Spatzen geschossen wird. Die computerkontrollierten Kämpfer schätzen die Situation ein und verwenden die passenden Waffen. Aber auch die Gegner verhalten sich ziemlich intelligent und treten, wenn Not am Mann ist, den Rückzug an, um sich neu zu formieren. Eine große Bedeutung kommt auch der Tageszeit zu, da manche Missionen im Schutze der Dunkelheit viel leichter zu bewältigen sind. Für ausreichend Action und Abwechslung ist also gesorgt. Wer will, darf sogar zusammen mit einem Freund im Kooperativ-Modus antreten. Gespielt wird bei die-

sem interessanten Modus per Splitscreen, wobei jeder einen Teil des Teams übernimmt.

GROSSER DETAILREICHTUM

In puncto Grafik machte die etwa zu 70 % fertig gestellte Beta, die uns zur Ansicht vorlag, schon einen sehr guten Eindruck. Flüssige Animationen, detaillierte Charaktermodelle und tolle Licht/Schatten-Effekte gehören qualitativ zum oberen Drittel der bisher erhältlichen PS2-Spiele. Nur das leichte Kantentflimmern nervt ein wenig. Um möglichst viel Übersicht zu bieten, steuern Sie den Soldaten Ihrer Wahl aus der dritten Per-

son mithilfe der beiden Analogsticks. Sie können aber jederzeit kurzfristig in die Ego-Perspektive umschalten, wenn es die Situation erfordert. Wer mit dem Scharfschützengewehr erfolgreich sein will, hat gar keine andere Wahl. Leider war der Sound in der uns vorliegenden Version alles andere als fertig. Waffenfeuer und Musik, so viel kann man jetzt schon sagen, sind aber auf jeden Fall gelungen. Bis zum Release des Spiels Ende Mai ist aber noch jede Menge Zeit, die das Programmier-Team Pivotal Games bestimmt nicht ungenutzt verstreichen lässt.

Wolfgang Fischer

ANGESPIELT	CONFLICT: D. S.
Hersteller:	SCI
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	29. Mai
Internet: www.sci.co.uk	
Savegame	Entwickler
Ja	Pivotal Games
Umfang	Datenträger
15 Missionen	DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Packendes Action-Spiel, bei dem es weniger auf Drauflosballern als auf taktisches Vorgehen ankommt“	

TAUCHFAHRT Im U-Boot müssen Sie sich langsam nach vorn kämpfen.

GLÜCKNER Ist das MG im Turm erst mal gesichert, erledigt sich der Rest von selbst.

Medal of Honor Frontline

PANZERSCHRECK Bevor der Tank nicht ausgeschaltet ist, kommen Sie nie über die Brücke.



ÜBERMACHT Hier hätten wir uns vorsichtiger ranpirschen sollen.



Gut Ding will Weile haben. Wir konnten das gute Ding nun eine ganze Weile Probe spielen.

Das Leben ist voller Überraschungen. Da denkt man, dass man frühestens in zwei Monaten wieder etwas von *Medal of Honor Frontline* sehen wird – und prompt bekommt man Gelegenheit, den Titel in aller Ruhe einmal ausgiebig zu spielen. Die momentane Version macht bereits einen ausgezeichneten Eindruck. Hier und

da fehlen zwar noch ein paar Texturen und an einigen Stellen lässt einen eine fehlerhafte Kollisionsabfrage ins Bodenlose stürzen, aber dies sind Kleinigkeiten, für deren Beseitigung noch mehr Zeit zur Verfügung steht, als den meisten Spielern lieb sein dürfte. Ansonsten wird noch fleißig am Balancing getüftelt und an der KI geschraubt. Nicht, dass Ihre Gegner doof sind, vielmehr müssen vor allem die eigenen Einheiten perfekt funktionieren, um das unglaublich dichte Spielerlebnis fortlaufend zu gewährleisten. Über weite Strecken schafft es der Titel problemlos, dem Spieler das Gefühl zu geben, sich wenn schon nicht in einer realen Welt, so doch zumindest mitten in einem Actionfilm zu befinden. Ein Großteil der Action auf dem Monitor ist lediglich für die Atmosphäre verantwortlich und hat auf das Spiel selbst kaum Einfluss. Anstatt beispielsweise einfach einen zerstörten Jeep mit einem funktionstüchtigen MG

irgendwo zu platzieren, lassen die Programmierer ihn zuerst von einem Flugzeug verfolgen, das ihn erst mit der dritten Bombe erwischt. So steht der Spieler da, schaut und sagt „Ohh“, während das Fahrzeug an ihm vorbeijagt und nach einem Volltreffer in die Luft geht. Erst dann klemmt man sich hinter MG.

KLAPPE – DIE ERSTE Gerade bei komplexen Missionen mit vielen eigenen Truppen scheinen alle Einheiten Regieanweisungen zu folgen. Ihre Kameraden rennen vor, suchen Deckung, sichern Haus für Haus eine Straße, sind aber letztendlich auch immer auf die Unterstützung des Spielers angewiesen. Natürlich müssen Sie nicht zwangsläufig mit dem Pulk um die Häuser ziehen. Zwar ist das Script oft so ausgelegt, dass die eigenen Truppen erst dann weiterstürmen, wenn auch Sie vorwärts gehen, wer aber immer nur am Rand steht und beobachtet, wie sich die eigenen Kameraden mit dem



ANGELAUSFLUG Im Transportboot geht es zum Strand. Von da an muss jeder sehen, wo er bleibt.

INFO DIE WAFFEN

Arsenal für Helden

16 Waffen können Sie insgesamt im Spiel benutzen. Aber nicht alle mitnehmen.



M1 Garand

Kaliber: .30 (7,62 mm)
Mündungsgeschw.: 930 m/s
Magazin: 8 Schuss
Reichweite: 440 Meter
Gewicht: 4,34 kg



Springfield Sniper Rifle

Kaliber: .30 (7,62 mm)
Mündungsgeschw.: 900 m/s
Magazin: 5 Schuss
Reichweite: 600 Meter
Gewicht: 4 kg



MP 40

Kaliber: 9 mm
Mündungsgeschw.: 380 m/s
Magazin: 32 Schuss
Reichweite: 100 bis 200 Meter
Gewicht: Ca. 4 kg



STG 44

Kaliber: 7,92 mm kurz
Mündungsgeschw.: 650 m/s
Magazin: 30 Schuss
Reichweite: 300 bis 600 Meter
Gewicht: Ca. 5 kg



MG 42

Kaliber: 7,92 x 57 mm
Mündungsgeschw.: 800 m/s
Magazin: 100 Schuss
Reichweite: > 1.000 Meter
Gewicht: 11,5 kg



Browning Automatic Rifle

Kaliber: .30 (7,62 mm)
Mündungsgeschw.: 853,4 m/s
Magazin: 20 Schuss
Reichweite: 550 Meter
Gewicht: 8,33 kg

Verwirrende Zusammenhänge

Sollten Sie die Medal-of-Honor-Reihe nicht kennen, können Sie einen Blick auf die Vorgänger werfen.



Das Original – Das Spiel auf dem Index
Als Jimmy Patterson, Soldat des Geheimdienstes befreien Sie in Frankreich gefangene Offiziere, kapern ein U-Boot und zerstören am Ende eine V2-Fabrik. Obwohl es direkt auf Spielbergs Vorgaben basiert, wurde es indiziert.

Die Frauenrolle – Medal of Honor Underground

In der Rolle der französischen Untergrundkämpferin Manon begeben Sie sich auf eine wilde Achterbahnfahrt durch Missionen in ganz Europa und in Nordafrika. Viele neue Features sorgen für Spannung.



Der Abtrünnige – Medal of Honor Allied Assault

Im ersten auf dem PC erschienenen Medal of Honor-Teil kommen Sie als Lt. Mike Powell an der Westfront und in Nordafrika zum Einsatz. Die Grafik ist großartig und besonders der Mehrspielermodus verspricht ein überragender Erfolg zu werden.

Feind duellieren, ist schnell allein. Aber wer will das schon, schließlich gibt es genügend Missionen, in denen Sie die gesamte Zeit nur Feinde sehen. Natürlich wird auch hier für ausreichend Unterhaltung gesorgt. Mal kommen Sie genau zu dem Zeitpunkt in einen Raum, wenn ein deutscher Offizier auf einen Gefangenen losgehen will, mal können Sie in einem Mannschaftsquartier den schnarchenden Wachen beim Schlafwandeln zuschau-

en, bevor Sie diese für immer in das Reich der Träume schicken. – Der Fairness halber sollten Sie vorher in die Luft schießen. – Wer ein wenig Geduld mitbringt und nicht sofort losballert, kommt immer wieder einmal in den Genuss von Anekdoten aus dem Soldatenalltag der Gegner, bevor diese ihrer Geschichtensammlung die vom eigenen Heldentod hinzufügen können. Angenehmerweise beherrschen die Schurken ihre Muttersprache

zur Abwechslung selbst in der englischen Version und reden nicht – wie sonst üblich – wie die Servicemädchen bei Großmutter's Bavarian-Würstel-Weißkurst-Restaurant in San Francisco.

SAURES FÜR DIE KRAUTS

Bei all den netten Eigenschaften sollten Sie Ihre Gegner nie unterschätzen. Wer glaubt, bei Medal of Honor Frontline wie in jedem beliebigen Ego-Shooter vorstürmen zu können, sollte sich besser gleich den blauen Sack ins Inventar packen und die Hundemarke schon am Eingang abgeben. Die deutschen Soldaten agieren bei weitem schlauer als ihre Brüder in themenverwandten Spielfilmen den Anschein geben. Sie suchen meist sofort Deckung, sobald Gefahr im Verzug ist und ziehen sich nach jedem Schuss wieder zurück. So kommt es immer wieder zu längeren Schusswechseln, die ihr Übriges für die Atmosphäre tun. Gerade bei Missionen, bei denen Sie allein unterwegs sind und noch dazu kaum Rückzugsmöglichkeiten haben, wie zum Beispiel an Bord eines U-Boots, entsteht dadurch Hochspannung. Sie selbst sollten auch immer wohl überlegt und nur aus der Deckung heraus vorgehen. Das lernt man schnell und schmerzlich schon zu Beginn in den D-Day-Missionen. Die sind vom Aufbau her

fast identisch mit denen der PC-Version und orientieren sich bei der Präsentation stark an der Anfangsszene des Soldat James Ryan. Hier zeigt Medal of Honor Frontline auch sofort und ohne falsche Bescheidenheit, was es grafisch zu bieten hat. Die großartig animierten Soldaten rennen über den Strand, überall gibt es erstklassige Explosionseffekte zu bewundern und am Himmel drehen Dutzende Bombergeschwader ihre Runden. Das Ganze bleibt trotz aller Details immer flüssig und bis auf ein paar Kanten flimmert auch nichts, außer den Blendgranaten. Nur der Nebel, der Sie auch weiterhin begleitet, irritiert ein bisschen, stört aber kaum.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT MOH FRONTLINE	
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	6. Juni
Internet: http://moh.ea.com/	
Savegame	Entwickler
Ja	EA L.A.
Umfang	Datenträger
20 Levels	DVD
EINSCHÄTZUNG	
SUPER	
„Ein Spiel wie ein Film. Man ist mit-tendrin und was stört, ist, dass man keine Hand für das Popcorn frei hat.“	

AUF DIE KNIE Gefangene können nicht gemacht werden.



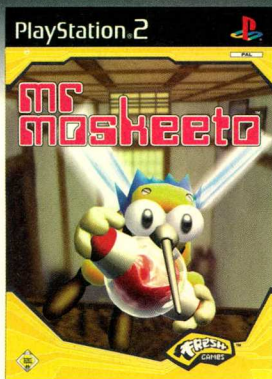
VOLLTREFFER An Effekten wird zu keinem Zeitpunkt geizelt.



VERSCHANZT Das MG gegenüber stellt ein echtes Problem dar.



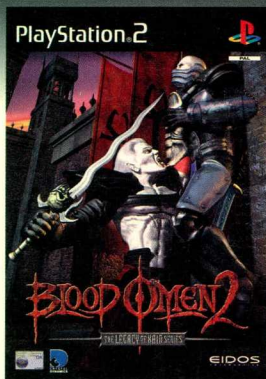
McMEDIA



Mr Moskeeto

Das Action Game Mr Moskeeto, ursprünglich unter dem Titel "KA" in Japan veröffentlicht, ist längst ein Kultgame. Du hast die Kontrolle über einen Moskito, der im Sommer regelmäßige eine japanische Familie heimsucht, um soviel Blutvorrat wie möglich für den Winter zu sammeln. Als Moskito bist du den alltäglichen Gefahren und dem Kampf auf Leben und Tod ausgeliefert - denn natürlich möchte sich die Familie des blutsaugenden Plagegeistes entledigen.

€ 59,95



Blood Omen 2

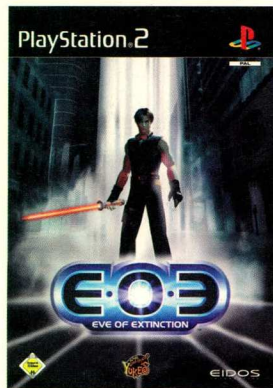
Das nächste Kapitel der Legacy of Kain Saga: Folge dem Weg des Bösen! Übernimm die Rolle von Kain, dem fiesesten Wesen, das je in einem Videospiel zu sehen war.

€ 59,95

EOE: Eve of Extinction

Bewege dich frei durch ein nahezu unendlich weites Echtzeit-3D-Action-Adventure mit packenden Nahkampfteinlagen und vielen herausfordernden Rätseln.

€ 59,95



Mad Maestro!

Mad Maestro!, in Japan unter dem Titel "Bravo Music" für die PlayStation 2 erschienen, ist ein Music/Action-Spiel. Als Stardirigent hast du die Aufgabe, die Konzerthalle deiner Stadt vor dem Abriss zu bewahren. Der einzige Weg dies zu verhindern ist, der Stadt mit atemberaubenden Konzerten zu zeigen, welches Talent in dir und in deinem Orchester steckt ...

€ 59,95

Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores:

IDS Lindener Str. 45 2763 Zinus 0821/501738 www.kids-spielwaren.de	CARL OTTO Langgasse 14 2765 Oldendorf 0421/91240 www.kids-spielwaren.de	SCHNÄPPCHEN-SHOP Königsplatz 39 33098 Paderborn 05251/290971	MOBI-GAMES Bahnhofstr. 3 37699 Eschwege 05651/33337	PAFFRATH Kölner Str. 3 51379 Leverkusen 0217/47018	ALTMANN'SBERGER Schuldr. 6 61268 Offenbach 06074/29020	ENGELHART & HERR Wilh. Klingsor-Str./Im E-Center 71656 Offenburg 0781/25105	PLANET MEDIA Schuldr. 6 84347 Pfaffenhofen www.planetmedia.de	KOLIBRI Bismarckstr. 27 A 91413 Mönchsdorf/Alsch 09161/873060	WORLD OF ILLUSION Karlshofstr. 1 98527 Jena 03681/722189
KLAMEDIA & FANTASY Chillerstraße 3 74071 Ruit/Württemb. 06931/404 www.spielwaren-klamedia.de	GLAUBITZ Lange Str. 49-51 24788 Wittingen 04721/31995	JONELLEIT CENTRUM BÜRO Sauer Wiesen 1 34613 Schweserstadt 06691/994800 www.jonelleit.de	SEIDL Marktstr. 13 47798 Krefeld 02152/61780	MEINHARDT Hauptstr. 22 54647 Solten 08653/2070 www.meinhardt-solten.de	MEDIA STORE Wilhelmstr. 10 64283 Darmstadt 06151/28860	HARTWICH Hauptstr. 16 77064 Oberkirch 07804/2489	SCHILHART Münchener Str. 16 84359 Simbach 08571/6050	GÖTTLER Ansbacher Str. 8 91372 Bechtoldsheim 09262/286	KINDERPARADES Klosterstr. 8 8-4200 Eupen (Belgien) 00323/76049
ICHELHART Luchmarkt 19933 Zandvoort 36628/83214	DIE SPIELKASSE Verderger Str. 8 29640 Schweinefährten 05193/52740 www.die-spielkasse.de	SULZER Alte Str. 98 36039 Marburg 06421/90521	JANSSEN Engestr. 50 47906 Kempen 02152/2167	MERKEL Langenberger Str. 8 50759 Ochenbach 02425/958314 www.spielwarenmarkt-merkel.de	STROBEL AM MARKT Am Rind 5 72739 Hechingen 07471/2408 www.strobel-am-markt.de	PLANET MEDIA Sonnstr. 8 80335 München 089/54507492 www.planetmedia.de	PLANET MEDIA Fuggerstr. 4-6 86150 Augsburg 0821/13134 www.planetmedia-online.de	HEILIG Uferstr. 9 88530 Hüllendorf 07552/1010	KINDERWELT Lindenhalde 3 93049 Regensburg 0941/37543
REIER Reier Str. 16 94948 Mautzenberg 3735/22810 ton.de/ich/Spielware	BECKMANN-HENSEN Neues Zentrum 3 31721 Lohr 05132/62850	SPIELON Hofstr. 14 35756 Weimar 0641/43191	KESKEMPER Everswinkel Str. 8 49331 Warendorf-Frechenhof 05461/4193 www.keskemper.de	ELSER Geldingstr. 24 73033 Sigmaringen 07161/75151	PLANET MEDIA Frankfurter Ring 83 80807 München 089/5652170 www.planetmedia.de	MONTE MEDIA Uferstr. 9 88530 Hüllendorf 07552/1010	MAXI SPIEL & HOBBY SCHWEIGER Fährstr. 11 90402 Nürnberg 0911/2418999 www.schweiger.de	LOLLYPOP Weichner Weg 5 93059 Regensburg 0941/699930	ACHTNER Ulrichstr. 29 93326 Abensberg 09433/7344
RODGE Lindener Str. 14/16 4808 Becking 3391/50524 www.herrmann-spielwaren.de	SCHNÄPPCHEN-SHOP Mittelstr. 34 32657 Lemgo 05251/18552	SULZER Klosterstr. 14 36251 Bad Hersfeld 06621/78966	PECHER Oststr. 4 48231 Warendorf 0581/2336 www.spielparadies.com	HABAKUK Lindstr. 20 57627 Hachenburg 02662/3218 www.habakuk.de	PAVER Adlerer Str. 60 73441 Bopfingen 07162/1340 www.planetmedia.de	MONTE MEDIA Pottinger Str. 1 82252 Weilheim 089/41458 www.planetmedia.de	PLANET MEDIA Lederstr. 15 85312 Wasserburg am Inn 089/7330849 www.planetmedia.de	PLAN MEDIA Ruhlfingstr. 5 90443 Nürnberg 0911/2418935 www.planetmedia.de	THEO KRANZ e-tainment Viktoriastr. 11 91070 Würzburg 0931/571004
HERDMANN Viktoriastr. 11 6818 Neuprin 3391/50524 www.herrmann-spielwaren.de	SCHNÄPPCHEN-SHOP Lange Str. 87 32736 Detmold 05252/92055	RUG Markt 41 34468 Vacha 03662/24336	JASPER Döbnerstr. Str. 1-3 05450 Brannsch 05450/93710	KREMER Markt 41 59065 Hamm 02381/25068	E-G-GmbH Wilhelm-Erdle-Str. 40 7330 Remshalden 07161/71651 www.e-g-spielwaren.de	PLANET MEDIA Stadtplatz 2 84397 Eggenfelden 08721/31230	PLAN MEDIA Ruhlfingstr. 5 90443 Nürnberg 0911/2418935 www.planetmedia.de	THEO KRANZ e-tainment Viktoriastr. 11 91070 Würzburg 0931/571004	

www.mcmmedia.de

Spider-Man: The Movie

Der netzschwingende
Superheld bekämpft
in Kürze auch auf
der PS2 das Böse!

Der Schüler Peter Parker, der nebenbei als Fotograf bei der Zeitung Daily Bugle jobbt, wird bei einem Schulausflug von einer genetisch veränderten Spinne gebissen. Daraufhin ändert sich sein Leben gravierend, denn er besitzt plötzlich ungeheure Kräfte. Neben der Kraft und Beweglichkeit einer Spinne verfügt er auf einmal auch über einen „Spinnensinn“. Diese übersinnliche Art der Wahrnehmung warnt ihn vor drohenden Gefahren und zeigt ihm, wo seine Hilfe benötigt wird. All diese Superkräfte wird er auch brauchen,



ÜBLER TRITT Der Kobold kann nicht nur einstecken, er teilt auch gewaltig aus.



NEW YORK BY NIGHT
Die Großstadt ist das Revier des rot-blauen Superhelden.



SCHÖN VERSCHNÜRT Die Netzflüssigkeit lässt sich auf verschiedene Arten anwenden.



SPECIAL MOVE Die Bösewichter haben spezielle Fähigkeiten.

um mit altbekannten und neuen Superschurken fertig zu werden.

SEHR NAH AN DER FILMHANDLUNG

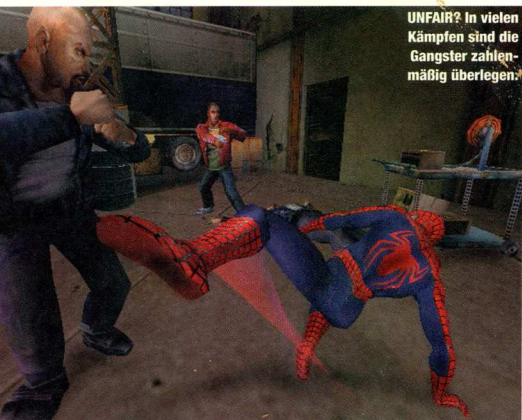
So weit zur Story des *Spider-Man*-Kinofilms, auf dem auch das kommende Activision-Spiel basieren wird. Bevor es im gewohnten rot-blauen Dress in New York auf Verbrecherjagd geht, dürfen Sie in den ersten Levels erst einmal mit einem provisorischen Outfit vorlieb nehmen. Die berühmten Netzflüssigkeit verspritzenden Düsen gibt es aber schon von Beginn an. Mit ihrer Hilfe sind Sie in der Lage, nach Herzenslust durch die weitläufi-

gen Levels zu schwingen, Feinde einzuweben oder gar härter zuzuschlagen. Darüber hinaus können Sie Gegner auch mit einer Vielzahl von Schlag- und Trittkombinationen aus dem Verkehr ziehen. Bei End- und Zwischengegnern (wie dem Shocker oder Green Goblin) müssen Sie aber auf jeden Fall all Ihre Fähigkeiten aufbieten, um sie zu besiegen. Eine große Bedeutung kommt dem Spinnensinn zu. Über ihn bekommen Sie in den großen Spielabschnitten neue Aufgaben zugewiesen. Im Spiel wirkt sich das in Form einer kurzen Zwischensequenz in Spielgrafik aus, die Ihnen vor Augen führt, wo Sie jetzt gerade am drin-

gendsten gebraucht werden. Neben dem abwechslungsreichen Gameplay machte vor allem die Präsentation schon jetzt einen hervorragenden Eindruck. Flüssige Animationen, Grafik-Effekte und die Original-Filmmusik werden dafür sorgen, dass nicht nur Fans des Netzschwingers an der Superhelden-Action Gefallen finden. Für die deutsche Synchronisation konnten übrigens die Sprecher gewonnen werden, die schon den *Spider-Man*-Spielen auf der PSone Leben eingehaucht haben. Wenn alles glatt läuft, dürfen Sie zum Kinostart des Films im Juni auch auf der PS2 für Recht und Ordnung sorgen.

WOLFGANG FISCHER

ANGESPIELT SPIDER-MAN: THE MOVIE	
Hersteller:	Activision
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	Juni
Internet: www.activision.de	
Savegame Ja	Entwickler Treyarch
Umfang Nicht bekannt	Datenträger DVD
SEHR GUT	
„In jeder Beziehung gelungenes Filmadaption, die nicht nur Comic- und Filmfans ansprechen dürfte“	



UNFAIR? In vielen Kämpfen sind die Gangster zahlenmäßig überlegen.



HEIKLE ANGELEGENHEIT Das Schwingen in engen Räumen will gelernt sein.

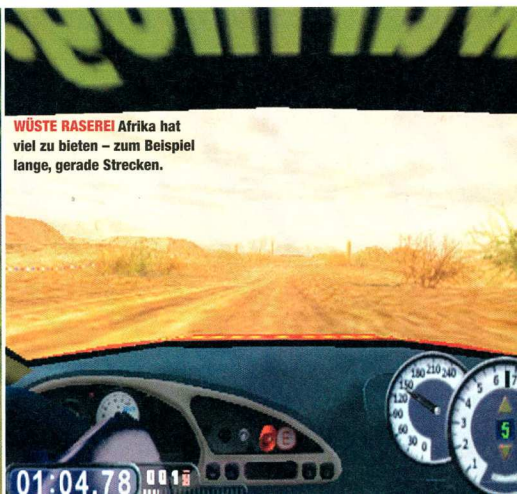


Rally Championship

Wir alle lieben Dinge mit schönen **Kurven** – Rallyspiele zum Beispiel. Dieser Titel hat mehr zu bieten.

Zurzeit wird die PS2 von einer Flut an Rallyspielen regelrecht überrollt. Eines von denen, die man im Auge behalten sollte, ist mit Sicherheit Rally Championship. Wie bei der Konkurrenz gilt es auch hier in erster Linie, möglichst schnell über Schlamm-,

Matsch- und Schotterpisten zu jagen. Sechs verschiedene Rallyes können gefahren werden, die sich in insgesamt 36 Etappen aufteilen. Gefahren wird auf allen Kontinenten. So jagen Sie unter anderem durch die regnerischen Weiten von Wales, einen afrikanischen Nationalpark, durch den mittleren Wes-





DRÜBER WEG Für eine typische Brücke aus dem Spiel ist diese angenehm breit.

02:16.70 003



BASTELKASTEN Die Einstellungen gestalten sich angenehm einfach.

Ändern Zurück Wiederherstellen Information Spiel starten

ten der Vereinigten Staaten oder die Eiswüsten am Polarkreis. Was Rally Championship dabei besonders auszeichnet, ist die gelungene und vor allem abwechslungsreiche Streckenführung. Asphaltstraßen wechseln sich mit Waldwegen oder ausgetrockneten Flussläufen ab und die Tour führt Sie durch Farmen, Militärbasen und Sumpfgasfelder. Dabei entsteht tatsächlich der Eindruck, dass die Strecken eben gerade extra für das Rennen abgesperrt wurden. Unvermittelt müssen Sie von der Straße runter auf einen Feldweg und dort dann auf ein Farmgelände abbiegen. Was gut für die Atmosphäre ist, sorgt bei der Fahrt gelegentlich für Verwirrung. Einmal kurz nicht auf den Beifahrer gehört und die Pylonen übersehen und schon rast man auf dem falschen Weg weiter und kracht einen Moment später gegen die unsichtbare Streckenbegrenzung. Diese

ist für echte Fahrfans auch einer der wenigen Wermutstropfen, denn anders als es einem der Ausblick einredet, ist abseits der Strecke schnell Schluss mit dem Fahrspaß und man wird auf den richtigen Weg zurückgebeamt.

SONNTAGSAUSFLUG

Bei der Grafik legten die Entwickler den Schwerpunkt auf ausgefeilte 3D-Modelle. Dadurch gibt es kaum Fehler bei Kollisionen sowie innerhalb der Umweltphysik und auch ein komplexeres optisches Schadensmodell war so möglich, das es Ihnen erlaubt, Ihren teuer erworbenen Wagen so richtig hübsch zu Klump zu fahren. Während die meisten Strecken genreblich freigegeben werden müssen, dürfen Sie die Autos nämlich mit den gewonnenen Preisgeldern beim virtuellen Autohändler selbst erwerben. Bis Sie auch den letzten der 25 dank Herstellerlizenz ori-

ginalgetreu umgesetzten Rallyeflitzer Ihr Eigen nennen dürfen, müssen Sie sich ewig durch Dreck und Schlamm graben. Reichen bei den Amateurrennen noch die Standard-Einstellungen, müssen Sie sich im Profimodus dann auch mit den Tuningmöglichkeiten Ihres Autos vertraut machen, um eine reelle Chance bei den Rennen zu haben. Dabei kann vom Gummimischverhältnis der Reifen bis hin zur Kraftübertragung der Gänge so ziemlich alles verändert werden. Die Wagen steuern sich immer ziemlich gut und auch der Navigator macht seinen Job recht ordentlich, obwohl seiner GPS-Stimme ein wenig mehr Temperament nicht geschadet hätte. Denn wenn man mit 160 km/h durch den Schlamm schlittert und am Gamepad schweißige Hände bekommt, nervt eine so ruhige Stimme doch ein wenig. Dafür sind die Soundeffekte ansons-

ten recht gelungen. Die Motoren heulen nervös und man hört ganz genau, wenn die Reifen auf weichem Untergrund durchdrehen.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT RALLY CHAMPIONSHIP

Hersteller:	SCI
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	Mai
Internet:	www.sci.co.uk
Savegame Ja	Entwickler SCI
Umfang 6 Rallies	Datenträger CD

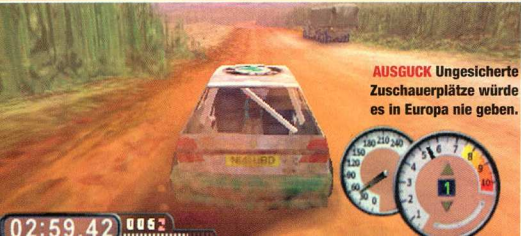
SEHR GUT

„Ein hübsches, schnelles Rallyespiel, das sich sicher problemlos vom Feld der Konkurrenz absetzen kann“



HOCHKULTUR Sehenswürdigkeiten am Streckenrand lockern die Fahrt auf.

00:59.66 001



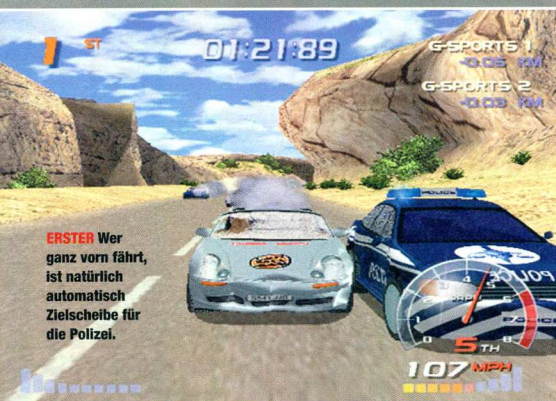
AUSGUCK Ungesicherte Zuschauerplätze würde es in Europa nie geben.

02:59.42 006



GEMEIN Weiter geradeaus geht es leider nicht.

00:07.56 001



Gumball 3000

Eine Horde reicher Spinner rast mit sündhaft teuren Autos 3.000 Meilen quer durch **Europa**.

I nspirierte von dem Film *Canonball* rast einmal im Jahr eine Partygesellschaft aus verrückten Super-

reichen und Stars aus allen Bereichen der Unterhaltungsbranche quer durch Europa. Nun hat sich SCI die Lizenz zu diesem Glamour-Rennen ge-





sichert und es sieht so aus, als könne das Spiel ebenso witzig und abgedreht werden wie das reale Vorbild. Die Strecke verläuft über 14 einzelne Teilschnitte, von London aus quer über den Kontinent und zurück. Die Etappen gestalten sich sowohl optisch als auch fahrtechnisch spannend und abwechslungsreich. Überall warten versteckte Abkürzungen, die Sie aber teilweise schon durch arg wilde Landschaften führen. Ob Sie Ihrem Wagen das zumuten wollen, müssen Sie selbst entscheiden. Neben den üblichen Sportflitzern aus dem höchsten Preissegment gibt es noch ein paar verrückte Fahrzeuge, wie einen Hummer oder einen voll funktionstüchtigen Krankenwagen. Für das richtige Fahrgefühl sorgt ein ausgefeiltes Schadensmodell. Denn seien wir doch ehrlich, nichts macht mehr Spaß, als ganz dekadent einen Wagen zu erlegen, für den ein Durchschnittsmensch im wirklichen Leben 93 lange Jahre ehrlich arbeiten muss. Insgesamt erwarten den Spieler über 20 original nachgebaute Fahrzeuge, darunter diverse Ferraris,

Porsches und Traum-Oldtimer wie die Shelby Cobra. Während des Rennens geht es natürlich nicht über abgesperrte Pisten, sondern über ganz gewöhnliche Straßen und Autobahnen, wo Gegenverkehr und Rentner auf der linken Spur zu riskanten Überholmanövern einladen.

BLOSS EIN STRAFMANDAT

Ihnen an der Stoßstange klebt dabei immer die Polizei. Denn immerhin befinden Sie sich auf öffentlichen Straßen und dort gilt nun einmal die StVO. Als reicher Raser kratzt einen so ein Knöllchen natürlich wenig und so gibt es, wenn Sie geblitzt wurden, höchstens ein nettes Beweisfoto für die erreichte Höchstgeschwindigkeit. Ärgerlicher ist es dann schon, wenn die Polizei es tatsächlich schafft, Sie anzuhalten, denn das kostet wertvolle Zeit, die Sie aufgrund der starken Gegner selten haben. So sollten Sie auch Straßensperren nicht davon abhalten, weiterzurasen. Neben der kompletten Rallye als Spielmodus, wo Sie gegen die Konkurrenz um

den Titel des Gumball 3000 Champion starten, gibt es außerdem den Time Trial Mode. Dort fahren Sie die Strecken einzeln gegen die Uhr. Im Mehrspielermodus können Sie entweder die Rennen gegen einen menschlichen Mitspieler fahren oder ihn als Polizist jagen beziehungsweise vor ihm davonrasen. Die Grafik kann sich schon zum jetzigen Zeitpunkt sehen lassen. Ihre Fahrt führt Sie durch sieben unterschiedliche Landschafts- und Klimazonen des europäischen Kontinents, die sehr wirklichkeitsnah umgesetzt wurden, und abseits der Strecke gibt es immer wieder viel zu sehen – sofern Sie die Zeit haben, darauf zu achten. Das Fahrverhalten der Wagen ist ordentlich und gewährleistet eine schnelle, actionreiche Tour. Besonders realistisch ist es aber nicht. Als rasantes, abgedrehtes Fahrvergnügen mit viel Action verspricht Gumball 3000 in jedem Fall ein interessantes Spiel zu werden – zumal den meisten so ein Spaß in Wirklichkeit viel zu teuer sein dürfte.

PHILIPP ROHWEDDER



INFO REICH UND SCHÖN

Gumball 3000

„Das Cannonball-Rennen war einfach zu cool!“ Das dachten ein paar Exzentriker und riefen die Gumball 3000 Rallye ins Leben.

Dieses Jahr findet die vierte Gumball 3000 Rallye vom 25. bis zum 30. April statt – diesmal von New York nach Los Angeles, was schon in den 50ern die Strecke der originalen Gumball-Rennen war. In Europa wurde es für die Veranstalter zunehmend problematisch. So erließ Schweden beispielsweise im vergangenen Jahr ein Gesetz, das Rennen auf öffentlichen Straßen nahezu unmöglich macht. Der Verlust an Material hat die Teilnehmer noch nie gestört. Jedes Jahr bleiben einige Wagen auf der Strecke und auf der Tour im Jahr 2000 kassierte ein Ferrari-Team ein rekordverdächtiges Geschwindigkeitsticket über 18.000 britische Pfund.



ANGESPIELT GUMBALL 3000

Hersteller:	SCI
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	Juni

Internet: www.sci.co.uk

Savegame	Entwickler
Ja	SCI
Umfang	Datenträger
14 Strecken	CD

EINSCHÄTZUNG

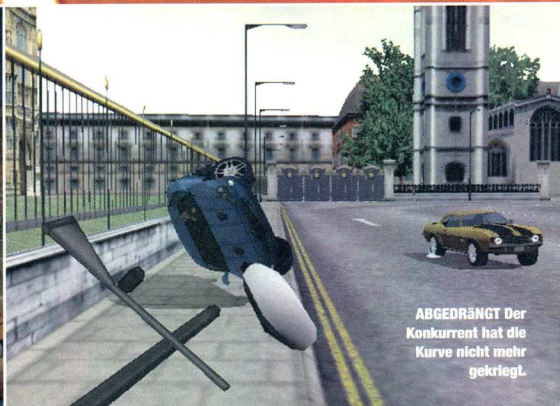
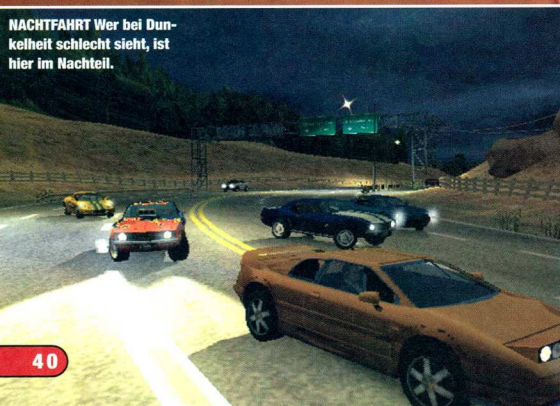
GUT

„Wilde, abwechslungsreiche Raserei für Fans von Luxusflitzern und ungehemmt dekadentem Lebenswandel!“

Illegale Autorennen durch
Metropolen
auf der ganzen Welt

Test Drive Overdrive

NACHTFAHRT Wer bei Dunkelheit schlecht sieht, ist hier im Nachteil.



ABGEDRÄNGT Der Konkurrent hat die Kurve nicht mehr gekriegt.



SCHLEUDERTRAUMA Den entgegenkommenden Wagen hat es gedreht.

AUSGEWICHEN Manche Hindernisse können übersprungen werden.



FLUCHT NACH VORN Der Fußgänger konnte gerade noch wegspringen.

Man kann sich vorstellen, was passiert, wenn man mit über 200 km/h durch London rast: Man bekommt vermutlich das Knöllchen seines Lebens. Ohne finanzielles Risiko durch Großstädte zu heizen, das macht *Test Drive Overdrive* möglich. In den vier Metropolen San Francisco, Tokio, London und Monaco dienen belebte Straßen als Rennstrecken. Das Spiel folgt dabei einem immer weiter um sich greifenden Trend: Zwar ist es ein Rennspiel, doch sind die einzelnen Wettbewerbe über eine Handlung miteinander verknüpft. Dabei übernimmt der Spieler die Rolle von Dennis Black. Der steigt bei einer Untergrund-Renn-Liga ein, in der der Sieger auf den ganz normalen Straßen ermittelt werden. Insgesamt 20 Autos von Jaguar bis Ford Mustang stehen ihm zur Verfügung, um die 14 Kontrahenten abzuholen. Das geschieht in vier verschiedenen Rennarten: Bei „Navigation“ muss Dennis den Weg durch die Straßenlabyrinth finden, „Circuit“ geht im Kreis, „Point to Point“ linear von Start zu Ziel und „Head to Head“ ist das Gleiche mit nur einem Gegner.

ARM DES GESETZES

Bei all diesen Rennen sind nicht nur die Gegner auf der Straße, sie wimmelt auch noch so von Fußgängern, Gegenverkehr und – was am schlimmsten ist – von Polizei. Die kann so einen Wettbewerb schon einmal abrupt beenden. Man muss also nicht nur darauf achten, die Konkurrenz hinter sich zu lassen, sondern auch noch die Gesetzeshüter abhängen. Das gilt ebenso für die handlungsunabhängigen Spielmodi. Allerdings kann der Spieler hier auch die Rolle der Polizisten übernehmen. Dann muss er eine bestimmte Anzahl Gesetzesbrecher in einer begrenzten Zeit aus dem Verkehr ziehen. Das geht auch zu zweit als eine Art motorisiertes „Räuber und Gendarm“.

ABGEHOSEN

Beim Gameplay legen die Entwickler von Pitbull die größten Wert auf Action. Die Autos sind mit wenig Übung problemlos zu steuern. Um das Renngeschehen spektakulärer wirken zu lassen, ist die virtuelle Schwerkraft etwas schwächer eingestellt als in der Realität. Dadurch kommt es zu halsbrecherischen Sprüngen,

mit denen man zum Beispiel einen Verkehrsstau umfahren kann. Auch die Crashes sehen deshalb richtig cool aus. Schaden an der Karosserie ziehen sie allerdings nicht nach sich. Wer Autofahren lieber realistisch erleben will, kann die Schwerkraft der Wirklichkeit anpassen. Grafisch macht das Spiel auch was her: Die Städte sind atmosphärisch, belebt und lebensnah, was unter anderem an den sehr guten Lichteffekten liegt.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT TO OVERDRIVE

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	31. Mai
Internet:	www.infogrames.de

Savegame Ja	Entwickler Pitbull Syndicate
Umfang 45 Herausf.	Datenträger DVD

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Die Straßen von San Francisco und anderen Metropolen bieten Platz für actiongeladene Untergrundrennen.“

INFO DIE CHARAKTERE

Rennfahrer mit Vorgesichte

Insgesamt 15 Fahrer treten in den Untergrundrennen gegeneinander an. Einer davon ist Protagonist Dennis Black – bleiben 14 Kontrahenten.

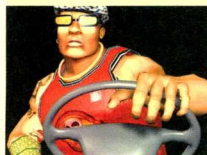
Zum Beispiel Lisa Lux. Über sie geht das Gerücht, dass sie nur wegen ihrer weiblichen Reize in die Liga aufgenommen wurde. Am zweifelhaften fahrerischen Können in ihrem Lotus Elise kann es wohl kaum liegen. Außer Frage steht das Können bei Vasily Raskolnikov, eindeutig der beste Fahrer in der Gruppe. Ihn in seinem Concept Viper abzuholen, erfordert echten Killerinstinkt. Den besitzt zum Beispiel Big T: Der Rapper in seiner Corvette wirkt oft etwas brutal.



LISA Sie soll mal ein Verhältnis mit dem Veranstalter der Liga gehabt haben.



VASILY Der Russe war früher Mitarbeiter beim sowjetischen Geheimdienst.



BIG T Mit seinem Verdienst aus der Musikindustrie kann er sich gute Autos leisten.

THE LEGACY OF KAIN SERIES

BLOOD OMEN 2



XBOX

PlayStation 2

PC
CD

**Kein Mitleid!
Kein Vergeben!
Kain ist wieder da!**



„Der Fürst der Finsternis bereitet seine triumphale Rückkehr vor. Einschätzung: Super!“ PSG 03/2002



„Düster, böse, blutig – Blood Omen 2 überzeugt durch gute Grafik und einen wirklich coolen Anti-Helden!“ PlayZone 04/2002



„Die Jagdsaison ist eröffnet: Blutiges Vampir-Abenteuer mit prachtvollen Levels“ Bravo Screenfun 11/2001



„Bissiges bis bitterböses Abenteuer für Fantasy-Freunde mit starkem Magen“ Maniac 04/2002

www.legacyofkain.com

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

Blood Omen 2 & Crystal Dynamics, Inc. 2002. Published by Eidos Interactive Limited. Blood Omen, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Crystal Dynamics, Inc. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of Eidos Group of companies. All Rights Reserved

UND TSCHÜSS Wo alle Texturen eingefügt sind, kann die Grafik durchaus überzeugen.



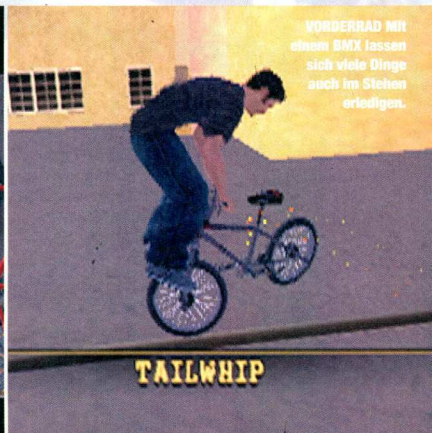
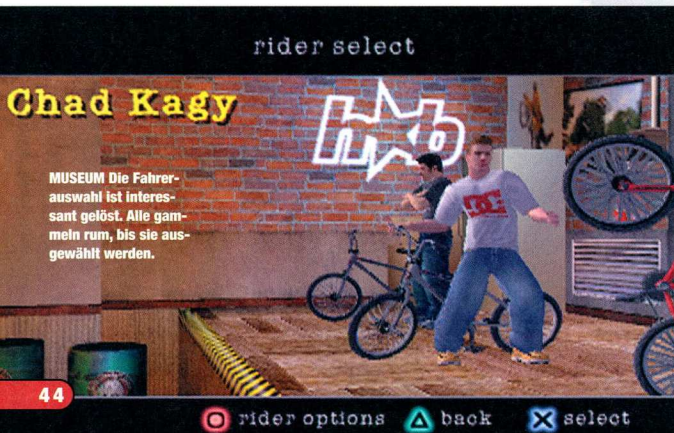
Mat Hoffman's

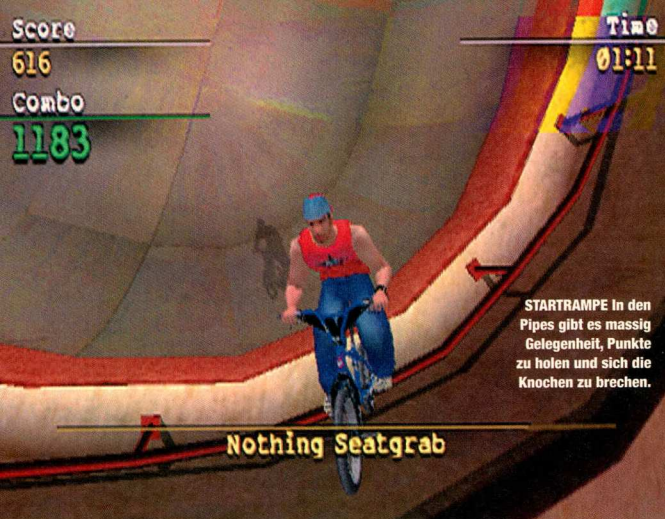
Weg mit den Knie-
schützern! Die
einzigste Gefahr
hier ist eine
Sehnenscheiden-
entzündung.

Alte Damen gucken für gewöhnlich mitleidig, wenn man mit dem BMX an ihnen vorbeifährt: „So ein großer Junge muss ein Kinderfahrrad fahren und seine Sachen passen ihm auch nicht.“ Wer solchen Kommentaren entgehen wollte, durfte sich bisher bei *Mat Hoffman's Pro BMX* ungestört und vor allem unbeobachtet austoben und wird das auch bei Teil 2 wieder tun können. Der Nachfolger wartet mit acht Locations auf, die quer über die Vereinigten Staaten verteilt

sind. Dazu gibt es neben Mat Hoffman, der nun nicht mehr aussieht wie ein kleiner, dicker Junge vom Land, noch sieben weitere Fahrer aus dem BMX-Profilager. In unserer Preview-Version waren davon jedoch leider nur zwei spielbar. Die Fahrphysik macht im Moment schon einen ganz guten Eindruck. Allerdings scheint auch der zweite Teil an dem merkwürdigen Landephänomen zu kranken. So landet Ihr Fahrer teilweise wieder in unglaublichen Situationen sicher auf den Rädern, während vermeintlich sichere Landungen

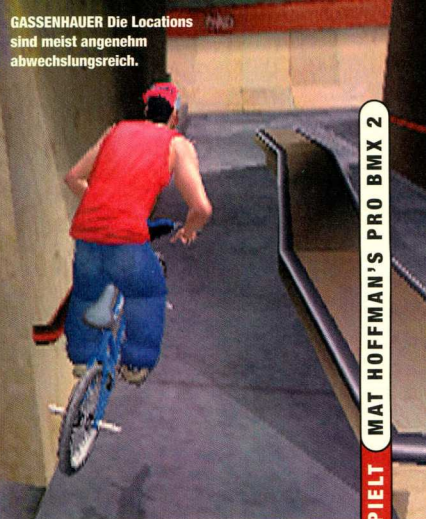
mit dem Kopf auf dem Asphalt enden. Wirklich verbessert haben sich die Animationen. Die Bewegungen beim Trickwechsel in einer Combo sind jetzt angenehm flüssig und bei weitem nicht mehr so abgehackt wie beim Vorgänger. Das Flimmern haben die Entwickler ebenfalls einigermaßen in den Griff bekommen. So wie es im Moment den Eindruck macht, hinkt der Titel aber optisch erneut dem großen Bruder *Tony Hawk's Pro Skater 3* hinterher. Trotz derselben Engine wirkt alles noch ein wenig altbackener.





STARTRAMPE In den Pipes gibt es massig Gelegenheit, Punkte zu holen und sich die Knochen zu brechen.

Nothing Seatgrab



ANGESPIELT MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Pro BMX 2

KNIESCHÜTZER FESTSCHNALLEN

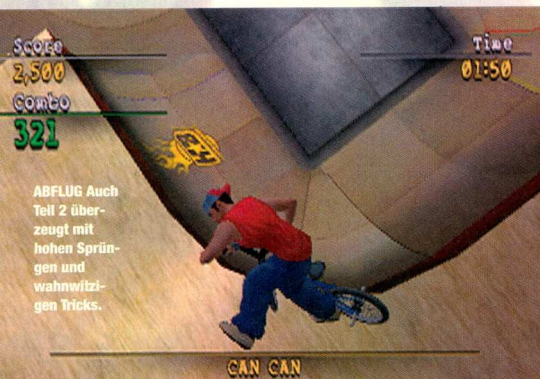
Wenig Kritik dürfte es für die Steuerung geben. Ihr Rad haben Sie jederzeit gut im Griff, so Ihr Analogstick noch nicht völlig weich gespielt ist. Per Tastendruck springen und grinden Sie oder führen sonstige Tricks aus. Mit den Schultertasten vollführen Sie schnelle Wendungen. Zu keinem Zeitpunkt fährt sich das BMX aber so spritzig wie Tonys Skateboard, Letzteres ist einfach viel beweglicher. Dafür sind mit dem Rad prinzipiell höhere Sprünge möglich und auch die

Moves wirken nie sonderlich unrealistisch – was bei *Tony Hawk's* doch ab und zu der Fall ist. Zugang zu den anderen Locations erhalten Sie, indem Sie innerhalb eines Zeitlimits Aufgaben erfüllen. Diverse Gegenstände müssen eingesammelt, versteckte Räume geöffnet und bestimmte Punktzahlen erreicht werden. Nebenbei dürfen Sie sich in allen Parks natürlich auch ohne oder mit selbst gewählter Zeitbegrenzung austoben und Ihre Tricks und Combos perfektionieren. Ein umfangreicher Zweispielermodus ist ebenfalls wieder

integriert. Die im Moment spielbaren Locations machen einen guten Eindruck. Die Hindernisse sind recht abwechslungsreich und sorgen durch ihre Anordnung für schnelle Action, ohne dass allzu viele sinnlose Wendemanöver notwendig wären. Selbst wenn es *Mat Hoffman's Pro BMX 2* in der fertigen Version hinsichtlich Grafik und Handling nicht mit *Tony Hawk's Pro Skater 3* aufnehmen können sollte, scheint es doch, speziell für BMX-Fans, ein vielversprechender Titel zu werden.

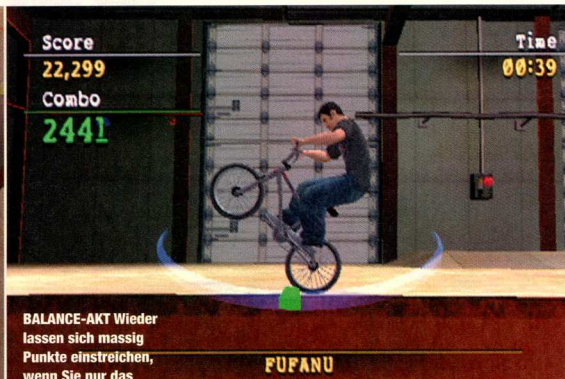
PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT PRO BMX 2	
Hersteller:	Activision
Genre:	Trend-Sport
Spieler:	2
Sprache:	Englisch
Termin:	2. Quartal
Internet: www.activision.com	
Savegame Ja	Entwickler Activision
Umfang 8 Locations	Datenträger CD
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Kann mit dem großen Bruder <i>Tony Hawk</i> wohl nicht mithalten, macht aber für sich einen guten Eindruck“	



ABFLUG Auch Teil 2 überzeugt mit hohen Sprüngen und wahnwitzigen Tricks.

CAN CAN



BALANCE-AKT Wieder lassen sich massig Punkte einstreichen, wenn Sie nur das Gleichgewicht halten können.

FUFANU

FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002

Virtuelle **Weltmeisterschaft** mit einer verbesserten FIFA-2002-Engine.



Die arbeitende Bevölkerung hat dieses Jahr ein echtes Problem: Da gibt es mit der Fußballweltmeisterschaft in Japan und Südkorea ein absolutes Top-Ereignis im Fernsehen zu sehen, wegen der Zeitverschiebung finden aber alle Spiele tagsüber statt. Wer zur Schule, Uni oder Arbeit geht und die einmalige Atmosphäre einer WM mitbekommen will, muss auf Zusammenfassungen zurückgreifen. Oder sich als kleinen

Trost FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 von EA Sports besorgen.

Damit kann man nicht nur das komplette Endrundenturnier in den original nachgebauten WM-Stadien nachspielen. Es bietet auch einige Verbesserungen gegenüber FIFA 2002.

DIE BESTEN FANS DER WELT

Dem Ereignis angemessen, ist vor allem noch einmal an der Grafik gedreht worden. Die Spielermodelle sehen ihren realen Vorbildern ungeheuer ähnlich. Vor allem die Stars wirken richtig lebensecht. Auch die Animationen stehen dem in nichts nach. Sie sind abwechslungsreich, flüssig und lebendig, was besonders in der Interaktion der Spieler untereinander verdammt gut aussieht. Da reagieren die Gegner passend auf die Bewegungen der eigenen Spielfigur. Die Zweikämpfe wirken dadurch wie im Fernsehen.

Genauso gut kommt die Stadionatmosphäre rüber: Schon die Bauwerke an sich sind architektonisch genau nachempfunden. Sie sind aber auch mit Leben gefüllt. Die Trainerbank wimmelt von Ersatzspielern und Assistenten, Maskottchen und riesige Fußballpuppen im Innenraum sorgen für ein stimmungsvolles Bild. Selbst

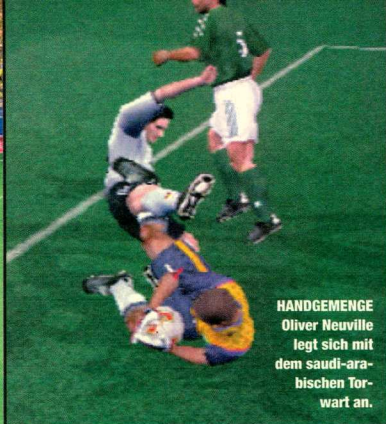
INFO GRUPPENPHASE

Die Vorrunde

Frankreich gegen Senegal heißt am 31. Mai das Eröffnungsspiel der WM. In EA Sports' Spiel sind die Vorrundengruppen genauso angeordnet wie bei der echten WM. Und das sieht folgendermaßen aus:



AUFGESTÜTZT Eindeutig regelwidrig, wie sich der brasilianische Spieler hier verhält.



HANDGEMENGE Oliver Neuville legt sich mit dem saudi-arabischen Torwart an.



ERÖFFNUNGSSPIEL Bei Frankreich gegen Senegal fällt das erste Tor.



FREIGESPIELT Der Stürmer fordert den Ball.



EINLAUF Die Stimmung im Stadion ist schon sehr gut.



die Fotografen hinter dem Tor sind genau zu sehen. Das Publikum auf den Rängen steht wie ein Mann hinter seiner Nationalmannschaft: Fanblöcke schmücken sich in den Landesfarben und singen landestypische Fußball-Lieder. Zur Atmosphäre tragen auch die Musik und der Kommentar bei: Für die dramatische Begleitmusik sorgt diesmal ein Symphonieorchester. Fachkundige Sprüche bringen Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahmann auf die PlayStation 2.

Wer nur zum Spaß kicken will, kann auch Freundschaftsspiele austragen. Dazu stehen 41 Teams bereit.

BALL AUS DER LUFT In puncto Präsentation ist *FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002* also mal wieder unschlagbar. Vom Spielerischen her lässt sich ebenfalls wenig daran aussetzen. Das simulationslastigere Gameplay aus *FIFA 2002* wurde noch einmal verbessert, ohne die Steuerung allzu kompliziert zu machen. Jetzt gibt

es den Kraftbalken, mit dem Schüsse und Pässe genau gezielt und dosiert werden können, auch für Volleys. Die Entwickler haben sich also tatsächlich Gedanken gemacht, wie sie das Spiel optimieren können. Sie hatten allerdings auch genug Zeit dafür: Seit anderthalb Jahren programmieren sie parallel zu *FIFA 2002* an der Weltmeisterschaftsausgabe. Ein Schnellschuss ist das also nicht – es verspricht eher ein Volltreffer zu werden.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT FIFA WM 2002

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Fußball
Spieler:	1-8
Sprache:	Deutsch
Termin:	26. April
Internet:	www.electronicarts.de
Savegame	Entwickler
Ja	EA Sports
Umfang	Datenträger
WM, Privatspiele	DVD

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Wer die WM in den Originalstadien mit den Originalteams nachspielen will, kommt an diesem Titel nicht vorbei.“

GRUPPE A:	GRUPPE B:	GRUPPE C:	GRUPPE D:	GRUPPE E:	GRUPPE F:	GRUPPE G:	GRUPPE H:
Frankreich	Spanien	Brasilien	Südkorea	Deutschland	Argentinien	Italien	Japan
Senegal	Slowenien	Türkei	Polen	Saudi-Arabien	Nigeria	Ecuador	Belgien
Uruguay	Paraguay	China	USA	Irland	England	Kroatien	Russland
Dänemark	Südafrika	Costa Rica	Portugal	Kamerun	Schweden	Mexiko	Tunesien



SCHRÄGLAGE Je länger Sie einen Stunt ausführen, umso mehr Punkte gibt es bei der Landung.

091



ABSTAUER Mit ein wenig Übung lassen sich Punkte und Position hervorragend vereinen.

079



RING OF FIRE Haben Sie nicht genug Schwung, stürzen Sie vorher ab oder in die Flammen.

124



TIEFFLIEGER Ihre beiden Gegner dürfen die Landung kaum schaffen.

077

Freeek style

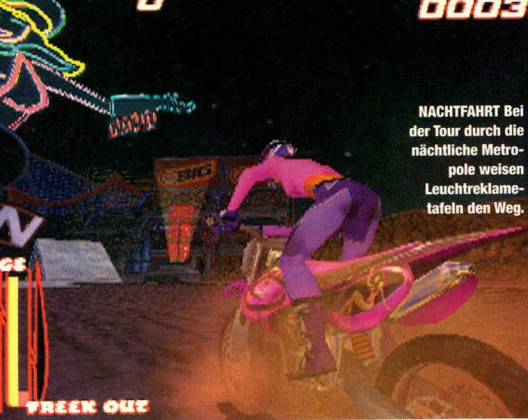
Die **EA-Big-Reihe** glänzt mit nicht ganz ernsthaften Sportspielen und auch Freestyle bleibt dieser Tradition treu.

Motorräder sind als Fluggerät eher ungeeignet. Alt-hergebrachten Lehrmeinungen zum Trotz jagen Sie bei *Freeekstyle* nicht nur durch Schlamm und über halsbrecherische Schotterpisten, sondern wagen sich auch an Sprünge, die Sie im realen Leben auf eine erdnahe Umlaufbahn katapultieren würden. Ein möglichst lebensnahes Fahrgefühl will der Titel aber auch gar nicht vermitteln. Alle neun Strecken im Spiel haben den Charme einer Hochgeschwindigkeitsachterbahn, die man quer und ohne Rücksicht auf die Umgebung durch das Gelände gebaut hat. So rasen Sie beispielsweise durch einen Vulkanpark, eine japanische Festung, ein Fabrikgelände oder ein Raummfahrtzentrum. Egal wo Sie fahren, überall gibt es riesige Rampen, die zu unglaublichen Sprüngen und gewagten Stunts einladen. Über 80 verschiedene Tricks wird es im fertigen Spiel geben. Ausgeführt werden diese ganz unkompliziert mit den

Schultertasten in Verbindung mit dem Analogstick. Je länger Sie einen Trick während des Fluges ausführen, umso höher ist der Bonus bei der Landung. Die Stunts bringen übrigens nicht nur Punkte, sondern erneuern ebenfalls Ihre Boost-Reserven. Deshalb sollten Sie auch in normalen Rennen nie um ein paar Tricks verlegen sein. Denn ohne Boost sind einige Sprünge über Abgründe nicht zu bewältigen und bis Sie nach dem Absturz auf der anderen Seite wieder aufstehen, vergehen wertvolle Sekunden. In der aktuellen Version sind Ihre fünf Kontrahenten nicht allzu stark und krachen nach größeren Sprüngen meist irgendwo abseits der Strecke in den Dreck. Im fertigen Spiel wird man auf solch unfreiwillige Hilfe zum Sieg nicht mehr hoffen können.

SEITENSPRUNG

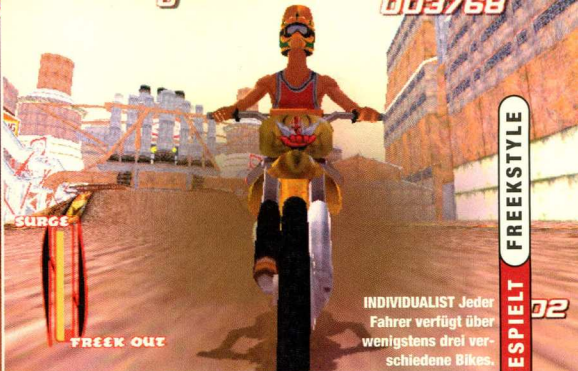
Acht Fahrer stehen zur Auswahl. Unter ihnen befinden sich bekannte Ausnahme-Motor-sportler wie Mike Metzger oder



NACHTFAHRT Bei der Tour durch die nächtliche Metropole weisen Leuchtreklame-tafeln den Weg.



ABGESCHOSSEN Dieser Fahrer hat uns zum letzten Mal geärgert.



INDIVIDUALIST Jeder Fahrer verfügt über wenigstens drei verschiedene Bikes.



BAUMKRABBE In der japanischen Festung pflügen Sie auch durch den liebevoll gepflegten Garten.



LOSHEIZEN Überall lauern nette Effekte auf die Aufmerksamkeit des Spielers.

Brian Deegan. Die Fahrkünste Ihres Piloten erhöhen sich im Laufe des Spiel. Wie schnell, ist dabei ebenfalls abhängig von der Menge an ausgeführten Stunts während eines Rennens – es gibt also eine Art Erfahrungspunktesystem. An Ihrem Bike dürfen Sie ebenfalls ein wenig rumschrauben. Je nach Lust und Laune können Sie im Circuit-Modus eine ganze Saison oder im Race-Modus ein einzelnes Rennen fahren. Im Freestyle-Modus zählen nur die Stunts und im Freeride-Modus dürfen Sie ungestört Ihre Runden drehen und die Strecken erkunden. Bei den Kursen, die in der aktuellen Version schon fertig gestellt sind, macht die Grafik einen sehr guten Eindruck. Alles ist gut ausmodelliert, die Fahrer bewegen sich flüssig und realistisch. Massig Details, wie bewegliche Rampen, Videoleinwände, die Ihre Fahrt übertragen, Fluggeräte oder grandiose Feuereffekte, sorgen für die passende Atmosphäre. Allerdings flimmert das Renngeschehen

teilweise noch ziemlich. Bis zum Release ist aber noch ein wenig Zeit. Auf jeden Fall macht der Titel schon jetzt einen ziemlich runden Eindruck. Alles ist stimmig und die Mischung aus schnellen Rennen und halbspektakulären Stunts lässt einen so schnell nicht mehr los.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT	FREESTYLE
Hersteller:	EA
Genre:	Trendsport
Spieler:	2
Sprache:	Deutsch
Termin:	April
Internet: www.electronicarts.de	
Savegame	Entwickler
Ja	EA Sports Big
Umfang	Datenträger
9 Strecken	CD

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Alles passt perfekt zueinander: die Fahrer, die Tricks und die Strecken. Geschwindigkeit und Stunts kommen einfach gut rüber.“



HÖHENREKORD Hoch über dem Publikum starten wir zur Aufholjagd.

TRANSPARENZ Obwohl die Geister körperlos sind, können sie auch brutal sein.

FÜRCHTERREGEND Die vorgerenderten Hintergründe sind schön ausgeleuchtet.

Project Zero

Schnappschüsse gegen Gespenster

Journalisten leben gefährlich. Muss jedenfalls Mafuyu feststellen. Die Recherche über drei grausame Morde führen den rasenden Reporter in ein einsames Landhaus. Die Ermordeten weisen merkwürdige Spuren an den Hand- und Fußgelenken auf: Wurden die Opfer vor ihrem Tod gefesselt und gefoltert? Gleichzeitig, außerhalb des Hauses: Mafuyus kleine Schwester Miku hat böse Vorahnungen. Die Lei-

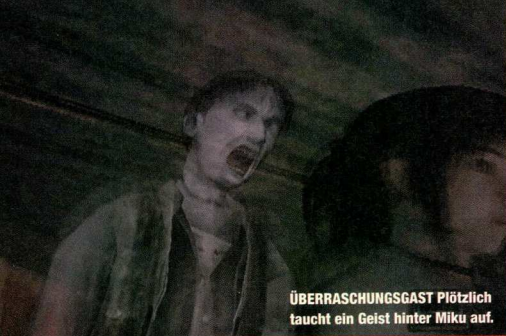
che ihres Bruders erscheint vor ihrem geistigen Auge, genau die gleichen Spuren an den Gelenken. Ohne groß nachzudenken, schnappt sie sich eine altmodische Kamera und rennt in das verwunschene Haus. Dort stellt sie fest, dass sie nicht alleine ist: Die Geister der gequälten Seelen wandern immer noch umher.

SEELENRÄUBER-FOTOS
So weit klingt das nach einem eher konventionellen

Horror-Adventure. Eine unbedarfte Hauptfigur, ein einsames Landhaus voller unheimlicher Wesen und die Suche nach einer verschollenen Person. Im Prinzip ist *Project Zero* das auch, doch gibt es einige Gesichtspunkte, die das Spiel über den Durchschnitt heben: nicht nur die wahnsinnig beklemmende Atmosphäre, sondern vor allem das ungewöhnliche Kampfsystem, das für ein erfrischendes Gameplay sorgt. Denn die altmodische

FUNDORT Nützliche Gegenstände leuchten schon von weitem.

IM RAHMEN Durch den Sucher der Kamera sehen die Toten auch nicht besser aus.

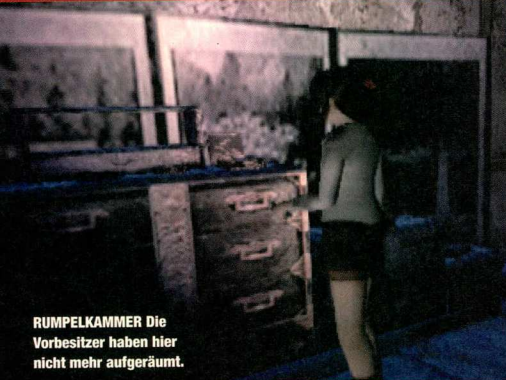


ÜBERRASCHUNGSGAST Plötzlich taucht ein Geist hinter Miku auf.



FARBLOS Böse Vorahnungen von Miku sind in Schwarzweiß gehalten.

ANGESPIELT PROJECT ZERO



RUMPELKAMMER Die Vorbesitzer haben hier nicht mehr aufgeräumt.



IM DUNKELN Die Taschenlampe spendet Miku wenigstens ein bisschen Licht.

Kamera ist Mikus einzige Habe und damit auch ihre einzige Waffe. Glücklicherweise sind die Geister aber sehr kamerascheu. Ein paar gezielte Schnappschüsse und sie verschwinden für immer im Dunkel der Unterwelt. Wenn also Feinde auftauchen, sollte Miku rasch ihren Fotoapparat zücken und auf den Auslöser drücken. Das ist allerdings schwieriger, als es sich anhört. Da die Geister nicht stillhalten, kann es etwas

dauern, bis das entscheidende Bild im Kasten ist. Und dabei bedrängen die Gespenster die Protagonistin auch noch auf ziemlich fiese Weise. Bei den Rätseln kommt ebenfalls die Kamera ins Spiel. Zwar bestehen die meisten Aufgaben – ganz klassisch – darin, Schlüssel zu suchen. Doch ist die Art, sie zu finden, ungewöhnlich. Die Fotos enthüllen oft mehr, als das bloße Auge sehen kann. Ein Bild von einer geschlossenen Tür kann

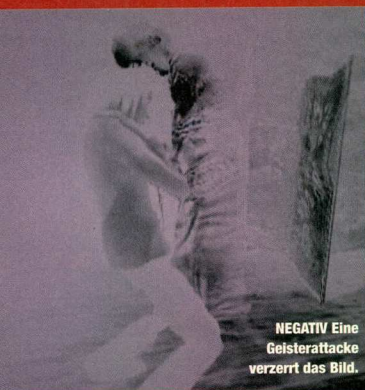
dann etwa verraten, wo der Schlüssel dazu zu finden ist.

RASENDE HERZEN

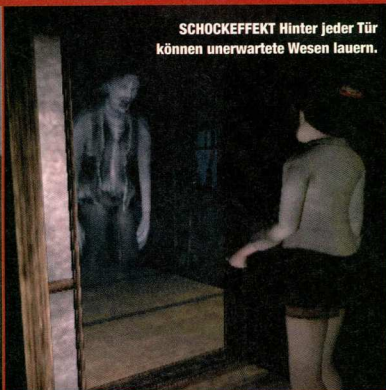
Project Zero ist in den USA gerade unter dem Titel *Fatal Frame* erschienen, uns lag aber leider nur die japanische Version vor. Aber auch ohne ein Wort zu verstehen, wird eines schnell klar: Es gibt kaum ein Spiel, das eine so gruselige Atmosphäre erzeugt. Die jammern-de Musik lässt einen hinter jeder Ecke wandelnde Seelen

vermuten, die Vibration des Controllers überträgt Mikus Herzschlag direkt auf die Hände des Spielers. Grafisch ist das gelungen, wie bei *Silent Hill 2* sorgt ein körniger Filter für einen leicht dreckigen Look, der von genialen Lichteffekten gruselig beleuchtet wird. Und die schwarz-weißen Rückblenden erzählen in bester Horrormanier, welch grausame Geheimnisse das Spukhaus verbirgt.

ALBRECHT OTT



NEGATIV Eine Geisterattacke verzerrt das Bild.



SCHOCKEFFEKT Hinter jeder Tür können unerwartete Wesen lauern.

ANGESPIELT PROJECT ZERO

Hersteller: Wanadoo
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Sprache: Englisch
Termin: August

Internet: www.fatalframegame.com

Savegame: Entwickler
Speicherpunkte: Tecmo
Umfang: Datenträger
Ca. 10 Stunden: DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Effektvolles Horrorspiel, das ohne Blutvergießen und Splatter eine gruselige Geschichte erzählt“

Barbarian

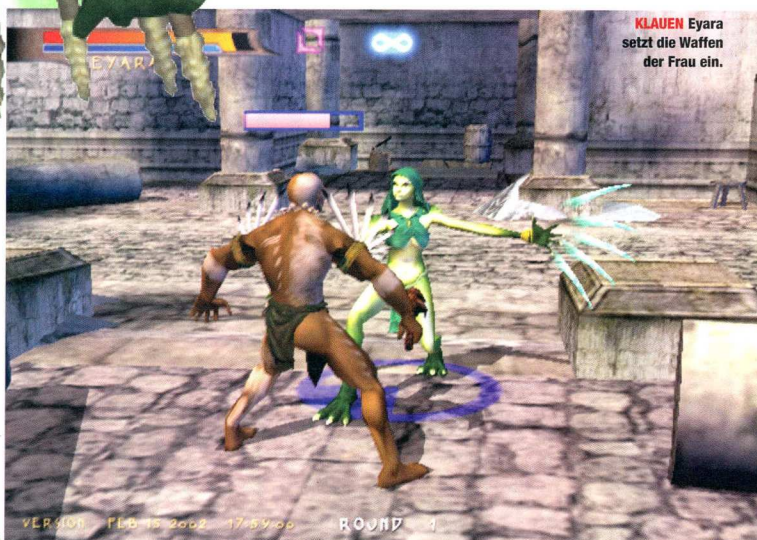
Invasion der Barbaren: **Prügelfest**, bei dem kein Stein auf dem anderen bleibt.

Steckt nicht in jedem zivilisierten Menschen irgendwo ein Barbar, der nur darauf wartet, ab und zu ans Tageslicht zu dürfen? In *Barbarian* kann der PlayStation-2-Spieler den rauslassen, ohne jemandem wehzutun. Der Spieler übernimmt die Rolle eines primitiven Schlägers und haut als solcher alles kurz und klein, was ihm über den Weg läuft. Die Action spielt sich zwar in insgesamt zwölf Arenen ab, doch gibt es auch einen Abenteuermodus, bei dem sehr unterschiedliche Kämpfe zu bewältigen sind. Jeder der zehn Charaktere hat dabei seine eigene Geschichte, die ihn durch eine postapokalyptisch-mittelalterliche Welt führt. Dabei begegnen ihm bis zu acht unzivilisierte Gestalten auf einmal, die es dann zu verhaufen gilt. Jeder Sieg bringt Erfahrungspunkte ein, mit denen die unterschiedlichen Fähigkeiten des Kämpfers verbessert werden können. Damit las-

sen sich etwa die Lebensenergie, die Kraft oder die Magie aufmotzen. Die erworbenen Eigenschaften bleiben auch im Versus-Modus erhalten. Hier steigt der Spieler mit bis zu vier anderen Schlägern in den Ring und kämpft im Team oder jeder gegen jeden. Das funktioniert nicht nur gegen die künstliche Intelligenz, sondern auch mit drei menschlichen Mitspielern.

MIT MAGIE MACHT DAS KÄMPFEN SPASS!

Eingängig sind beide Spielmodi. Das liegt nicht zuletzt an der reduzierten und unkomplizierten Steuerung. Es gibt insgesamt vier Arten von Attacken: die normalen, für die nur zwei Schlagknöpfe zuständig sind – der eine löst schnelle, aber schwache Schläge aus, der andere starke, aber langsame. Kombiniert ergeben sie Spezialangriffe. Dann sind da noch die magischen Attacken. Die haben auch auf größere Entfernungen eine starke Wirkung, funktionieren aber nur, wenn der Magiebalken aufgeladen ist. Die Runen sind etwas ganz Besonderes. Der Spieler





BEINARBEIT Diese Kämpferin haut ihren Gegner auf den Boden.

verdient sie sich durch gewisse Angriffsarten. Wenn er sie dann benutzt, zehren sie extrem an der Lebensenergie des Gegners. Schließlich gibt es noch die Konter: Die sind relativ schwer zu timen und lassen sich nur benutzen, wenn der Kontrahent angreift.

FASS!

Langweilig wird das nicht so schnell, vor allem weil die dreidimensionalen Arenen sehr abwechslungsreich und groß gestaltet sind. Die meisten gehen sogar über mehrere Stockwerke und haben geheime Bereiche, die nicht so leicht zu finden sind. Außerdem ist vieles dort interaktiv: Das äußert sich nicht nur darin, dass eine Menge zerstörbar ist. Vieles kann auch als Waffe eingesetzt werden. Da stehen Fässer, Baumstämme, Säulen oder Steine herum. Und

die eignen sich nicht nur hervorragend als Schlaginstrumente, sondern auch als Wurfgeschosse.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT BARBARIAN

Hersteller: Virgin Interactive

Genre: Action

Spieler: 1-4

Sprache: Englisch

Termin: Mai

Internet: www.barbarian-game.com

Savegame

Ja

Entwickler

Titus/Saffire

Umfang

12 Arenen

Datenträger

CD

GUT

EINSCHÄTZUNG

„Barbarisches Prügelspiel mit manchmal unfairer KI, das vor allem im Multiplayermodus viel Spaß macht“



FLUGUNTERRICHT Trotz Runenkraft wird Eyara durch die Luft geschickt.



HOKUSPOKUS Die magischen, blauen Strahlen reichen sehr weit.



ÜBERZAHL Im Team-Modus sind die Mannschaften an ihrer Farbe zu erkennen.



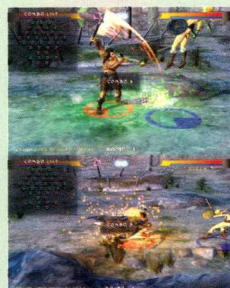
VERWIRREND Die Viererkämpfe können recht unübersichtlich sein.

INFO DIE SPECIAL MOVES

Vorteil durch Kombos

Einfach drauflosdreschen ist bei diesem Spiel nicht unbedingt die beste Taktik.

Mit gerade mal vier unterschiedlichen Attacken ist die Steuerung von Barbarian sehr unkompliziert. Die normalen Schläge lassen sich aber auf bestimmte Arten miteinander kombinieren. Jede dieser Kombos hat dann einen anderen Effekt. Die Stun Kombos setzen den Gegner länger außer Gefecht als andere Schläge. Pushback Kombos schaffen eine große Distanz, so dass sich der Kämpfer auf andere Kontrahenten konzentrieren kann. Magic Kombos laden den Magiebalken auf, Leak Kombos durchbrechen die Verteidigung des Feindes. Und Pop Up Kombos schicken den Gegner in die Luft.



SCHULBANK Im Tutorial können Sie Kombos lernen. Hier eine Pop Up (oben) und eine Pushback Combo.



ZAPPELIG Die feindlichen Kampfroboter greifen mit verheerenden Strom-Attacken an.



ÜBERSICHTLICH Sämtliche Angriffs- und Verteidigungsmoves sind einzelnen Joypad-Tasten zugeordnet.

Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht

In Namcos neuem **Rollenspiel** werden nicht nur Kampfroboter zu Klump geschossen, sondern auch philosophische Grundsätze diskutiert.

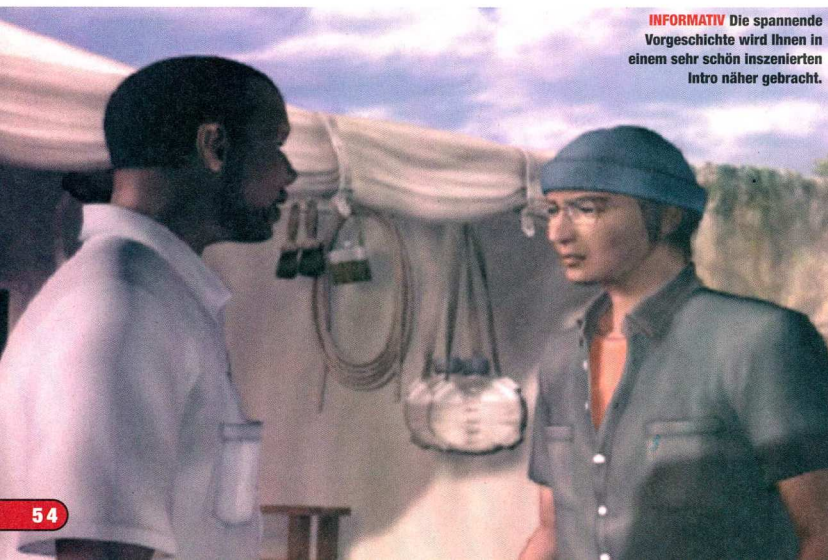
Xenosaga entführt Sie in eine weit entfernte Zukunft. Die Menschheit hat den Weltraum erobert und sich einer riesigen Föderation angeschlossen. Mithilfe neuester Technologie ist es möglich, die riesigen Entfernungen zwischen den Sternensystemen in Sekundenbruchteilen zurückzulegen. Damit der kalte Raum zwischen den Sternen weiter

kolonialisiert werden kann, dringen die Flotten immer tiefer ins All vor, bis sie schließlich einer geheimnisvollen Rasse namens Gnosis gegenüberstehen, deren erklärtes Ziel es ist, die menschliche Spezies zu vernichten. Um dieser Bedrohung etwas entgegenzusetzen, wurden die Anti Gnosis Weapon Systems (AGWS) entwickelt. Als Pilot eines solchen Kampfroboters ist es Ihre Aufgabe, sich den Aliens in den Weg zu stellen und nebenbei noch das Geheimnis einer unerschöpflichen Energiequelle zu lüften.

INFORMATIV Die spannende Vorgeschichte wird Ihnen in einem sehr schön inszenierten Intro näher gebracht.

BUSINESS AS USUAL

Im ersten Teil des auf sechs Episoden angelegten Spektakels übernehmen Sie die Geschichte einer kleinen Heldentruppe, die anfänglich aus drei Personen besteht: Shion Uzuki, einer 22-jährigen Ingenieurin, einem weiblichen Kampfdroiden und einem 16 Jahre alten Burschen namens Chaos. Obwohl sich *Xenosaga* spielerisch in gewohnten Rollenspielbahnen bewegt (herumlaufen, Dialoge führen, kleinere Rätsel lösen), ist es den Designern besonders beim Kampfsystem gelungen, einige interessante Neuerungen ein-





FRAUENPOWER Wo der weibliche Androide Kos-Mos hinschlägt, wächst so schnell kein Gras mehr.



ANIME-STYLE Die knuffige Hauptdarstellerin des Spiels wird von ihrer düsteren Vergangenheit verfolgt.



PRÜGEL-POWER Mithilfe des Kampfsystems lassen sich die herrlichsten Schlagkombinationen zaubern.



TEAMWORK Gegen besonders hartnäckige Gegner helfen oftmals nur die bombastisch inszenierten Team-Moves.

ANGESPIELT XENOSAGA EPISODE 1

zuführen. Ähnlich wie bei der *Grandia*-Serie sind Ihre Feinde ständig sichtbar, so dass nervigen Zufallsbegegnungen à la *Final Fantasy* größtenteils aus dem Weg gegangen werden kann. Kommt es dennoch zum rundenbasierten Kampf, hat der Spieler die Möglichkeit, entweder mit seinen Charakteren anzutreten oder die AGWS einzusetzen. Im Gegensatz zu klassischen Genre-Vertretern werden die Angriffs- und Verteidigungsmanöver aber nicht über ein Menü eingegeben, sondern per Knopfdruck akti-

viert. Jedem Joypad-Button ist eine bestimmte Funktion (Angriff, Blaster, Verteidigung) zugeordnet. Um Ihren Feinden ordentlich einzuheizen, müssen Sie innerhalb einer kurzen Zeitspanne die Knöpfe Ihrer Wahl drücken, wodurch sich besonders im weiteren Verlauf des Spiels bildschirmerschütternde Kombinationen ergeben. Zusätzlich zum normalen Rollenspielalltag sorgen unzählige Minigames wie Black Jack oder Slot Machine für die nötige Abwechslung. Der Untertitel des Spiels lässt sich üb-

rigens auf die Schriften des deutschen Philosophen Friedrich Nietzsche zurückführen und beschreibt den Willen zur Macht als Hauptmotivation des menschlichen Strebens.

MAGERE TECHNIK

Während Sie in den kalten Raumstationen und Industriekomplexen unterwegs sind, wird eines der größten Mankos von *Xenosaga* deutlich: Die nicht ganz zeitgemäße Grafik. Sämtliche Umgebungen werden komplett in Echtzeit berechnet, können aber tech-

nisch keinesfalls mit Genre-Primus *Final Fantasy X* mithalten. Detailarme Texturen und die stellenweise arg vernebelten Locations werden auch nicht von den beeindruckenden Zwischensequenzen und den guten Lichteffekten wettgemacht. Import-Freunde mit PS2-Harddisk kommen übrigens in den Genuss von deutlich verkürzten Ladezeiten. Leider ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht bekannt, ob und wann *Xenosaga* in Deutschland erscheint.

STEFANIE SCHWARZ

INFO VORGÄNGER

Sagas and Gears

Den Rollenspielern unter Ihnen wird vielleicht der indirekte *Xenosaga*-Vorgänger *Xenogears* ein Begriff sein.

Xenogears wurde 1998 von Squaresoft veröffentlicht und gilt noch heute unter RPG-Freaks als eines der besten 32-Bit-Rollenspiele. Leider wurde die interessante Mischung aus Manga, Rollenspiel, Mech-Action und Kriegssimulation nie in Europa veröffentlicht. Neben den ähnlich klingenden Namen weisen die beiden SciFi-Spektakel aber noch andere interessante Parallelen auf. Nachdem *Xenogears* fertig gestellt war, verließen Produzent Tetsuya Takahashi und sein Team die Edelschmiede Squaresoft, um ein eigenes Unternehmen namens Monolith zu gründen. Nachdem rechtliche Probleme geklärt worden sind, begann das Team sofort damit, an einem neuen Projekt namens *Xenosaga* zu arbeiten. Viele der in *Xenogears* eingeschlagenen Wege wurden in *Xenosaga* weitergeführt. Unter anderem sind zum Beispiel das Kampfsystem und die AGWS komplett aus dem Squaresoft-Titel übernommen worden.



ANGESPIELT XENOSAGA EPISODE 1	
Hersteller:	Namco
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Japanisch
Termin:	Nicht bekannt
Internet: www.namco.com	
Savegame Ja	Entwickler Monolith Software
Umfang Ca. 40 Stunden	Datenträger DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Technisch solides Rollenspiel mit innovativem Kampfsystem und (hoffentlich) fesselnder Story“	



Britney's Dance Beat

Wackeln Sie, was das Zeug hält, um irgendwann endlich hinter Britney zu stehen.

Jetzt wo die Retorten-Blondine wieder mit Freund Justine in mehr oder weniger keuscher Zweisamkeit vereint ist, springt THQs Musikspiel in die Bresche, um dem geeigneten Fan seine Traumtänzerin nah zu bringen. Bei *Britney's Dance Beat* tanzen Sie sich mit dem Gamepad durch eine Reihe von Vorausscheidungen gegen die computergesteuerte Konkurrenz. Natürlich im Takt zu einem von fünf Britney-Songs. Darunter „I'm a Slave 4 U“, „Baby ... One More Time“ und „Oops! I Did it Again“. Timing ist dabei alles. Entsprechend den Vorgaben müssen Sie im richtigen Moment eine Taste drücken, worauf Ihre Figur eine Bewegung ausführt. Gelingt es Ihnen, die Mitbewerber an die

Wand zu tanzen, kommen Sie eine Runde weiter. Als ultimatives Finale erwartet Sie dann am Ende ein gemeinsamer Auftritt mit Britney, wenn auch nur als Background-Tänzer. Nebenbei sammeln Sie in den Ausscheidungen noch Tanzpunkte. Mit diesen ist es möglich, die Videos im Spiel freizuschalten. Darunter Konzertmitschnitte, die Musikvideos zu den fünf Songs und exklusives Material. Die Figur, mit der Sie sich um die Gunst der Popprinzessin verrenken, können Sie frei wählen. Mehrere Charaktere stehen zur Auswahl, jeder mit individuellen Bewegungen und Tanzstilen. Die optische Umsetzung ist dabei ziemlich gut gelungen. Ihre Figur bewegt sich super locker, die Arenen sind um 360 Grad drehbar und das 3D-Modell der Sängerin dürfte Fans in Verückung versetzen. Wer glaubt, Britney würde sich

für ihn aufheben, kann mit dem Titel die Wartezeit überbrücken. Alle anderen erwartet ein witziges und gelungenes Tanzspiel.

PHILIPP ROHWEDDER

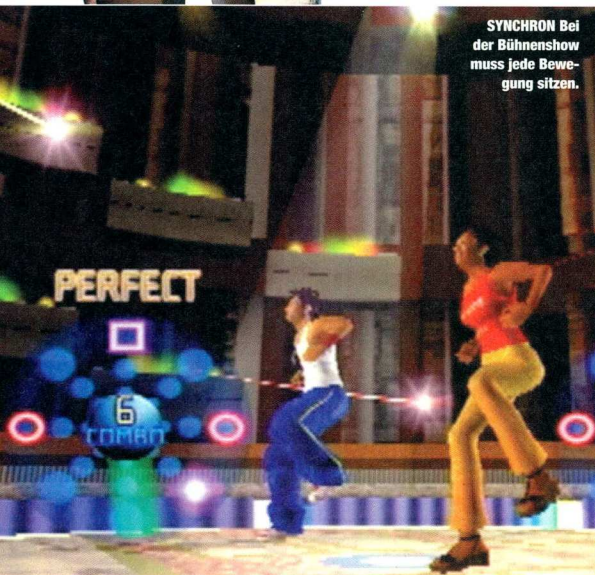
ANGESPIELT BRITNEY'S D. BEAT

Hersteller:	THQ
Genre:	Musikspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Termin:	Mai
Internet:	www.thq.de
Savegame	Entwickler
Ja	THQ
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD

EINSCHÄTZUNG

GUT

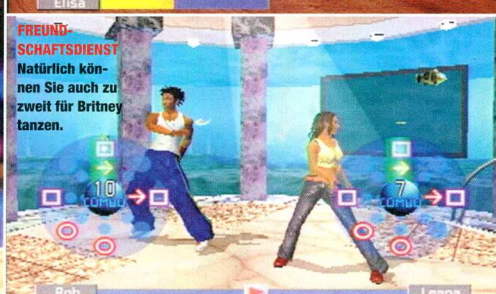
„Ganz abgesehen vom Bonusmaterial und dem Star als Zugpferd ist das Spiel auch so richtig witzig.“



SYNCHRON Bei der Bühnenshow muss jede Bewegung sitzen.



TANZSTUNDE Bis man die Bewegungen perfekt draufhat, vergeht einige Zeit.



FREUND-SCHAFTSDIENST Natürlich können Sie auch zu zweit für Britney tanzen.

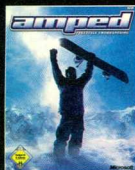
1080°, INDY NOSEBONE: PUWER FREESTYLE!



Mit Jibs, Spins und Flips donnert du die 80 Gebirgshänge echter Skigebiete hinunter. Es gibt keine Limits, nur gute Bergluft und jede Menge Powder. Purer Freestyle, heiße Boards, unendlich viele Sprungmöglichkeiten und gefährliche Rails. Sind deine Tricks gnadenlos gut, landest du auf den Titelblättern der internationalen Fachpresse, genauso schnell endest du aber auch unter einem Haufen Schnee und die Pros lachen dich aus.

www.xbox.com/de/amped

PLAY MORE. PLAY AMPED.™





Centre Court: Hard Hitter

Spiel, Satz und Sieg kann dieses
Tennisspiel
nicht verbuchen.

Seit Boris und Steffi nicht mehr in kurzen Hosen, bzw. Rücken gelben Filzbällen hinterherjagen, ist Tennis in der deutschen Zuschauergunst stark gesunken. Kein Wunder, dass dieser Sport auch auf der PlayStation 2 keine Rolle spielt. Jetzt will Midas das ändern. Ganz gelingt das aber nicht. *Centre Court: Hard Hitter* ist nicht gerade eine tief gehende Tennis-Simulation. Auch Arcade-Spaß ist leider nur begrenzt vorhan-

den. Dazu ist es oft zu eintönig. Zwar ist jede Taste mit unterschiedlichen Schlägen belegt, doch ist da selten ein Unterschied zu spüren. So kommt es kaum darauf an, die richtigen Schläge zu wählen, und damit die Gegner auszuspielen. Wichtig ist nur, rechtzeitig beim Ball zu sein und irgendeine Taste zu drücken. Das funktioniert übrigens schon in dem Moment, in dem der Gegner retourniert, so dass nicht einmal richtiges Timing gefragt ist. Einzige die

Schlagstärke kann der Spieler noch durch die Länge des Tastendrucks variieren. So kommen bei *Centre Court: Hard Hitter* nur die langweiligsten Seiten des Tennis zum Vorschein. Besonders im Zweisspielermodus herrschen lange, ereignislose Ballwechsel vor. Abwechslung ist auch von den Spielmodi her nicht geboten: Es gibt Doppel und Einzel auf vier verschiedenen Untergründen, das war es aber auch schon.

ALBRECHT OTT

ÄHNLICHKEIT Zwar hat *Centre Court* keine Lizenz, doch der hier erinnert stark an Bobbele.



ANGESPIELT HARD HITTER	
Hersteller:	Midas
Genre:	Tennis
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	Frühjahr
Internet: www.midasinteractive.com	
Savegame	Entwickler
Ja	Midas
Umfang	Datenträger
4 Tennisplätze	CD
EINSCHÄTZUNG	
GEHT SO	
„Eintöniges Hin und Her auf dem Tennisplatz, das weder grafisch noch spielerisch überzeugen kann.“	



UND DER KAMPF GEHT WEITER.



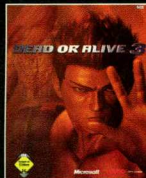
TECMO

PLAY MORE
XBOX

Ein Spitzenkampfspiel der Extraklasse. Exzellente Lichteffekte und die perfekte Animation der Muskeln und Kleider liefern dir absolut realistische Kampfszenen. Mit einem der 16 neuen und bekannten Charaktere, allein gegen alle oder im Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler, kannst du dich den knallharten Battles stellen. DOA3 ist so dynamisch, sexy und schnell wie die neuen Göttinnen der Kicks, Hitomi und Christie.

www.xbox.com/de/doa3

PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.





REALISTISCH Die Cockpit-Perspektive vermittelt einen sehr authentischen Eindruck.

9th VON 10

LAP 00:01:15:59
BEST 00:00:00:00
RACE 00:01:18:59
SPEED 00:00:00
FUEL 00:00:00



1 VON 3

5th VON 5

LAP 00:02:11:00

KARAMBOLAGE Im Zweispielermodus lassen spannende Duelle den Blutdruck steigen.

2 64

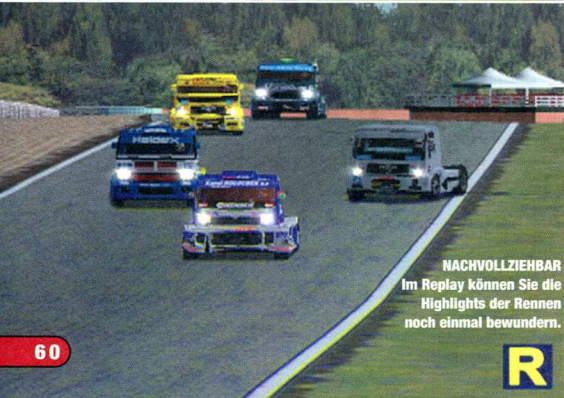


2 VON 3

1st VON 5

LAP 00:00:55:16

3 84



NACHVOLLLIEHBAR Im Replay können Sie die Highlights der Rennen noch einmal bewundern.

R



SPLEKTAKULÄR Beim kleinsten Rempler geraten die PS-Monster ins Schleudern.

Super Trucks

Bigben beweist: Es kommt **doch** auf die Größe an ...

Wer denkt, dass dicke Brummis nur für lahme Transportfahrten geeignet sind, wird von der noch eher unbekannten Spieleschmiede Jester Studios eines Besseren belehrt. Auf Original-Rennstrecken wie zum Beispiel dem Nürburgring zeigen sich die Riesenboliden von einer völlig anderen Seite. Mit einer enormen Kraft pressen die teils über 1.400 PS starken Fünftöner über die abwechslungsreichen Kurse und liefern sich packende Rad-an-Rad-Duelle. Um Ihnen ein möglichst authentisches Rennvergnügen zu bieten, hat Jester keine Kosten und Mühen gescheut, sämtliche Lizenzen rund um den immer beliebter werdenden Rennsport zu sichern. Mit Zugmaschinen aus den bekannten Ställen CAT, MAN, DAF oder Tatra bestreiten Sie diverse Testläufe oder nehmen an einer der zeitaufwendigen Meisterschaften teil. Die gelungene Steuerung spiegelt die Trägheit der PS-Monster hervorragend wider und vermittelt den Eindruck, selbst am Steuer zu sitzen. Be-

sonders auffällig ist die große Detailverliebtheit von *Super Trucks*. Trümmerteile bleiben auf der Strecke liegen und mit der Zeit zieren zahlreiche Beulen und Kratzer Ihr PS-Monster. Bereits die uns vorliegende Preview-Version überzeugt durch konstante 60 Bilder in der Sekunde und ein flimmerfreies Bild.

ALAN SMITHEE

ANGESPIELT SUPER TRUCKS

Hersteller:	Bigben Interactive
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	April

Internet: www.jesterinteractive.com

Savegame	Entwickler
Ja	Jester
Umfang	Datenträger
12 Strecken	DVD

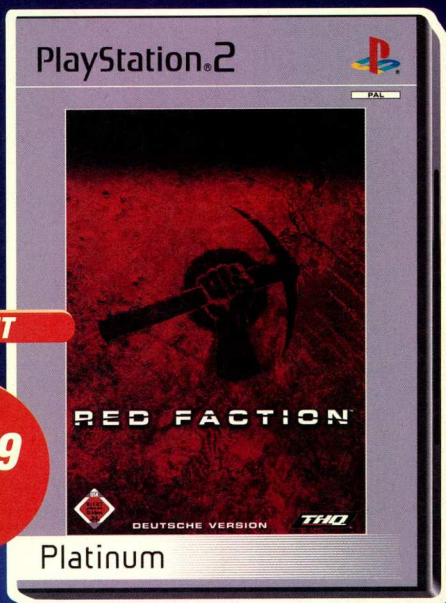
EINSCHÄTZUNG

GUT

„Gelungenes Brummi-Rennen mit viel Liebe zum Detail und etlichen lizenzierten Renn-Teams“

Versandkostenfrei ab 20 Euro! 

Ob Neuheit oder Klassiker, bei Amazon.de ist jetzt jede Bestellung ab 20,- Euro versandkostenfrei!



PREIS-HIT

**28,99
EUR**

Red Faction (PS2)

Der Vorzeige-Shooter auf der PlayStation.2 mit der revolutionären Geo-Mod-Technologie jetzt zum günstigen Platinum-Preis: *Red Faction* schickt Sie als Minenarbeiter auf eine Marsstation, wo Sie der Tyrannei der Ultor Corporation ein Ende setzen müssen. Jetzt unter www.amazon.de bestellen!

entdecken, einkaufen, entspannen.

amazon.de

Race of Champions

Im Rallye-Duell zählt nur eins: **fahrerisches Talent.**

Material ist beim Motorsport fast alles. Wer die bessere Technik hat, besitzt schon einen entscheidenden Vorteil, egal wie gut er fährt. Beim alljährlich auf Gran Canaria stattfindenden Race of Champions soll das vermieden werden. Hier treten die besten Rallyefahrer der Welt in identischen Autos gegeneinander an. Auf einem Parallelkurs fahren immer zwei Boliden um den Sieg, bis nur noch die Finalisten übrig bleiben. In der PS2-Version dieses Rennereignisses kommt die Rasanz der Wettbewerbe sehr gut auf die Konsole. Das Kopf-an-Kopf-Rennen ist aber nicht der einzige Modus: Daneben gibt es auch andere Rallyes zu fahren, bei denen dann mehr Konkurrenten auf der Strecke sind. Hier zählt auch wieder das bessere Material, jeder Fahrer hat ein anderes Auto. Das Fahrverhalten der Boliden ist in beiden Varianten relativ realistisch, aber beherrschbar. Sie driften in den Kurven weg, reagieren auf verschiedenen Untergründen wie Schlamm, Sand oder Kies unterschiedlich und nehmen sicht- und spürbaren Scha-

den – da fliegen Türen oder Motorhauben weg. In der frühen Vorabversion, die wir anspielen konnten, war nur eines noch nicht zufriedenstellend: die Gegnerintelligenz. Die ist noch unter aller Sau, mit einem gleich starken Auto sind die Konkurrenten leicht abzuhängen.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT RACE OF CHAMPIONS

Hersteller:	Activision
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Termin:	3. Quartal

Internet: www.activision.de

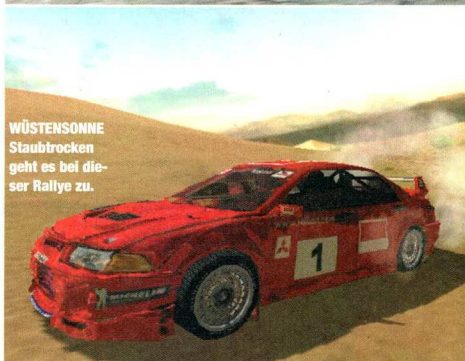
Savegame	Ja	Entwickler	Climax Ent.
Umfang	Nicht bekannt	Datenträger	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG GUT

„Kopf-an-Kopf-Rennen über Schlamm, Geröll und Staub, um den besten Rallyefahrer zu ermitteln“



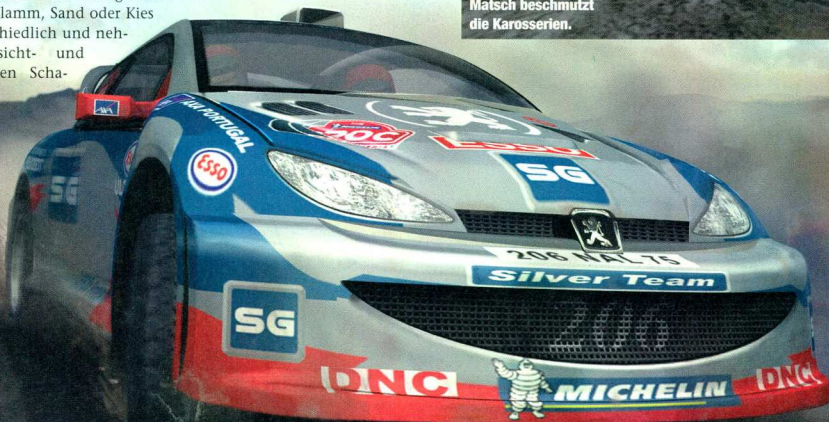
ABSPERRUNG Beim Race of Champions sind die Konkurrenten durch eine Leitplanke getrennt.



WÜSTENSUNNE Staubtrocken geht es bei dieser Rallye zu.



SCHLAMMSCHLACHT Der Matsch beschmutzt die Karosserien.



STAR WARS. JEDI STARFIGHTER.



Von der MACHT geleitet.

Die Macht ist mit dir, wenn du in das Cockpit des neuen Jedi Starfighter kletterst. Er stammt aus *Star Wars: Episode II*. Du hast die Kontrolle über ein echtes Jedi-Raumschiff und kannst verschiedene Spielarten der Macht einsetzen, u.a. Blitze, Schilde, Reflexe und Schockwellen – das alles in mehr als 15 aufregenden Missionen. Du kannst sogar mit – oder gegen – deine Freunde im 2-Spieler-Modus spielen. Erlebe einzigartige Flug-Action – wie sie nur einem Jedi zuteil wird. Erlebe die Macht unter www.jedistarfighter.com

Official *Star Wars* Web Site
www.starwars.com



© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet. LucasArts und das LucasArts-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. "PlayStation" und das "PS" Family-Logo sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.



PlayStation®2



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 entwickelt werden.

BEREITS ERHÄLTLICH

Hier liefern wir Ihnen einen fein säuberlich nach Genre und Wertung sortierten Überblick über die besten PlayStation-2-Spiele. Wir nennen die Referenztitel, geben Empfehlungen zu PSone-Titeln und aktuellen PlayStation-2-Spielen ab und warnen vor Gurken. Die Tests dieser Ausgabe werden erst in der nächsten Play Zone berücksichtigt.

ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
GTA III	Take 2	91%
Devil May Cry	Capcom	85%
Star Wars Starfighter	LucasArts	85%
Zone of the Enders	Konami	85%
Ace Combat 04	Namco	85%
Twisted Metal Black	Sony	84%
Aktuelle Empfehlung: Ace Combat 04	Namco	85%
Aktuelle Warnung: GoDai: Elemental Force	3DO	39%
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%

APE ESCAPE 2



Affentheater: Erst Ende 2001, dann doch erst Sommer 2002. Zum Glück hat sich Sonys witziges Jump & Run *Ape Escape 2* bisher noch nicht weiter nach hinten verschoben.

Hersteller:	Sony
Termin:	2. Quartal
Genre:	Jump & Run

BARBARIAN



Wer sich noch an den uralten C64-Klassiker mit selbem Namen erinnern kann, der wird sehr schnell merken, dass sich hier nicht nur grafisch so einiges getan hat.

Hersteller:	Virgin
Termin:	Ende Mai
Genre:	Action

COLIN MCRAE RALLY 3



Gleich zwei interessante Rennspiele hat Codemasters für dieses Jahr im Programm. Leider muss man auf beide noch ein paar Monate warten.

Hersteller:	Codemasters
Termin:	3. Quartal
Genre:	Rennspiel

COMMANDOS 2



Immer wieder wurde *Commandos 2* verschoben. Ob der angepeilte Termin von April/Mai gehalten werden kann? Wir tippen eher auf Ende Mai ...

Hersteller:	Eidos
Termin:	April/Mai
Genre:	Strategie

CONFLICT: DESERT STORM



Endlich konnten wir eine aktuelle spielbare Version des SCI-Titels in die Hände halten. Unser erster Eindruck: Sehr gut! Wer mehr wissen will, sollte auf Seite 26 blättern ...

Hersteller:	SCI
Termin:	Mai
Genre:	Action

CONFLICT ZONE



Grafisch ist dieser Echtzeit-Strategie-Titel sicher nicht gerade hitverdächtig, aber das Gameplay konnte uns bei einem ersten ausführlichen Anspielen doch überzeugen.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	28. März
Genre:	Strategie

CRASH



Wer es liebt, auf dem Fernsehbildschirm einfach einmal sinnlos Rennkarren zu Schrott zu fahren, ist bei Rage Softwares neuestem Projekt sicherlich genau richtig.

Hersteller: **Rage Software**
Termin: **Sommer**
Genre: **Rennspiel**

DEAD TO RIGHTS



Erst hört man lange nichts mehr von dem Actionspiel und dann erfährt man, dass es erst einmal Xbox-exklusiv sein wird. Immerhin wurde es nicht völlig gecancelt.

Hersteller: **Namco**
Termin: **2002**
Genre: **Action**

DER HERR DER RINGE I: DIE GEFÄHRTEN



Ein erfolgreicher Film braucht ein Spiel. Electronic Arts konnte sich die heiß begehrte Lizenz sichern. Hoffen wir, dass das Action-Adventure dem Film gerecht wird.

Hersteller: **EA**
Termin: **Ende 2002**
Genre: **Action-Adventure**

DEUS EX



Zum Test hat es für diese Ausgabe nicht gereicht, die PAL-Version braucht noch ein wenig länger. Wir sind aber zuversichtlich, dass es *Deus Ex* in die nächste PLAYZONE schafft.

Hersteller: **Eidos**
Termin: **5. April**
Genre: **Action-Adventure**

DTM RACE DRIVER



In der nächsten Ausgabe erwartet Sie ein ausführliches Preview des Rennspiels mit Story-Modus. Dann dürfen wir endlich eine ausgiebige Testfahrt unternehmen.

Hersteller: **Codemasters**
Termin: **2. Quartal**
Genre: **Rennspiel**

EVERYBODY'S GOLF 3



Lassen Sie sich von der niedlichen Anime-Grafik nicht täuschen. *Everybody's Golf 3* ist ein anspruchsvolles Golf-Spiel, das nicht nur Golf-Fans begeistern kann!

Hersteller: **Sony**
Termin: **2. Quartal**
Genre: **Golf**

FIFA WELTMEISTERSCHAFT



Hier haben wir Electronic Arts' offizielles Spiel zur diesjährigen Fußball-Weltmeisterschaft. Eigentlich ist es nur ein *FIFA 2002* mit anderen Mannschaften ...

Hersteller: **EA**
Termin: **26. April**
Genre: **Fußball**

FINAL FANTASY X



Endlich gibt es einen offiziellen Deutschland-Termin für Square's erstes PS2-Final Fantasy. Am 29. Mai soll der Rollenspiel-Hit in den Läden stehen!

Hersteller: **Square**
Termin: **29. Mai**
Genre: **Rollenspiel**

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
F1 2001	Electronic Arts	90%
Crazy Taxi	Acclaim	88%
Rumble Racing	Electronic Arts	86%
World Rally Championship	Sony	85%
Star Wars Racer Revenge	LucasArts	81%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars Racer Revenge	LucasArts	81%
Aktuelle Warnung:		
J. McGrath Supercross World	Acclaim	37%
Psone-Empfehlung:		
Gran Turismo 2	Sony	95%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	86%
Red Faction	THQ	85%
No One Lives Forever	Vivendi	79%
Unreal Tournament	Infogrames	76%
Aktuelle Empfehlung:		
No One Lives Forever	Vivendi	79%
Aktuelle Warnung:		
Resident Evil Survivor 2	Capcom	59%
Psone-Empfehlung:		
Medal of Honor Underground	Electronic Arts	93%

ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Metal Gear Solid 2	Konami	94%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
Resident Evil Code: Veronica X	Capcom	90%
Silent Hill 2	Konami	87%
Headhunter	Sega	85%
ICO	Sony	85%
Flucht von Monkey Island	EA	85%
Drakan	Sony	83%
Shadow Man 2 Second Coming	Acclaim	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Metal Gear Solid 2	Konami	94%
Aktuelle Warnung:		
Atlantis III	Cryo	35%
Psone-Empfehlung:		
Metal Gear Solid	Konami	92%

ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%
Summoner	THQ	86%
Dark Cloud	Sony	80%
Aktuelle Empfehlung:		
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%
Aktuelle Warnung:		
-		
Psone-Empfehlung:		
Final Fantasy IX	Squaresoft	96%

FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Pro Evolution Soccer	Konami	91%
FIFA 2002	Electronic Arts	86%
Int. Superstar Soccer	Konami	85%
FIFA 2001	Electronic Arts	83%
This Is Football 2002	Sony	82%
Aktuelle Empfehlung:		
Pro Evolution Soccer	Konami	91%
Aktuelle Warnung:		
DSF Fußball Manager 2002	Ubi Soft	50%
Psone-Empfehlung:		
ISS Pro Evolution 2	Konami	95%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Madden NFL 2002	Electronic Arts	91%
NHL 2002	Electronic Arts	88%
NBA Live 2001	Electronic Arts	81%
NHL Hitz	Midway	79%
Aktuelle Empfehlung:		
Madden NFL 2002	Electronic Arts	91%
Aktuelle Warnung:		
-		
PSone-Empfehlung:		
Madden NFL 2001	Electronic Arts	91%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
SSX Tricky	Electronic Arts	86%
NBA Street	Electronic Arts	85%
ESPN Winter X Games Snowb.	Konami	82%
AirBlade	Sony	80%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
Aktuelle Warnung:		
Sunny Garcia Surfing	dtg	41%
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	Electronic Arts	81%
Knockout Kings 2001	Electronic Arts	79%
Tiger Woods PGA Tour Golf	Electronic Arts	76%
Aktuelle Empfehlung:		
-		
Aktuelle Warnung:		
-		
PSone-Empfehlung:		
Everybody's Golf 2	Sony	88%

WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
WWF SmackDown! Just Bring It	THQ	83%
Aktuelle Empfehlung:		
WWF SmackDown! Just Bring It	THQ	83%
Aktuelle Warnung:		
Legends of Wrestling	Acclaim	50%
PSone-Empfehlung:		
WWF SmackDown! 2	THQ	91%

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Jak and Daxter	Sony	90%
Rayman Revolution	Ubi Soft	90%
Klonoa 2: Lunateas's Veil	Namco	85%
Crash Bandicoot	Vivendi	81%
Aktuelle Empfehlung:		
Jak and Daxter	Sony	90%
Aktuelle Warnung:		
-		
PSone-Empfehlung:		
Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	90%

DENKSPIEL/PUZZLE

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

FINAL FANTASY XI



Erste Online-Pläne für Deutschland gab Sony auf der CeBIT bekannt. Damit dürfte einem Deutschland-Release von Final Fantasy XI nicht mehr viel im Wege stehen.	
Hersteller:	Square
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Online-Rollenspiel

GT NEXT (ARBEITSTITEL)



Und wieder ein neuer Arbeitstitel: Nach Gran Turismo Concept 2001 Tokyo und GT Concept soll Sonys neues Rennspiel-Baby GT Next heißen.	
Hersteller:	Sony
Termin:	2. Quartal
Genre:	Rennspiel

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2



Wer sich mit Pro Evolution Soccer bereits warmgespielt hat, der sollte wohl nicht unbedingt auf ISS 2 umschwenken. Denn grafisch wie spielerisch kommt es an PES nicht ran.	
Hersteller:	Konami
Termin:	Ende April
Genre:	Fußball

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2



Mit genügend zeitlichem Abstand zu Spielen wie Tony Hawk's oder Shaun Palmer's Pro Snowboarder dürfte Activations BMX-Trendsportspiel eine gute Chance haben.	
Hersteller:	Activision
Termin:	2. Quartal
Genre:	Trendsport

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



Endlich wissen wir, wie sich der Weltkriegs-Ego-Shooter der sollte wohl nicht unbedingt auf ISS 2 umschwenken. Denn grafisch wie spielerisch kommt es an PES nicht ran.	
Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Juni
Genre:	Ego-Shooter

METAL SLUG X



Noch ist die PSone nicht ganz tot! Ein echtes Liebhaber-Stück dürfte der Action-Klassiker Metal Slug X sein. Für jeden SMK-Fan ein absolutes Muss!	
Hersteller:	Virgin
Termin:	April
Genre:	Action

MORTAL COMBAT: DEADLY ALLIANCE



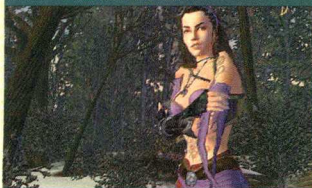
Die indizierungsgebeutelte Beat-'em-Up-Kultserie geht mit diesem Titel in die fünfte Runde. Es gibt ein Wiedersehen mit alten Bekannten und auch einige Neulinge.	
Hersteller:	Midway
Termin:	3. Quartal
Genre:	Beat 'em Up

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



Auch wenn der Titel um zwei Monate nach hinten verschoben wurde, wäre es mal an der Zeit, endlich ein paar bewegte Bilder zu sehen. Wir warten, EA!	
Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	31. Mai
Genre:	Rennspiel

NIGHTMARE CREATURES 3



Da wird es wohl ein paar Streitigkeiten wegen des Untertitels „Angel of Darkness“ geben, denn auch Laras PS2-Abenteuer soll diesen Untertitel tragen ...

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **2003**
Genre: **Action**

ONIMUSHA 2



Wer wirklich viel Neues im Onimusha-Nachfolger erwartet, wird wohl leider enttäuscht werden. Warum, lesen Sie am besten ab Seite 22 nach.

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

PROJECT ZERO



Gepflegter Horror muss nicht immer den Namen *Silent Hill* tragen. Das ungewöhnliche Adventure entführt Sie in ein gruseliges Haus mit nur einer Kamera als Waffe.

Hersteller: **Wanadoo**
Termin: **August**
Genre: **Adventure**

RALLY CHAMPIONSHIP



Ernst zu nehmende Rallye-Konkurrenz kommt dieses Jahr auch von SCI. Hier warten eine ganze Menge verschiedenster Strecken auf Sie und viele coole Spielmodi.

Hersteller: **SCI**
Termin: **Mai**
Genre: **Rennspiel**

SMASH COURT TENNIS



Auf ein wirklich gutes PlayStation-2-Tennispiel wartet man immer noch vergebens. Namcos Beitrag zum Genre ist grafisch zwar nur Mittelmaß, spielerisch dafür sehr ordentlich.

Hersteller: **Namco**
Termin: **2. Quartal**
Genre: **Tennis**

SOUL CALIBUR 2



Prügel-Fans werden dieses Jahr mit vielen Highlights belohnt. Namco wartet gleich mit zweien auf: erst *Tekken 4*, dann *Soul Calibur 2*.

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

SPACE CHANNEL 5 PART 2



Der zweite Teil enthält den von Fans gewünschten Zweispiel-Modus, ansonsten bietet sich dem Spieler das gleiche quetschbunte, abgedrehte Bild wie bei Part 1.

Hersteller: **Sega**
Termin: **2. Quartal**
Genre: **Musikspiel**

SPIDER-MAN: THE MOVIE



Pünktlich zum deutschen Kinostart wird auch das Spiel zum Film mit dem Netzschwingen hier erscheinen. Nicht nur Spider-Man-Fans sollten den Titel im Auge behalten.

Hersteller: **Activision**
Termin: **Mai**
Genre: **Action**

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	78%
Kessen 2	Koel	74%
Aktuelle Empfehlung:		
Kessen 2	Koel	74%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
Front Mission 3	Squaresoft	89%

MUSIC & ENTERTAINMENT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Space Channel 5	Sega	82%
MTV Music Generator 2	Codemasters	81%
Dschungelbuch Groove Party	Ubi Soft	79%
Aktuelle Empfehlung:		
Space Channel 5	Sega	82%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
Dancing Stage Euromix	Konami	88%

WAS KOMMT WANN?

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

MÄRZ

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Conflict Zone	Ubi Soft	28. März
Dark Summit	THQ	22. März
D.N.A. – Dark Native Apostle	Virgin	März
Drakan – The Ancients' Gates	Sony	27. März
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo	März
Dynasty Warriors 3	Koei	22. März
ESPN X-Games Snowboarding 2	Konami	08. März
Eve of Extinction	Eidos	22. März
Frank Herbert's Dune	Cryo	März
G.I. Jockey	THQ	22. März
Giants: Citizen Kabuto	Virgin	März
GoDai: Elemental Force	3DO	07. März
Grandia II	Ubi Soft	28. März
ICO	Sony	20. März
Iron Eagle MAX	Virgin	März
Jade Cocoon 2	Ubi Soft	28. März
Jet Ion GP	Ubi Soft	28. März
Jimmy Neutron	THQ	März
Kessen II	Koei	01. März
Maximo	Capcom	01. März
Mad Maestro	Eidos/Fresh Games	29. März
Metal Gear Solid 2	Konami	08. März
Mr. Mosquito	Eidos/Fresh Games	29. März
No One Lives Forever	Vivendi	Ende März
Pirates – The Legend of Black Kat	Electronic Arts	01. März
Polaroid Pete	Virgin	März
Police 24/7	Konami	28. März
Pro Rally 2002	Ubi Soft	28. März
Shadow Hearts	Midway	März
Shadow Man 2second Coming	Acclaim	März
Sled Storm 2	Electronic Arts	22. März
Space Channel 5	Sega	13. März
Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts	28. März
Star Wars Racer Revenge	LucasArts	08. März
Worms Blast	Ubi Soft	28. März
Everybody's Golf 3	Sony	März
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	29. März

APRIL

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
BDFL Manager	Codemasters	April
Britney Spears: Make me Dance!	THQ	Ende April
Commandos 2	Eidos	April
Deus Ex	Eidos	05. April
Downforce	Virgin	April
Endgame	Empire Interactive	April
FIFA Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	26. April
ISS 2	Konami	Ende April
Knockout Kings 2002	Electronic Arts	05. April
MegaRace III – Nanotech Disaster	Cryo	05. April
Mike Tyson Boxing	Codemasters	26. April
Parappa the Rapper 2	Sony	03. April
Star Trek Voyager Elite Force	Codemasters	April
TD Overdrive	Infogrames	19. April
Tetris Worlds	THQ	Mitte April
Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts	26. April
Top Angler	THQ	Ende April
Transworld Surf	Infogrames	April
WTA Tour Tennis	Konami	05. April

MAI

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Barbarians	Virgin	Ende Mai
Britney's Dance Beat	THQ	Ende Mai
Conflict: Desert Storm	SCI	Mai
ESPN NBA 2Night 2	Konami	Mai
Everblue	Capcom	03. Mai
Final Fantasy X	Squaresoft	29. Mai
Frogger	Konami	19. Mai
Gitroo Man	THQ	Mitte Mai
Monster Jam Max. Destruction	Ubi Soft	16. Mai
Need for Speed Hot Pursuit 2	Electronic Arts	31. Mai
Roland Garros 2002 – NGT	Wanadoo	Mai
Premier Manager 2002	Infogrames	31. Mai
Rally Championship	SCI	Mai
Run Like Hell	Virgin	Mai
Spider-Man: The Movie	Activision	Mai
Stuntman	Infogrames	Mai
Taz Wanted	Infogrames	31. Mai
The Legend of Alon d'Ar	Ubi Soft	16. Mai
Vampire Night	Namco	01. Mai
Virtua Fighter 4	Sega	08. Mai
Zidane Football Generation	Cryo	Mai

JUNI

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Agassi Tennis	Cryo	Juni
Gumball 3000	SCI	Juni
Jimmy White's Cueball World	Virgin	Juni
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	Juni
Tiny Toons Adventures	SWING!	Ende Juni
Tour de France	Konami	Ende Juni
Ultimate Fighting Championship V-Rally 3	Ubi Soft	Juni
Villeneuve Racing	Infogrames	Juni
VIP	Ubi Soft	01. Juni

2. QUARTAL

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ape Escape 2	Sony	2. Quartal
DTM Race Driver	Codemasters	2. Quartal
Formel Eins 2002	Sony	2. Quartal
Frequency	Sony	2. Quartal
GT Next (Arbeitstitel)	Sony	2. Quartal
Iron Aces 2: Birds of Prey	THQ	2. Quartal
Lilo & Stitch	Disney/Sony	2. Quartal
Mit Hoffman's Pro BMX 2	Activision	2. Quartal
Pac Man Party	Namco	2. Quartal
Peter Pan	Disney/Sony	2. Quartal
Prisoner of War	Codemasters	2. Quartal
Smash Court Tennis	Namco	2. Quartal
Space Channel 5 Part 2	Sega	2. Quartal
TimeSplitters 2	Eidos	2. Quartal

SPYRO – ENTER THE DRAGONFLY



Ende des Jahres geht der lila Jungdrache auf die Suche nach verschwundenen Libellen. Dabei helfen ihm seine verschiedenen Drachen-Alten, diverse Puzzles zu lösen.

Hersteller: **Vivendi Universal**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Jump & Run**

STUNTMAN



Wirklich wundern tut es uns nicht, dass sich *Stuntman* wieder etwas verschoben hat – allerdings ist nicht auszuschließen, dass es noch später wird mit dem Release.

Hersteller: **Infogrames**
Termin: **Juli**
Genre: **Rennspiel**

SUMMONER 2



Neuer Charakter, neues Glück. Im Nachfolger des ersten PS2-Rollenspiels übernehmen Sie die Rolle der jungen Pava, die auszieht, ihr Schicksal zu erfüllen.

Hersteller: **THQ**
Termin: **Herbst**
Genre: **Rollenspiel**

TO OVERDRIVE



Die Qualität der verschiedenen *Test Drive*-Spiele ist wohl eher schwankend. Doch *Overdrive* könnte endlich wieder einer der etwas strahlenderen Titel werden.

Hersteller: **Infogrames**
Termin: **19. April**
Genre: **Rennspiel**

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE



Codemasters verspricht eine Überarbeitung der eher schlechten NTSC-Version für PAL-Konsolen. Bisher warten wir noch auf ein Ergebnis.

Hersteller: **Codemasters**
Termin: **April**
Genre: **Ego-Shooter**

SUIKODEN III



Der dritte Teil ist nicht nur für Fans der Rollenspiel-Saga empfehlenswert. Derzeit wird mit Hochdruck an der Lokalisierung gearbeitet.

Hersteller: **Konami**
Termin: **2002**
Genre: **Rollenspiel**

SUPERMAN: SHADOW OF APOKALIPS



Lange angekündigt, jetzt gibt es endlich erste Infos. Wir haben erste Screenshots der Umsetzung der Warner-Bros.-Zeichentrickserie in den News.

Hersteller: **Infogrames**
Termin: **3. Quartal**
Genre: **Action**

TEKKEN 4



Der Prügler ist in Japan bereits erschienen. In der nächsten Ausgabe werden wir ausführlicher darüber berichten, ob er besser ist als *Virtua Fighter 4*.

Hersteller: **Namco**
Termin: **3. Quartal**
Genre: **Beat 'em Up**

THE THING



Freunde des arktischen Grusel-Abenteuers *Extermination* werden wohl auch am außerirdischen Ding ihre wahre Freude haben ...

Hersteller: **Vivendi Universal**

Termin: **3. Quartal**

Genre: **Action-Adventure**

TIMESPLITTERS 2



Vor Mitte des Jahres braucht man mit diesem Ego-Shooter wohl nicht zu rechnen. Aber das Warten dürfte sich lohnen, denn die uns vorgeführte Version konnte uns überzeugen.

Hersteller: **Eidos**

Termin: **2. Quartal**

Genre: **Ego-Shooter**

TOMB RAIDER – ANGEL OF DARKNESS



Lara-Fanatiker können alles Wissenswerte über das PlayStation-2-Abenteuer der sexy Archäologin in unserem Special auf den Seiten 16 bis 21 nachlesen!

Hersteller: **Eidos**

Termin: **November**

Genre: **Action-Adventure**

TUROK EVOLUTION



Bisher hat der Indianer seine Dinosaurier nur auf der Nintendo-Konsole gejagt. Aber auch auf der PlayStation 2 scheint er eine gute Figur zu machen.

Hersteller: **Acclaim**

Termin: **3. Quartal**

Genre: **Ego-Shooter**

VAMPIRE NIGHT



Obwohl der Lightgun-Shooter bei uns erst im Mai herauskommt, beglückte uns Sony mit einer fertigen Version zum Testen. Das Ergebnis gibt es ab Seite 90.

Hersteller: **Namco**

Termin: **1. Mai**

Genre: **Action**

V-RALLY 3



Diese Rallye-Meisterschaft braucht keine Lizenz, um die Konkurrenz abzuhängen. Mit 24 Strecken in sechs verschiedenen Ländern ist für viel Fahrspaß gesorgt.

Hersteller: **Infogrames**

Termin: **Juni**

Genre: **Rennspiel**

VEXX



Ob Acclaim mit diesem Jump & Run wirklich *Jak* und *Daxter* überflügeln kann, bleibt noch abzuwarten. Interessant sieht es jedenfalls aus.

Hersteller: **Acclaim**

Termin: **4. Quartal**

Genre: **Jump & Run**

VIRTUA FIGHTER 4



Wenn es nur nicht so flimmern würde, wäre *Virtua Fighter 4* ein absoluter Mega-Kracher. Leider bleibt die Umsetzung etwas hinter den Erwartungen zurück.

Hersteller: **Sega**

Termin: **8. Mai**

Genre: **Beat 'em Up**

3. QUARTAL

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Colin McRae Rally 3	Codemasters	3. Quartal
Falcone: Into The Maelstrom	Virgin	3. Quartal
Gravity Games BMX	Midway	3. Quartal
Jimmy Neutron	THQ	3. Quartal
The Getaway	Sony	3. Quartal
The Thing	Vivendi Universal	3. Quartal
Turok Evolution	Acclaim	3. Quartal

2002

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	SWING!	Ende November
Beach Soccer	Wanadoo	Oktober
Coaster Works II	THQ	Ende Oktober
Curse	Wanadoo	Oktober
Dead to Rights	Namco	2002
E.T. Return to the Green Planet	Ubi Soft	November
Halloween	Wanadoo	Oktober
Hot Wheels	THQ	Ende November
Inquisition	Wanadoo	November
Jurassic Park: Project Genesis	Vivendi Universal	4. Quartal
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	2002
König Artus 2	Cryo	2002
La Femme Nikita	Infogrames	2002
Largo Winch	Ubi Soft	September
Legion – Legend of Excalibur	Midway	3./4. Quartal
Medal of Honor Fighter Commander	Electronic Arts	2002
MX Superfly	THQ	Ende September
Onimusha 2	Capcom	2002
Pride FC	THQ	Ende September
PRYZM Chapter One	TDK Mediactive	2002
Red Faction 2	THQ	Mitte November
Robin Hood	Cinemaware	4. Quartal
Robocop	Virgin	2002
Scooby Doo! Night of 100 Frights	THQ	Ende September
Soul Calibur 2	Namco	Ende 2002
Spyro: Enter The Dragonfly	Vivendi Universal	4. Quartal
Suikoden III	Konami	2002
Summoner 2	THQ	Ende Oktober
Tekken 4	Namco	Herbst
The Scorpion King	Vivendi Universal	4. Quartal
Titanium Angels	SCI	2002
Tomb Raider	Eidos	November
Vexx	Acclaim	4. Quartal

PSONE

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Atari Edition Redux	Infogrames	Februar
Die Monster AG	Disney/Sony	06. Februar
Final Fantasy VI	Square	27. Februar
Mega Man X6	Capcom	08. Februar
Pro Evolution Soccer	Konami	15. Februar
Scooby Doo und die Cyber-Jagd	THQ	19. Februar
E.T. Der Außerirdische	Ubi Soft	28. März
Hellboy	Cryo	07. März
Panzer Front	Virgin	März
Planet der Affen	Ubi Soft	28. März
Rayman Rush	Ubi Soft	07. März
Scotter Racin'	Ubi Soft	21. März
XBLADEZ: In-Line Skater	Ubi Soft	21. März
Dexter's Laboratory	Ubi Soft	11. April
DSF Fußball Manager 2002	Ubi Soft	18. April
FIFA Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	26. April
Metal Slug X	Virgin	April
'Pink Panther	Cryo	Juni
Zidane Football Generation	Cryo	Juni
Der Bär im großen blauen Haus	Ubi Soft	Juni
Lilo & Stitch	Disney/Sony	2. Quartal
Peter Pan	Disney/Sony	2. Quartal
The Amazing Virtual Sea Monkeys	SWING!	2. Quartal
Largo Winch	Ubi Soft	September

SCHON GETESTET



1 ICO
Wer ein Spiel fernab von Hektik und übertriebener Action sucht, der liegt bei Sonys ruhigem Action-Adventure *ICO* genau richtig.



2 Shadow Man 2: Second Coming
Die Hommage an *Ghost's 'n Goblins* hätte ein absoluter Hit werden können – wenn der Schwierigkeitsgrad nicht so unverschämte wäre.

Stimmen aus dem Forum

Das meinen die Spieler zum aktuellen Titel.



„MGS 2 ist einfach nur der Hammer! Aber über eines bin ich stinkwütend, und das ist das ewige Gequatsche in dem Spiel und die mehr oder weniger sinnvollen Zwischensequenzen. Da sitzt man da, mit dem Controller in der Hand und schaut sich eineinhalb Stunden Gerede an, was ab und zu mit nichts sagenden Zwischensequenzen unterbrochen wird.“ – *carpostar*

„Ich würde es schlecht finden, wenn es bei mir beim ersten Mal durchzucken so wäre. Da es aber in MGS nicht unbedingt anders ist, werde ich damit aber keine Probleme haben, denn genau diese Aspekte machen MGS aus.“ – *kjo-0*

„Genau wegen den ellenlangen Dialogen und den massig Cut-Scenes liebe ich MGS.“
Wer Teil 1 geizt hat, den werden auch die Sequenzen in Teil 2 nicht nerven. Okay, sie sind länger, aber auch wesentlich kinoreifer, was dieses Game gerade zu so einem Genuss macht.“ – *etma*

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 IM PZ	WERTUNG
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Das bisher beste PS2-Spiel!	Konami	03/02	94%
Jak and Daxter	Nicht nur Jump&Run-Fans werden es lieben!	Sony	01/02	90%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Grandiose Fortsetzung des PSone-Hits	Eidos	01/02	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Der dritte Teil führt den Erfolg der Serie weiter	Activision	01/02	90%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Optisch beeindruckendes Hack & Slay	Virgin	01/02	88%
Ace Combat 04	Überraschungshit mit Fluglizenz	Namco	02/02	85%
Headhunter	Gelungener Mix aus MGS und Resident Evil	Sega	02/02	85%
1 ICO	Entspannendes, rätselhaftes Action-Adventure	Sony	04/02	85%
WipEout Fusion	Neuester Teil der Techno-Rennspielserie	Sony	02/02	84%
Drakan: The Ancients' Gates	Kampflastiges Fantasy-Action-Adventure	Sony	04/02	83%
2 Shadow Man 2: Second Coming	Überraschend gut gelungene Fortsetzung	Acclaim	04/02	83%
Space Channel 5	Abgefahrene Tanzaction mit poppigem Look	Sega	04/02	82%
Star Wars Racer Revenge	Pod-Rennen für Anfänger	LucasArts	04/02	81%
Dropship: United Peace Force	Abwechslungsreiches Action-Spiel	Sony	02/02	80%
Maximo	Jump & Run mit knackigem Schwierigkeitsgrad	Capcom	03/02	80%
MotoGP 2	Der Rennspiel-Nachfolger bietet wenig Neues	Namco	03/02	80%
ESPN Winter X-Games Snowb. 2	Umfangreiche Snowboard-Simulation	Konami	04/02	79%
No One Lives Forever	Charmanter Ego-Shooter mit Grafikschwächen	Vivendi	04/02	79%
Evil Twin	Fantasievolles, aber schwieriges Jump & Run	Ubi Soft	02/02	78%
Herdie Gerdy	Originelles Adventure zum Schäffchenzählen	Eidos	04/02	78%
Jade Cocoon 2	Monsterzucht mit hohem Suchfaktor	Ubi Soft	04/02	78%
Pirates – The Legend of Black Kat	Spannendes Seeräuber-Abenteuer	EA	04/02	78%
Rez	Ballerspiel mit psychedelischer Optik	Sega	02/02	75%
ESPN International Winter Sports	Das inoffizielle Spiel zur Winter-Olympiade	Sony	03/02	74%
Kessen 2	Solides Strategiespiel mit guten Grafikeffekten	Koei	04/02	74%
Monster AG	Disney-Jump&Run mit zwei wichtigen Protagonisten	Sony/Disney	02/02	73%
State of Emergency	Sinnleere, leicht ironische Prügelorgie	Take 2	04/02	73%
Ecco the Dolphin	Zu unübersichtliches Unterwasser-Abenteuer	Sega	02/02	69%
UEFA Champions League	Durchschnittliches Gekicke mit Lizenz	Take 2	03/02	69%
Woody Woodpecker	Specht Woody im Jump&Run-Rausch	Cryo	02/02	69%
Salt Lake 2002	Das offizielle Spiel zur Winter-Olympiade	Eidos	03/02	68%
Space Race	Typischer Funracer mit den Looney Tunes	Infogrames	03/02	68%
Wer wird Millionär? 2. Edition	Zweite Runde der beliebten Quiz-Show	Eidos	02/02	68%
Shadow Hearts	Technischer wie spielerischer RPG-Durchschnitt	Midway	04/02	67%
Parappa the Rapper 2	Kult oder Kitsch?	Sony	04/02	62%
Lego Racers 2	Rasen, bis die Steine fliegen	Lego Softw.	04/02	60%
Polaroid Pete	Witziges Foto-Spiel	JVC/Virgin	04/02	60%
Resident Evil Survivor 2	Uninspierte Lightgun-Ballerei	Capcom	03/02	59%
Dragon Rage	Mittelmäßiger Drachenflug-Simulator	3DO	04/02	56%
Driven	Träges Rennspiel mit Film-Lizenz	dtp	03/02	53%
ESPN X-Games Skateboarding	Schwächelnder Tony-Hawk-Klon	Konami	02/02	53%
Zorro – Der Schatten	Action-Adventure von Cryo	Cryo	03/02	52%
DSF Fußball Manager 2002	Nicht überzeugender Fußball-Manager	Ubi Soft	03/02	50%
Legends of Wrestling	Träges Wrestling-Spiel mit Grafik-Defiziten	Acclaim	03/02	50%
Iron Aces 2 – Birds of Prey	Gameplay-Katastrophe mit Grafikfehlern	THQ	04/02	49%
Eve of Extinction	Öde Prügeleben mit tumben Pseudo-Rätseln	Eidos	04/02	46%
Sunny Garcia Surfing	Futter für die Haie	dtp	03/02	41%
GoDa! Elemental Force	Ein echtes 3DO-Highlight ...	3DO	04/02	39%
Jeremy McGrath Supercr. World	Breiten wir den Mantel des Schweigens drüber	Acclaim	04/02	37%
Atlantis III	Cryo-Adventure zum Ausschalten der PS2	Cryo	04/02	35%

EIN NEUES EPOS BEGINNT

GRANDIA

グランディア

II

Treffen Sie über 1000 Charaktere auf Ihrer Reise durch die unzähligen fantastischen und abwechslungsreichen Welten.

Einzigtartiges, hochbejubeltes Kampfsystem, das sowohl taktische Fähigkeiten als auch ein präzises Timing erfordert.

Individualisieren Sie Ihre Fertigkeiten, Zaubersprüche und Spezialattacken in einem extrem flexiblen Charakterverwaltungs-System.



www.ubisoft.de



PlayStation 2

PC CD-ROM

CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeignis-Auswertung



PLATZ 1: GTA III



PLATZ 2: Gran Turismo 3



PLATZ 3: Metal Gear Solid 2

PLATZ / VORMONAT		SYSTEM	WERTUNG	MONAT	
1	1	GTA III	PS2	91%	5
2	7	Gran Turismo 3	PS2	93%	8
3	NEU	Metal Gear Solid 2	PS2	94%	1
4	2	Silent Hill 2	PS2	87%	4
5	6	Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2	88%	3
6	5	Devil May Cry	PS2	85%	3
7	4	Soul Reaver 2	PS2	90%	4
8	WE	Tekken Tag Tournament	PS2	82%	15
9	19	Dead or Alive 2	PS2	87%	13
10	WE	Half-Life dt. Version	PS2	86%	4
11	11	Resident Evil Code: Veronica X	PS2	90%	7
12	NEU	World Rally Championship	PS2	85%	1
13	NEU	NHL 2002	PS2	88%	1
14	15	SSX Tricky	PS2	86%	2
15	WE	Final Fantasy VIII	PSone	95%	27
16	9	WWF SmackDown! Just bring it	PS2	83%	4
17	8	FIFA 2002	PS2	86%	2
18	WE	Final Fantasy IX	PSone	96%	12
19	WE	Final Fantasy VII	PSone	94%	20
20	10	Jak and Daxter	PS2	90%	3

Erstaunlicherweise hat es *Metal Gear Solid 2* nicht auf Anhieb auf Platz 1 der Charts geschafft. Dort kann nach wie vor *GTA III* seine Position behaupten. Die trüben Monate scheinen außerdem viele Leser wieder zu den guten, alten Rollenspielen bewegt zu haben. Die letzten drei *Final Fantasy*-Teile schafften es problemlos wieder in die Top 20. Ansonsten verabschieden sich PSone-Titel wohl endgültig aus den Lesercharts. Selbst *Metal Gear Solid*, das mit kurzen Unterbrechungen seit 36 Monaten vertreten war, schaffte es diesmal nicht mehr.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ / VORMONAT		WERTUNG	MONAT
1	NEU Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	94%	1
2	NEU Gran Turismo 3 A-spec (Platinum)	93%	1
3	NEU State of Emergency	73%	1
4	NEU Tekken Tag Tournament (Platinum)	82%	1
5	1 GTA III	91%	5
6	NEU Dead or Alive 2 (Platinum)	87%	1
7	NEU Maximo	80%	1
8	NEU Red Faction (Platinum)	85%	1
9	NEU Headhunter	85%	1
10	NEU Kessen 2	74%	1
11	2 Tony Hawk's Pro Skater 3	90%	4
12	NEU Pirates: The Legend of Black Kat	78%	1
13	4 Ace Combat 4: Distant Thunder	85%	2
14	WE Time Crisis 2/GCon 2 Bundle	83%	5
15	7 Devil May Cry	85%	3

Bei den Verkaufscharts sorgten die PS2-Platinum-Titel für kräftige Bewegung und *GTA III* musste seinen Platz für *Metal Gear Solid 2* räumen. Insgesamt dominieren die Platinum-Spiele die obere Hälfte der Charts. Lediglich *State of Emergency* kann sich als Neueinsteiger und trotz Schwächen im Gameplay auf Platz 3 festsetzen. Mit einiger Verspätung konnte *Headhunter* nun endlich die Käufer überzeugen und platziert sich auf Rang 9, wobei nach oben sicher noch mehr möglich ist.

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeignis-Auswertung



PLATZ / VORMONAT		SYSTEM	HERSTELLER	MONAT	
1	2	Moh: Frontline	PS2	EA	7
2	1	Final Fantasy X	PS2	Squaresoft	14
3	10	Tekken 4	PS2	Namco	8
4	4	Virtua Fighter 4	PS2	Sega	3
5	WE	Colin McRae Rally 3	PS2	Codemasters	3
6	3	Onimusha 2	PS2	Capcom	5
7	8	Stuntman	PS2	Sony	8
8	6	Tomb Raider: The Dark Angel	PS2	Eidos	3
9	NEU	Commandos 2	PS2	Eidos	1
10	5	Turok Evolution	PS2	Acclaim	2

Ohne die Konkurrenz von *Metal Gear Solid 2* streiten sich nun *Medal of Honor: Frontline* und *Final Fantasy X* um den Platz des am sehnlichsten erwarteten Titels. Das letzte Preview über *Commandos 2* hat vielen wohl Geschmack auf Strategie auf der PS2 gemacht. Jedenfalls zieht der Titel nun das erste Mal in die Most-Wanted-Charts ein. Der offizielle Name des neuen *Tomb Raider*-Abenteuers scheint nicht so gut angekommen zu sein: Das Spiel fiel um zwei Plätze nach unten.

DIE REDAKTION

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK



HANS IPPISCH
31, Redaktionsdirektor

Weiß seit seiner Wohnungsrenovierung, wieso „das Handwerk goldenen Boden“ hat. Für einen einfachen Hilfsarbeiter wurden ihm 33 Euro Stundenlohn berechnet ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Virtua Fighter 4

Aktuelle Lieblings-CD

Michael Van Dyke – Die große Illusion

Aktueller Lieblings-Film

Was nicht passt, wird passend gemacht!



MICHAEL PRUCHNICKI
24, Leitender Redakteur

Ausgerechnet in seiner wohlverdienten Urlaubswoche erwischte ihn ein ziemlich böser Virus und sorgte gleich für eine unfreiwillige fünfwöchige Pause.

Aktuelles Lieblingsspiel
Virtua Fighter 4

Aktuelle Lieblings-CD

Pain Of Salvation – Remedy Lane

Aktuelle Lieblings-DVD

Emperor – Imperial Live Ceremony



STEFANIE SCHWARZ
23, Leitende Redakteurin

Görnte sich nach der stressigen Produktion erst einmal ein paar freie Tage, um nicht zuletzt ihre Wohnung wieder in einen halbwegs bewohnbaren Zustand zu bringen.

Aktuelles Lieblingsspiel

Blood Omen 2, Dark Age of Camelot (PC)

Aktuelle Lieblings-CD

Nickelback – Silver Side Up

Aktuelle Lieblings-DVD

Nightbreed



ALBRECHT OTT
30, Redakteur

Musste bei einem Kurzurlaub feststellen, dass Dortmund wohl die hässlichste Stadt Deutschlands ist. Wenn aber gute Freunde dort wohnen, nimmt er auch das in Kauf.

Aktuelles Lieblingsspiel

Mad Maestro, Project Zero

Aktuelle Lieblings-CD

Marillion – Script for a Jester's Tear

Aktuelle Lieblings-DVD

Futurama Season 1



WOLFGANG FISCHER
30, Redakteur

Hat es sich trotz der stressigen Produktion nicht nehmen lassen, die Welt von Grandia 2 genau zu erforschen, obwohl er schon die Dreamcast-Version ausgiebig gespielt hat.

Aktuelles Lieblingsspiel

Dark Age of Camelot (PC)

Aktuelle Lieblings-CD

Sentenced – Crimson

Aktuelle Lieblings-DVD

Der Pate I-III



STEFANIE SCHETTER
24, Redakteurin

Nach langer Krankheit blieb ihr gerade noch genug Zeit, um für die PLAYZONE ein paar Namco-Vampire zu metzen. Wenigstens ihren Geburtstag konnte sie feiern.

Aktuelles Lieblingsspiel

Vampire Night

Aktuelle Lieblings-CD

Alanis Morissette – Jagged Little Pill

Aktuelle Lieblings-DVD

Travis – More Than Us



WERNER SPACHMÜLLER
23, Content Coordinator

Freute sich wahnsinnig über die Ankunft seiner kleinen Tochter Carmen und brauchte nach der ganzen Aufregung um die Geburt erst einmal ein paar Tage frei.

Aktuelles Lieblingsspiel

Tony Hawk's Pro Skater 3

Aktuelle Lieblings-CD

Anastacia – Not That Kind

Aktuelle Lieblings-DVD

Der Schuh des Manitu



ROBERT HELLER
21, DVD-Redakteur

Hat seinen alten Holzschlitten nach dem Sled Storm-Test um den Motor eines Rasenmähers erweitert und wird im nächsten Skiurlaub kleine Kinder von der Piste rempeln.

Aktuelles Lieblingsspiel

Sled Storm

Aktuelle Lieblings-CD

Apocalyptica – Cult

Aktuelle Lieblings-DVD

Final Fantasy



STEFAN WEISS
33, Tipps&Tricks-Redakteur

Hat den Frühlingsanfang im März sogleich mit einem Nachmittagsgrillen eingeleitet und war ausgiebig shoppen. Jetzt fehlt nur noch die Öffnung der Biergärten. Prost!

Aktuelles Lieblingsspiel

Jedi Outcast (PC)

Aktuelle Lieblings-CD

Kansas – In The Spirit of Things

Aktuelle Liebessüßigkeit

Gummibärchen (mal was anderes)



PHILIPP ROHWEDDER
22, Redakteur

Legte zusammen mit anderen Computec-Redakteuren im Unglaublich-Thread im N-Zone-Forum schonungslos ehrlich die Wahrheit über seine Vergangenheit offen.

Aktuelles Lieblingsspiel

Onimusha 2

Aktuelle Lieblings-CD

Black Box Recorder – Facts of Life

Aktueller Lieblingsfilm

Spy Game



ALEXANDRA BÖHM
26, Senior Designer

Auch sie hatte der Grippevirus voll erwischt, doch nun ist sie wieder auf den Beinen und freut sich schon riesig auf ihren Geburtstag am 27. März und auf viele Geschenke.

Aktuelles Lieblingsspiel

Blood Omen 2

Aktuelle Lieblings-CD

The Godfather – Soundtrack (Der Pate)

Aktuelle Lieblings-DVD

Der Pate I-III



CHRISTIAN HARNOOTH
30, Senior Designer

Feiert am 10. April seinen 31. Geburtstag. Von Beileidsbekundungen im Firmengebäude der Computec Media AG bitten wir Abstand zu nehmen. Vielen Dank ...

Aktuelles Lieblingsspiel

Blood Omen 2

Aktuelle Lieblings-CD

Jennifer Lopez – J to tha L-O

Aktuelle Lieblings-DVD

Bridget Jones – Schokolade zum ...

RENNSPIELE

Jet Ion GP	105
Pro Rally 2002	100
Sled Storm	86

ROLLENSPIELE

Grandia II	80
------------------	----

ACTION-ADVENTURES

Legacy of Kain: Blood Omen 2 ..	76
---------------------------------	----

ACTION-SPIELE

Dynasty Warriors 3	96
Police 24/7	92
Vampire Night	90

SPORTSPIELE

Dark Summit	88
G1 Jockey	106
Knockout Kings 2002	104
Red Card Soccer	101
Tiger Woods PGA Tour 2002 ..	98

BEAT 'EM UP

Keine Testversionen in diesem Monat

GESCHICKLICHKEIT

Mad Maestro	109
Mr. Moskeeto	108
Worms Blast	102

STRATEGIE

Keine Testversionen in diesem Monat

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!



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.

HARTER SCHLAG Mit seinem Berserker-Angriff erledigt Kain mühelos jeden Gegner.

AUFGEFADEN Mit aufgeladenem Wirt-Balken lassen sich härtere Schläge ausführen.

Sie können kein **Blut sehen?** Dann müssen Sie Blood Omen 2 wohl blind spielen ...



Legacy of Kain Blood Omen 2

Sechs Jahre ist es her, seit sich PlayStation-Spieler in der Rolle des Blutsaugers Kain auf die Suche nach Wahrheit und Vergeltung machen durften. Auch wenn *Blood Omen: Legacy of Kain* nicht gerade ein grafisches Meisterwerk war, überzeugte es durch seine Atmo-

sphäre, böse Sprüche und vor allem die Möglichkeit, auch einmal einen Charakter spielen zu dürfen, der nicht gerade auf der Seite der Guten steht. Nach zwei Titeln, in denen man Kains Statthalter Raziel durch die düstere Welt Nosgoths steuerte, ist der Meister selbst endlich wieder am Zuge. *Blood Omen 2* spielt etwa 400

Jahre nach dem ersten Teil und mehr als 1.000 Jahre vor *Soul Reaver 1*. Kain hat sich dafür entschieden, das Land zu beherrschen, anstatt sich zu opfern. Zwei Jahrhunderte ziehen er und seine Vampire-Armee durch das Land, bis sie vor den Toren Meridians, der Hauptstadt Nosgoths, von den Sarafan vernichtend geschla-

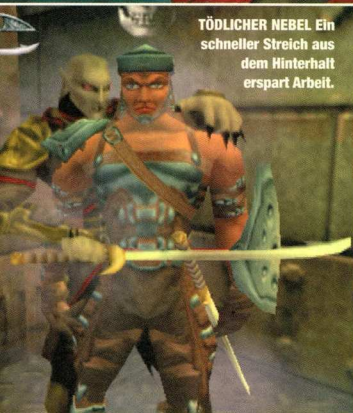
gen werden. Der Obervampir verliert das mächtige Schwert Soulreaver und verfällt in ein tiefes Koma.

BÖSES ERWACHEN

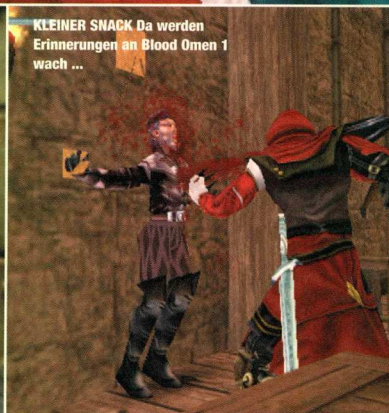
200 Jahre später: Kain erwacht irgendwo im Herzen von Meridian. Er ist schwach und unter dem langen Schlaf hat sein Gedächtnis gelitten. Nur



HAUSMEISTER
Die Wärter im
Gefängnis der
Ewigkeit ver-
stehen keinen
Spaß mit Ein-
dringlingen.



TÖDLICHER NEBEL Ein
schneller Streich aus
dem Hinterhalt
erspart Arbeit.



KLEINER SNACK Da werden
Erinnerungen an Blood Omen 1
wach ...

bruchstückhaft kehrt die Erinnerung zurück. Zum Glück ist Umah zur Stelle. Die kurvenreiche Vampirin klärt den Oberblutsauger darüber auf, was während seiner langen Abwesenheit passiert ist: Nachdem die Sarafan Kain und den größten Teil seiner Gefolgsleute geschlagen hatten, übernahmen sie die Herrschaft über Nosgoth. Alle Vampire, die nicht auf ihre Seite überliefen, wurden Opfer einer grausamen Hexenjagd. Nur wenige konnten in den Untergrund flüchten und bildeten die Widerstandsgruppe Cabal. Umah bittet Kain, sich ihnen im Kampf gegen die Sarafan-Priester anzuschließen. Niemand weiß, dass er wieder auferstanden ist, und so wäre er ein sehr hilfreicher Verbündeter. Der Gedanke gefällt ihm zwar ganz und gar nicht, aber er sieht ein, dass er, um Rache an seinen Peinigern

verüben zu können, zunächst Hilfe benötigt. Denn mit seinem Gedächtnis sind auch viele seiner vampirischen Fähigkeiten, dunkle Gaben genannt, verloren gegangen. Und ohne diese ist er kein Gegner für den Fürst der Sarafan. Zunächst gilt es also, seine abtrünnigen Gefolgsleute aufzuspielen und sie ihrer Fähigkeiten zu berauben, um wieder der perfekte Jäger zu werden, der er einst war.

DIE JAGD IST ERÖFFNET

Für die Gegner, die sich ihm anfangs in den Weg stellen, reichen Kains Fähigkeiten allerdings vollkommen aus. Nach einem eingehenden Tutorial beherrscht man die intuitive Steuerung so gut, dass die meisten Feinde leichte Beute sind. Mit der richtig getimten Kombination aus Blocks, Ausweichen und

Schlagen nimmt man selten viel Schaden. Sehr hilfreich ist dabei die Auto-Face-Funktion, die dafür sorgt, dass Kain per Knopfdruck immer seinem aktuellen Gegner zugewandt ist. Besonders das richtige Ausweichen sollte man schon anfangs üben, denn die späteren Opponenten sind klüger und vor allem stärker. Sie ducken sich weg, parieren und beherrschen verheerende Special Moves, die sich nicht abblocken lassen. Hat man es zu Beginn noch mit einfachen Dieben und Söldnern zu tun, stellen sich einem im Laufe des Spiels Sarafan-Ritter, Assassinen, Dämonen und Riesen- spinnen in den Weg. Ausweichen hat übrigens noch einen anderen Vorteil: Es schont die Waffe. Kain kann immer nur eine zur gleichen Zeit mit sich herumtragen, welche dann auch noch bei zu starker

INFO GLYPH-MAGIE

Magie und Technik

Seit die Sarafan Nosgoth beherrschen, hat die industrielle Revolution begonnen. Sie verschmolzen Magie und Technik und änderten so nicht nur die Lebensbedingungen, sondern auch das Landschaftsbild.

Mit der Energie der so genannten Glyph-Magie betreiben die Sarafan riesige Maschinen, Türen, Straßenbeleuchtung und vieles mehr. Diese Magie lässt sich aber auch zum Aufspüren von Vampiren einsetzen. Tore, die von speziellen Magie-Barrieren geschützt werden, leuchten grünlich, sobald ein Vampir in die Nähe kommt. Kein Blutsauger kann so eine Grenze übertreten. Die Rüstungen der höheren Sarafan-Krieger sind mit Glyph-Magie durchsetzt und auch sie leuchten in Vampirnähe auf. Das macht es Kain zum Beispiel unmöglich, sich im Nebel anzuschleichen. Viele Rätsel im Spiel haben mit Glyph-Magie zu tun. Durch das Betätigen von Schaltern muss oft Energie umgelenkt werden, um Maschinen zu aktivieren oder Tore zu deaktivieren. Dabei kriecht die Glyph-Energie sichtbar an Leitungen entlang und zeigt oft den Weg zum nächsten Durchgang.



UMGELENKT Mit diesem Schalter wird die Energie von der linken auf die rechte Leitung umgelegt ...



... damit sich auf der anderen Seite das Tor öffnet.

CHARMING Kain
(im Hintergrund)
kann die Gedan-
ken anderer
kontrollieren.

PESTHAUCH
Dämonen sind
ungemütliche
Zeitgenossen
mit schlechtem
Atem.

INFO VAMPIR-EVOLUTION

Die Evolution der Nosgoth-Vampire

In 2.000 Jahren kann sich ein Vampir ganz schön verändern. Nicht nur von seiner Einstellung, sondern auch von seinem Aussehen her ...



BLOOD OMEN 1
Kurz nach seiner Verwandlung vom Edelmann zum Vampir wirkte Kain noch recht menschlich und unscheinbar.



BLOOD OMEN 2
200 Jahre Morde und Brandschatzen und 200 Jahre Koma haben auf ihn anscheinend wie eine Frischzellenkur gewirkt.



SOUL REAVER
1+2 Über 1.000 Jahre später trägt Kain nur noch entfernte menschliche Züge.

Beanspruchung zerbricht. Waffenschonend ist es auch, wenn man nicht immer den offenen Kampf wählt. Mithilfe der dunklen Gaben kann man seine Beute oft gefahrloser zur Strecke bringen. Zum Beispiel kann Kain mit dem Nebel verschmelzen und sich unbemerkt an einen Gegner heranschleichen. Ein kurzer Druck auf die Angriffstaste löst dann eine blutige und tödliche Stealth-Attacke aus, die je nach Waffe anders aussieht. Oder man setzt aus gebührendem Abstand den Super-Sprung ein, um das Angriffsziel mit einem starken Schlag zu schwächen. Hat man sein Opfer dann schließlich erledigt, sollte man es zur Ader lassen, um verlorene Lebensenergie wieder zurückzubekommen. Anders als der herkömmliche Vampir muss Kain dazu seine spitzen Zähne nicht in den Hals des Opfers schlagen, sondern saugt ihnen stillvoll aus einiger Entfernung den Lebenssaft aus. Damit füllt er nicht nur seinen Blutvorrat auf, sondern auch gleichzeitig das so genannte Lore-Meter. Ist dieses voll, verlängert sich der Blutbalken und damit Kains Lebensenergie. Es lohnt sich also, während man durch die Straßen streift, auch mal hier und da einem arglosen Passanten Blut abzapfen. Doch Kämpfen allein ist nicht alles. Um durch die linear aufgebauten Levels zu kommen, muss man immer wieder ein paar Rätsel lösen. Wer sich genau umschaut und Kains dunkle Gaben geschickt einsetzt, wird damit keine Probleme haben. Die meisten Puzzles basieren dabei auf der von den Sarafan eingesetzten Glyph-Magie. Mit dieser Energie können Türen geöffnet, Maschinen bewegt und Schalter betätigt werden.

EIN HAUCH VON HORROR

Der Sprung von der in *Blood Omen 1* eingesetzten isometrischen Ansicht zur 3D-Third-Person-Perspektive ist riesig. Die Grafik wirkt zwar nicht so bombastisch wie die von *Soul Reaver 2*, hat aber ihren ganz eigenen Charme. Die Texturen sind abwechslungsreich, jeder Level sieht anders aus. Ob das bevölkerte Meridian, die Kathedrale der Sarafan, felsige Schluchten oder das düstere, irrealen Gefängnis der Ewigkeit: Das Leveldesign ist eine gelungene Mixtur aus Magie und Technik mit einem Hauch Horror und verbreitet genau die richtige, leicht kühle Atmosphäre, die so ein Vampirabenteuer braucht. Die echtzeitberechneten Lichteffekte sind sehr gut, besonders auf Kains Körper. Dafür besteht sein Schatten aus nicht mehr als nur einem schwarzen Flecken. Da hätte man sich schon mehr gewünscht. Obwohl *Blood Omen 2* eine andere Game-Engine als *Soul Reaver 2* verwendet, griff das Entwickler-team ebenfalls auf die bewährte Streaming-Technologie zurück, bei der die Grafik des nächsten Abschnitts während des Spielens eingeladen wird. Leider „verschluckt“ sich das Spiel des Öfteren dabei an den eingeladenen Grafikdaten, so dass es dann zu unschönen Rucklern kommt. Akustisch gibt es hingegen gar nichts auszusetzen. Die deutsche Synchronisation ist professionell und perfekt und die finstere, sehr passende Hintergrundmusik typisch für die Titel der *Legacy of Kain*-Serie. Übrigens: *Blood Omen 2* kommt ungeschnitten in die deutschen Läden!

STEFANIE SCHWARZ



KÜNSTLERISCH WERTVOLL? Der Wandschmuck dürfte Kain weniger zusagen.



UNGEZIEFER Diese Spinn-
nen sehen gefährlicher
aus, als sie sind.



BEÄNGSTIGEND
Das Zeitstrom-
gerät ist ein
beindruckender
Anblick.



ANSCHLEICHEN UNMÖGLICH Die Rüstungen die-
ser Sarafanen glühen,
wenn Vampire in der
Nähe sind.



OBERBÖSEWICHT
Der Sarafan-Lord
setzt den Soulreaver
gegen Kain ein.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Stefanie Schwarz
hat Bluttyp null negativ

Okay, ich gebe es zu! Böse sein macht Spaß – in Videospielen, versteht sich! Wenn man will, kann man Kain einfach seine vampirischen Triebe ausleben lassen und mit ausgefahrenen Klauen hemmungslos die Stadt unsicher machen. Auch wenn *Blood Omen 2* optisch nicht ganz so bombastisch ist wie *Soul Reaver 2*, ist es doch unheimlich atmosphärisch, was nicht zuletzt an der düsteren Hintergrundmusik, dem coolen Steampunk-Design und der perfekten Synchronisation liegt. Wem *Soul Reaver 2* zu nett war, der wird an *Blood Omen 2* garantiert Gefallen finden. Und wer sich mit Teil 1 auskennt, wird sogar den ein oder anderen Insider entdecken. Einziger Wermutstropfen ist das streaming-bedingte Ruckeln, das immer wieder auftritt.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Soul Reaver 2 90%
Eidos

Das Abenteuer von Kains ehemaligem Statthalter Raziel ist grafisch doch noch eine Ecke besser als *Blood Omen 2*.

BLOOD OMEN 2 89%
Eidos

Endlich mal böse sein: Als Vampir Kain arglose Passanten aussaugen, hinterhältige Diebe köpfen und sich am Fürst der Sarafan rächen.

Shadowman 2nd Coming 83%
Acclaim

Für jeden, der Düsteres mag, aber lieber bei den Guten sein will. Allerdings sieht Shadow Man nicht so gut aus wie Blutsauger Kain ...

TEST BLOOD OMEN 2

Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 59,95
Termin:	29. März

Internet: www.legacyofkain.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Überall möglich	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
Ca. 25 Stunden	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
Crystal Dynamics	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	89%
86%	88%	91%	

„Coole Vampir-Action, wie man sie sich wünscht: Finster, spannend und mit viel roter Farbe ...“

Grandia 2

Ubi Softs
**monumen-
tales RPG**
findet end-
lich den Weg
auf die Play-
Station 2!

Der Söldner Ryudo und sein treuer Freund Skye, der Adler, durchstreifen die Welt und verkaufen ihre exquisiten Kampffähigkeiten gegen Bezahlung. Gerade von einem Auftrag zurück, wartet schon die nächste Aufgabe auf die beiden Freunde: Sie sollen die Granas-Prieste-

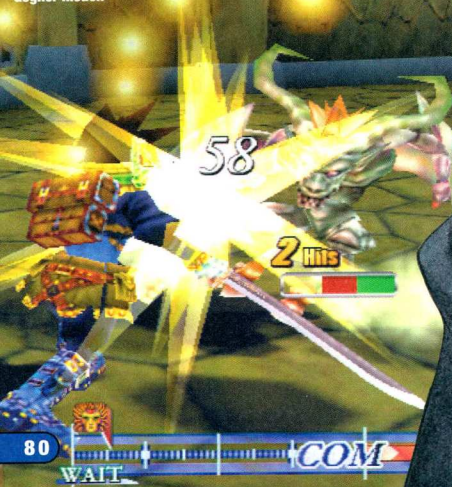
rin Elena zu einer heiligen Zeremonie geleiten. Was anfangs wie eine einfache Angelegenheit aussieht, wird recht schnell zu einem riesigen Desaster. Die Zeremonie geht schief und Ryudo gelingt es in letzter Sekunde, das hübsche junge Mädchen zu retten.

GIGANTISCHER UMFANG

Als Ryudo die Priesterin wieder im Tempel abliefern, stellt sich heraus, dass das Fehlschlagen der Zeremonie nur die Spitze des Eisbergs ist. Das Böse, in diesem Fall der böse „Gott“ Valmar, steht kurz vor seiner Wiederauferstehung. Da dies auch den abgebrühten Söldner nicht ganz kalt lässt, entschließt er sich, Elena auch bei ihrer nächsten Aufgabe zur Seite zu stehen. Sie soll dem Oberhaupt der Granas-Kirche über die bevorstehende Gefahr berichten. Auf dem langen und vor allem beschwerlichen Weg finden Ryudo und Elena an vielen Orten Anzei-

chen der kommenden Apokalypse. Sie treffen aber auch auf Verbündete im Kampf gegen Valmar. Die undurchsichtige Milleinia, der junge Roan, der mächtige Beast Warrior Mareg und die Androldin Tio kämpfen Seite an Seite mit dem ungleichen Pärchen. Im Laufe des storylastigen Abenteuers wechselt die Besetzung der maximal vier Personen umfassenden Abenteurergruppe recht oft. Daher ist es ganz sinnvoll, sich gute Taktiken zu überlegen. Wer spezielle Fähigkeiten der Spielfiguren, gefundene Gegenstände und vor allem Magie gut einsetzt, kommt relativ leicht durch die unzähligen Kämpfe. Glücklicherweise ist es

COMBO-ATTACKE Beim Standardangriff prasselt eine Serie von Schlägen auf den Gegner nieder.



Ein Echter Held Ohne Ohre groß zu überlegen, tut Ryudo alles, um Elena zu retten.



SPECIALATTACK Die Special Moves sind sehr schön in Szene gesetzt. Diese Combo mit vier Schlägen haut richtig rein!



ohne weiteres möglich, vielen Auseinandersetzungen auszuweichen, da es keine Final Fantasy-artigen Zufallsbegegnungen in *Grandia 2* gibt. Die Gegner bewegen sich genau wie die Abenteuertruppe „sichtbar“ über den Bildschirm. Damit Sie keine Details auf den relativ kurz gehaltenen Level-Abschnitten übersehen, dürfen Sie die Kamera nach Belieben um Ihre Heldengruppe drehen.

EINZIGARTIGES KAMPFSYSTEM

Natürlich lassen sich nicht alle Kämpfe umgehen, was aufgrund der dann fehlenden Erfahrungspunkte auch nicht sinnvoll wäre! Kommt es zu einer Auseinandersetzung, ist es an Ihnen, den Helden in einer komplexen Mischung aus Echtzeit- und Runden-Fight zum Sieg zu verhelfen. Bequeme Zeitgenossen wählen für ihre Kämpfe eines von sieben KI-Mustern aus, welche das Kampfverhalten nachhaltig bestimmen. Mit etwas Übung und Übersicht können Sie sich aber auch selbst gegen besonders knackige Monster durch geschicktes Taktieren problemlos durchsetzen. Während viele Gegner anfangs noch mit „normalen“ Waffenattacken zu knacken sind, kommen Sie in späteren Abschnitten nicht mehr umhin, Magie in vielen verschiedenen Arten einzusetzen. Neben Spezialattacken, die nur der jeweilige Charakter benutzen kann, sind vor allem magischen Edelsteine extrem wichtig. Diese „Eggs“, von denen jeder Held eines bei sich benutzen kann, stattdessen den Träger mit 18 Zaubersprüchen aus. Je nach Art des magischen Artefakts sind die Zauber entweder offensiver oder defensiver Art

Equip

Gold

2215G

Sister's Hat

Cost

1750G

+20 DEF

Paralysis resistance

Equip Buy






Attack :

276

189

209

259

Defense :

207→202

190→192

215→217

330→325

Action :

129

94

98

82

Move :

140→145

97

93

95→100

Who will be equipped?

(O cancels)

SINNVOLES SHOPPING Beim Kauf von Gegenständen sieht man sofort, ob sich die Investition für den jeweiligen Charakter wirklich lohnt.

INFO DER VIEL GERÜHMTE PSONE-VORGÄNGER

Oldie but Goldie

Der erste Teil des Rollenspiel-Epos ist trotz überholter Grafik ein absolutes Muss für Rollenspielinteressierte PlayStation-2-Besitzer.



Ziemlich genau zwei Jahre ist es her, dass *Grandia* in der PLAYZONE satte 90 % und einen verdienten Hit eingeehmt hat. Der Rollenspielhit, der im Gegensatz zum Nachfolger sogar komplett lokalisiert wurde, ähnelt in vielerlei Hinsicht dem zweiten Teil. Die kindertaugliche Story, die mit der des Nachfolgers rein gar nichts zu tun hat, führt den Protagonisten Justin und seine Freunde durch eine riesige Fantasy-Welt. Selbst wenn man vielen Kämpfen aus dem Weg geht, muss man doch mit mindestens 50 Stunden Spieldauer rechnen. Kampf- und Magiesystem ähneln sich bei beiden Spielen sehr, wobei *Grandia* aber nie ganz die Komplexität des Nachfolgers erreicht. Wer sich von der pixeligen PSone-Grafik nicht abschrecken lässt, wird für weniger als 20 Euro mit der *Platinum*-Edition des Spiels viele schöne Rollenspielabende verbringen.



MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer
ist etwas enttäuscht.

Ich hätte mir von der PS2-Version des Dreamcast-RPGs wirklich etwas mehr erwartet. Statt die Power von Sonys Konsole zu nutzen, hat Ubi Soft „nur“ eine grafisch eher schlechtere 1:1-Umsetzung zusammengestrickt. Hätte man sich mit der Umsetzung etwas mehr Mühe gegeben, wäre ein Hit drin gewesen. Abgesehen von diesem Fauxpas ist *Grandia 2* ein erstklassiges Rollenspiel!

IM VERGLEICH:

Spieler aus dem Genre im Kurzüberblick

Baldur's Gate: Dark Alliance 88%
Virgin

Das Hack&Slay-Abenteuer ist zwar grafisch top, in puncto Spieltiefe aber auf jeden Fall noch verbesserungsfähig.

Summoner 86%
THQ

Storylastiges Rollenspiel mit Echtzeitkämpfen, das grafisch keineswegs die Möglichkeiten der PS2 ausnutzt.

GRANDIA 83%
Ubi Soft

Rollenspiel im Anime-Stil, das über ein erstklassiges Kampfsystem verfügt, in grafischer Hinsicht aber einiges vermissen lässt.

und manchmal auch bunt gemischt. Sind die Feinde geschlagen, erhält jeder Charakter zusätzlich zu gefundenen Gegenständen und Gold drei verschiedene Arten von Erfahrungspunkten (normale, magische und spezialattackenorientierte Punkte). Damit werden unter anderem neue Spezialattacken „gekauft“ und vorhandene verbessert. Auch die magischen Edelsteine („Eggs“) können so aufgewertet werden, um die Wirkungsweise der Zaubersprüche deutlich zu verstärken. An bestimmten Stellen des Spiels finden Sie zudem Abenteuerbücher, die ebenfalls mit diesen Punkten aufgebohrt werden. Die dort verankerten Fähigkeiten sind von allen Akteuren nutzbar und bieten eine erstklassige Unterstützung in den Kämpfen.

Mit dem Geld, das Sie nach jedem Fight erhalten, können Sie in Städten neue Rüstung und vor allem bessere Waffen erstehen. Auch andere Ausrüstungsgegenstände, zum Beispiel Heilkräuter und Ähnliches, werden hier gehandelt. In den städtischen Shops ist es darüber hinaus möglich, ein interaktives Tutorial auszuwählen, das Ihnen die Feinheiten des ausgeklügelten Kampfsystems näher bringt. In jeder Kleinstadt gibt es außerdem ein Wirtshaus, in dem Sie verbrauchte Magie und Treffpunkte wieder auffrischen und Ihren Fortschritt im Spiel sichern können. Selbstverständlich findet sich auch in monsterverseuchten Gegenden der eine oder andere Speicherpunkt.

ein wenig ärgerlich, dass man der PS2-Version keine vollständige Sprachausgabe spendiert, obwohl dies in Anbetracht des DVD-Speichervolumens kein Problem gewesen wäre. So müssen Sie damit leben, die professionelle englische Synchronisation nur bei „wichtigen“ Zwischensequenzen genießen zu dürfen. Wenn wir gerade bei der Sprache sind: Gute Englischkenntnisse sollten Sie auf jeden Fall mitbringen. Das Spiel erscheint nämlich nur in einer komplett englischen Version mit deutschem Handbuch. Die vielen Unterhaltungen im Spiel müssen Sie dabei immer in kompletter Länge durchlaufen – ein einfaches „Wegdrücken“ der Sequenz ist nicht möglich. So weit, so gut. Kommen wir also zum einzigen wirklichen Schwachpunkt des ansonsten erstklassigen Titels: die Grafik. Nicht genug damit, dass die Texturen selbst bei positiver Betrachtung noch unterirdisch schlecht sind, das Spiel flackert auch noch extrem. Rollenspielfans mit empfindlichen Augen sollten daher besser die Finger von diesem Epos lassen. Gelegentliche Ruckler in Kämpfen fallen dadurch gar nicht mehr so stark ins Gewicht. Die Animationen und Grafikeffekte sind hingegen ganz ordentlich, wirken bei näherer Betrachtung aber doch ein wenig angestaubt. Sehr gut gelungen sind die Rendersequenzen, die es bei Spezialattacken und dramatischen Szenen zu bewundern gibt.

WOLFGANG FISCHER

DÜRFITIGE GRAFIKUMSETZUNG

Prinzipiell handelt es sich bei *Grandia 2* um eine 1:1-Umsetzung des damaligen Dreamcast-Hits. Inhaltlich wie soundtechnisch ist praktisch kein Unterschied festzustellen. Es ist doch

TEST GRANDIA 2

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

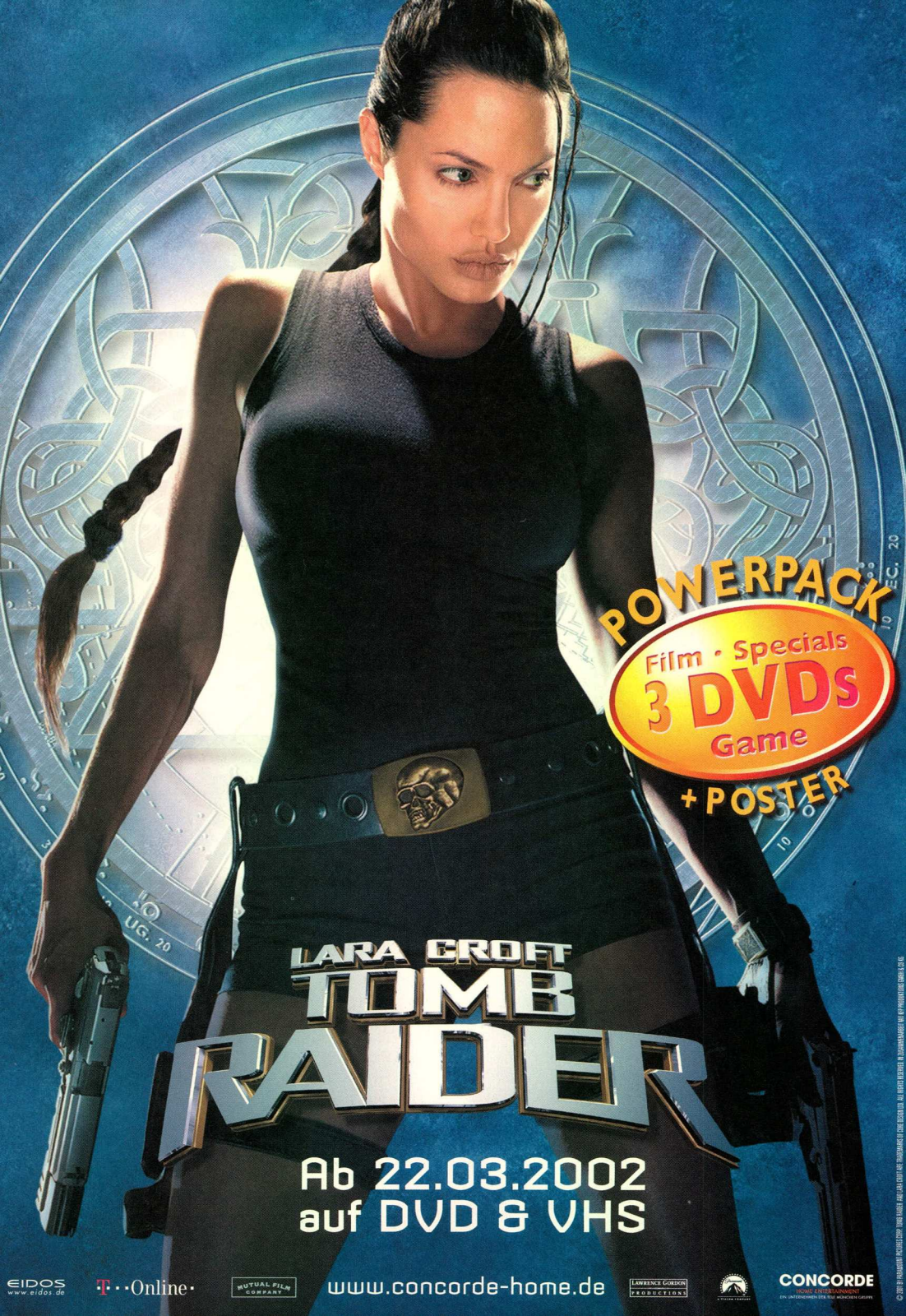
Internet: www.ubisoft.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
40+ Stunden	Keine Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Game Arts	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
73%	76%	85%	83%

„Herrlich komplexes Rollenspiel mit guter Story, das grafisch leider nicht mehr ganz zeitgemäß ist“



POWERPACK
Film · Specials
3 DVDs
Game
+ POSTER

LARA CROFT TOMB RAIDER

Ab 22.03.2002
auf DVD & VHS

EIDOS
www.eidos.de

T-Online

MUTUAL FILM
COMPANY

www.concorde-home.de

LAWRENCE GORDON
PRODUCTIONS

CONCORDE

CONCORDE
HOME ENTERTAINMENT

© 2001 EIDOS GAMES. ALL RIGHTS RESERVED. THE TOMB RAIDER AND LARA CROFT CHARACTERS ARE TRADEMARKS OF EIDOS GAMES.



WENN EIN KRIEGER MEHR ZÄHLT ALS EINE GANZE ARMEE...

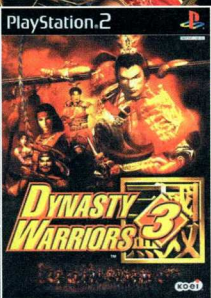
DYNASTY WARRIORS 3

TM

- Wilde Gefechte auf mehr als 20 Schlachtfeldern mit einem von 40 spielbaren Kämpfern
- Brandneue Zweispieler-Action mit Konfrontations- und Kooperationsmodus
- Noch mehr halsbrecherische Spezialattacken und verbesserte MUSOU-Angriffe
- Leibgarde mit dynamischen Gruppenbefehlen
- Das erste Dynasty Warriors mit gewaltigen Elefanten-Truppen

ERHÄLTlich IM MÄRZ 2002

PlayStation 2



PlayStation®2



VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

Dynasty Warriors 3 and the KOEI logo are trademarks of KOEI Co., Ltd. © 2002 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.

THQ
WWW.THQ.DE



Lust auf ein
SSX mit schnellen
Schneemobilen?

Kein Problem,
dank Electronic
Arts' BIG-Label.



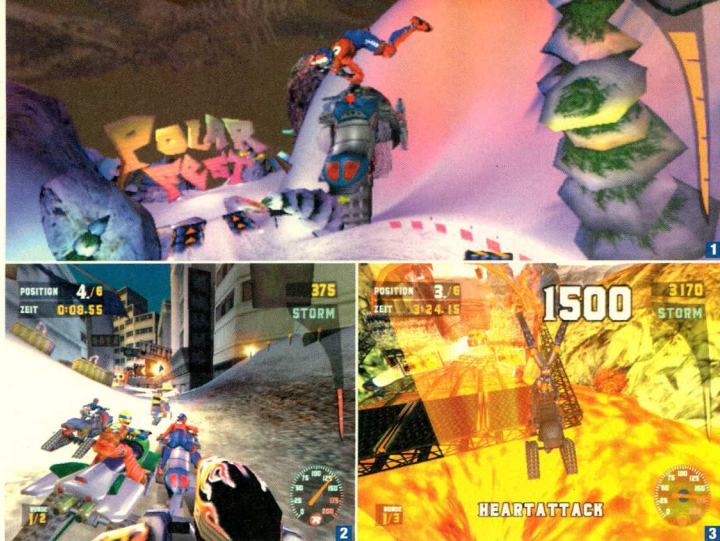
Sled Storm

Coolness statt Alibi-Sport, waghalsige Tricks statt trockener Regeln – dadurch zeichnet sich das EA-Sports-Label BIG aus. Mit dem Rennspiel *Sled Storm* überträgt der Entwickler nun das motivierende Spielprinzip von *SSX* auf übermotorisierte Schneemobile. Mit Ihren wendigen Kettenfahrzeugen heizen Sie auf Pisten in der ganzen Welt gen Talsohle. Dabei müssen Sie an Rampen und Schanzen halbschwerer Stunts vollführen, um Ihr Turbometer aufzuladen. Ohne das wird die Jagd nach einer vorderen

Platzierung nämlich alles andere als einfach: Durch die ausgetüftelte Gegner-KI erweisen sich die Computerfahrer als harte Konkurrenten, die sogar versteckte Abkürzungen nutzen. Spannende Duelle sind also garantiert. Das abwechslungsreiche Streckendesign ist wohl der eigentliche Clou des Titels. Verwinkelte Schluchten, schneebedeckte Straßenzüge und Häuserdächer werden ebenso zur Rennpiste wie vereiste Seen und Lavahöhlen. Zudem sind die Kurse oftmals nicht begrenzt. Biegen Sie an manchen Stellen „falsch“ ab, können Sie häufig Kilometer und Zeit sparen – oder Bekanntschaft mit einem im Grunde unbeteiligten, riesigen Luftkissenboot machen. Die Strecken sorgen also für eine

LAVAFONTÄNEN Da
wird einem buchstäblich
warm ums Herz.





1. AKROBATISCH Stunts erhöhen neben dem Turbometer auch die Herzfrequenz.

2. UNÜBERSICHTLICH Hier möchte man am liebsten nach dem Weg fragen.

3. ADRENALINRAUSCH Coole Tricks in heißen Situationen.

Menge Spaß und vor allem die mit einem Totenkopf gekennzeichneten Abkürzungen für Adrenalinschübe. Hier müssen Sie sich unter anderem ohne Streckenmarkierungen durch winterliche Landschaften kämpfen oder von Plattform zu Plattform springen. Erfolgreiche Pfadfinder werden sich dafür an der Spitze des Feldes wiederfinden.

WO BITTE GEHT'S ZUM ZIEL?

Technisch macht *Sled Storm* einiges her. Der Titel basiert auf der Engine von *SSX Tricky* und nur selten trüben kleinere Ruckler das Rennvergnügen. Ansonsten geht der Geschwindigkeitsrausch sofort ins Blut über – die sensible Steuerung hat einen großen

Anteil daran. Durch geschickte Slides mit den Schultertasten können Sie selbst noch so enge Kurven temporeich durchfahren. Tolle Partikeleffekte wie aufspritzende Schnee runden die Schlittenhatz ab, wobei dieses sehenswerte Effektschauspiel auch zum großen Nachteil werden kann: Die Schneegischt des Vordermanns sorgt schnell dafür, dass man sich orientierungslos neben der Piste wiederfindet. Manche Kurse sind zudem so überladen, dass es fast eines Navigations-systems bedarf, um bei hohem Renntempo das Loch im Texturteppich zu finden – und das, obwohl Übersicht eigentlich das A und O sein sollte. Auf offenem Terrain überzeugt der EA-Titel jedoch durch eine enorme Sicht-

weite. Genretypisch können Sie durch vordere Platzierungen und eine vorgegebene Anzahl an Trickpunkten neue Sportler, Fahrzeuge und Tuningteile freischalten. Die Streckenkenntnis spielt dabei eine große Rolle: So lassen sich auf späteren Kursen bestimmte Abgründe nur durch den gut getimten Einsatz des Turboboosts überwinden. Um mehrmaliges Durchspielen kommt man allerdings auch wegen der vielen zu entdeckenden Abkürzungen nicht herum. Ganz klar, dass die motivierenden Schneemobil-Rennen im Zweispielermodus noch mehr Spaß machen. Darüber hinaus können Sie sich mit drei weiteren Spielern im Zeitfahren messen.

ROBERT HELLER



KOPF AN KOPF
In der Meisterschaft wird jede Position hart umkämpft.



DAVID GEGEN GOLIATH
Dieses Monster-Hovercraft mag keine Freestyle-Raser.

ZWEISPIELER Wer macht die gewagtesten Kunststücke?

TEST SLED STORM

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Sprache:	Englisch/dt. Texte
Preis:	€ 59,95
Termin:	Erhältlich

Internet: www.ea.com/easportsbig

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
12+3 Strecken	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
EA Sports BIG	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	83%
80%	79%	84%	

„Bunt wie Smarties, spaßig wie ein Besuch auf dem Jahrmarkt und so temporeich, wie ein Rennspiel sein muss!“

MEIN FAZIT SEHR GUT



Robert Heller
rast nur mit Helm.

So wie sich das für einen Titel aus EAs BIG-Reihe gehört, macht auch *Sled Storm* durch und durch Spaß. Zum Haaraufen ist in späteren Levels jedoch das teils unfaire Streckendesign: Oft landet man nach Remplern ein paar Zentimeter neben der Piste, wo bereits felsartige Nadelbäume und Schneehügel auf einen lauern. Allerdings hat man gar nicht genug Zeit, sich über die Crashes zu ärgern; sonst würden einem ja die Computergegner davonrasen.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

SSX Tricky Electronic Arts	86%
Heiße Stunts und coole Typen: EAs Snowboard-Rennen garantieren durch gewagte Tricks und Kurse voller Abkürzungen Spielspaß pur.	
SplashDown Infogrames	84%
Eine erstklassige Wasserdarstellung und die tolle Fahrphysik kennzeichnen das einmalige, wenn auch weniger spektakuläre Rennvergnügen.	
SLED STORM Electronic Arts	83%
<i>SplashDown</i> im Winter: Der Schneemobil-Racer bietet temporeiche Abfahrtsrennen und Strecken voller Überraschungen.	

Dark Summit

Snowboarden auf einem düsteren Gipfel: THQ verbindet Trendsport und Action-Adventure.

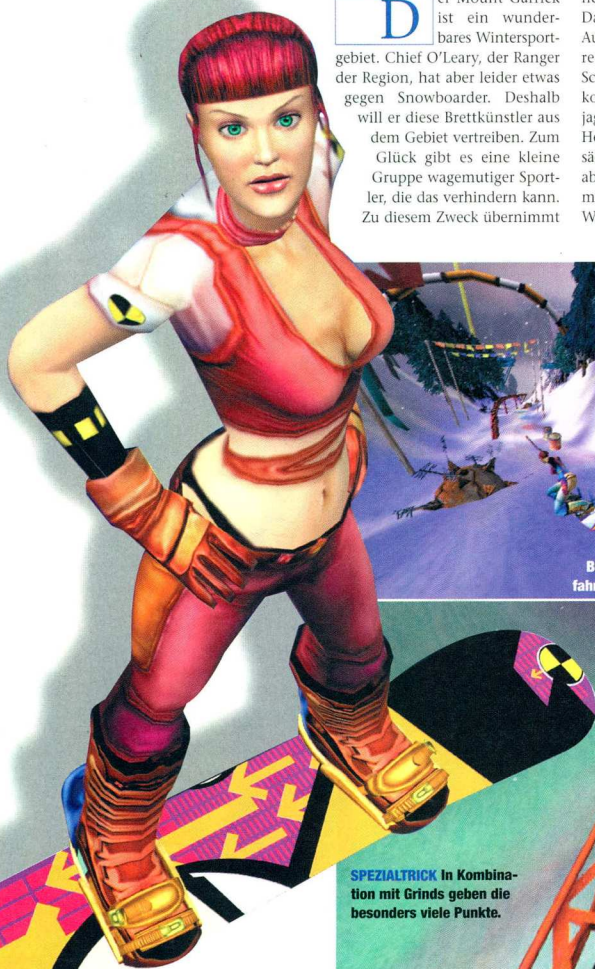
Der Mount Garrick ist ein wunderbares Wintersportgebiet. Chief O'Leary, der Ranger der Region, hat aber leider etwas gegen Snowboarder. Deshalb will er diese Brettkünstler aus dem Gebiet vertreiben. Zum Glück gibt es eine kleine Gruppe wagemutiger Sportler, die das verhindern kann. Zu diesem Zweck übernimmt

der Spieler zunächst eine Snowboarderin und rast mit ihr über den Mount Garrick. Um die Pläne des bösen Chief zu vereiteln, muss sie 45 Missionen erfüllen.

SPRING IN THE AIR!

Für all diese Missionen ist eines entscheidend: gutes Snowboardfahren. Meistens geht es sogar darum, bestimmte Tricks in einer bestimmten Zeit hinzulegen. Dazu gibt es Action-Adventure-Aufgaben. Dann ist das Ziel, andere Snowboarder oder versteckte Schluchten zu finden. Manchmal kommt es auch zu Verfolgungsjagen an den steilen Hängen. Die Herausforderungen sind also tatsächlich sehr unterschiedlich, wer aber das Fahren selber beherrscht, meistert die meisten recht schnell. Wie bei jedem Trendsportspiel

sind Sprünge und Grinds der Schlüssel zum Erfolg. Die Tricks sind aber einfach zu steuern, einfacher als bei Konkurrenztiteln. Über die Aktionstasten lassen sich nur Grabs, Sprünge und Grinds auslösen, Kombinationen aller drei bringen wie immer mehr Punkte. Dazu gibt es noch Spezialtricks, wovon die meisten erst freigespielt werden müssen. Bestimmte Tastenkombinationen lösen die Stunts aus. Diese können auch im Zweisspielermodus hilfreich sein. Drei verschiedene Varianten gibt es hier. In der Half-pipe gewinnt der, der am meisten Punkte mit seinen Kunststücken herausholt. Bei der Amokfahrt ist das Ziel, möglichst viele Gegenstände auf der Piste zu zerstören. Die Abfahrt verlangt Tempo. Sieger ist, wer zuerst unten ist.



BOMBIG Auf diese Minen draufzufahren hat eine Explosion zur Folge.

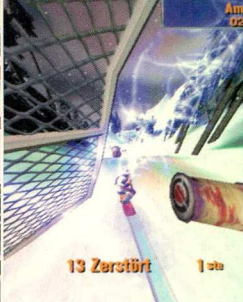
SKIWACHEN Der Ranger ist den Snowboardern nicht freundlich gesinnt.

SPEZIALTRICK In Kombination mit Grinds geben die besonders viele Punkte.





SKISPRINGEN
Von der olympischen Sprungschanze geht es tief herunter.



KAPUTT Bei der Amokfahrt geht es um Zerstörung.

SPRING YOURSELF!

Mit seinen 45 Herausforderungen für acht Charaktere und dem Zweispielmodus ist *Dark Summit* relativ umfangreich. In sechs Ski-gebieten spielt sich die ganze Handlung ab. Wer alle Aufgaben erfüllt und immer noch nicht genug hat, kann dort auch einfach so herumfahren und -hüpfen. Einigermassen beeindruckend ist der Detailreichtum in den Umgebungen. Da stehen Fässer, Toilettenhäuschen, Schneemänner oder Kisten in Massen herum. Fast alle Gegenstände sind interaktiv und lassen sich zerstören. Besonders gut sieht das aber nicht aus. Die Effekte bei der Zerstörung wirken etwas leblos. Außerdem ruckelt es recht häufig. Dazu kommen ständige Pop-ups.

ALBRECHT OTT

TEST DARK SUMMIT

Hersteller:	THQ
Genre:	Snowboarding
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.thq.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
45 Missionen	Ab 6 Jahren
Entwickler	Datenträger
Radical Ent.	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS
63%	75%	71%

70%

„Nicht Fisch, nicht Fleisch: Ein Snowboard-Spiel braucht nicht unbedingt einen Action-Adventure-Teil.“

INFO DIE AUSTRÜSTUNG

Walkman und Sonnenbrillen

Je besser die Tricks, desto besser die Ausrüstung

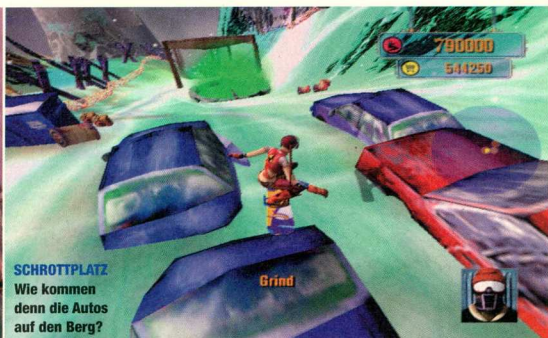
Mit fortschreitendem Spielverlauf lassen sich nicht nur neue Umgebungen freischalten, auch die Sportgeräte können aufgerüstet werden. Für jeden gelungenen Trick gibt es Ausrüstungspunkte, deren Höhe sich nach dem Schwierigkeitsgrad richtet. Damit können Sie schnellere Snowboards kaufen, allerdings sind die teuer. Billiger kommen die Accessoires. Mit Walkman und Sonnenbrille fährt es sich eben einfach besser.



COOL Vorher musste Naya ohne Sonnenbrille fahren.



ANFÄNGER Auch mit diesem Brett lassen sich gute Tricks zeigen.



SCHROTTPLATZ
Wie kommen denn die Autos auf den Berg?



BSE? Die Kuh schaut dumm aus der Wäsche.



Albrecht Ott
hat Gespür für Schnee.

Dark Summit ist eine merkwürdige Mischung aus Snowboard-Action und Abenteuer. Bei beiden Elementen muss man Abstriche machen. Das Snowboarden ist nicht so komplex und lustig wie bei der Genre-Konkurrenz und der Adventure-Teil kann auch nicht so richtig fesseln. Motivierend ist es schon, Spaß macht es auch, doch ewig wird man nicht dran hängen bleiben.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

S. Palmer's Pro Snowboarder 88%

Activision
Die unangefochtene Snowboard-Referenz von den Tony Hawk's Pro Skater-Entwicklern, allerdings ohne Adventure-Teil.

SSX Tricky 86%

Electronic Arts
Der Arcade-Racer der ersten Stunde kann auch mit seiner Neuauflage noch eine große Fangemeinde begeistern.

DARK SUMMIT 70%

THQ
Relativ originales Spielkonzept, allerdings funktioniert diese merkwürdige Mischung nicht so gut, wie sie eigentlich könnte.



TEST

Kreuze? **Knoblauch?**

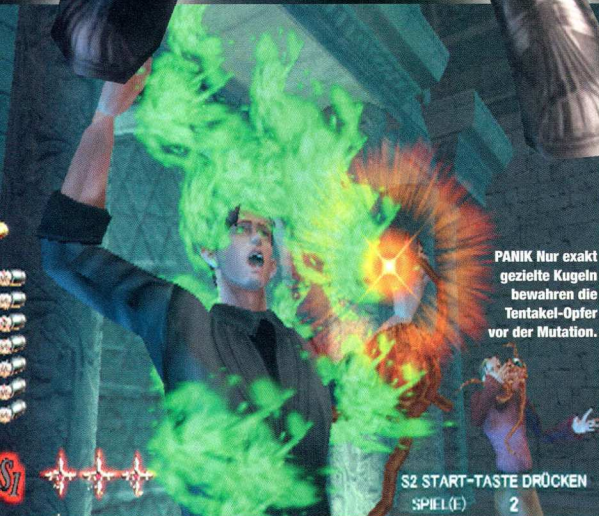
Weihwasser? Nix

da! Die guten
alten Zeiten
sind vorbei!

Vampire Night

Wer Namcos Vampireute mit einem geückten Holzpflöck zu Leibe rücken wollte, würde sein Bildschirmleben blitzschnell als Werwolf-Futter beenden. Um mit dem Ansturm von Blutsaugern fertig zu werden, die Fürst Auguste Ihnen entgegenschickt, braucht es schnellere und härtere Munition – und die steht Ihnen zum Glück unbegrenzt zur Verfügung. Die Arcade-Spezialisten von WOW schicken Sie in der Rolle zweier unerschrockener

Kammerjäger nach Snowy Mountain, um der lokalen Vampirplage ein Ende zu bereiten. Die Steuerung ist simpel: schießen, nachladen und weiterschießen. Ein Standard-Controller taugt allerdings nur als Notlösung – stöpseln Sie lieber gleich die Lightgun ein. Wer zwei davon besitzt, darf im Team losziehen, wobei beide Spieler gleichzeitig auf die Bildfläche feuern; einen Kooperationsmodus wie in *Time Crisis II* gibt es leider nicht. Während die automatisch gesteuerte Ego-„Kamera“ Sie durch Wälder und Schlosskorridore treibt, hält sie kaum eine Sekunde still.



PANIK Nur exakt gezielte Kugeln bewahren die Tentakel-Opfer vor der Mutation.

S2 START-TASTE DRÜCKEN
SPIEL(E) 2

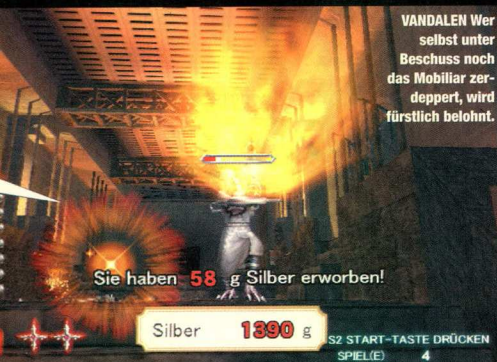


KAROWULT Dieser sonderbare Schwarzwelt-Irrgarten birgt besonders mordlüsternen Bewohner.

JAMMERLAPPEN Für einen theatralischen Monolog ist sich kaum ein Blutsauger zu schade.



Ein Unsterblicher... Wie ich gelitten habe...



Man fühlt sein Alter Ego förmlich springen, sprinten und Kehrtwendungen vollführen, der „Blick“ wandert in Erwartung plötzlicher Angriffe unablässig umher. Diese Dynamik trägt eine Menge zur fesselnden Spielatmosphäre bei. Prompt buddeln sich auch laufend Monster vor Ihnen aus dem Boden, stürzen geflügelte Unholde auf Sie herab: Die Angriffsstrategien und Waffen der Gegner sind so vielfältig wie ihre Gestalten und Animationen. In anscheinlichen Storysequenzen treffen Sie auf die Schergen des Obervampirs, die Sie in Zwischenkämpfen mit verheerenden Spezialangriffen bedrohen. Da der Schwachpunkt jedes Gegners von Vorn herein bekannt ist, arten diese

Duelle leider in eintönige Ballerorgien aus, in denen es hauptsächlich auf die Ausdauer Ihrer Zeigefingerkuppe ankommt.

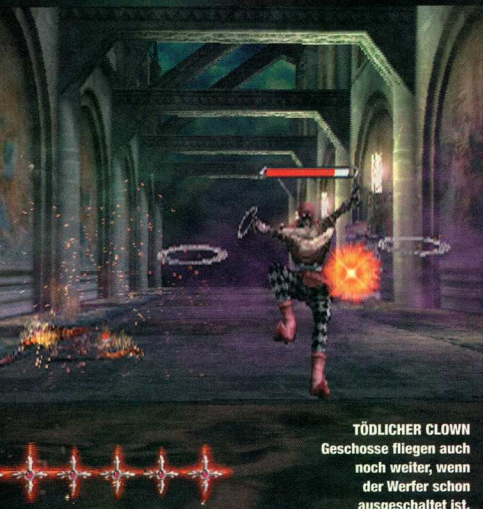
WIEDERHOLUNGSTÄTER

Da sind die Begegnungen mit dem blutgierigen „Kleinvieh“ zu Beginn der Kapitel eigentlich spannender, zumal sich unterwegs etliche Durchgänge zu Geheimpassagen entdecken lassen. Diese Abzweigungen verpassen der äußerst knappen Storyline – am Stück hat man sie in weniger als einer Stunde durch – den nötigen Wiederpielwert, ebenso wie der Spezial-Modus, eine Art Rollenspiel-light-Variante. Hier erhalten Sie Belohnungen, wenn

Sie im Laufe des Abenteuers Zusatzaufgaben erledigen; auch zerschossene Objekte wie Kisten oder Vasen geben Boni, magische Gegenstände und Silber preis. Gegen bare Münze dürfen Sie im Menü Ausrüstung und Waffen erwerben, die Sie während der folgenden Spiele frei durchwechseln können. Eine Schrotflinte ist zum Beispiel nicht gerade ideal, um einen Werwolf-Parasiten vom Körper eines befallenen Dorfbewohners zu schießen. Trainieren können Sie solche Situationen im Übungsmodus, eine Galerie liefert Infos über bekannte Feinde und besuchte Orte. Abgesehen von den theatralischen, laienhaft gesprochenen Dialogen ist die Vampirejagd effektiv und packend

inszeniert. Während der Kamerafahrten durch stimungsvoll ausgeschmückte Plätze und Gewölbe werden Sie von Schneeflocken umtanzt, von Blitzen umzuckt und unternehmen Abstecher in grell werbende Paralleldimensionen; Sondereffekte und Musik passen hervorragend zum Geschehen, ohne zu nerven. Freunde gepflegter Lightgun-Action sollten auf jeden Fall zugreifen!

STEFANIE SCHETTER



TEST VAMPIRE NIGHT

Hersteller:	Namco
Genre:	Lightgun-Shooter
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 59,95
Termin:	1. Mai
Internet:	www.namco.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Game Over	Variabel (5 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
6 Kapitel	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
WOW Ent.	DVD

Besonderheiten:
Lightgun empfohlen, unterstützt Dual Shock 2, G-Con45 und G-Con 2

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
80%	79%	84%	83%

„Dieser Lightgun-Horrortrip hat Klasse! Und wäre er etwa dreimal so lang, hätte es vielleicht für einen Hit gereicht.“

MEIN FAZIT SEHR GUT



Automatenumsetzung hin oder her – für ein PS2-Spiel dämpft der Nacht der Vampire viel zu früh der Morgen! Doch wer sich erst einmal im Spezial-Modus verhasst hat, für den ist der Spaß nach dem ersten Durchspielen noch lange nicht vorbei. Alternativrouten und die vielen versteckten Items des Spezial-Modus locken einen immer wieder in die Gruften des Vampir Schlosses zurück. Als enjoyer empfehle ich allerdings die stupiden Boss-Kämpfe.

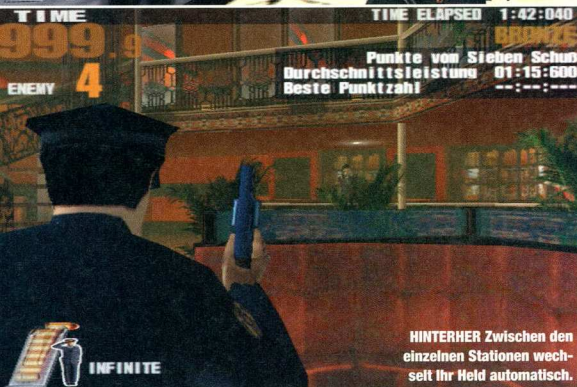
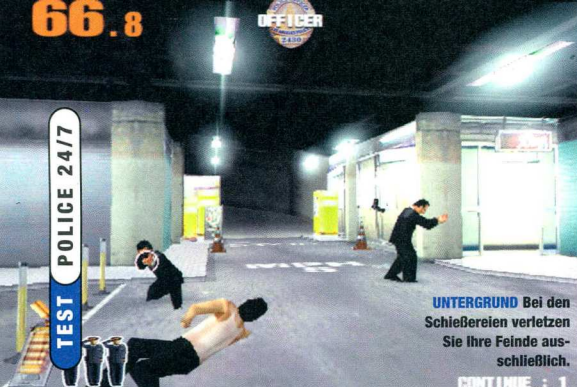
IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

VAMPIRE NIGHT Namco	83%
Leider sehr umfangsarm, aber die tolle Atmosphäre sowie dutzende versteckter Extras und Passagen reizen zum Wiederspielen.	
Time Crisis II Namco	83%
Spannende, aber kurze Terroristenjagd. Besondere Features: Die Spieler können sich wegucken, ein Kooperationsmodus bietet zwei Kamerawinkel.	
RE Survivor CODE: Veronica Capcom	59%
Als Heim-Lightgun-Shooter versagt die Arcade-Umsetzung leider. Trotz diverser Spielmodi überzeugen weder Spielbarkeit noch Technik.	

66.8

OFFICER



Police 24/7

Weg mit dem **Winterspeck**, hier kommt das Trainingsprogramm für den Frühling.

Handlungsfreiheit wird bei Lightgun-Shootern ja normalerweise nicht eben groß geschrieben. *Police 24/7* gibt dem Spieler da mehr Spielraum und zwingt ihn dabei – im wahren Sinne des Wortes – immer wieder in die Knie. Denn wenn Sie neben einer Lightgun noch eine USB-Webcam besitzen, vereinigen sich diese beiden Hardwarekomponenten mit der PS2 zu einer gnadenlosen Fitnessmaschine. Die Kamera registriert nämlich Ihre Bewegungen und überträgt diese – im Rahmen der Möglichkeiten des Szenarios –

auf den Polizeioffizier mit dem nervösen Zeigefinger im Spiel. Im Klartext bedeutet dies, dass Sie nach unten oder zur Seite verschwinden müssen, um in Deckung zu gehen und nachzuladen. In einigen Spielabschnitten haben Sie allerdings einen Bewegungsradius von etwa 100° nach links und rechts sowie zusätzlich eine Deckung, hinter der Sie abtauchen müssen. Da das Spiel an sich schon schnell ist und Sie nebenbei auch immer eine Zeitbegrenzung im Rücken haben, kommen Sie logischerweise schnell außer Atem. Gerade bei den Levelschnitten

Evolution

PlayStation 2

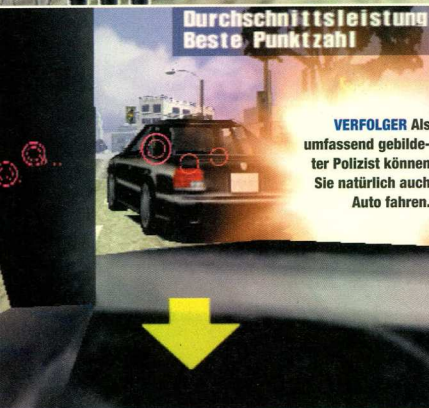
XBOX

NINTENDO GAMECUBE

Turok™ and Acclaim™ & © 2002 Acclaim Entertainment.
VERTRIEB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH,
Leuchtenbergstr. 20, D-81677 München.
All rights reserved.



SPEZIALEINSATZ Den langsamen Pistolen-
geschossen können Sie ausweichen.



**Durchschnittsleistung
Beste Punktzahl**

VERFOLGER Als
umfassend gebilde-
ter Polizist können
Sie natürlich auch
Auto fahren.



**Punkte vom
Durchschnittsleistung
Beste Punktzahl**

NACHTBAR Die Sitz-
ecken bieten für je-
de Gewichtsklasse
genug Deckung.

mit komplexeren Bewegungsmöglichkeiten kommt es leider hin und wieder zu Fehlern, wenn die Kamera einfach nicht erkennt, dass man in Deckung gegangen ist, um nachzuladen. Meist reicht es dann aber, kurz aufzuspringen und sich seitlich zu bewegen, damit die Kamera wieder richtig funktioniert. Das Spiel an sich ist nicht ganz so innovativ wie die Steuerung. Als Polizist eines Sonderkommandos schießen Sie sich durch sechs Levels wie einen Nachtclub oder eine Tiefgarage und müssen dabei auf Zivilisten, Kollegen und die eigene Deckung achten. Politisch

korrekt werden Bösewichter nicht erschossen, sondern nur kampfunfähig gemacht.

AUF DEN BODEN

Neben der Kampagne können Sie die einzelnen Levels mit speziellen Zielvorgaben spielen. So dürfen Sie beispielsweise nicht unter eine bestimmte Trefferquote kommen oder müssen um Bestzeiten schießen. Natürlich gibt es auch die obligatorischen Zusatzspiele. Hier können Sie dann auf Flaschen in einer Schießbude ballern, müssen rotierende Scheiben erwischen, die hinter Hindernissen versteckt sind,

oder Sie jagen monströse Hüpfbälle – auch dies alles selbstverständlich mit Kamera-Unterstützung. Ohne diese ist das Spiel sowieso nur halb so witzig, vielmehr nervt es schnell, weil man die Bewegungen extra steuern muss. Die Grafik ist nie wirklich überwältigend. Dafür, dass man sich letztendlich nur durch vorberechnete Bilder bewegt, sieht alles einfach nicht so schick aus, wie es könnte. Auch ordentliche Effekte sucht man meist vergebens. Dafür läuft das Spiel aber auch bei schnellen Verfolgungsjagen fast flimmerfrei.

PHILIPP ROHWEDDER

MEIN FAZIT GUT



**Philipp
Rohwedder**
ist außer Atem.

Als Spiel ist *Police 24/7* in Ordnung, als Trainingsgerät erste Klasse. Ziemlich schnell hüpfert man hochkonzentriert vor dem Fernseher herum und macht sich zum Gespött aller Leute. Außerdem merkt man recht bald, was man getan hat, wenn man nach einer halben Stunde völlig erschöpft und mit weichen Knien die erste Pause einlegen muss. Ich hatte noch Tage später Muskelkater nach meinem Drei-Stunden-Einsatz. Allerdings ist der Titel ohne Webcam eher ein durchschnittlicher Shooter. Darüber hinaus ist so ein Gerät teurer als das Spiel und bei unserem Test funktionierte nur die Creative WebCam Plus problemlos.

TEST POLICE 24/7

Hersteller:	Konami
Genre:	Lightgun-Shooter
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 59,95
Termin:	12. April

Internet: www.konami.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Variabel (7 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
6 Levels	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
Konami	CD

Besonderheiten:
Webcam-Unterstützung

GESAMTWERTUNG		
GRAFIK	SOUND	SPASS
68%	70%	79%
72%		

„Ohne Webcam ein ordentlicher Lightgun-Shooter, mit ihr der perfekte Party-spaß und Hometrainer für die PS2“

Takes Time

WWW.TRUSTYOURINSTINCTS.DE

SEPTEMBER 2002

TUROK
EVOLUTION

AKkaim



PlayStation®2



winner
**PS2 Strategy Game
of the Year**

PSC2, 16N.com, GAMERSWEB.com

Ein historisches Epos aus wilden Schlachten,
Leidenschaft und Magie.

KESSEN II



NOCH MONUMENTALERE SCHLACHTEN, NOCH DRAMATISCHERE ACTION

- ✦ Bis zu 500 kämpfende Einheiten auf dem Bildschirm - nahezu das Fünffache von Kessen!
- ✦ Verheerende Angriffe durch Naturgewalten wie Blitzschläge, Tornados und Meteorhagel
- ✦ In Schlachten epischen Ausmaßes ganze Heerscharen koordinieren, einzelne Charaktere steuern oder Truppenverbände befehligen

- ✦ 30 neue Szenarien: Belagerung gegnerischer Festungen, Seegefechte an Bord von Kriegsschiffen und offene Feldschlachten in weiten Ebenen
- ✦ Cineastische Zwischensequenzen erzählen die faszinierende Geschichte von Liebe und Krieg in den Drei Königreichen

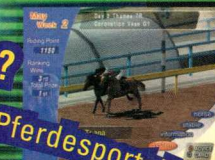
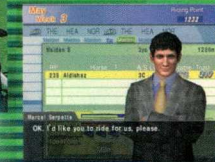


KOMPLETT IN DEUTSCH!

Kessen II is a trademark of KOEI Corporation and KOEI Co., Ltd. © 2001 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.



koei



Hast du das Zeug zum Spitzenjockey?
Schwing dich in den Sattel und galoppiere an die Spitze des Pferdesports!

G1 JOCKEY™

- ◎ Spannende Rennspektakel in Echtzeit
- ◎ Erstmals rasante Hindernisrennen in einer 3D-Galoppsimulation
- ◎ Packende 2-Spieler-Action auf Rennbahnen und Jagdrennen im Split-Screen-Modus

ERHÄLTlich IM MÄRZ 2002



Allein Musik bezwingt die wilde Bestie!
Eine völlig neue Art von Musik-Entertainment

ERHÄLTlich IM APRIL 2002

PlayStation®2

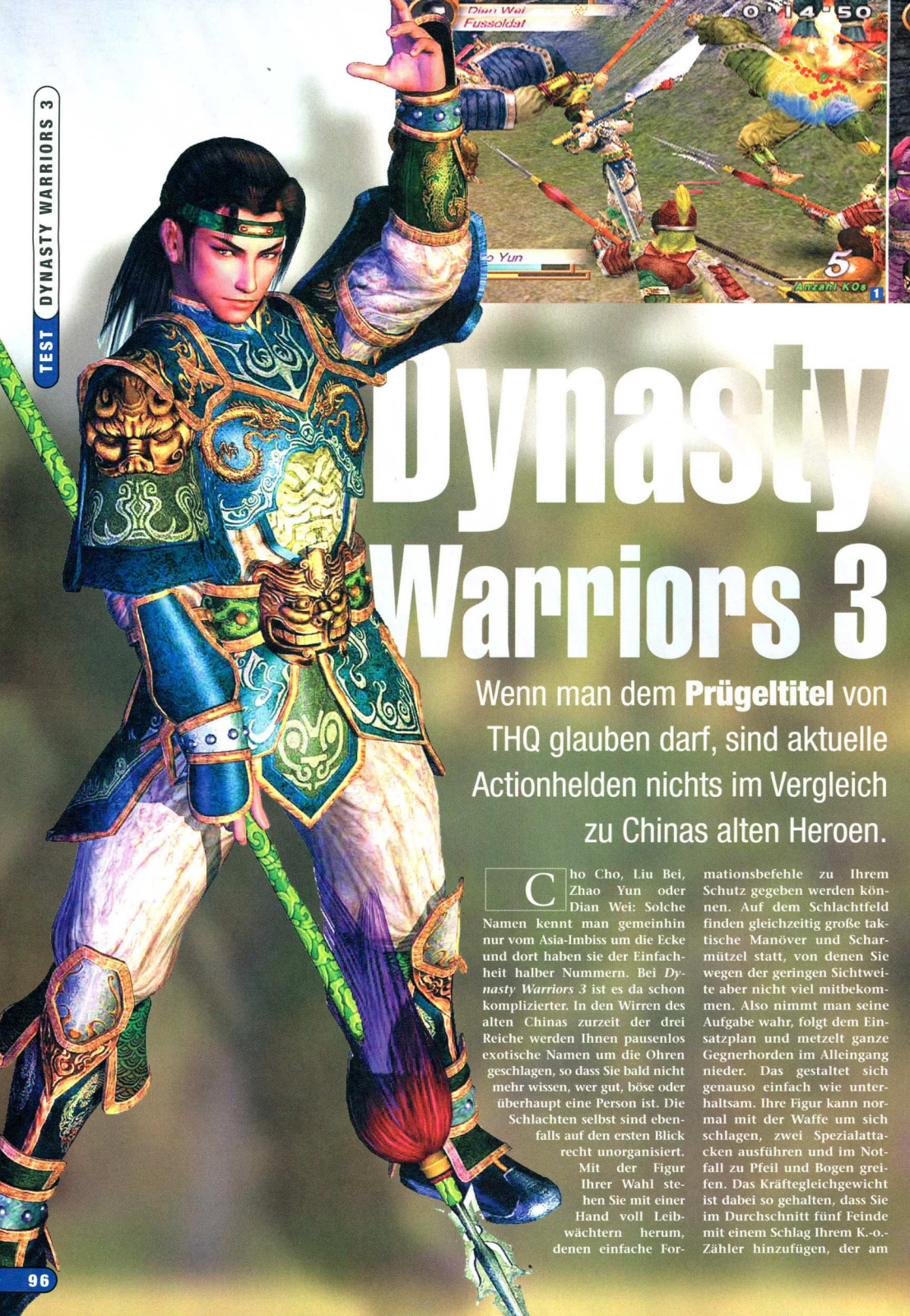


VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© 2002 THQ. All rights reserved. Published by THQ

THQ
WWW.THQ.DE

G1 JOCKEY, GUITARHERO and the KOEI logo are trademarks of KOEI Co., Ltd. © 2002 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved.



Dynasty Warriors 3

Wenn man dem **Prügeltitel** von THQ glauben darf, sind aktuelle Actionhelden nichts im Vergleich zu Chinas alten Heroen.

Cho Cho, Liu Bei, Zhao Yun oder Dian Wei: Solche Namen kennt man gemeinhin nur vom Asia-Ibiss um die Ecke und dort haben sie der Einfachheit halber Nummern. Bei *Dynasty Warriors 3* ist es da schon komplizierter. In den Wirren des alten Chinas zurzeit der drei Reiche werden Ihnen pausenlos exotische Namen um die Ohren geschlagen, so dass Sie bald nicht mehr wissen, wer gut, böse oder überhaupt eine Person ist. Die Schlachten selbst sind ebenfalls auf den ersten Blick recht unorganisiert.

Mit der Figur Ihrer Wahl stehen Sie mit einer Hand voll Leibwächtern herum, denen einfache For-

mationsbefehle zu Ihrem Schutz gegeben werden können. Auf dem Schlachtfeld finden gleichzeitig große taktische Manöver und Scharmützel statt, von denen Sie wegen der geringen Sichtweite aber nicht viel mitbekommen. Also nimmt man seine Aufgabe wahr, folgt dem Einsatzplan und metzelt ganze Gegnerhorden im Alleingang nieder. Das gestaltet sich genauso einfach wie unterhaltsam. Ihre Figur kann normal mit der Waffe um sich schlagen, zwei Spezialattacken ausführen und im Notfall zu Pfeil und Bogen greifen. Das Kräftegleichgewicht ist dabei so gehalten, dass Sie im Durchschnitt fünf Feinde mit einem Schlag Ihrem K.-o.-Zähler hinzufügen, der am



ACKERGAUL Zu Pferd sind Sie zwar schnell, für den Kampf aber zu unbeweglich.



ERSCHLAGEN So richtig zaubern können nur die Magier.



BEOBACHTER An Zwischensequenzen hat Koei auch hier nicht gespart.



SCHLAFWANDLER Bei Nacht fällt die geringe Sichtweite nicht weiter auf.



1. AUSGETEILT Als einfacher Soldat hat man selten eine Chance.

2. RÜCKEN ZUR WAND Gegnerische Offiziere sind eine willkommene Abwechslung im Prügel-Einzel.

3. SPEZIALATTACK In der nächsten Sekunde sind die Gegner Geschichte.

MEIN FAZIT GUT



Philipp Rohweder
tobt sich aus.

Spaß macht es schon, sich als fast unbesiegbarer Überkrieger durch die feindlichen Reihen zu schlagen. Darüber hinaus verführt die Möglichkeit, den eigenen Helden immer weiter zu verbessern, zum Weiterspielen. Letztlich ist die Spieliefe aber doch sehr beschränkt. Im Prinzip haben alle Helden dieselben Spezialattacken und selbst der K.-o.-Zähler, der im Sekundentakt nach oben schnell, und so witzige Details wie die Möglichkeit, auf geklauten Pferden über das Spielfeld zu preschen, langweilen doch recht schnell.

TEST DYNASTY WARRIORS 3

Hersteller:	THQ
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 59,95
Termin:	Bereits erhältlich
Internet:	www.thq.de

Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Variabel (3 Stufen)
Umfang 20 Schlachtfelder	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Entwickler Koei	Datenträger DVD

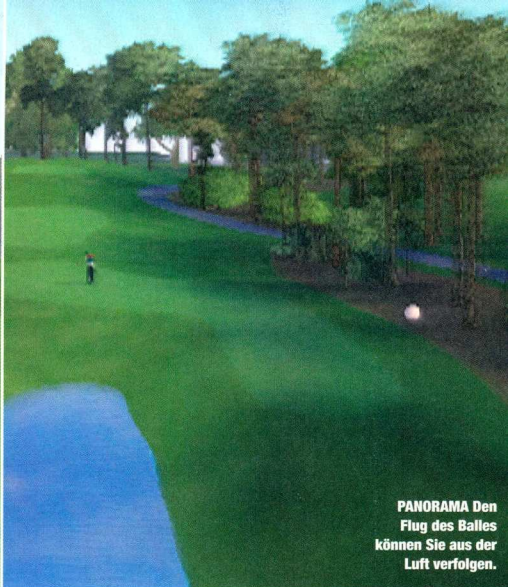
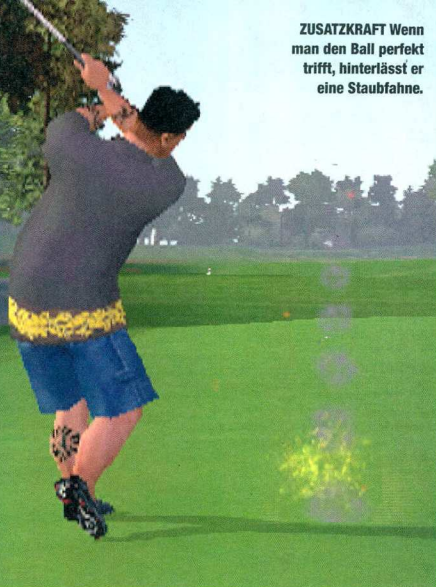
Besonderheiten:
Historische Datenbank

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
71%	75%	75%	74%

„Solides, aber auf Dauer außerst eintöniges Actionsspektakel mit einer unbefriedigenden Sichtweite“

PHILIPP ROHWEDDER

ZUSATZKRAFT Wenn man den Ball perfekt trifft, hinterlässt er eine Staubfahne.



PANORAMA Den Flug des Balles können Sie aus der Luft verfolgen.

Tiger Woods PGA Tour 2002

Ein **neues Schlagsystem** sorgt für eine realistische Golf-Erfahrung.

Eine überraschende Nachricht ist das keineswegs: Electronic Arts veröffentlichte Ende April mit *Tiger Woods PGA Tour 2002* den neuesten Teil der Spielereihe um den Golf-Superstar. Überraschend ist vielmehr, dass es diesmal tatsächlich einige positive Neuerungen gibt. Am augenfälligsten ist das bei der Steuerung. Mit einem verbesserten Schlagsystem setzt diese auf Realismus und lässt viele Möglichkeiten zu. Wie im Vorgänger funktioniert das Schlagen über den linken Analogstick. Das ist sehr intuitiv, weil die Spieler auf dem Bildschirm mit dem Schläger genau das machen, was der Spieler mit dem Stick anstellt: Zieht er ihn

zurück, holt der Golfer mit dem Schläger aus, drückt er ihn wieder vor, schlägt der Golfer zu. Der Unterschied zum Vorgänger ist, dass es keinen Kraftbalken gibt. Man muss also am Schwung erkennen, wie stark der Schlag werden wird, und dann im richtigen Moment Gegendruck ausüben. Das kostet einiges an Übung und Gewöhnung, macht das Spiel aber viel realistischer. Genau wie der Drall, den man dem Ball noch mitgeben kann. Das Einzige, was manchmal etwas unrealistisch wirkt, ist die Ballphysik: Die Kugel springt ab und zu wie ein Flummi über das Rough. Das geschieht jedoch so selten, dass es kaum Einfluss auf das Spielergebnis hat.

HILFLOS

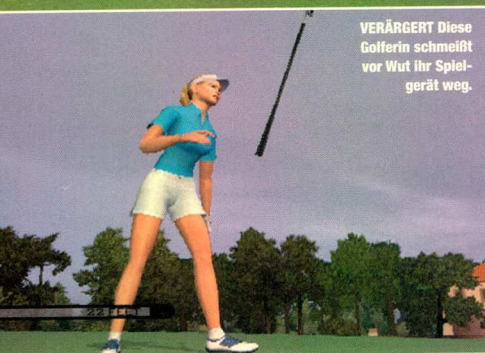
Beim Putten versuchten die Entwickler ebenfalls, das Spiel möglichst realistisch zu machen. Das äußert sich vor allem darin, dass dem Spieler ziemlich wenig Hilfen zur Verfügung stehen. So gibt es keine Höhenlinien, die über das Gefälle informieren, und keinen Kraftbalken, der die Weite des Schlages anzeigt. Einziger der Caddy gibt ein paar recht wertvolle Tipps. Doch diese umzusetzen ist nicht einfach. Er sagt nur, wie viele Zentimeter man nach rechts oder links zu zielen hat und wie stark man schlagen soll. Das dann aber auf den Millimeter genau richtig einzuschätzen erfordert perfektes Augenmaß und eine ruhige Hand.



HOCH KONZENTRIERT Die sollte man jetzt nicht stören.



INFORMATION Vor dem Schlag werden die Entfernung und die Wetterbedingungen eingeblendet.



VERÄRGERT Diese Golferin schmeißt vor ihr Spielgerät weg.

INFO DIE SPIELMODI

Ball (rund) muss in Loch (rund)

Im Prinzip klingt das ja noch einfach, doch gibt es auch beim Golf unterschiedliche Spielregeln, wie Sie gegeneinander antreten können.

Neben dem Trainingsmodus sind da erst mal die üblichen Spielarten. „Stroke“ ist das ganz normale Golf: Man spielt 18 Löcher, wer die wenigsten Schläge benötigt, gewinnt. Anders sieht es beim „Match“ aus. Hier geht es nur darum, an jedem einzelnen Loch besser zu sein als der Gegner. Wer das zuerst bei zehn Löchern geschafft hat, ist der Sieger. Ähnlich funktioniert „Skins“, nur gibt es hier für jedes gewonnene Loch einen Wettersatz zu gewinnen. Besondere Modi bei *Tiger Woods PGA Tour 2002* sind die „Tiger Woods Challenge“, bei denen Sie 17 Golfer hintereinander besiegen müssen, und das „Speed Golfen“. Hier geht es per Spaltscreen gegen einen menschlichen oder künstlichen Kontrahenten. Was zählt ist nur Geschwindigkeit: Wer zuerst einlocht, gewinnt, egal wie viele Schläge er benötigt hat.



VORSPRUNG Während der Spieler links noch puttet, ist der rechte schon bei seiner zweiten Runde an diesem Loch.

MENSCH ÄRGERE DICH NICHT!

So viel Realismus im Spiel findet dann natürlich auch in der Grafik ihre Entsprechung. Die vier Umgebungen sind detailliert den realen Kursen nachempfunden. Dazu gibt es dann

noch drei weitere Fantasiegolfplätze, bei deren Gestaltung teilweise Tiger Woods selbst mitgewirkt hat. Das einzige, was stört, ist das teilweise extreme Flimmern im Hintergrund. Die Animationen der zwölf Golfer sind dafür aber

besonders gelungen: Jeder bewegt sich auf seine ganz eigene Art und Weise – nicht nur beim Schlagen. Auch beim Jubeln und Ärgern reagiert jeder, wie es seinem Charakter entspricht.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GUT



Albrecht Ott
spielt ohne Handicap.

Ein Kinderspiel ist Golf ja nicht gerade. Das kommt bei *Tiger Woods PGA Tour 2002* auch sehr gut heraus. Das Gameplay ist realitätsnah und damit übungsbedürftig. Die vielen unterschiedlichen Spielmodi sorgen aber für eine hohe Langzeitmotivation. Und auch für Multiplayerspaß ist gesorgt: Das Speedgolfen ist mal etwas komplett anderes: actionreiches und schnelles Golf.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Swing Away Golf
Electronic Arts
Eingängiges Golfspiel mit lustigen Comic-Charakteren und vielen abwechslungsreichen Spielmodi und Golfplätzen.

81%

TIGER WOODS PGA TOUR 2002
Electronic Arts

Echte Golfpros, echte Golfplätze, realistisches Gameplay: Wer sein Handicap verbessern will, kann hier noch dazulernen.

80%

Tiger Woods PGA Tour 2001
Electronic Arts

Der Vorgänger war noch ein typischer EA-Aufguss einer jährlich erscheinenden Sportreihe: kaum innovativ und wenig Verbesserungen.

76%

TEST TIGER WOODS PGA TOUR

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Golf
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsche Texte
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	26. April
Internet:	www.electronicarts.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Hoch
Umfang	USK-Freigabe
7 Golfplätze	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
EA Sports	CD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
83%	72%	80%	80%

„Nach einer gewissen **Eingewöhnungszeit** ist diese Golfsimulation nicht nur etwas für Vollprofs.“

00:29.80

205
km/h

TEST PRO RALLY 2002

80
km/h

BONUSZEIT
Beim Challenge-Modus dreht sich alles um Zeit und Speed.



SCHLECHTE KOLLISIONSABFRAGE Das ständige Vorkellen von Fahrzeugen sorgt für Frust.



Ubi Softs Rallye-Spiel fährt der Konkurrenz meilenweit hinterher!

Beginnen wir diesen Testbericht doch gleich mit dem größten Kritikpunkt an Ubi Softs Rallye-Debakel: der unsagbar schlechten und trägen Steuerung. Ist es auf trockenem Asphalt noch halbwegs möglich, das Fahrzeug auf der Piste zu halten, so wird dies auf Schnee, Eis oder Morast zu einem Ding der Unmöglichkeit.

Auch auf die Bremsen ist nicht sonderlich Verlass, die verhalten sich nämlich beim besten Willen nicht so, wie man es von anderen Spielen gewohnt ist. Diese gravierenden Steuerungsmängel machen sich besonders bei der integrierten Fahrschule und dem Challenge-Modus, der erst freigeschaltet werden muss, bemerkbar. In Letzterem versuchen Sie eine bestimmte Strecke zu bewältigen, wobei Sie eine gewisse Mindestgeschwindigkeit halten und über das Einsammeln von Gegenständen Bonuszeit ergattern müssen. In den übrigen Modi hadern Sie entweder mit dem schlechten Strecken-Design (man bleibt

praktisch ständig irgendwo hängen) oder der nicht vorhandenen Gegnerintelligenz. Die Kontrahenten fahren nämlich wie an der Schnur gezogen hintereinander auf der Ideallinie, ohne auch nur ansatzweise zu versuchen, Plätze gutzumachen. Auch bei der Präsentation bekleckert sich der Titel nicht gerade mit Ruhm. Wer nicht allzu genau hinschaut, könnte *Pro Rally 2002* ohne weiteres für ein PSone-Spiel halten, das durch den PS2-Texturfilter grafisch aufgepeppt wurde. Sound und Musik des Spiels sind ganz okay, verbessern den Gesamteindruck aber nicht merklich.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GEHT SO



Wolfgang Fischer
bleibt WRC treu.

Mann, was hab ich mich über dieses Spiel geärgert, das von der Idee her gar nicht sooooo schlecht wäre. Viele Spielmodi (einige davon sogar ganz nett) könnten für eine hohe Langzeitmotivation sorgen. Auch das schrittweise Freischalten der Spielmodi ist eine durchaus gute Idee. Wenn nur die Umsetzung des Renngeschehens nicht so großartig wäre. Träge Steuerung, schlechte Kollisionsabfrage und das unausgütliche Streckendesign sorgen für Dauerfrust. Die ebenso mäßige Grafik schlägt in dieselbe Kerbe und sorgt letztlich dafür, dass man die PS2 gerne wieder abschaltet.

DEN GEGNER VOR AUGEN Auf eisglatten Strecken kommt die schlechte Steuerung richtig zum Tragen.



TEST PRO RALLY 2002

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.ubisoft.de

Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 30+ Strecken	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Ubi Soft	Datenträger CD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
59%	65%	51%	51%

„Schwachtes Rennspiel, bei dem vor allem wegen der schlechten Steuerung nie Rallye-Feeling aufkommt“

RedCard Soccer

Arcadelastiger Fußball auf die ganz **harte Tour!**

Pro Evolution Soccer ist Ihnen zu kompliziert und FIFA 2002 zu öde? Dann sollten Sie sich vielleicht mal *RedCard Soccer* von Midway genauer anschauen. Anders als bei den oben genannten Fußballreferenztiteln geht es hier aber keineswegs bierernst zu. Das liegt unter anderem daran, dass Sie wirklich mit allen Mitteln versuchen müssen, zum Torerfolg zu kommen. Blutgrätschen und Kopfstöße sind noch die mit Abstand harmlosesten Tätlichkeiten, die Sie anwenden können. Dazu kommen eine ganze Reihe Special Moves, die das Erzielen von Treffern erleichtern und noch ausgefallener Fous ermöglichen. Aufgrund der gelungenen Steuerung gehen einem diese Tricks nach kurzer Einarbeitungszeit sogar recht leicht von der Hand. Grafik und Animationen der Kicker sind zwar recht verspielt und tech-

nisch nicht immer einwandfrei, passen aber ganz gut zum lockeren Spielablauf. Dies kann man von der unglaublich schlechten deutschen Übersetzung und den unsäglich Kommentatoren leider nicht behaupten. Auch in puncto Spielumfang dürfen Sie von *RedCard Soccer* nicht zu viel erwarten. Während Sie beim WM-Modus nacheinander gegen 55 Original-Mannschaften antreten, bietet der Turniermodus Matches mit K.o.-System für bis zu vier menschliche Fußballfans. Wer einfach nur mal ein kurzes Spielchen allein oder mit einem Kumpel wagen will, der ist bei einem frei konfigurierbaren Freundschaftsspiel (Wetter, Schiedsrichterhärte, Stadion usw.) am besten aufgehoben.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GEHT SO



Wolfgang Fischer
spielt lieber fair.

Fair geht vor! Wer mit diesem Motto nichts anfangen kann, ist bei *RedCard Soccer* genau richtig. Hier wird getreten, gezogen und gestoßen, dass es anfangs eine wahre Freude ist. Nach einiger Zeit hat man sich aber an den derben Fous satt gesehen und muss feststellen, dass es mit der Spieltiefe leider nicht weit her ist. Selbst die ordentliche Grafik kann nicht über das langfristig gesehen eintönige Gameplay hinwegtäuschen.

TEST REDCARD SOCCER

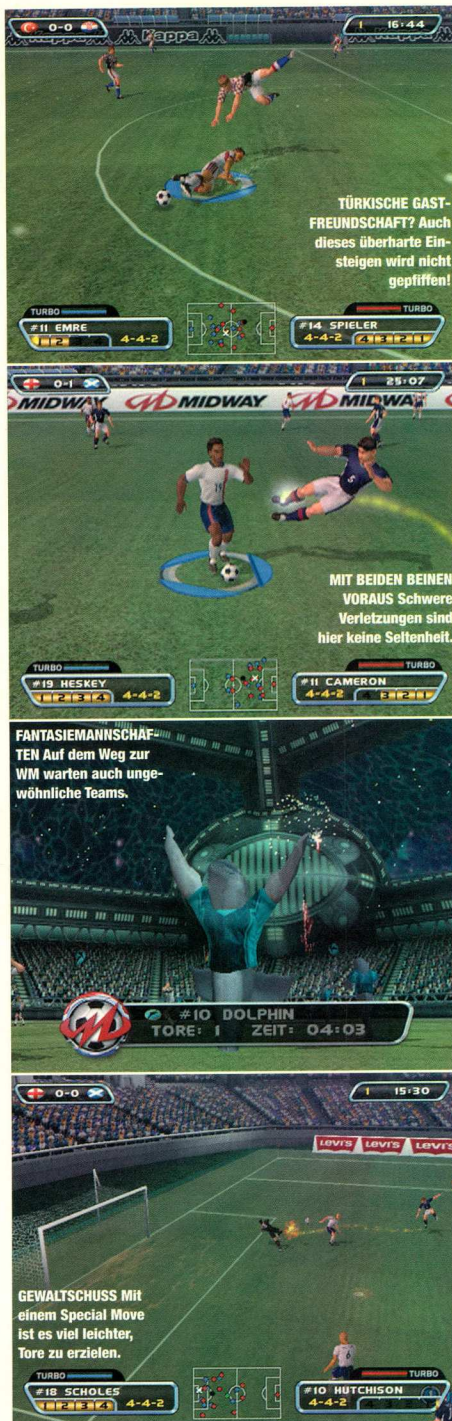
Hersteller: Midway
Genre: Fußball
Spieler: 1-2
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. € 60,-
Termin: Erhältlich

Internet: www.konami-europe.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Variabel (4 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
3 Spielmodi	Ohne Altersbeschr.
Entwickler	Datenträger
Midway	DVD

GESAMTWERTUNG
GRAFIK | SOUND | SPAß
75% | 52% | 65% **66%**

„Kurzweiliges Arcade-Spiel für zwischendurch. Fußball-Puristen werden sich mit Grausen abwenden.“



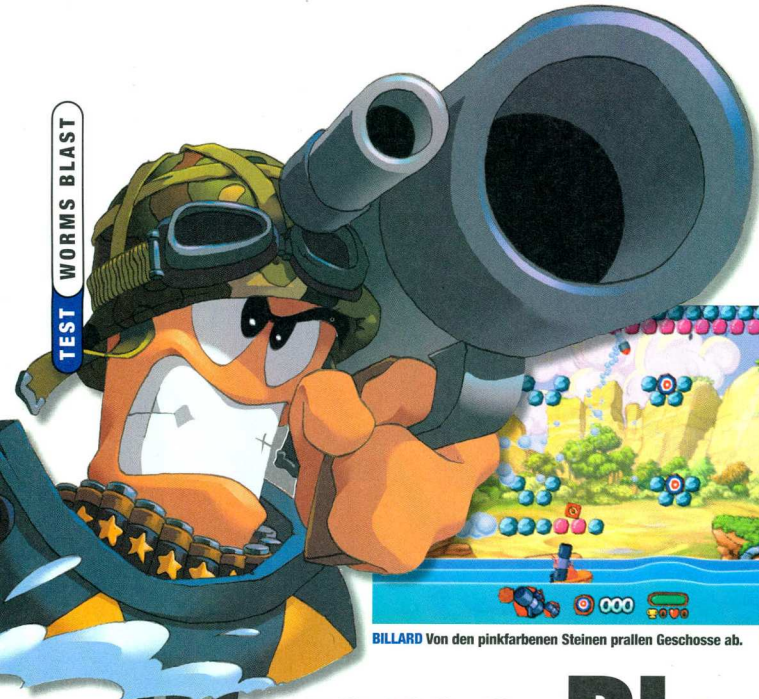
TÜRKISCHE GAST-FREUNDSCHAFT? Auch dieses überharte Einsteigen wird nicht geüffnet!

MIT BEIDEN BEINEN VORAUSSCHWERE Verletzungen sind hier keine Seltenheit.

FANTASIEMANNSCHAFTEN Auf dem Weg zur WM warten auch ungewöhnliche Teams.

#10 DOLPHIN
TORE: 1 ZEIT: 04:03

GEWALTSCHUSS Mit einem Special Move ist es viel leichter, Tore zu erzielen.



KOORDINATION Hier fahren die Zielscheiben durchs Bild.



REAKTIVVERMÖGEN Die Zielscheiben fallen herab.

BILLARD Von den pinkfarbenen Steinen prallen Geschosse ab.

Worms Blast

Ein Puzzle für
starke Nerven
und ruhige
Hände.

Das Waffenarsenal dieses Spiels ist beeindruckend: Da gibt es eine Bazooka, eine Schrotflinte oder einen Granatwerfer. Das Besondere dabei: Keine dieser Waffen muss gegen andere Charaktere eingesetzt werden. Nein, vielmehr sind bunte Steine die Feinde, die es zu vernichten gilt. Der Spieler steuert ein Boot mit einem der berühmten Team-17-Würmer übers Wasser und versucht gleichzeitig, die Steine, die in bizarren Formationen über ihm hängen, abzuschießen. Problematisch ist nur, dass nicht alle

Waffen den gleichen Effekt haben: Die Bazooka, die am Anfang zur Verfügung steht, schießt zum Beispiel farbige Munition, die nur Steine der gleichen Farbe zerstören kann. Um den Himmel abzuräumen, ist so nicht nur Geschicklichkeit beim Zielen gefragt, auch strategisches Geschick ist wichtig. Da das auch noch in einer vorgegebenen Zeit geschehen muss, kann es schon ganz schön chaotisch werden, und weil die Aufgaben zufällig erstellt werden, kann es theoretisch unendlich viele Puzzles geben.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GUT



Albrecht Ott
hat schwache Nerven.

Obwohl Geschicklichkeit und Geduld nicht unbedingt zu meinen Primärtugenden gehören, hatte ich durchaus viel Spaß beim Testen von *Worms Blast*. Die Aufgaben sind knifflig und geben einem ganz schön zu denken, die bunte Grafik ist zwar nichts Besonderes, aber witzig. Ohne Zeitlimit hätte es sicher einige Nervenzusammenbrüche weniger gegeben, aber die gehören halt zu diesem Genre wie das Salz in die Suppe.

TEST Worms Blast

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Puzzle
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	Erhältlich
Internet:	www.ubisoft.de
Savegame:	Schwierigkeitsgrad
Ja	Schwer
Umfang:	USK-Freigabe
4 Spielmodi	Ohne Beschränkung
Entwickler:	Datenträger
Team 17	CD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
53%	65%	75%	72%

„Geduldsspiel mit lustiger Comic-Grafik und verdammt verwickelten Aufgaben, die Geschicklichkeit erfordern“



VERGLEICH Graue Steine sind unzerstörbar. **DUELL** Im Zweiermodus kann man auf die gegnerische Hälfte zielen.

Star Trek Voyager Elite Force[®]
Jetzt vorbestellen!

MEDAL OF HONOR
RETURN TO FRONTLINE[™]

Medal of Honor: Frontline[™]
Jetzt vorbestellen!

PlayStation 2

NEEDSPEED
HOT PURSUIT[™]

Need for Speed Hot Pursuit 2

53,85 €

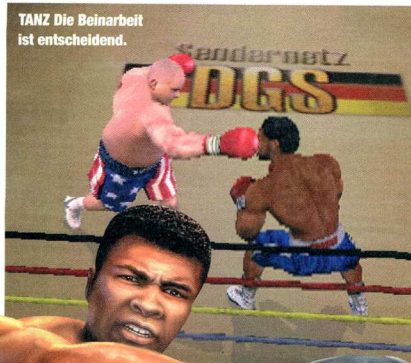
PS2 Super Packs

PS2 + Metal Gear Solid 2

339,85 €

PC-Games: 01 90-87 52 68 24 • Konsolen-Games: 01 90-87 52 68 25 • Computer: 01 90-88 24 19 35 • Internet: 01 90-88 24 18 84

TANZ Die Beinarbeit ist entscheidend.



Knockout Kings 2002

Wilder Schlag-
abtausch im PS2-
Ring: **Draufhauen**
ist hier fast alles.

Die Fäuste fliegen, Gesichter schwellen an, Schweiß tritt. Wir befinden uns wohl an einem Boxring, genauer gesagt am virtuellen Boxring von *Knockout Kings 2002*. Electronic Arts' alljährliche Aktualisierung dieser Boxsimulation bietet mal wieder 45 Profiboxer aus verschiedenen Epochen, die sich

Schlägereien liefern, bis einer umfällt. Besonders clever ist das nicht gelöst: Eigentlich reicht es bei dem Spiel aus, wahllos auf die Schlagtasten einzudreschen. Irgendwann wird man die Deckung des Gegners dann schon durchbrechen und ihn früher oder später zu Boden schicken. Selber zu verteidigen ist zwar ratsam, allerdings ist es so kompliziert, dass fast nur die Flucht nach vorne bleibt. Wegducken funktioniert über den gleichen Analogstick wie das Laufen. Drücken Sie diesen ganz durch, so geht der Boxer in diese Richtung. Tippen Sie ihn nur an, so duckt sich der Faustkämpfer. Das ist allerdings schwer zu dosieren, so dass man sich selten duckt. Genauso sieht es mit der Deckung aus: Mit der L1-Taste hält sich der Boxer die

Fäuste vors Gesicht. Dort bleiben sie aber nur sehr kurz. Dadurch ist diese Verteidigung nicht sonderlich effektiv. Grafisch ist das allerdings ansehnlich. Die Boxer kommen ihnen realen Vorbildern nahe, nicht nur vom Aussehen, auch von den Bewegungen her. Wie der Schweiß und das Blut spritzt und die Gesichter mit jedem Treffer grüner und blauer werden, sieht detailliert und lebensecht aus. Nur das Publikum in den acht Arenen wirkt wie immer etwas flach, dafür flimmert es nicht.

ALBRECHT OTT



GLÜCKSSPIEL In Las Vegas finden viele Boxkämpfe statt.

MEIN FAZIT GUT

Albrecht Ott
kann einstecken.

Richtiges Boxen ist *Knockout Kings 2002* nicht. Die Defensive ist nicht entscheidend, Taktik wird eher klein geschrieben. Außerdem gibt es ziemlich wenige Kampfmodi, nur Karriere, Turnier und Schaukampf, nicht einmal ein Trainingsmodus ist eingebaut. Lustig kann es aber trotzdem sein, mit Boxlegenden einfach rumzuprügeln.

TEST Knockout Kings 2002

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Boxen
Spieler:	1-2
Sprache:	Engl./deutsche Texte
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	5. April

Internet: www.electronicarts.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Variabel
Umfang	USK-Freigabe
3 Spielmodi	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
EA Sports	CD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
78%	70%	72%	73%

„Wer austellen will, muss hier auch einstecken können: Defensive und Taktik stehen nicht im Vordergrund.“

Jet Ion GP

Highspeed-Racer, der nicht aus den Startlöchern kommt!

Sagt Ihnen der Name Hresvlgr irgendetwas? Hinter diesem Namen verbirgt sich ein Racer, der in Japan schon fast zwei Jahre lang erhältlich ist. Dank Ubi Soft dürfen sich nun auch deutsche Geschwindigkeitsfanatiker an dem zweifelhaften PS2-Rennvergnügen versuchen. Das Spiel war nämlich damals schon nicht der beste Titel für Sonys Edelkonsole. Daran hat sich auch nichts geändert: *Jet Ion GP* hat gravierende Framerate-Probleme und flackert teilweise recht heftig. Die schlecht designten Kurse, von denen verschiedene Versionen existieren, schleppen sich träge durch fünf dürrig texturierte Gebiete. Ebenso mies wie Grafik und Streckenführung ist auch das ermüdende Gameplay. Im Grand-Prix-Modus müssen Sie erst einmal einen Qualifikationslauf durchführen, um Ihre Startposition zu bestimmen. Danach wählen Sie ein Power-up aus und messen sich mit sieben dämlichen Gegnern über mehrere Runden. Wer sich nach fünf Rennen (pro Klasse) durchgesetzt hat, schaltet

nicht nur die nächst höhere Rennklasse, sondern auch neue Strecken und Fahrzeuge frei. Mit Letzteren können Sie auch Einzel- und Zeitrennen bestreiten. Sollten Sie einen Freund ein wenig ärgern wollen, können Sie ihn ja zu einem Splitscreen-Zweikampf herausfordern. Als wäre das noch nicht genug, entpuppt sich die auf dem Cover des Spiels angepriesene „sphärische Techno/Trance-Musik“ auch noch als langweiliges Sound-Einerlei.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT SCHWACH



Wolfgang Fischer
mag keine Dia-Shows.

„Lasst die Toten ruhen!“ ist das Einzige, was mir zu *Jet Ion GP* einfällt. Ich kann einfach nicht verstehen, wieso dieses schon in der japanischen Originalversion so fürchterliche Spiel überhaupt den Weg in deutsche Geschäfte findet. Miese Grafik, dürriger Sound und gähnend langweilige Strecken werden Rennspielfans schon nach wenigen Runden abschrecken.

TEST JET ION GP

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.ubisoft.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	3 Stufen
Umfang	USK-Freigabe
30 Strecken	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Gust	CD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
31%	41%	33%	32%

„Ultraschlecht und furchtbar ruckelig – dieser Racer ist der wohl schlechteste WipEout-Klon aller Zeiten!“



PRAKTISCH UNSPIELBAR
Im Zweispielermodus
geht die Framerate
extrem in die Knie.



G1 Jockey

Bei diesem **Galopprennen** sollten Sie die Stärken Ihres Pferdes richtig einschätzen.

Das größte Glück der Erde liegt auf dem Rücken der Pferde. Ob das auf der PlayStation 2 auch der Fall ist, bleibt sehr zweifelhaft. In Deutschland ist *G1 Jockey* die erste Galopprennsimulation für die PS2, vermisst hat diese Art von Sport wohl kaum jemand. Steuerkünste und vorausplanendes Reiten sind dabei entscheidend. Jedes Pferd verhält sich anders, deshalb müssen die Jockeys genau wissen, wann sie Kraft sparen sollten und wann sie mit Gertenschlägen beschleunigen können. Von der Steuerung her ist das gut gelöst: Beim Start müssen Sie rechtzeitig Sporen geben, dann können Sie erst mal laufen lassen und zur besten Position steuern. Von da an übernimmt vieles das Pferd: Sie lenken es nur auf die richtige Bahn und motivieren es ab und zu mit einem Gertenhieb. Dazu müssen Sie Ausdauer, Motivation und die Reserven des Tieres ständig im Auge behalten. Im Karrieremodus ist das ähnlich, nur eben mehrmals hintereinander. Man muss schon Reitsportfan sein, um sich da vollkommen hineinzuversetzen. Grafisch ist das nicht berühmt, aber ordentlich. Die Animationen wirken etwas eintönig, ansonsten sieht es aber vernünftiger aus.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GEHT SO



Albrecht Ott
wollte Jockey werden.

Pferdenarren haben auf so ein Spiel sicher gewartet. Alle anderen sollten sich genau überlegen, ob sie *G1 Jockey* brauchen. Die Rennen funktionieren zwar anders als Autorennen, doch mit der Zeit ahnen sie sich sehr. So ist Abwechslung nur durch die verschiedenen Pferde geboten.

TEST G1 JOCKEY

Hersteller:	Koei
Genre:	Pferderennen
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.thq.de

Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Variabel
Umfang 10 Rennbahnen	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Koei	Datenträger CD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
68%	61%	62%	62%

„Rennen für Pferdeflüsterer, die genau um die läuferischen Stärken und Schwächen ihres Tieres wissen“



LEXIKON

Jetzt im Handel: X-ZONE.

Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.

Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft.

Mit 30 Games im Test, Tipps & Tricks und Komplett-

lösung zu „Halo“. Plus DVD mit Videos zu allen

Top-Titeln. Alles klar!





Change mosquito colour.

ENTER

CANCEL

GEFLÜGELTER WONNEPROP-
PEN Das Herzchen-Outfit
muss freigeschaltet werden.

MOSKITO-
STURZFLUG!
Der Vater ist
auf den
Angriff der
Stechmücke
nicht ge-
fasst.



Blutsauger der
anderen Art –
gehen Sie als
Moskito auf
Beutezug!

Das Leben als Blut saugendes Insekt ist alles andere als einfach. Den lieben langen Tag ist man nur auf der Suche nach geeigneten Personen, denen man Lebenssaft abzapfen kann. Bei *Mr Moskeeto* müssen Sie wenigstens nicht lange nach Opfern suchen, da sich Ihre gesamte Blutsaugerexistenz im Haus der dreiköpfigen Familie Yamada abspielt. In den einzelnen Levels traktieren Sie

Mr Moskeeto

verschiedene Familienmitglieder bei alltäglichen Dingen des Lebens, z. B. beim Kochen, Baden, Relaxen, Fernsehschauen usw. Haben Sie bei Ihrem Opfer die richtige Stelle zum Saugen gefunden, müssen Sie durch rhythmisches Drehen des rechten Analog-Sticks gefühlvoll Blut abpumpen. Wer zu ungestüm ist, wird zerquetscht oder muss sich seinem übermächtigen Gegner zum Kampf stellen. Ihr Gegenüber beruhigt sich erst wieder und hört auf, nach Ihnen zu schlagen, sobald Sie mehrere Ruhepunkte an seinem Körper angefliegen haben. Dies gestaltet sich mitunter als ziemlich schwierig, da sich der Moskito so träge

wie ein überladener B52-Bomber fliegt. Wer es trotzdem schafft, fleißig Blut zu zapfen, aus ungleichen Kämpfen siegreich hervorzugehen und Insektenvernichtungsmitteln geschickt auszuweichen, schaltet sukzessive weitere Levels und neue Moskito-Outfits frei. Leider kann die Präsentation der Blutsauger-Sim nicht mit dem innovativen Spielkonzept Schritt halten. Ständiges Flimmern, mäßige Texturen und Detailarmut gehören hier leider zum grafischen Alltag. Das aus Japan stammende Spiel wird in Deutschland nur in einer englischen Version erscheinen.

WOLFGANG FISCHER

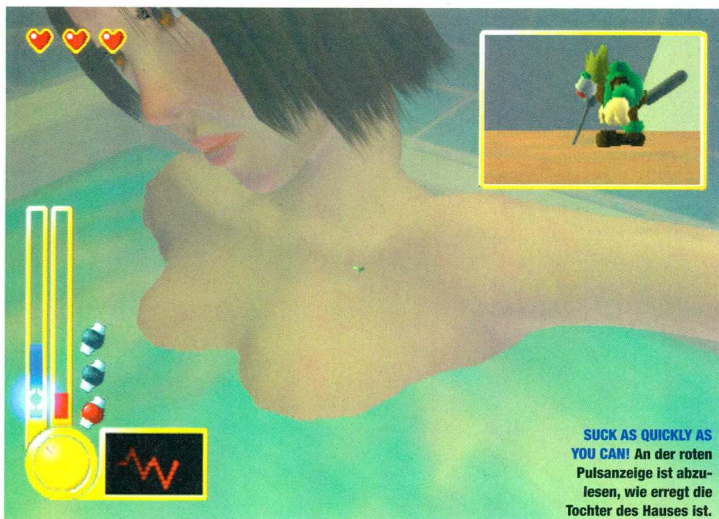
MEIN FAZIT GEHT SO



Wolfgang Fischer

hat immer Auten dabei.

Anfangs macht *Mr Moskeeto* echt einen Heidenspaß, da die witzige Spielidee den Spieler von der ersten Minute an fesselt. Hat man aber erst einmal jedem Familienmitglied Blut abgezapft und einige der durchweg schlecht texturierten Räume des Yamada-Hauses gesehen, stellt sich die erste Ernüchterung ein. Für eine langfristige Motivation fehlt einfach die Abwechslung. Die träge Steuerung tut ihr Übriges, spätere Levels zu einer echten Geduldsprobe zu machen.



**SUCK AS QUICKLY AS
YOU CAN! An der roten
Pulsanzeige ist abzu-
lesen, wie erregt die
Tochter des Hauses ist.**

TEST MR MOSKEETO

Hersteller:	Eidos/Fresh Games
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	€ 61,33
Termin:	Erhältlich

Internet: www.eidos.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja, nach Missionen	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
12 Levels	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Sony Japan	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS
55%	53%	57%

„Irres Spiel mit innovativem Konzept, das kurzzeitig Spaß macht, langfristig aber im Schrank verstauben wird“



Mad Maestro!

Mit Fingerspitzengefühl springt der **schöne Götterfunken** aufs Orchester über.

Tastendrücken den Rhythmus zu halten. Allerdings kommt hier ein entscheidender Dreh hinzu: Der Dirigent gibt nicht nur das Tempo vor, sondern auch die Lautstärke. Das geschieht über die analogen Buttons. Ein leichter Druck befiehlt dem Orchester, leise zu spielen. Ein mittlerer macht es etwas lauter und ein starker sehr laut. Auf dem Bildschirm sieht das dann so aus, dass – je nach Takt – drei oder vier Kreise zu sehen sind. Zwischen diesen bewegt sich ein blauer Ball. Wenn der auf einen der Kreise trifft, sollte man eine Aktionstaste drücken,

wobei die Farbe des Kreises die nötige Kraft anzeigt. Besonders schwer ist das natürlich bei sehr schnellen Lautstärkewechseln. Da das Spiel aber mit recht einfachen Stücken beginnt, hat man rasch das nötige Fingerspitzengefühl heraus. Die 34 Stücke berühmter Komponisten von Mozart über Brahms bis Dvořák sind zwar durch eine recht überflüssige Geschichte in bunter Comicgrafik miteinander verbunden. Doch wer einmal die Schwanenseesuite gemeistert hat, will dann auch unbedingt noch den Walkürenritt schaffen.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GUT



Albrecht Ott
gibt den Takt vor.

Zwar bin ich einer der unmusikalischen Menschen der Welt, doch *Mad Maestro!* hat mich schnell gefesselt. Hätte es so ein Spiel in meiner Jugend gegeben, ich wäre jetzt mindestens Konzertmeister. Nicht nur der pädagogische Aspekt fasziniert aber: Es macht einfach Spaß, zu dieser großartigen Musik den Takt vorzugeben.

TEST MAD MAESTRO!

Hersteller:	Eidos/Fresh Games
Genre:	Musikspiel
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

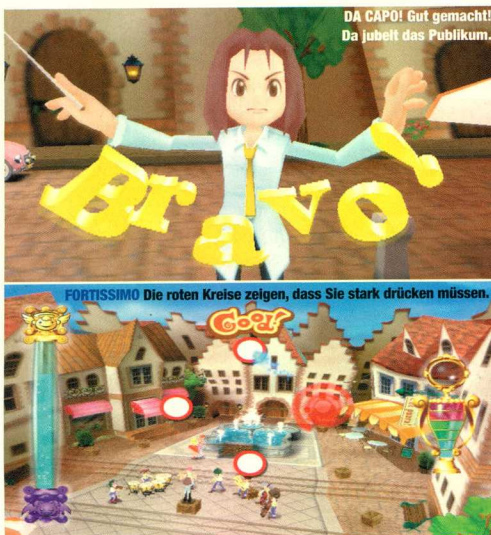
Internet: www.eidos.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Variabel
Umfang	USK-Freigabe
34 Stücke	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Desert Prod.	CD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
61%	88%	73%	75%

„Ein Spiel für Musikliebhaber, bei dem endlich einmal die Analogtasten tatsächlich benötigt werden“

Klassische Musik auf der PlayStation 2 – kann das gut gehen? Als Begleitmusik schon. Aber als einziger Inhalt eines Spiels? Auf jeden Fall! *Mad Maestro!* versetzt die Spieler in die Rolle eines Nachwuchsdirigenten. Ähnlich wie bei Tanzspielen besteht die Aufgabe darin, durch rechtzeitiges



HARDWARE

D-Force 2 Wheel

LENKRAD Hübsch, solide und zuverlässig, aber für Konsolenspieler doch etwas zu unbequem



ÄSTHETISCH Das Lenkrad von Brooklyn sieht zumindest gut aus.

Gut sieht sie ja aus, die neue Brooklyn-Produktreihe für die PlayStation 2. Die Mischung aus Stahlblau und Schwarz macht die Eingabegeräte zu einem echten Blickfang. Da bildet auch das D-Force 2 Wheel keine Ausnahme. Zum guten Design kommt dann noch eine stabile Verarbeitung, das Lenkrad fühlt sich sehr massiv an. Auch die Knöpfe sind alle vorhanden und übersichtlich am Lenkrad angebracht. Dazu steuert es sehr präzise und hat einen spürbar starken Vibrationseffekt, der das Autofahren zu einem echten Erlebnis macht. Leider hat aber selten etwas nur gute Seiten. Hier ist es der Komfort,

der die Gesamtwertung nach unten zieht. Für PlayStation-2-Spiele ist der Lenker nur sehr bedingt geeignet. Die einzige Möglichkeit, ihn stabil zu halten, sind die Tischklemmen. Auf dem Schoß ist gar kein Platz dafür. Außerdem sind die Pedale zu lang. Mit kleinen Füßen ist es so nicht möglich, die Ferse auf dem Boden ruhen zu lassen und gleichzeitig mit der Fußspitze Gas zu geben. (ao)

TEST D-FORCE 2 WHEEL

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Vidis
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 60,-

GESAMTWERTUNG

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT
91%	92%	60%	82%

Duo Shock 2

CONTROLLER Transparentes Gamepad in ansprechendem Tiefblau

Controller gibt es viele auf dem Markt – und die meisten leisten dasselbe: Der Spieler steuert damit Spielfiguren auf dem Bildschirm von einem Ort zum anderen und löst mit den Aktionstasten Aktionen aus. Unterschiede gibt es im Prinzip nur in der Verarbeitung und im Design. Vom Design her lehnt sich das Modell von Maxplay stark an den Original-Sony-Controller an. Außer der tiefblau-transparenten Farbgebung gibt es nur minimale Unterschiede. Das heißt, er liegt gut in der Hand und sieht gut aus. Auch die Verarbeitung

ist sehr gut. Das Acht-Wege-Steuerskreuz ist zuverlässig, die analogen Tasten funktionieren. Außerdem ist er recht preiswert. (ao)

TEST DUO SHOCK 2

Typ:	Controller
Hersteller:	Maxplay
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 25,-

GESAMTWERTUNG

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT
85%	87%	84%	84%



DURCHSICHTIG Der Controller von Maxplay funktioniert einwandfrei und bietet neben dem üblichen noch Turbo- und Slow-Funktionen.

Zubehör mit FIFA-Lizenz

CONTROLLER Fußballfans bekommen jetzt ihre eigene Zubehörserie.

Alle vier Jahre fesselt die Fußballweltmeisterschaft Milliarden von Zuschauern vor den Fernseher. Seit einiger Zeit versteht sich der Fußballverband FIFA auch glänzend darauf, mit cleverem Marketing diesen Goldesel erbarmungslos zu melken. Jetzt hat Hardware-Hersteller Guillemot eine FIFA-World-Cup-Lizenz erworben und bringt unter dem Label Thrustmaster gleich drei Zubehörteile für die PlayStation 2. Ein herkömmlicher Controller ist dabei, verziert mit Fußballmotiven bzw. dem Logo der WM. Das Analog Gamepad ist baugleich mit dem Duo Shock 2, der auf diesen Seiten gezeigt wird. Dann gibt es noch eine Memory Card für die PSone, die mit Fußbällen geschmückt ist. Echt originell ist aber das FIFA World Cup Football Stadium. Es funktioniert ähnlich wie eine Tanzmatte: Der Spieler steht auf einer Gummimatte,

die vorne drei vertikale Sensoren hat. Wenn er mit dem Fuß deren Lichtschranke unterbricht, wird der passende Befehl an die PlayStation 2 weitergegeben. So kann er mit den richtigen Fußbewegungen schießen, passen und flanken. Andere Befehle müssen aber nach wie vor über das Gamepad eingegeben werden. Laufen lässt sich also beispielsweise nicht durch Fußbewegungen simulieren. (ao)

TEST FIFA FOOTBALL STADIUM			
Typ:	Controller		
Hersteller:	Guillemot		
Termin:	Ende April		
Preis:	Ca. € 60,-		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	83%
88%	87%	83%	



FUSSBALL IST UNSER LEBEN Das Analog-Pad gibt es in verschiedenen Designs. Bei der Fußballmatte reagieren die drei oben angebrachten Sensoren auf Unterbrechung.

ZDB Turbo Racer

LENKRAD Etwas klappriges Ministeuerrad

Herkömmliche PlayStation-Lenkräder sprechen erst an, wenn man sie um 20 Grad dreht. Das behauptet jedenfalls Hardwarehersteller Maxplay. Jetzt will man die Lösung für dieses Problem gefunden haben: die Zero-Dead-Band Technologie. Diese sorgt angeblich dafür, dass die Autos auf dem Bildschirm sofort reagieren, wenn man das Lenkrad auch nur ein bisschen einschlägt. Ehrlich gesagt: Ein Unterschied ist kaum feststellbar. Das Lenkrad lenkt, aber eben auch nicht präziser als andere. Dazu ist es billig verarbeitet und die – nicht analogen – Knöpfe sind etwas unbequem angebracht: Man bekommt fast so schnell einen Krampf in der Hand wie beim Xbox-Controller. (ao)



KEIN SPIEL Dieses Lenkrad reagiert schon beim kleinsten Antippen.

TEST ZDB TURBO RACER			
Typ:	Lenkrad		
Hersteller:	Maxplay		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	Ca. € 30,-		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	57%
66%	58%	55%	

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	PLAYZONE-Wertung
Controller:			
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
Firestorm U-Pad	Thrustmaster	Ca. € 30,-	86%
Dual Force 2	Mad Catz	Ca. € 30,-	84%
Lenkräder:			
Fanatec Speedster 2	Sony/Endor	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
Jaguar Compact Racing Wheel	Bigben/4 Gamers	Ca. € 50,-	86%
Force-Feedback-Lenkräder:			
GT Force	Sony/Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 180,-	88%
Fernbedienungen:			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	– %
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	– %
DVD-Fernbedienung	Mad Catz	Ca. € 25,-	– %
Sonstige Controller:			
Shadowblade Arcade Stick	InterAct	Ca. € 90,-	90%
Top Gun Fox Pro Joystick	Thrustmaster	Ca. € 41,-	82%
G-Con 2 Lichtpistole	Sony/Namco	Ca. € 35,-	81%
Memory Cards:			
Memory Card	Sony	Ca. € 45,-	– %
Memory Card	Mad Catz	Ca. € 40,-	– %
Schummelmodule:			
Action Replay V2	Bigben/Datel	Ca. € 50,-	– %
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	– %

PLATINUM

MotoGP

RENNSPIEL Rasante Jagd im Kreisverkehr

MotoGP war seinerzeit das erste Motorradrennspiel für die PS2 und kann auch heute noch, nach Erscheinen des Nachfolgers, überzeugen. Was vor allem daran liegt, dass sich bei Teil 2 außer dem Umfang wenig geändert hat. Mit der FIM-Lizenz im Gepäck wartet MotoGP mit fünf Originalstrecken des internationalen Rennzirkus auf. Unter anderem Motegi und Suzuka in Japan, Jerez in Spanien, Donington in England und Paul Ricard in Frankreich. Neben den regulären Rennen verfügt das Spiel über einen Herausforderungsmodus, in dem über 50 Aufgaben erfüllt werden müssen. Neben diversen Bonusfahrern

gewinnt man durch diesen Modus jede Menge Erfahrung und kann danach jedes Rennen im Schlaf erfolgreich absolvieren. Die Maschinen steuern sich auf der Strecke ausgezeichnet und der variable Realismusgrad stellt Einsteiger und Profis gleichermaßen zufrieden. (phr)

TEST MOTOGP			
Hersteller:	MotoGP		
Genre:	Sony		
Preis:	€ 29,95		
Termin:	22. April		
Test:	03/2001		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	84%
82%	82%	83%	



Red Faction

EGO-SHOOTER Aufstände der Maulwürfe

Nach gar nicht allzu langer Zeit als Vollpreisprodukt hat auch Red Faction den Weg ins Platinum-Segment gefunden. Ein Grund mehr, über den Kauf des Klassenkampf-Shooters nachzudenken. In der Rolle des Minenarbeiters Parker ballern

Sie sich durch die Schergen des üblen Ulthor-Konzerns und durch die Gesteinsschichten des Mars. Denn dank einer famosen Geometrie-Engine können Sie so ziemlich alles an 3D-Objekten effektiv Ihren eigen Vorstellungen entsprechend umgestalten. Dafür stehen Ihnen im Spiel 15 verschiedene Waffen zur Verfügung, wobei die Palette vom einfachen Sturmgewehr bis hin zu Raketenwerfern reicht. Nebenbei können Sie auch immer wieder auf Fluggeräte und Fahrzeuge zurückgreifen. Die Grafik läuft dabei stets mit 30 Frames und das Einzige, was flimmert, ist der Marsstaub bei Sonnenaufgang. (phr)

TEST RED FACTION			
Hersteller:	Red Faction		
Genre:	Sony		
Preis:	€ 29,95		
Termin:	Bereits erhältlich		
Test:	08/2001		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	85%
80%	82%	86%	



Film-Fans aufgepasst

Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses** Dankeschön **DVD Region X** von Datel.

So können Sie ganz einfach Ihre PlayStation 2 für grenzenlosen DVD-Spaß nutzen! Mit Datel's DVD Region X können Sie sämtliche DVDs auf Ihrer PlayStation 2 abspielen. Egal, welcher Ländercode! Die PS2 bildet mit ihrem integrierten DVD-Player den Mittelpunkt Ihres Heimkinos. Bisher allerdings mit

einem Schwachpunkt: Die PS2 erlaubt nicht das Abspielen von DVDs aus anderen Regionen bzw. mit anderen Ländercodes. Der DVD Region X schafft jetzt mühelos Abhilfe: Einfach Cartridge einstecken, Software laden, zurücklehnen und den Film genießen. Schauen Sie sich Filme an, die in Europa vielleicht nie veröffentlicht werden.



ANGEBOT FREUNDSCHAFTSWERBUNG

INFO DVD REGION X

- Erlaubt das Abspielen von Import-DVDs; keine Modifikation der PlayStation 2 notwendig, also kein Garantieverlust
- Cartridge in Memory-Card-Port 1 oder 2 einstecken, Software laden und Film genießen
- Spielt PAL und NTSC
- Spielt auch Region-1- und 2-DVDs ab
- Anwenderfreundliches Menü

NEU: Spielt Filme in voller Farbe via RGB-Scartkabel ohne Grünstich ab!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pzzone.de

PLAYZONE IM ABO:

- Nur im Abo mit der genialen **DVD-Box**
- **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Abendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Abendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pzv.de ist fristwährend.

PLAYZONE

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

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

DVD Region X (Art.-Nr. 2061)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PLAYZONE selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

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

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Abendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Abendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pzv.de ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankenzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankenzug (Prämienlieferungzeit ca. 4 Wochen) Kreditinstitut:

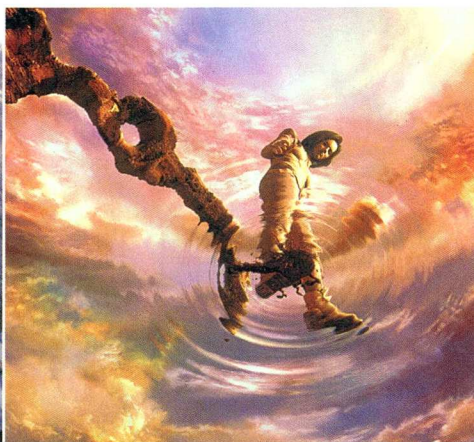
Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferungzeit 6-8 Wochen)

DVD

Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten **DVD-Filme!**



Final Fantasy

Die Mächte in dir (Special Edition)

Der **aufwendigste** computeranimierte Film aller Zeiten macht als Doppel-DVD eine gute Figur!

Brutstätte der Außerirdischen ist. Ein Rennen gegen die Zeit beginnt, da sich Akis Krankheit verschlechtert und der General seinen Plan forciert ...

Sowohl die Charaktere als auch die Story von *Final Fantasy – Die Mächte in dir* sind eher einfach gestrickt und stehen somit in krassem Gegensatz zur erstklassigen technischen Umsetzung des computeranimierten Spektakels.

Besondere Erwähnung verdient vor allem der bombastische Sound. Wer genau wissen will, wie das tricktechnische Meisterwerk entstanden ist, der findet auf der Bonus-DVD jede Menge Material, zum Beispiel 16 verschiedene Featurettes und ein riesiges Making-of. Die umfangreichen Bonus-Features bieten auf jeden Fall deutlich mehr Gehalt als der eher seichte Film. (wf)

Die Erde gleicht im Jahre 2065 einem riesigen Schlachtfeld. Die letzten Überlebenden verschanzen sich in so genannten Barrierekastellen hinter gigantischen Schutzschilden vor den gnadenlosen außerirdischen Invasoren. Die letzte Hoffnung der fast ausgerotteten Menschheit ist die von Alien-Bakterien infizierte Wissenschaftlerin Dr. Aki Ross, die an einer biologischen Methode arbeitet, den übermächtigen Feind zu besiegen. Dazu muss Sie die acht Schlüsselkomponenten des Lebens finden, die über die Erde verstreut sind. Hilfe bekommt Aki von ihrem Mentor Dr. Sid und der Kampfgruppe „Deep Eyes“, die von Akis Ex-Freund Gray geleitet wird. Aber auch im eigenen Lager ist die Wissenschaftlerin nicht unumstritten. Der militante General Hein versucht mit allen Mitteln dem Regierungsrat seine Variante der Alien-Bekämpfung aufzuzwingen. Er ist davon überzeugt, dass die letzte Chance der Menschheit darin besteht, eine riesige Weltraumkanone auf den Meteoriten abzufeuern, der die

ORIGINALTITEL
Final Fantasy – The Spirits Within

LAUFZEIT
Ca. 102 Minuten

TERMIN
Erhältlich

FSK
Ab 12 Jahren

US-SPRECHER
Ming-Na, Alec Baldwin, Steve Buscemi, James Woods

FAZIT: „Trotz dürtiger Story ist das Special-Effects-Feuerwerk sehenswert. Allein die tolle Bonus-DVD ist schon fast ein Kaufgrund.“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 2 DVDs, 16:9-Format, Deleted Scenes u. v. m.



Scary Movie 2

Gewinnspiel Scary Movie 2

PLAYZONE DVD



ORIGINALTITEL
Scary Movie 2
LAUFZEIT
82 Minuten
TERMIN
18. April
FSK
Ab 16 Jahren
DARSTELLER
Marlon Wayans, Tori Spelling,
Tim Curry, James Woods

Freunde des geschmacklosen Humors aufgepasst! Wir feiern den DVD-Verkaufsstart der Horrorkomödie mit einem umfangreichen Gewinnspiel. Um daran teilzunehmen, beantworten Sie uns bitte folgende Frage:

Wie heißt der Regisseur von Scary Movie 2?

Und das gibt es zu gewinnen:

1-5. Preis: je ein Super-Scary Movie 2-Fan-Paket, bestehend aus einem Filmplakat, einem Scary Movie 2-T-Shirt und einer Scary Movie 2-Bauchtasche (enthält unter anderem ein Billy-Boy-Kondom, Autan-Spray von Bayer, HEMP-Fruchtgummis u. v. m.)

6.-10. Preis: je ein Scary Movie 2-Filmplakat und eine Scary Movie 2-Bauchtasche (enthält unter anderem ein Billy-Boy-Kondom, Autan-Spray von Bayer, HEMP-Fruchtgummis u. v. m.)

Schreiben Sie das Lösungswort einfach auf eine Postkarte und senden Sie diese an **Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Scary, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahmeschluss ist der 30. April 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MARKTEAM, Highlight Video und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.



Auch im zweiten Teil der Komödie werden wieder alle möglichen Klischees bedient und viele Horrorkomödien durch den Kakao gezogen. Diesmal schlägt es die durchgedrehten Horror-Kids in das Spukschloss Hell House, in dem ein wild gewedelter Poltergeist sein Unwesen treibt.

FAZIT: „Schamlose Komödie, deren Gags nicht immer zünden. Die Bonus-DVD kann sich aber sehen lassen.“

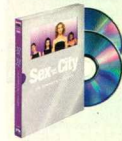
AUSSTATTUNG

Deutsch (DTS, DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 2 DVDs, Effect Finder, Deleted Scenes, alternative Enden u. v. m.

Sex and the City – Season 1



ORIGINALTITEL
Sex and the City – Season 1
LAUFZEIT
290 Minuten
TERMIN
4. April
FSK
Ab 16 Jahren
DARSTELLER
Sarah Jessica Parker, Kim Cattrall, Kristin Davis



Carrie Bradshaw schreibt in ihrer wöchentlichen Kolumne „Sex and the City“ über alle möglichen Themen, vor allem aber über Sex. Als Vorlage dienen eigene Erfahrungen und die Eskapaden ihrer Freundinnen Samantha, Charlotte und Miranda, die ebenfalls in New York den Mann fürs Leben suchen.

FAZIT: „Witzige Serie über die wichtigste Nebensache der Welt. Leider bietet die Box keine Special Features.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 2.0)/Englisch (DD 2.0)

American Pie 2



ORIGINALTITEL
American Pie 2
LAUFZEIT
Ca. 106 Minuten
TERMIN
Erhältlich
FSK
Ab 12 Jahren
DARSTELLER
Alyson Hannigan, Chris Owen, Eugene Levy, Mena Suvari



Nach dem ersten Jahr auf dem College wollen die Freunde Jim, Stifler, Kevin, Finch und Oz eine gewaltige Wiedersehensfeier in einem Strandhaus am Lake Michigan feiern. Natürlich geht bei den umfangreichen Vorbereitungen und der Feier selbst wieder jede Menge schief.

FAZIT: „Gelungener Nachfolger, bei dem es ein Wiedersehen mit allen Schauspielern des ersten Teils gibt.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DTS, DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), Audiokommentar, Making-of, Deleted Scenes, Musikvideo u. v. m.

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

DVD-CHARTS

Platz 1:

Jurassic Park III



1
STUDIO:
Universal

Platz 2:

Der Schuh des Manitu



2
STUDIO:
BMG

Platz 3:

Final Fantasy – Die Mächte in dir



3
STUDIO:
Columbia

Platz 4:

The Green Mile



4
STUDIO:
Warner

Platz 5:

Shrek – Der tollkühne Held



5
STUDIO:
Universal

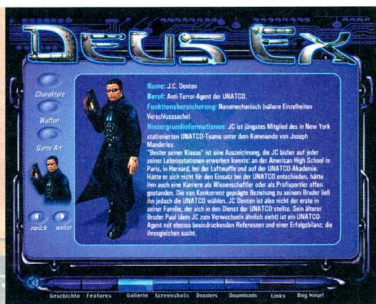
INTERNET

Die Top-Websites im

MAI

Deus Ex

The Conspiracy



INFORMATIV Alle wichtigen Charaktere von Deus Ex: The Conspiracy werden hier ausführlich vorgestellt.

Der Verschwörung auf der Spur!

Eigentlich wollten wir Ihnen in dieser Ausgabe auch den Test zu Eidos' mit Spannung erwartetem Ego-Shooter präsentieren. Leider hat das zeitlich nicht mehr ganz geklappt. Wer nicht bis zur nächsten Ausgabe warten kann, der kann ja schon mal ein wenig auf der deutschen Homepage des Spiels www.eidos.de/games/embed.html?gmid=70 schmökern. Neben diversen Links und verschiedenen Downloads gibt es jede Menge Infos, welche die komplexe Hintergrundgeschichte von Deus Ex: The Conspiracy näher beleuchten. Dazu kommen viele Bilder, Artworks und andere Downloads, unter anderem auch Musikstücke aus dem Spiel. Eine detaillierte Beschreibung aller im Spiel enthaltenen Waffen und Charaktere darf natürlich auch nicht fehlen. Abgerundet wird die gelungene Website durch ein Entwicklertagebuch, in dem Spiele-Guru Warren Spector die Entstehung des Spiels näher beleuchtet. Da sich PC- und PS2-Version des Spiels die Website teilen, können Sie gleich online vergleichen, welche Vorteile die Konsolen-Variante bietet. (wf)



Alain Jarniou
VIELSEITIG Alain Jarniou ist einer der kreativen Köpfe hinter V-Rally 3.

BOOKMARKS UND SURFTIPPS

WWW.GAMESPOT.COM/FEATURES/SIDLEGACY

SID MEIER Legacy
Die Biographie des einzigartigen Sid Meier, der unter anderem Civilization erschaffen hat

WWW.ABANDONWARE-FRANCE.ORG

Die ultimative Quelle für Spieleklassiker. Nicht nur für Nostalgiker und Programmierer interessant.

WWW2.WARNERBROS.COM/WEB/TIMBERWOLF/INDEX.JSP



Das letzte Werk von Chuck Jones, dem Schöpfer von Bugs Bunny und anderen Cartoon-Helden

WWW.F1-LIVE.COM/FR/INDEX.HTML



Auf dieser Seite finden Sie Informationen zu der Rennklasse, in der sich die besten Rennfahrer der Welt messen.



1 White House

www.whitehouse.org
Bitterböse amerikanische Seite mit fingierten Meldungen und Fakten rund ums Weiße Haus



2 Progress Quest

www.progressquest.com
Homepage des sinnlosesten (und witzigsten) Online-Rollenspiels aller Zeiten



3 Dark Summit

www.darksunmit.net
Charakterbiografien, Videos u. v. m. rund um THQs postapokalyptisches Snowboard-Spiel



4 Hollywood.com

www.hollywood.com
Die Info-Seite für alle, die wissen wollen, was in Hollywood gerade gespielt wird.



5 Prügelpause

www.pruegelpause.lycos.de
Süchtig machendes Minispiel, vor dem unser DVD-Redakteur Robert Heller viele Stunden verbringt.



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.



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@computec.de

Deutsch, Englisch oder gar Japanisch??

In Bezug auf Spielesynchronisierungen scheiden sich wohl die Geister. Bei Filmen ist es nicht unähnlich. Ich zum Beispiel war erst bereit, Filme zu kaufen, als die DVD entwickelt wurde und ich die Originalfassung ansehen konnte. „Zum realen Schauspieler gehört auf jeden Fall die eigene Stimme, aber bei Figuren aus Spielen steht das auf einem ganz anderen Blatt!“ höre ich schon die Gegenstimmen. Wer sich aber das Making-of zu *Silent Hill 2* angesehen hat, weiß, dass das anders ist. Denn für die Zwischensequenzen werden die Bewegungen von Schauspielern für die Animationen aufgezeichnet. Und der Text, den sie dabei sprechen, ist der, den es im Spiel zu hören gibt. Diese Schauspieler wurden von den Spieledesignern gezielt ausgesucht, um den Figuren die gewünschte Tiefe zu geben. Wenn ich an die vielen grottenschlechten Synchronfassungen von Filmen denke, dann gebe ich den nicht eingedeutschten Spielen eindeutig den Vorzug. Gerade japanische Spieledesigner legen viel Wert auf solche Details wie Stimmen und diese Dinge machen den Charakter eines guten Spieles aus. In Japan werden Spiele häufig in Englisch produziert und japanisch untertitelt. Aber selbst eine japanische Originalfassung mit deutschen Untertiteln ist mir auf jeden Fall noch hundertmal lieber als eine schlechte – weil lieblose – deutsche Synchronisation! Ich kenne dieses Leid, denn ich sehe mir auch gerne Animes an und da kommt mir oft das Heulen ob der deutschen Synchronsprecher! Viel Grüße

KLEMMENS SCHUPPER
PLAYZONE: Merkwürdigerweise erhalten wir in letzter Zeit nur selten Leserbriefe, die sich für die nichtsyn-

chronisierten englischen bzw. japanischen Spiele stark machen. Auch wir sind der Meinung, dass es immer noch besser ist, eine gute Originalversion mit deutschen Untertiteln zu haben als eine schlechte Synchronisation. Denn gerade im Bereich der Videospiele sind gute Synchronisationen mit professionellen Sprechern leider noch eher eine Seltenheit.

Synchronisation und kein Ende ...

Hi miteinander!

In den letzten Wochen und Monaten hab ich mich auf die großen Titel wie *GTA III*, *Metal Gear Solid 2* und *Final Fantasy X* sehr gefreut. Allerdings währte diese

Freude nicht lange, denn all die Top-Titel werden nicht einmal synchronisiert! Na gut, bei *GTA III* kann ich es noch einsehen. Bei diesem Action-Titel kommt das raue Amerikanisch gut rüber. Bei *MGS 2* bin ich aber fast ausgerastet vor Wut. All die Monate Wartezeit auf den Titel – und was jetzt? Jetzt darf ich, statt Grafik zu bewundern, hässliche Untertitel mitverfolgen, um halbwegs zu verstehen, um was es überhaupt geht.

PLAYZONE: Es ist richtig, wer des Englischen nicht mächtig ist, wird damit nicht ganz glücklich sein. Leider ist es aber so, dass der Markt für PS2-Spiele immer noch nicht groß genug ist, um eine derart aufwendige Lokalisierung zu rechtfertigen. Hoffen wir, dass sich diese Situation bis Ende des Jahres durch entsprechende Verkaufszahlen zum Positiven verändert.

KONTROVERSE Die englische Sprachausgabe von *Metal Gear Solid 2* stieß nicht überall auf Begeisterung.



Wäre jetzt mein Brief zu Ende, würde ich eure Antwort schon kennen, aber NEIN, am Geld kann es nicht liegen – oder ist eine umfangreiche Bonus-DVD für ganz Europa etwa billiger, als 15 Deutsche in einen Raum zu setzen und das Spiel zu synchronisieren?

PLAYZONE: Ja, denn wie du schon richtig bemerkt hast, ist diese für ganz Europa hergestellt worden und nicht nur für drei Länder. Und leider bedeutet die Synchronisation eines Spiels wie *Metal Gear Solid 2* ein wenig mehr Aufwand, als einfach nur irgendwelche 15 Leute, die der deutschen Sprache gerade so mächtig sind, in einen Raum zu sperren und sie mal eben schnell ihre Texte herunterlesen zu lassen. Was bei so etwas herauskommt, kannst du regelmäßig bei 3DO-Titeln „bewundern“ ...

Ich glaube nicht. Na gut, für Deutschland allein würde sich der Aufwand vielleicht nicht lohnen, aber dennoch zählen immer noch Österreich und die Schweiz zu den deutschsprachigen Ländern. Was für mich aber noch viel schlimmer ist: *Final Fantasy X* bleibt auch englischsprachig! Das muss man sich mal vorstellen! Ein Spiel, das fast nur auf Wortwechseln und FMV-Sequenzen basiert ... Da müssen einem als Deutschen doch die Tränen kommen!

PLAYZONE: Also, *Final Fantasy X* besteht schon aus einigem mehr als nur Dialogen und FMV-Sequenzen ...

Dann noch ein trockener Spruch von euch: „Aber keine Sorge, deutsche Untertitel sorgen für ein gutes Verständnis.“ Na toll, soll ich mich dafür bei Squaresoft oder Konami etwa noch bedanken? Allein wegen der fehlenden Synchro würde ich jetzt aktuell *Metal Gear Solid 2* schon 3 % abziehen, also „nur“ 91 % und nicht (völlig übertrieben!) 94 %!

PLAYZONE: Dann müssten wir jedes Spiel grundsätzlich erst einmal abwerten, nur weil es keine deutsche Sprachausgabe gibt. Das wäre wohl etwas übertrieben! Tatsächlich sind wir froh, wenn es deutsche Untertitel gibt, das ist immer noch besser als reine englische Texte.

Könnt ihr mir wenigstens verraten, ob man bei *FF X* die Original-Japan-Synchro anwählen kann. Ich möchte nämlich wirklich nicht Tildus' amerikanischen Getto-Dialekt anhören (das kenn ich schon zu gut von *Onimusha*).

PLAYZONE: Und jetzt stell dir mal vor, wie groß die Überraschung wäre, wenn Tildus im Deutschen sächseln und Kimahri tiefstes Ubrayerisch sprechen würde, was gar nicht mal so abwegig

wäre. Die japanische Sprachausgabe wird man definitiv nicht anwählen können.

Obwohl ich weiß, dass ihr zu diesem Thema schon einige Leserbriefe beantwortet habt, würd ich mich trotzdem über eine Antwort freuen ... so, ich lem jetzt erst mal das Englisch-Wörterbuch auswendig. Bis bald.

EUER DANIEL DEGEN

Schöne Musik

Hallo PLAYZONE-Redaktion!

Als ich mir euren *Metal Gear Solid 2*-Testbericht auf der DVD angeschaut habe, bin ich sofort auf die Musik, die man am Anfang und am Ende des Videos hört, aufmerksam geworden. Das Lied war so schön, dass ich es jetzt nicht mehr aus meinem Kopf herausbekomme. Deshalb wollte ich fragen, von wem dieses Lied gesungen worden ist und wie es heißt. Wenn ihr mir weiterhelfen könntet, wäre das sehr nett! Mit freundlichen Grüßen

UOKING

PLAYZONE: Das Lied heißt „Can't Say Goodbye To Yesterday“ und wird von einer Sängerin namens Carla White gesungen. Der Song ist übrigens auch auf dem *Metal Gear Solid-2*-Soundtrack enthalten, den du auf www.konami-style.de bestellen kannst.

Falsche ISS-Bewertung!

Hallo, liebes PLAYZONE-Team!

Erst einmal natürlich mal wieder ein dickes Lob an eure Redaktion: Ihr seid einfach die Besten! Die PLAYZONE (also eigentlich ja die Redakteure ...) bewertet zu 99 % nach meinem Geschmack! Mit dem anderen Prozent gehört allerdings eure Bewertung der ISS-Reihe, die der N64-Version entspringen ist. Ihr meint, dass das Spiel in puncto Steuerung schlecht ist? Dann spielt das Spiel mal ein bisschen länger! Denn spätestens, wenn ihr den Ball auf Stärke 5 mit einer angedrehten Flanke per Kopfball in die Maschen haut, werdet ihr merken, was für einen Spaß dieses Spiel macht! Die Ballphysik ist einfach irre! Und deshalb finde ich, dass man auch über den etwas zu klein geratenen Umfang hinwegsehen kann. Wenn ihr beim Test mal ein wenig mehr Zeit habt, probiert es aus. Ich kann natürlich nur von dem ersten Teil von ISS reden.

TINDO

PLAYZONE: Vorab: Die ISS-Reihe ist nicht dem Nintendo 64 entspringen, die Ursprünge liegen sogar auf dem Super Nintendo. Da wir uns jede Kritik unserer Leser natürlich zu Herzen nehmen,



Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und Sie können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren:

Kaum ist *Metal Gear Solid 2* draußen, spekulieren die Ersten über einen dritten Teil.

„So, ich hab jetzt auch *Metal Gear Solid 2* durchgespielt und frage mich nun: Wird es *Metal Gear Solid 3* geben? Es bleiben ja viele Fragen am Schluss offen. [...] Was meint ihr dazu? Genug Stoff für eine super Story wäre ja da!“ – SPEEDER21

„Auf jeden Fall! Ich würde es aber auch gut finden, wenn eine Zusatz-CD zu *MGS 2* kommen würde, so in einem Jahr! So wie sie das jetzt bei *Gran Turismo 3* machen wollen ...“ – MC_MED

„Hi, es ist klar, dass es kommt. Es gibt schon den Titel des Spieles: *Metal Gear Solid 3: The Patriots* und es wird 2004 erscheinen. Es ist auch klar, dass wir wieder Snake spielen, weil zu viele Leute gegen Raiden waren! Und sind wir mal ehrlich, wer hat Kojima geglaubt, als er sagte, dass nach *MGS 2* damit Schluss sei? Nach *MGS 1* hat er auch gesagt, dass kein *MGS 2* kommen wird! :)“ – SOLIDSAKEGERMANY

„Quatsch ... die Leute waren nicht unbedingt gegen Raiden, sie wollten halt einfach mit Snake spielen. Aber ich finde Raiden ziemlich cool und Snake wird in diesem Game richtig geehrt. Kannst du mir mal bitte den Link zu der URL geben, wo steht, dass *MGS 3: The Patriots* im Jahr 2004 erscheinen wird und dass man nur noch mit Snake spielt?“ – KYO_O

„Es soll 2003-2004 kommen und heißt *MGS 3: The Patriots*, hatte ich die Tage aber schon mal als Thread gepostet. Kojima-San schreibt an der Story mit.“ – EIMA

Warum eine PS2 kaufen, wenn der PC doch das Gleiche leisten kann ...?

„Hi, also als Sony die PS2 angekündigt hatte, dachten viele, sie sei besser als ein PC. War ja schön und gut, aber als die PS2 letztendlich kam, waren viele etwas enttäuscht. [...] Was die Spiele angeht, fällt mir nur ein Spruch ein: Was die PS2 kann, kann ein PC schon lange! Grafisch z. B., als ich die Demo von *FIFA 2001* auf der PS2 spielte, dachte ich, da kommt kein PC ran! Und was war? Die *FIFA*-PC-Version hat eine genauso gute Grafik. Also, hätte ich einen besseren PC, hätte ich keine PS2.“ – WSVENI

„Na ja, technisch vielleicht, aber ich bin froh, 'nen guten PC zu ham und 'ne PS2. Games wie *MGS 2*, *FF* usw. kommen auf PC gar net oder machen dort null Spaß. Die meisten Shooter machen auf PS2 einfach keinen Fun, wenn man sie zur Genüge auf PC geckoxt hat. Beides hat Vor- und Nachteile und beide Systeme haben ihre guten und schlechten Games. Deshalb find ich den Vergleich überflüssig.“ – E1MA

„Du vergisst nur, dass es die meisten Spiele für die PS2 nicht für den PC gibt, also ist es egal, ob der PC das Gleiche kann wie die PS2.“ – NEOTH

LESERBRIEFE

haben wir unseren redaktionseigenen ISS-Experten Wolfgang Fischer einen ganzen Nachmittag allein mit einem Fernseher, einer PlayStation 2 und dem ersten ISS in einen dunklen Raum gesperrt, damit er sich das Spiel noch einmal gründlich anschauen kann. Nach seinen ungefähr 500 sinnlosen Versuchen, den Ball auf Stärke 5 mit einer angedrehten Flanke per Kopfball in die Maschen zu hauen, vernahmen wir ein immer heftiger werdendes Kratzen an der Tür. Und eine dumpfe Stimme kam von innen: „JA! JA! Das Spiel macht Spaß, es ist super! Die Ballphysik ist irre toll! Schließt jetzt endlich wieder auf.“ Aber Scherz beiseite: Wenn man zehn Leute zu der Steuerung befragt, wird man immer jemanden finden, der sie super findet. Wir halten ISS für ein gutes Spiel, keine Frage, die Steuerung ist aber nach Meinung unserer Fußball-Experten im Vergleich zu anderen Games nicht optimal gelöst. Wenn sie dir zusagt, dann freut uns das natürlich.

Nackte Kämpfer

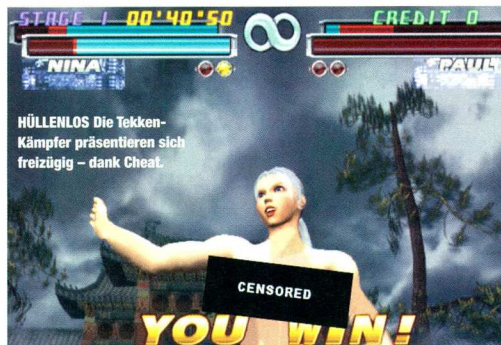
Hallo liebes PLAYZONE-Team!
Gibt es eigentlich einen Nackt-Cheat für Tekken Tag Tournament? Wenn ja, woher bekomme ich ihn? Viele Grüße

JAN

PLAYZONE: Ja, es gibt einen Cheat, mit dem man alle Tekken-Kämpfer ohne Kleidung in den Ring schicken kann. Spiel den Arcade-Modus einmal mit Angel durch. Dann musst du beide Controller anschließen und im Optionsmenü auf dem zweiten Controller alle Tasten außer R3 und L1 und auf dem ersten Controller R3 und L3 gleichzeitig gedrückt halten. Dann gibst du auf dem ersten Controller folgende Kombination ein: Kreis, Dreieck, hoch, hoch, runter, runter, L2, rechts, links, links, R2, Viereck, Kreuz, Dreieck, Kreis, rechts, runter, links, hoch und abschließend noch einen ganzen Kreis mit dem linken Analogstick erst nach rechts und dann noch ein nach links beschreiben. Jetzt muss man nur noch im nun erscheinenden Screen zweimal hintereinander das Wort „April“ eingeben. Für eventuelle Fingerbrüche übernehmen wir aber keine Verantwortung!

ZU WENIG?

Mancher Rollenspielfan wünscht sich mehr Berichte über RPGs wie Suikoden III.



Rollenspiele

Hallo PLAYZONE-Team!

Ich heiße Sebastian, bin 19 Jahre alt und ein überzeugter Rollenspieler seit vielen, vielen Jahren. Heute möchte ich mich mal über eure Kommentare zu Rollenspielfans und eure *Final Fantasy*-orientierten Rollenspielerberichte allgemein äußern:

Persönlich finde ich diese „NUR *Final Fantasy*“-Berichterstattung nämlich ziemlich scheiße. Natürlich sind *Final Fantasy*-Games immer ein Highlight des Genres, aber es gibt auch andere Games, die genauso viele „SEITEN-LANGE“ Berichte in eurer Zeitschrift verdient hätten. Ein Beispiel dafür ist *Xenosaga Episode 1*, welches ihr HÖCHSTENS mal am Rande mit einer Bemerkung oder einem EINSEITIGEN Artikel beurteilt, während über *Final Fantasy XI* sich die Berichte schon JETZT wieder STAPELN (von *Final Fantasy X*, über das ihr jede zweite Ausgabe einen ewig langen Artikel bringt, ganz zu schweigen). Auch *Suikoden III* oder *Grandia X-Treme* (auf die ich mich persönlich riesig freue) finden bei euch keinen längeren Kommentar, von *Star Ocean 3* oder *Squares Kingdom Hearts* ganz zu schweigen. Findet ihr das nicht selber etwas einseitig?

PLAYZONE: Nein, denn es ist ja nicht so, dass wir gar nicht darüber berichten. Es wird dich aber freuen, dass wir in dieser Ausgabe einen etwas größeren Artikel zu *Xenosaga* im Heft haben.

Dann besitzt ihr außerdem immer wieder die Fähigkeit, Sätze wie „Der echte Rollenspielfan wartet auf *Final Fantasy X*“ zu verfassen. Das ist schon ganz schön deprimierend für mich, denn meiner Meinung nach sind es meist nur die Teilzeit-Rollenspielfans, die nur auf ein *Final Fantasy* warten und denen *Seiken Denestsu* oder die *Chrono*-Reihe überhaupt kein Begriff sind. Damit meine ich im Klartext, dass jahrelan-

ge Rollenspielfans wie ich es ziemlich blöde finden, wenn echte Rollenspielfans durch „auf *Final Fantasy* warten, spielen und ausnahmslos vergöttern“ definiert werden ... vielleicht stört mich in diesem Sinne auch, dass ihr z. B. dem jetzt erscheinenden *Grandia 2* als Nachfolger des genialen *Grandia* für PS nur so wenig Aufmerksamkeit gewidmet habt.

PLAYZONE: Von wenig Aufmerksamkeit kann keine Rede sein, da wir regelmäßig über das Spiel berichtet haben. Und ab Seite 80 findest du einen ausführlichen Test.

Ihr fördert so meiner Meinung nach erstens nicht gerade das Interesse an Rollenspielen (das fördert wiederum am Ende der Kette das NICHT-Veröffentlichen in Europa von anderen kleineren Rollenspielen – *Wild Arms 3* seh ich schon als US-Import vor mir liegen ...) und baut gleichzeitig ein Schubladen-Denken auf.

PLAYZONE: Sind wir schuld am geringen Interesse an Rollenspielen durch (deiner Meinung nach) zu geringe Berichterstattung oder ist es nicht eher so, dass wir unsere Berichterstattung dem Bedarf anpassen? Mit kleineren Berichten über japanische Rollenspiele testen wir erst einmal das Interesse. Am Feedback erkennen wir sehr schnell, dass besonders japanische Rollenspiele leider immer noch eher ein Fall für die eingefleischten Fans sind.

Ich liebe selbst FF-Games und in vielen Dingen sind sie auch wegweisend, aber wenn ich an die SNES- oder PSX-Zeit denke und zum Abschluss sagen soll, welches die besten Rollenspiele für diese Konsolen sind, würde leider kein *Final Fantasy* auf dem ersten Platz dabei sein. In diesem Sinne: Bitte bringt mal mehr längere Berichte über andere Rollenspiele (euer Xmas-Special auf der DVD hat ja echt mal 'ne gute Tendenz gezeigt). Danke

SEBASTIAN



INFO Start in den Job

Aktion JUMP

Kein Ausbildungsplatz? Kein Job nach der Ausbildung? Das JUMP-Projekt der Bundesanstalt für Arbeit kann hier schnell Abhilfe schaffen!

Immer wieder erhalten wir Zuschriften von Lesern, die fragen, wie man eigentlich Spieleredakteur wird oder wie man überhaupt in die Branche kommt. Wichtig zu wissen ist auf jeden Fall, dass der Beruf des Spieleredakteurs kein normaler Lehrberuf, sondern ein typischer „Quereinsteiger-Job“ ist. Das bedeutet, man braucht eine Ausbildung als Ausgangsbasis (am besten etwas Artverwandtes wie Verlagskaufmann oder ein Volontariat bei einer Tageszeitung) und bewirbt sich dann bei einem Magazin, sofern man das Fachwissen und eine gute Schreibe mitbringt. Doch schon mit der ersten Ausbildung beginnen die Probleme. Wie bewerbe ich mich richtig? Welche Ausbildung ist für meinen Berufswunsch geeignet? Oder was tun, wenn man bereits eine Ausbildung begonnen und wieder abgebrochen hat und nun etwas Neues finden möchte? Um jungen Menschen unter 25 bei diesen Fragen zu helfen und den Start in den Beruf zu erleichtern, hat die Bundesanstalt für Arbeit nun das JUMP-Projekt ins Leben gerufen. Unter der kostenlosen Rufnummer 08000-100001 kann man persönliche Beratungstermine mit Experten vereinbaren, die nützliche Tipps bereithalten und Jobs vermitteln können. Im JUMP-Programm enthalten sind unter anderem Lohnzuschüsse, Weiterbildung und ABM mit Qualifizierung, sogar bei einem abgebrochenen Schulabschluss wird geholfen. Mehr Informationen zum JUMP-Projekt findet ihr unter www.arbeit-fuer-junge.de.



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. Klicken Sie einfach auf der Startseite auf das aktuelle Heft (links) und schon finden Sie auf der nächsten Seite unten rechts die Rubrik „DVD-Cover zum Downloaden“. Dann benötigen Sie nur noch eine leere DVD-Hülle und Sie können Ihre PLAYZONE-DVD-Sammlung komplettieren!

Frust

beim Spielen?

Schluß mit Lustig! Wir haben die LÖSUNGEN!

Lösungshilfe - Alle in Deutsch - Ständig Neuheiten - über 600 Titel lieferbar!
Je Heft 7,99 EUR (wenn nicht anders angegeben)

Abe's Exodus	Dino Crisis 1	Half Life Deutsch	Metal Gear Solid	Suikoden 2	Offizielle Bücher
Abe's Odyssey	Dino Crisis 2	Harry Potter	Metal Gear Solid 2	Summoner	Ab 12,99 EUR
Alone in the Dark 4	Dragon Valor	Jahe Cocoon		Syphon Filter 1	Baldurs Gate:
Alundra 1	Eternal Ring	Jahe Cocoon 2	Omikron	Syphon Filter 2	Dark Alliance
Alundra 2	Evil Dead	Kaj & Dexter	Parasite Eve 2	Tekken 12 & 3	Devil May Cry
Atlantis 1a2	Evergrace	Koudelka	Res. Evil 1 & 2 & DC	Tombi 2	Don't Starve
Atlantis 3	Extermination	Legacy of Kain:	Resident Evil 3	Tomb	Gran Turismo 3
Banjo & Toole	Fear Effect 1	Dark Omen	Resident Evil 3	Raider 1-5	GTA 2
Baldurs Gate:	Fear Effect 2	Legacy of Kain:	Code Veronica X	Vagrant Story	GTA 3
Dark Alliance	Final Fantasy 6	Soul Reaver 1	Riven & Myst	Vandal Hearts	HALO
Dark Alliance 2	Final Fantasy 7	Legacy of Kain:	Saga Frontier 2	Vandal Hearts 2	Metal Gear
Diablo 1	Final Fantasy 8	Soul Reaver 2	Shadow of Memories	Wild Arms	Solid 1
Diablo 2	Final Fantasy 9	Legend of Dragoon	Shadowman	X-Files	Metal Gear
Diablo 3	Grandia	Legend of Legaia	Shadowman 2		Solid 2
Diablo 4	Grandia 2	Lord of Monor:	Shadowman 3		Silent Hill 2
Diablo 5	Grandstream Saga	Underground	Shadowman 4		Silent Hill 3
Diablo 6	Halo	Medi Evil 1&2	Silent Hill 2		Suikoden
Diablo 7					Technomage

KLEIN ANZEIGEN

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 03/02

Gewinnspiel: Metal Gear Solid 2

J. Bartelt; Jena
 Julia Becker; Kreuztal
 Alois Benz; Warthausen
 Ralf Birner; Langerwehe
 Daniel Brederick; Bad Ems
 Markus Busch; Überlingen
 Sascha Clausen; Bredstedt
 Andreas Dengschert; Arrach
 Rolf Donath; Berlin
 Johannes Erich Schutterwald
 Tim Engels; Brühl
 Peter Förner; Erlangen
 Nico Fünker; Mönkeberg
 Martin Greiner; Salching
 Andreas Gruhn Bad Windsheim
 Claus Heynem; Bochum
 Carlo Hornhok; Salzwedel
 Günther Kampff; Harburg
 Manuel Kirchhoff; Witten
 Michael Kirchfennig; München
 Timm Kittitz; Cuxhaven
 Doris Klinkenburg; Groß-Schoritz
 Tim Knebel; Berlin
 Christine Krawczyk; Halle/Saale
 Irene Krämer; Duisburg
 Tim Lapawa-Lunnebach; Köln
 Dominik Leupert; Waldmohr
 Tobias Linden; Oberhausen
 Timo Link; Lampertheim
 Ingo Meier; Nürnberg
 Sven Mittag; Dortmund
 Jonas Müller; Willau
 Stefan Müller; Baldham
 Gerrit Natter; Allenthan
 Manuel Otth; Leissigen
 Heiko Pietsch; Brandenburg
 Tobias Raible; Stuttgart
 Mike Reed; Duisburg
 Robert Reimann; Halle/Saale
 Anja Reimers; Lübeck
 Herbert Rüding; Nürnberg
 Viktor Schädlich; Saarbrücken
 Marcel Schlittig; Köln
 Martin Schmidt; Bremen
 Erwin Steinhart; Rastatt
 Michael Stemmler; Heigenbrücken
 Marian Theel; Gera
 Kevin Trinks; Trebsen
 Anh be Tuan; Sonneberg
 Bobby Vidojkovic; Ingolstadt
 Daniel Winter; Brackenheim
 Matthias Witt; Kiel
 Martin Wurzer; Treibach-Althofen
 Rami Yesil b. Acci; Hamburg
 Andrea Zurawski; Berlin

Die übrigen Gewinner wurden von Konami per Internet ermittelt und direkt benachrichtigt.

SUCHE

Suche Dragon Ball bzw. Dragon Ball Z auf PS1, Game Boy und SNES. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 06769/676618, erreichbar ab 17:30 bis 21:00 Uhr.
 Suche das Spiel Atlanta '96 für die PSone, zahle gut! Bitte melden unter 0160/4280533 SMS oder Anruf.
 Ich suche Street Fighter EX3. Ab 19 Uhr erreichbar. Tel.: 0173/9817465. PS: Zahle € 30,- für PS2.
 Suche das Spiel Risiko für PSone. Zahle € 10,-. Tel.: 0162/6878074.
 Suche PSone-Spiel Legend of Mana (US). Zahle bis € 100,-. Außerdem für SNES Seiken Denetsu 3. Tel.: 0179/3450824 (Stefan).
 Suche PSX oder PS2, GB Color o. Advance, gern mit Spielen, u. N64-Spiele (keine Sport- u. Kampfspiele). Tel.: 05621-2231.
 PS2: WWF SmackDown! 3, 007, Action Replay 2v2 jeweils € 40,- Crazy Taxi, DoA 2, The Bouncer jeweils € 30,- bis 35,-, Game Boy Advance + Mario Kart + Akku € 100,-. Tel.: 0178/4101602.

VERKAUF

Ich verkaufe PS1 + 1 Memory Card (120 MB) + 2 Controller + 6 Spiele (guter Zustand). Preis: Ca. € 125,- bis 165,- (auch einzeln erhältlich). Tel.: 0174/7016855.
 8 PS1-Spiele: u. a. 007, Driver 2, Toca WTC, Colin McRae 2, DDRaw, 3 Mem. Cards; alles sehr günstig. Tel.: 0491/3941.

PS2: Metal Gear Solid 2, Action Replay 2v2. PSX: MGS 1 + Special Missions, Final Fantasy 7, X-Ploder CD. DVD: The Green Mile. Tel.: 0160/7701676.

PS-Spiele: Driver 2, Metal Gear Solid. PS2-Spiel Extermination. Preis per Telefon: 09122/14754. Fragt nach Thomas, ab 18 Uhr.

Für PS2 Devil May Cry 40,- € GT 3 35,- € Dark Cloud 30,- € Jak & Daxter 35,- € Tausche <-> Wipeout PS1 Parasite Eve 1 (US) 40,- € FF7 (US) 25,- €. Tel.: 07621-12038.

Verk. PS1 + 2 Memory Cards + 6 Spiele und 2 X-Ploder + RGB-Kabel, 18 Demos und Komplettlösungen und Tasche 200,- €. Tel.: 01627/228308.

Verk. o. tausche PS2-Spiele. Suche PS2-Spiele, DVD. Bitte nur SMS an 0179/5499110. Preis VB, alle Spiele in Top-Zustand!

PS1: Driver 2, StarWars, Micro Maniacs, WWF SmackDown! 1+2, Tom & Jerry allein X, TH PS2 u. ca. 15 weitere Games. U. a. Spiele für PS2, N64 u. SNES. Tel.: 0170/683657.

Verk. N64 + 3 Spiele, alles sehr gut erhalten, für 65,- €. Auch bereit zum Handeln. Tel.: 05702/801444 (Sven). Verk. auch viele PC-Spiele € 15,- bis 30,-.

PS2: F1 2002 (EA) u. Pro Evolution Soccer für je 40,- €. Tel.: 02754/8385, E-Mail: hilling@freetel.de.

Red Faction, REC: V, GT 3, je 30,- €, NHL 2001, Smuggler's Run, Armored Core 2, Onimusha, TTT, Extermination, je 25,- €. Alle Preise + Versand + NN. Tel.: 0171/1611674.

Super Nintendo + 14 Spiele und 2 Controller, zusammen 120,- € oder jedes Spiel einzeln zu je 10,- €. Tel.: 0160/91671900.

PlayStation 2 mit Gamepad für 180,- € (Porto unbegriffen). Muzel Sterzig, Kastanienstr. 13, 03172 Guben.

GTA 3 + Lösungsbuch 45,- €, Soul Reaver 2 + Lösungsbuch 45,- €. Hefte: GameStar 1/2000 bis 12/2000 20,- €. Tel.: 09931/5913.

PS2-Spiel Madden NFL 2002 in gutem Zustand, Preis nach VB. Tel.: 0160/6261002. Verk.: PSone neu für 80,- € und Dino Crisis 2 für 15,- €; Resident Evil 3 für 10,- €. Tel.: 08450/909628 fragt nach Stefan.

TAUSCHE

Biete F1 2001, Monkey I. + Lösung oder MotoGP + 10,- € gegen 007 Agent ..., SplashDown, ESPN Int. Wintersports, Wipeout F oder T. Hawk 3. Tel.: 034298/30310 ab 16 Uhr. Kaufe auch billig ab.

Soul Reaver 2 mit Löbu gegen Half-Life (dt.), WRC oder WWF SmackDown! Außerdem SSX, Silpheed u. Kessen (Preis 20,- € pro Spiel). Tel.: 07973/929405.

Suche FIFA 2002, Silent Hill 2, Jak & Daxter oder DoA2! Gebe TTT oder FIFA 2001 + 20,- € pro Spiel (bei DoA2 + 10,- €). Tel.: 05223/44653, fragt nach Antoin!

Biete: Summoner, Suche: Devil May Cry. Tel.: 01757907117 (SMS).

PS2: Tausche Soul Reaver 2 gegen Baldur's Gate: Dark Alliance. Tel.: 0381/6607970 oder 0163/8869688.

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. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze, € 3,- liegen ☐ in bar / ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

☐ Verkäufe

☐ 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, Ratlooskassen oder Bust-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 Rechtschreibfehler.

* Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.

* Gewerbliche Anzeigen 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.

Sammeln wie die Profis!

ANGEBOT DVD-TRAY

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

Die **kultige DVD-Box** mit dem farbigem Titeldruck gibt es 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 PlayStation, DVD-Laufwerken und natürlich der PlayStation 2 abgespielt werden.

Coupon ausgefüllt senden an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.pzone.de

PLAYZONE IM ABO:

- **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag

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.

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

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

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:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:

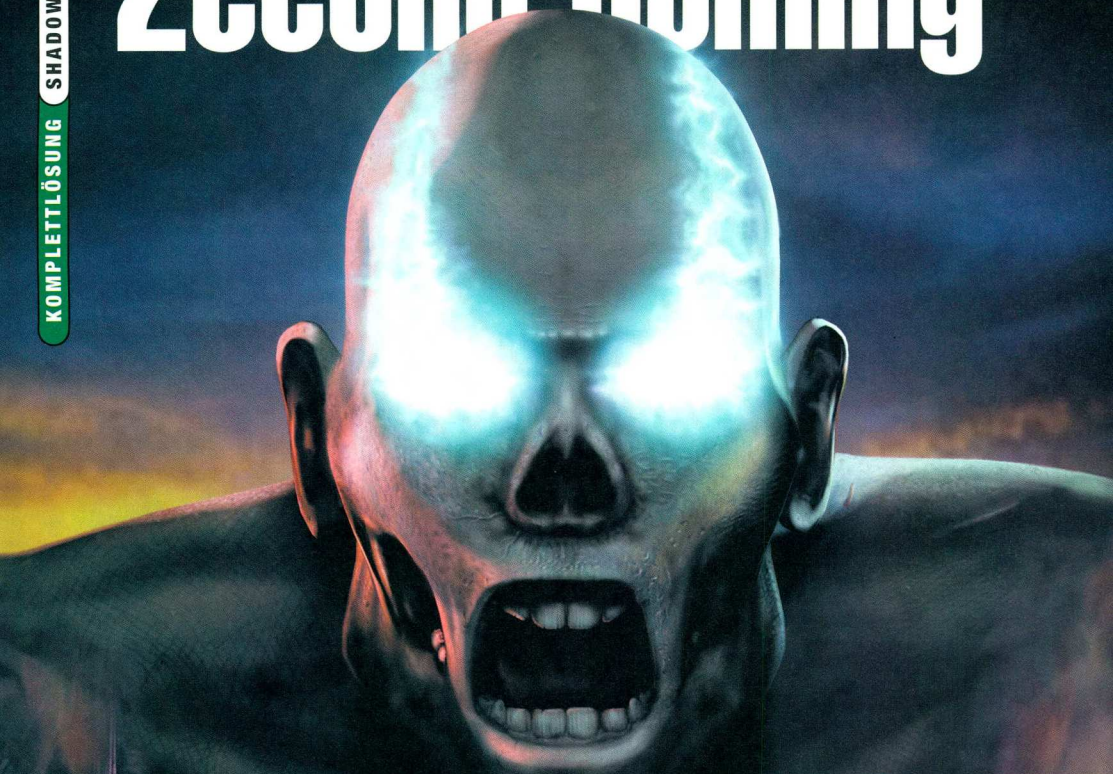
Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)



Shadow Man 2second Coming



Im zweiten Teil unserer Komplettlösung begleiten wir Sie durch die letzten beiden gigantischen Welten des Action-Adventures.

Durochna ist besiegt. Was nun?

Jetzt wird es Zeit, den redseligen Jaunty zu retten. Benutzen Sie Ihren Teddy, um sich zur Hountfort-Kirche in Louisiana zu beamen. In den Gewölben unter der Kirche stoßen Sie auf Nettie, die sich um den armen Schlangengnom kümmert. Geben Sie ihr den Nephilim-Kelch, den Sie in der Grabstätte III in Irland gefunden haben. Nachdem Jaunty geheilt wurde, öffnet er Ihnen das Tor zur Deadside.

Deadside

Womit soll ich in der Deadside beginnen?

Bahnen Sie sich Ihren Weg durch den Canyon, den Sie bereits vom Anfang des Spiels her kennen. Erledigen Sie sämtliche Zombies und holen Sie die dinosaurierähnlichen Vögel vom Himmel. Vor dem großen Knochenort auf dem Friedhof treffen Sie auf Jaunty, der Ihnen das Tor zum Bereich A öffnet. Dort eliminieren Sie zunächst sämtliche Gegner, bevor Sie über den Gang auf der rechten Seite nach oben gehen und die beiden Schalter in den Hütten betätigen. Das eiserne Tor, das

Ihnen bislang den Weg zum Blut-Brunnen versperrt hat, öffnet sich und Sie können Ihren Weg fortsetzen.

Was muss ich bei dem Blutbrunnen erledigen?

Kümmern Sie sich zuerst um die Vielzahl der fliegenden Monster und um die Biester, die im mittleren Becken ihr Unwesen treiben. Danach springen Sie in das Becken und tauchen durch den unterirdischen Gang, in dem Sie sich vor den Rotorblättern in Acht nehmen müssen. Im kleinen Raum am Ende des Tunnels sprengen Sie die brüchige Mauer hinter dem Blut-Wasserfall mit Ihrem Colle beiseite. Dahinter entdecken Sie einen Schalter, der das Gittertor hinter dem Wasserfall im Blut-Brunnen öffnet. Der dahinter liegende Gang führt Sie zu einem Schalter, den Sie betätigen müssen. Über den Aufzug gelangen Sie auf die Brücke, wo Sie nach rechts gehen und den Schalter am Ende der Brücke drücken. Jetzt gehen Sie auf die andere Seite der Brücke und betätigen den Schalter, den Sie dort vorfinden. Über den nächsten Aufzug gelangen Sie erneut in einen Gang, an dessen Ende Sie über einen weiteren Aufzug auf die Brücke gelangen. Diesmal drücken Sie zuerst den Schalter am linken Ende der Brücke und danach den am rechten Ende. Wie gewohnt gelangen Sie über einen Aufzug in einen Tunnel, an dessen Ende Sie ein Seil entdecken.

Wie geht's weiter?

Hangeln Sie sich an dem Seil entlang zur anderen Seite des Gebiets. Lassen Sie sich hier nach unten fallen und gehen Sie dann nach rechts. Dort entdecken Sie vier Seile, die an Haken befestigt sind. Ballern Sie auf die Haken, so dass sich ein Käfig senkt. Verlassen Sie das Dorf der Duppies durch den kleinen, südlichen Durchgang. Im Gebiet um die Dämonenstatue zerstören Sie die acht Haken auf der rechten Seite und die vier auf der linken. Beamen Sie sich jetzt zurück zum Eingang des Duppie-Dorfes.

Die Cadeaux

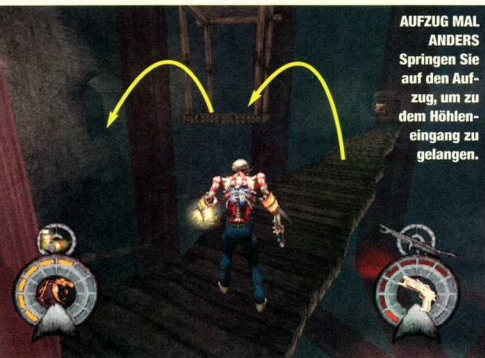
Während des Spiels entdecken Sie oft an den entlegensten Stellen rot schimmernde, kleine Gebilde, die Sie einsammeln können. In den unterirdischen Gemäuern der Kirche entdecken Sie zwei seltsame, altarähnliche Gebilde. Das erste erreichen Sie mit dem L'Inferno-Zauber und das zweite, nachdem Sie den Schalter in der Nähe des ersten gedrückt haben. Hier können Sie die gesammelten Cadeaux in mehr magische oder mehr Lebensenergie umwandeln.



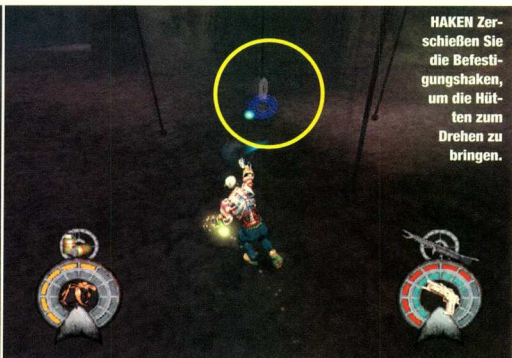
ALTAR I Mit Ihrem L'Inferno-Zauber gelangen Sie zum ersten Altar.



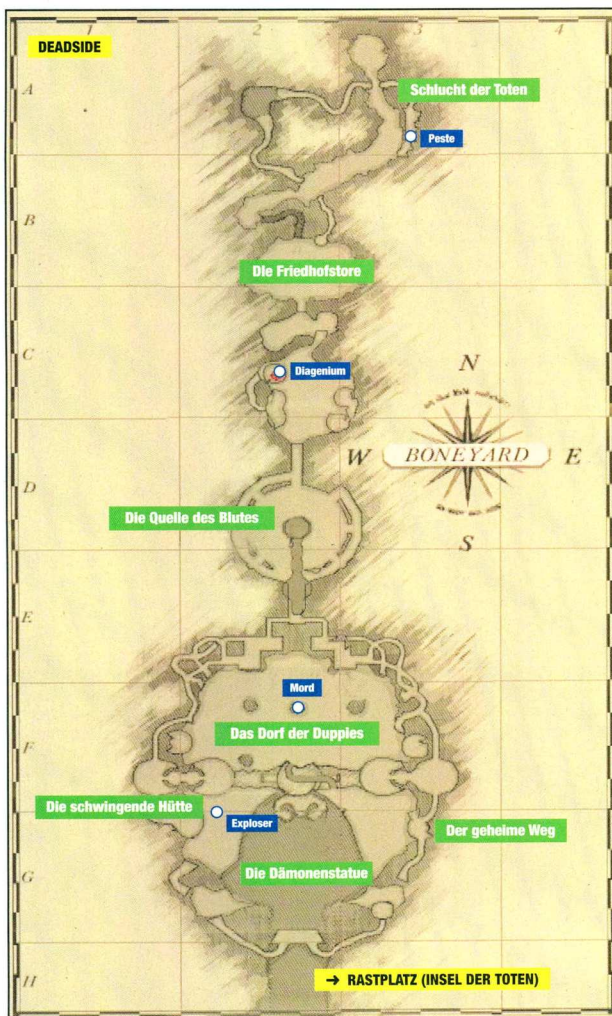
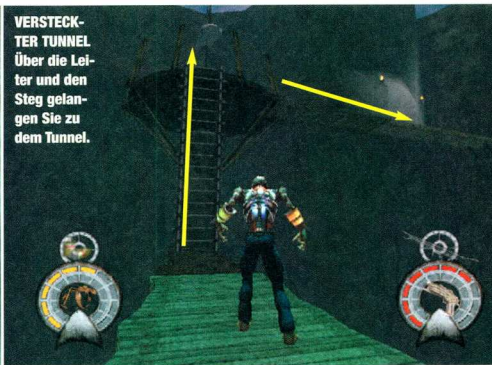
ALTAR II Am zweiten Altar erhöhen Sie Ihre Lebensenergie.



AUFZUG MAL ANDERS Springen Sie auf den Aufzug, um zu dem Höhleneingang zu gelangen.



HAKEN Zerschließen Sie die Befestigungshaken, um die Hütten zum Drehen zu bringen.



Was muss ich im Duppie-Dorf erledigen?

Gehen Sie nach rechts und so weit nach unten, bis Sie auf Höhe des Käfigs angekommen sind. Folgen Sie dem Pfad, den Sie hier entdecken, bis Sie zu einer Hütte kommen, in der Sie einen Schalter betätigen. Benutzen Sie jetzt den Teddy, um sich wieder nach oben zu beamen. Gehen Sie wieder nach rechts und benutzen die erste (am höchsten gelegene) Abzweigung. Über den sich drehenden Käfig gelangen Sie auf eine Plattform. Von dort aus gehen Sie über die Brücke zu einer Leiter und kommen wieder auf eine Plattform. Erneut steuern Sie nach rechts und springen von der Brücke aus in den Tunnel. Dort nehmen Sie die erste Abzweigung auf der rechten Seite. Ihr Weg endet in einer Duppie-Hütte. Im Bereich vor der Hütte gehen Sie weiter nach unten, um bei der nächsten Hütte einen Teddy-Punkt zu aktivieren. Jetzt springen Sie von Hütte zu Hütte und durchqueren zwei kleine Höhlen, bis Sie zu einer größeren Duppie-Behausung gelangen. Drücken Sie dort den Schalter, um die Schleuse zu öffnen.

Wo finde ich die Exposor Waffe?

Hierfür beamen Sie sich zu der schwingenden Hütte. Dort gehen Sie an den linken Rand und schauen in die Richtung der Dämonenstatue. Nehmen Sie Anlauf und springen Sie nach unten in die Hütte. Dort finden Sie den Exposor.

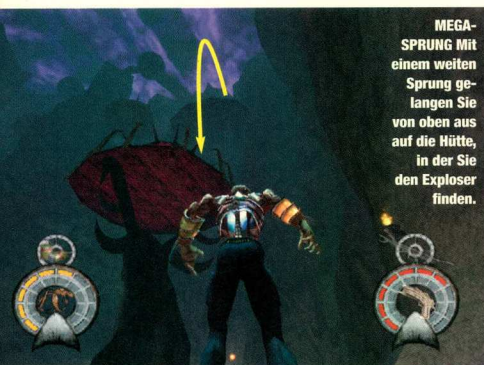
Wie gelange ich zur Insel der Toten?

Nachdem Sie die Schleuse geöffnet haben, beamen Sie sich zurück nach Gehenna. Dort suchen Sie die Gruft der Abtrünnigen IV auf, stellen sich in die Mitte des Raumes und öffnen das Tor zur Insel der Toten.

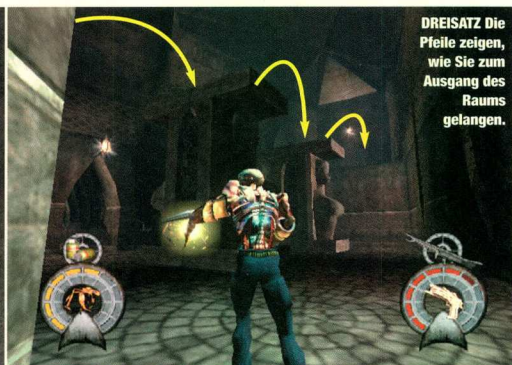
Die Insel der Toten

Wo finde ich das erste Siegel?

Erledigen Sie die Angreifer und gehen Sie durch die Tür auf der gegenüberlie-



MEGA-SPRUNG Mit einem weiten Sprung gelangen Sie von oben aus auf die Hütte, in der Sie den Explorer finden.



DREISATZ Die Pfeile zeigen, wie Sie zum Ausgang des Raums gelangen.

genden Seite. Dort betätigen Sie den Schalter und gehen nach links weiter. Erledigen Sie die Monster im Raum A vom Vorsprung aus, bevor Sie über die Leiter auf der anderen Seite des Raums weitergehen. Ignorieren Sie die Abzweigungen an den Seiten des Gangs und gehen Sie weiter, bis Sie in den Raum B kommen. Hier springen Sie nach unten, erledigen sämtliche Gegner und zerschießen das bunt schimmernde Glasgebilde an der Wand. Durch die Tür, die sich soeben geöffnet hat, gelangen Sie zum Blutbecken. Schwimmen Sie zur anderen Seite des Raums und betätigen Sie die beiden Hebel seitlich der Statue. Über die jetzt erhöhten Säulen im Raum B gelangen Sie auf den Vorsprung auf der anderen Seite des Raums. Dort nehmen Sie den linken Gang genauer unter die Lupe und sprengen die kaputten Wände mit dem Colle. Schnappen Sie sich das Siegel und legen Sie den Hebel um.



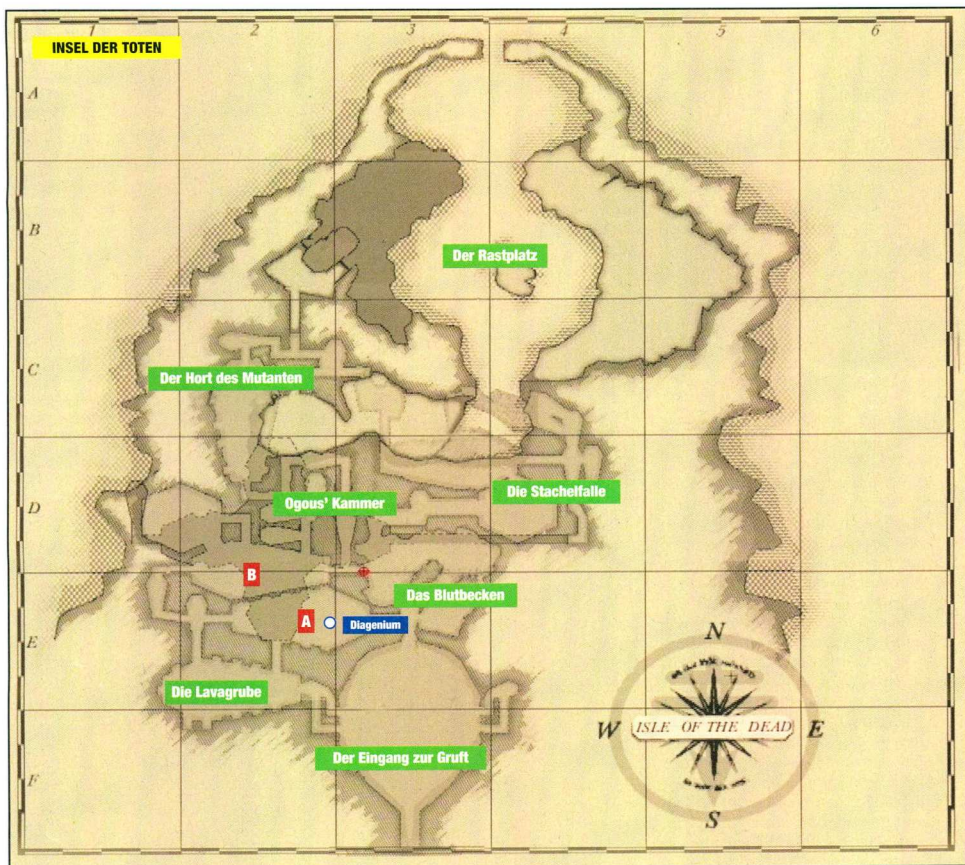
SPRENGSTELLE Jagen Sie die brüchige Wand mit Ihrem Colle in die Luft.

Was muss ich im Blutbecken erledigen?

Gehen Sie zurück in den Raum B und nehmen Sie den anderen Gang, der geradeaus verläuft. Sie gelangen zum Blutbecken, wo Sie zuerst über den kleinen Steg zu Ihrer Linken gehen und den Schalter dort drücken. Dadurch haben Sie das Tor zum eigentlichen Blutbecken geöffnet. Dort finden Sie das zweite Siegel. Jetzt öffnet sich in der Nähe des Schalters für das Tor zum Blutbecken ein weiterer Durchgang. Im Raum dahinter entdecken Sie ein weiteres Siegel. Danach gehen Sie zurück in den Eingangsbereich des Blutbeckens und sprengen die Mauer in dem Gang mit Ihrem Colle. Der Gang mündet in den Hort des Mutanten. Springen Sie nach unten, schalten Sie alle Gegner aus, die hier ihr Unwesen treiben, und schnappen Sie sich das vierte Siegel. Klettern Sie wieder nach oben und passieren Sie die sich bewegenden Blöcke. Auf der anderen Seite müssen Sie jetzt mit Ihrem Colle das Tor in der Mauer sprengen.



FEUERZAUBER Mit Ihrem L'Inferno gelangen Sie zu der linken Feuerstelle, wo Sie ein Siegel entdecken.



Wo finde ich die nächsten Siegel?

Im Gang hinter dem Tor müssen Sie stets nach oben klettern, bis Sie an die Oberfläche gelangen. Dort erledigen Sie zuerst alle Zombies, bevor Sie in dem kleinen Gebäude das Siegel an sich nehmen und den Schalter betätigen. Kehren Sie jetzt zu der Lava-Grube in der Nähe des Eingangs zur Gruft zurück. Über die gesenkten Statuen können Sie auf eine Plattform springen, die durch den Raum kreist. Auf der linken Seite entdecken Sie das fünfte Siegel. Springen Sie wieder auf die Plattform und verlassen Sie die Lava-Grube durch den Gang, den Sie nur von der Plattform aus erreichen können. Am Ende des Gangs finden Sie ein weiteres Siegel. Über den Gang links neben dem Siegel können Sie auf eine der Plattformen im Eingangsbereich der Gruft springen. Mit mehreren gut getimten Sprüngen gelangen Sie auf die Ebene über dem Tor. Legen Sie Ihren L'Inferno-Zauber an und lassen Sie sich von dem Feuer zu dem nächsten Siegel teleportieren.

Wie komme ich zur anderen Seite der Insel der Toten?

Beamten Sie sich zu der Dämonenstatue in Deadside. Rennen Sie den Holzsteg entlang und springen Sie auf das Boot. Die kleine Schiffsreise endet am zweiten Eingang zur Insel der Toten.

Was muss ich auf dem Rastplatz erledigen?

Schwimmen Sie nach rechts und erledigen Sie sämtliche Angreifer. Jetzt benutzen Sie Ihren L'Inferno-Zauber, um auf die höhere Ebene zu kommen. Springen Sie auf der anderen Seite wieder nach unten und steuern Sie auf den gigantischen Blutwasserfall zu. Waten Sie durch das Blut, bis Sie zu einer Leiter gelangen. Klettern Sie auf die nächsthöhere Ebene und eliminieren Sie die Zombies, bevor Sie die nächste Leiter nach oben nehmen. Wiederholen Sie diese Prozedur so lange, bis Sie nicht weiter nach oben klettern können. Sehen Sie sich jetzt genau um, bis Sie einen Höhleneingang ent-

decken. Folgen Sie dem Gang durch die Kümmern Sie sich zuerst um die Monster, bevor Sie sich von der rechten Seite des Vorsprungs nach unten fallen lassen. Betätigen Sie den Schalter, den Sie hier entdecken. Jetzt kehren Sie über die Stufen nach oben zurück und hangeln sich an dem Seil entlang, bis Sie auf der Brücke sind. Schnappen Sie sich das Siegel und springen Sie nach unten. Mit Ihrem Colle sprengen Sie sich den Weg frei, bis Sie in ein Gebiet mit mehreren kleinen Gängen gelangen, die alle in ein rotes Licht gehüllt sind. In den Gängen zu Ihrer Linken entdecken Sie zuerst ein weiteres Siegel

Was gibt es in der Stachelfalle zu tun?

Kümmern Sie sich zuerst um die Monster, bevor Sie sich von der rechten Seite des Vorsprungs nach unten fallen lassen. Betätigen Sie den Schalter, den Sie hier entdecken. Jetzt kehren Sie über die Stufen nach oben zurück und hangeln sich an dem Seil entlang, bis Sie auf der Brücke sind. Schnappen Sie sich das Siegel und springen Sie nach unten. Mit Ihrem Colle sprengen Sie sich den Weg frei, bis Sie in ein Gebiet mit mehreren kleinen Gängen gelangen, die alle in ein rotes Licht gehüllt sind. In den Gängen zu Ihrer Linken entdecken Sie zuerst ein weiteres Siegel



ÜBER DER LAVA-GRUBE
Die Markierungen zeigen, wo Sie zwei Siegel entdecken.



ANKUNFT Schwimmen
Sie zuerst ans Ufer, um sich dann von dem Feuer nach oben teleportieren zu lassen.

und am Ende des Ganges einen Hebel. Betätigen Sie diesen, um das Siegel in der Lava-Grube freizulegen. Beamen Sie sich mit dem Teddy dorthin und holen Sie sich das vorletzte Siegel. Danach geht's per Teddy sofort wieder zurück zur Stachelfalle. Auf der rechten Seite im Bereich der kleinen Gänge können Sie nun über eine schmale, dafür umso längere Treppe zu Ogous' Kammer hinabsteigen. Dort werden Sie bereits von dem Monster erwartet.

Wie besiege ich Ogous?

Der Kampf gegen Ogous würde kein allzu großes Problem darstellen, wenn er nicht ständig die verschiedensten Monster auf den Shadow Man hetzen würde. Bleiben Sie den gesamten Kampf über in Bewegung, damit die Angreifer Sie nicht so leicht treffen können. Kümmern Sie sich zuerst um die Bestien, bevor Sie Ihre geballte Feuerkraft auf Ogous richten. Nach wenigen Sekunden, in denen Ogous der einzige Gegner ist, hetzt der Dämon bereits wieder neue Monster auf Sie. Schalten Sie diese erneut aus und kümmern Sie sich danach gleich wieder um Ogous. Wiederholen Sie das Ganze so lange, bis Ogous zu Boden geht. Dann

ist es Zeit, das Nephilim-Schwert zu zücken und dem Dämon damit einzuhetzen. Bereits nach wenigen Treffern damit segnet Ogous das Zeitliche und hinterlässt Ihnen das letzte Siegel, das Sie benötigen, um den Kodex zu vervollständigen.

Was muss ich abschließend noch erledigen?

Beamen Sie sich in den Hauptraum von Gehenna: den Abgrund. Dort stellen Sie sich in die Mitte der riesigen, sich drehenden Scheibe und lesen aus dem Kodex vor. Die Statue vor Ihnen öffnet sich. Im Inneren entdecken Sie eine Kugel, auf die Sie am besten mit dem Nephilim-Schwert einschlagen. Nun beginnt der Hauptraum seine Gestalt zu verändern und gleicht einer großen Arena. Springen Sie nach der Zwischensequenz nach unten und bereiten Sie sich auf den Endkampf gegen Asmodeus vor.

Wie besiege ich Asmodeus?

Hoffentlich haben Sie noch genügend Munition, denn während des Kampfes gegen Asmodeus werden Sie diese gut gebrauchen können. Um den beinahe immer tödlich wirkenden Attacken der

gigantischen Bestie ausweichen zu können, sollten Sie stets in Bewegung bleiben und genügend Abstand zu dem Dämonenkönig einhalten. Ähnlich wie Ogous hetzt auch Asmodeus kleine, lästige Biester auf Sie. Rüsten Sie sich mit dem MG und dem Granatwerfer aus. Für Asmodeus' Schergen reichen die normalen Patronen, während Sie den Dämon am besten mit dem Granatwerfer angreifen. Nach wenigen Treffern zieht sich Asmodeus an die Decke der Halle zurück und schießt von dort aus auf Sie. Alles, was Sie jetzt tun können, ist, seinen Attacken auszuweichen oder sich um die kleinen Biester zu kümmern. Sobald er wieder am Boden ist, richten Sie Ihre ganze Aufmerksamkeit auf ihn und bearbeiten ihn weiter mit den stärksten Waffen, die Sie zur Verfügung haben. Nach etlichen Treffern geht Asmodeus kurz zu Boden. Greifen Sie ihn dann mit dem Nephilim-Schwert an. Beeilen Sie sich, denn die Bestie rappelt sich sehr schnell wieder auf und geht zur Offensive über. Haben Sie es geschafft, Asmodeus mit dem Schwert zu treffen, können Sie sich zurücklehnen und den Abspann des umfangreichen Action-Adventures genießen.



MAGISCHE KUGEL Schlagen Sie mit Ihrem Nephilim-Schwert auf die Kugel ein, damit sich der Raum verwandelt.



ASMODEUS Wenn sich der Endboss an der Decke festhält, laufen Sie am besten am Rand des Raums entlang, um seinen Attacken auszuweichen.

ICO

**Zahlreiche
knackige Rätsel**
warten in der ver-
wunschenen Burg
darauf, gelöst zu
werden.

Allgemeine Spielertipps:

Die Rätsel:

Wie in den meisten Adventures sollten Sie auch in *ICO* jeden Schalter und jeden Hebel betätigen. Sehen Sie sich in Ihrer Umgebung genau um. Benutzen Sie dazu den rechten Analog-Stick. Wenn Sie eine Kiste entdecken, hat diese hundertprozentig etwas mit einem Rätsel zu tun, also schieben Sie die Kiste umher, bis Sie des Rätsels Lösung finden. Mit den Bomben verhält sich das Ganze genauso: Wo eine Bombe ist, muss auch etwas zum Wegsprengen in der Nähe sein.

Umgang mit Yorda:

Lassen Sie Yorda nur dann alleine, wenn es unbedingt sein muss. Verlassen Sie

nie ein Gebiet ohne das Mädchen, denn innerhalb kürzester Zeit tauchen schwarze Dämonen auf, die Yorda in ihre Schattenwelt entführen wollen. Während des gesamten Spiels müssen Sie Yorda immer wieder gegen diese Wesen verteidigen. Sie kommen aus schwarzen Löchern gekrochen, in die sie Yorda hineinziehen wollen. Meist sind in einem Bereich mehrere Löcher. Sobald ein Dämon Yorda gefangen hat, steuert er abwechselnd eines der Löcher an. Verschenden Sie dann keine Zeit mit anderen Dämonen, sondern richten Sie Ihre gesamte Aufmerksamkeit darauf, Yorda zu befreien. Sobald Yorda in ein Loch gezogen wird, müssen Sie ihr helfen, indem Sie ihr mit dem R1-Button Ihre Hand reichen.

Das Kämpfen:

Benutzen Sie (wenn möglich) nicht den Holzstab zum Kämpfen. Mit ihm benötigen Sie etliche Treffer, um einen Dämon in seine Welt zurückzubefördern. Mit dem Schwert oder dem Streitkolben reichen bereits zwei Treffer aus, um dem Spuk ein Ende zu machen. Versuchen Sie, Ihre Gegner in eine Ecke oder gegen eine Wand zu treiben, damit diese Ihren Angriffen nicht ausweichen können. Fliegende Dämonen greifen Sie am besten an, indem Sie während eines Sprungs nach ihnen schlagen. Wenn ein Schattenwesen zu Boden geht, sollten Sie sich in seine Nähe stellen, und sobald es versucht aufzustehen, gleich wieder darauf einprügeln. Die Dämonen greifen Sie immer wieder auf dieselbe Weise an: Weichen Sie dem Schlag aus, indem Sie kurz zurückweichen, und starten Sie sofort danach einen Konterangriff. Wenn Yorda eine magische Tür öffnet, verschwinden sämtliche Dämonen in Ihrer Umgebung. Umgehen Sie lange Kampfpassagen, indem Sie versuchen,



Yorda trotz Angriffen so schnell wie möglich zu einer magischen Tür zu bringen.

Walkthrough:

Wo finde ich das Mädchen aus Icos Traum?

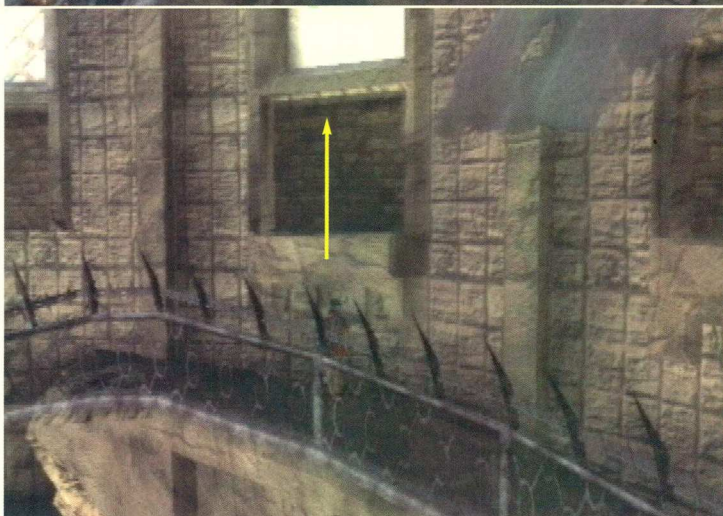
Steigen Sie über die Stufen zu Ihrer Rechten nach oben und betätigen Sie den Hebel, um eine Tür zu öffnen. Betreten Sie den Raum hinter der Tür und klettern Sie an der Kette nach oben. Auf Höhe des Vorsprungs beginnen Sie zu schwingen und springen im richtigen Moment ab. Durch das Fenster gelangen Sie in den Raum mit dem Käfig.

Wie kann ich das Mädchen befreien?

Klettern Sie über die Leiter auf der linken Seite nach oben und folgen Sie dem Verlauf der Treppe. Unterwegs hangeln Sie sich erneut an einer Kette hoch, um Ihren Weg fortsetzen zu können. Die Stelle, an der ein Stück der Treppe nach unten weggebrochen ist, überwinden Sie, indem Sie durch das Fenster nach außen steigen und den Turm durch das Fenster ganz rechts wieder betreten. Betätigen Sie jetzt den Hebel am Ende der Stufen, um den Käfig herabzulassen. Gehen Sie wieder ganz nach unten, um dort über die Leiter auf der anderen Seite bis auf den Vorsprung über dem Tor zu gelangen. Von dort aus springen Sie auf den Käfig und befreien so die verwunschene Prinzessin Yorda.

Was soll ich jetzt erledigen?

Befreien Sie Yorda zuerst aus den Fängen des Schattenwesens. Der Holzstock, den Sie ganz in Ihrer Nähe finden, wird Ihnen dabei hilfreich sein. Sollte das Wesen Yorda bereits in das schwarze Loch ziehen, müssen Sie dem Mädchen Ihre Hand reichen, indem Sie R1 drücken. Nachdem Yorda wieder in Sicherheit ist, öffnet sie das Tor. Im Bereich dahinter helfen Sie ihr, auf den Vorsprung zu gelangen, und gehen dann zusammen weiter durch die Tür. Setzen Sie sich mit Yorda auf das Sofa vor der Brücke, um Ihren Spielstand zu speichern. Danach überqueren Sie die baufällige Brücke und lassen Yorda das Tor öffnen.



DER ERSTE SCHALTER Hier erkennen Sie den Schalter, den Sie betätigen müssen, um die Tür zu öffnen.

(oberes Bild)

FRISCHE LUFT Klettern Sie auf den Fenstersims und durch das Fenster nach außen. (unteres Bild)



WEITSPRUNG MIT einem gewagten Sprung gelangen Sie auf den Käfig und befreien so die arme Yorda.



VERSTECKTER SCHALTER
Wenn Sie den Block beiseite schieben, entdecken Sie darunter einen Schalter.



Was muss ich in dem Raum hinter der Brücke machen?

Zuerst müssen Sie Yorda mit Ihrem Stock vor den angreifenden Schattenwesen beschützen. Schieben Sie danach die blaue Kiste beiseite und stellen Sie sich auf den Druckschalter, der unter der Kiste versteckt war. Über die Treppe und einen Holzsteg gelangen Sie in einen großen Saal.

Wie bringe ich Yorda zum Ausgang?

Lassen Sie sich gleich am Anfang des Geländers nach unten auf die Kisten fallen. Über die Kette gelangen Sie zu einem Schalter, der den Weg für Yorda freimacht. Bevor Sie ihn betätigen, schieben Sie die Kiste nach unten. Jetzt müssen Sie das Mädchen erneut vor den Angreifern aus dem Schattenwelt beschützen. Nach dem Kampf speichern Sie das Spiel an dem Sofa ab, bevor Sie Yorda über die Kiste auf den Vorsprung helfen.

Was gibt es außerhalb der Burg zu tun?

Steigen Sie die Stufen hinauf, bis Sie ganz oben angekommen sind. Dort werden Sie und Yorda wieder von einigen Schattenwesen belästigt. Im hinteren Bereich steigen Sie die kleine Treppe hinab und entdecken eine Leiter, die nach unten zu den Gleisen führt. Lassen Sie Yorda kurz alleine und folgen Sie den Schienen nach rechts, wo Sie eine Lore finden. Holen Sie damit Yorda ab und fahren Sie so lange weiter, bis Sie zum Ende der Schienen kommen. Helfen Sie dem Mädchen auf den Vorsprung und nehmen Sie auf dem Sofa Platz, um den Spielstand zu sichern.

Wie bringe ich Yorda auf die Plattform mit dem Sofa?

Helfen Sie Yorda, den ersten Abgrund zu überwinden. Jetzt geht es für Sie alleine weiter. Hangeln Sie sich an den Rohren entlang und betätigen Sie den Hebel auf dem Balkon dahinter. Helfen Sie der Prinzessin, auf die Kiste zu gelangen, und kehren Sie zu dem Hebel zurück.

Nachdem Sie den Hebel erneut benutzt haben, müssen Sie über die Simse auf der rechten Seite des Balkons bis ganz nach oben klettern und sich dort über die Kette nach unten abseilen. Von der Kiste aus gelangen Sie mit einem waghalsigen Hüpfen auf die Plattform daneben. Helfen Sie Yorda bei dem Sprung und nehmen Sie auf dem Sofa Platz.

Wie durchquere ich den großen Saal mit dem Kronleuchter?

Links neben dem Sofa entdecken Sie einen schmalen Gang, der in einen großen Saal mit einem Kronleuchter an der Decke führt. Über die Fenstersimse und die kleine Leiter im rechten hinteren Bereich des Saals gelangen Sie auf die Dachbalken des Gemäuers, wo der Kronleuchter befestigt ist. Mit einem Schlag auf die Kette bringen Sie das Blechungetüm zum Herabstürzen. Über die gewundene Treppe auf der Plattform vor dem Saal (beim letzten Sofa) gelangen Sie in den unteren Bereich des Saals. Schnappen Sie sich eine der Bomben und platzieren Sie den Sprengsatz bei der beschädigten Säule im Kronleuchter-Raum. Entflammen Sie Ihren Holzstock an den Überresten des Kronleuchters und zünden Sie die Bombe. Nach der Detonation können Sie mit Yorda über den herabgestürzten Steg den Ausgang aus dem Saal erreichen. Vorher müssen Sie sich allerdings noch gegen einige Angreifer zur Wehr setzen.

Was muss ich auf dem Burghof erledigen?

Rennen Sie mit Yorda an der Hand nach unten auf die rechte Seite des Burghofs. Dort kämpfen Sie gegen eine Vielzahl von Schattenwesen, die versuchen, Yorda abwechselnd in eines der beiden schwarzen Löcher zu ziehen. Rennen Sie den Monstern hinterher, wenn diese sich das Mädchen geschnappt haben, und schlagen Sie auf die nervigen Biester ein, bevor Sie Yorda zu den Löchern bringen können. Nach dem Kampf lassen Sie Yorda das magische Tor in der Mitte des Hofes öffnen und schreiten hindurch.

Wie geht's weiter?

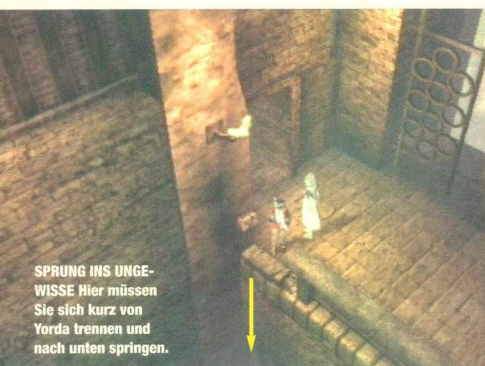
Nach der Zwischensequenz müssen Sie die Säulen in dem Gebiet vor dem Haupttor verschieben, so dass sich die Fackeln entzünden. Kehren Sie danach in den Burghof zurück und schnappen Sie sich eine der Bomben links neben der Tür zum Kronleuchter-Saal. Tragen Sie die Höllenmaschine zu dem mit Brettern verbarriadierten Durchgang auf der rechten Seite der Tür, halten Sie Ihren Stab kurz in eine der Fackeln und entzünden Sie die Bombe. Sie gelangen auf den Friedhof.

Was muss ich auf dem Friedhof machen?

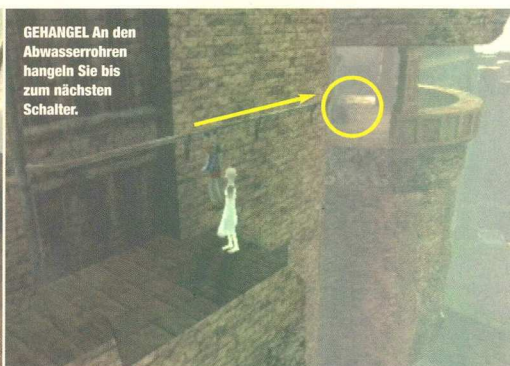
Bevor Sie die Stufen hinuntersteigen, sollten Sie das Spiel an dem Sofa speichern, da Sie im unteren Bereich des Friedhofs auf viele Gegner treffen werden. Nachdem Sie sämtliche Plagegeister eliminiert haben, schieben Sie die Kiste auf einen der beiden Druckschalter. Dirigieren Sie Yorda auf den anderen und gehen Sie durch die Tür, die sich jetzt geöffnet hat. Achten Sie darauf, dass Yorda Ihnen nicht folgt.

Wie bringe ich Yorda zu der magischen Tür?

Klettern Sie über die Kette nach oben, gehen Sie nach außen und schieben Sie die Kiste über die Kante nach unten. Betreten Sie die Halle wieder durch den Eingang auf der linken Seite und hangeln Sie sich an dem Sims entlang, bis Sie direkt unter der Leiter sind. Steigen Sie die Sprossen so weit wie möglich hinauf, um dann vom höchsten Punkt der Leiter aus rückwärts zu der Kette in der Mitte des Raumes zu springen. Verlassen Sie jetzt die Halle und knöpfen Sie sich die Schattenwesen vor, die Yorda belästigen. Nach dem Kampf schieben Sie den Block auf den zweiten Druckschalter und betreten die Halle gemeinsam mit Yorda. Schwingen Sie an der Kette, bis Sie auf die Ebene vor der magischen Tür gelangen, und helfen Sie Yorda nach oben. Fliehen Sie schnell durch die Tür, bevor die Monster Sie angreifen.



SPRUNG INS UNGEWISSE Hier müssen Sie sich kurz von Yorda trennen und nach unten springen.



GEHÄNGEL An den Abwasserrohren hängen Sie bis zum nächsten Schalter.

Was muss ich bei der Windmühle erledigen?

Lassen Sie Yorda einen Augenblick lang alleine und klettern Sie an der Windmühle nach oben. Dort angekommen, gehen Sie auf die andere Seite und springen auf einen der Flügel. Hangeln Sie bis ganz nach außen und springen Sie am höchsten Punkt nach hinten ab. Laufen Sie auf den Felsvorsprüngen entlang, bis Sie zu einem Hebel kommen, der eine kleine Zugbrücke ausfährt. Stellen Sie sich an das Ende der Brücke, rufen Sie Yorda und helfen Sie ihr, den Abgrund zu überwinden. Bevor Sie das magische Tor passieren, sollten Sie Ihren Spielstand bei dem Sofa speichern.

Wie bringe ich Yorda durch die Kanalisation?

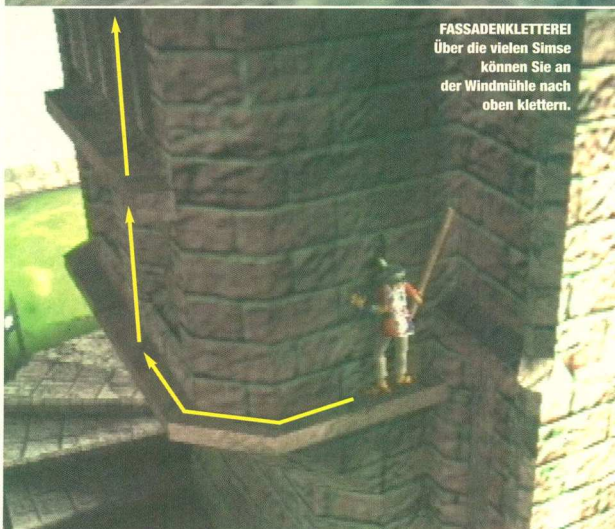
Klettern Sie an der Kette nach oben. Kaum sind Sie oben angekommen, müssen Sie wieder hinunterrutschen, um die arme Yorda vor Angreifern zu beschützen. Nachdem Sie die Monster ausgeschaltet haben, klettern Sie wieder nach oben und lassen sich durch das Loch in die Kanalisation fallen. Stellen Sie sich auf den rechten der beiden Druckschalter und rufen Sie Yorda zu sich. Platzieren Sie das Mädchen auf dem linken Schalter, damit Ico durch die Tür gehen kann. Klettern Sie in dem Becken dahinter an den Rohren nach oben und überqueren Sie das Becken mit einem gewaltigen Sprung. Gehen Sie zu der Öffnung und ziehen Sie Ihre Gefährtin durch das Loch nach oben. Öffnen Sie das magische Tor und schreiten Sie hindurch.

Wie kann ich Yorda den Weg zur nächsten Tür freimachen?

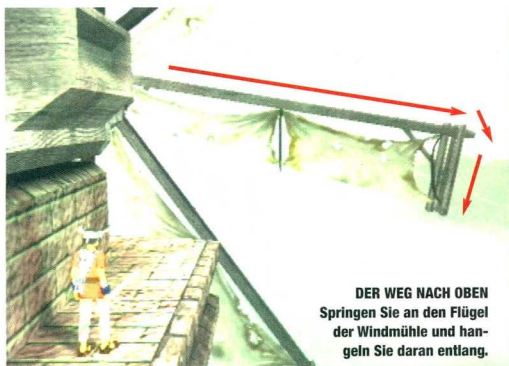
Nehmen Sie den Aufzug und gehen Sie an die Kante der oberen Ebene. Klettern Sie dort zunächst nach unten und links an der Mauer entlang. Sie gelangen schließlich auf die höher liegende Ebene, wo Sie den Block nach unten schieben müssen. Schalten Sie jetzt die Schattenwesen aus und schieben Sie den Block unter den Schalter. Klettern Sie auf den Block, betätigen Sie den Hebel und schieben Sie ihn zurück in die Ecke,



BOMBENLEGER Platzieren Sie hier die Bombe, um die Säule zum Einstürzen zu bringen.



FASSADENKLETTEREI Über die vielen Simse können Sie an der Windmühle nach oben klettern.



DER WEG NACH OBEN
Springen Sie an den Flügel
der Windmühle und hang-
len Sie daran entlang.



VERSTECKTE SIMSE Hier müssen Sie
über die vielen Simse zuerst nach
unten und dann nach links klettern.

damit Sie und Yorda nach oben klettern können. Dort machen Sie es sich erst einmal auf dem Sofa bequem, bevor Sie an der Wand entlang bis auf die andere Seite klettern. Rutschen Sie an der Kette herab, bringen Sie diese zum Schwingen und springen Sie durch das Fenster. Nachdem Sie den Hof von den Schattenwesen gesäubert haben, klettern Sie auf die Fenster und drücken die Blöcke durch die Fenster in das dahinter liegende Gebiet. Schieben Sie dort einen der Blöcke zur rechten Ecke der gegenüberliegenden Seite und setzen Sie darüber Ihren Weg fort, bis Sie zu einer Kette gelangen, die nach oben führt. Jetzt müssen Sie noch einige Stufen und eine Leiter hinaufklettern und einen kleinen Abgrund überwinden, bis Sie zu einem Hebel kommen, der Yorda zu der magischen Tür befördert. Rutschen Sie schnell an der Kette nach unten, um Yorda vor den Angreifern zu beschützen, und gehen Sie danach durch die Tür.

Die östliche Burgarena

Durchqueren Sie den anschließenden Bereich, bis Sie zu einer gigantischen Brücke kommen. Diese führt Sie zur östlichen Arena der Burg, die Sie durch das magische Tor am Eingang betreten. Klet-

tern Sie über die Sprossen nach oben und schalten Sie die Angreifer aus.

Womit soll ich in der östlichen Arena losgehen?

Gehen Sie durch den rechten unteren Durchgang und stellen Sie sich zu zweit auf die runde Plattform. Erledigen Sie sämtliche Angreifer und steigen Sie die neu entstandenen Stufen hinauf. Dort betätigen Sie den Schalter und zünden die beiden Fackeln an, die soeben zugänglich geworden sind. Gehen Sie durch das runde Tor, das Sie gerade geöffnet haben, und klettern Sie über die Leiter zu Ihrer Linken nach oben. Hier betätigen Sie den Hebel, entzünden Ihre Fackel und springen mit Yorda an der Hand nach unten. Entzünden Sie die Fackeln am nächsten runden Tor und klettern Sie gemeinsam in den Raum dahinter. Nachdem Sie sich das Schwert geschnappt haben, versperren Metallgitter Ihnen den Weg.

Wie kann ich das letzte Tor öffnen?

Klettern Sie auf die beiden kleinen Gerüste an der Seite und durchtrennen Sie die Stricke mit Ihrem Schwert. Steigen Sie die Stufen an der linken Seite des Raumes hinauf, um dort ein letztes Seil zu kapfen, wodurch der Durchgang auf der lin-

ken Seite geöffnet wird. Dahinter entdecken Sie eine Abflusssrinne, die den Weg nach oben blockiert. Klettern Sie über die Simse an der linken Wand bis ganz nach oben und folgen Sie dem Wegverlauf. Hinter der Tür mit dem Druckknopf müssen Sie einen kleinen Abgrund überwinden und die vier Seile durchschneiden, welche die Zugbrücke oben halten. Gehen Sie den Weg weiter, bis Sie zu einer weiteren Druckknopf-Tür kommen, hinter der Sie einen Schalter betätigen müssen. Kehren Sie jetzt zu Yorda zurück und führen Sie das Mädchen über die blaue Brücke. Im Raum dahinter ist eine Zauberbrücke, die Sie zu einem magischen Tor führt. Betätigen Sie hier den Schalter und fahren Sie mit dem Aufzug nach unten, wo Sie die Fackeln an dem letzten Tor anzünden. Verlassen Sie die Arena durch dieses Tor.

Was soll ich als Nächstes tun?

Beim Überqueren der Brücke müssen Sie sich mit einer Vielzahl von Gegnern auseinander setzen. Sind die Plagegeister eliminiert, müssen Sie über die Sprossen am Ende der Brücke nach oben klettern und dort den Hebel betätigen. Eilen Sie danach wieder zu Yorda und gehen Sie in die Burg zurück. Dort überqueren Sie



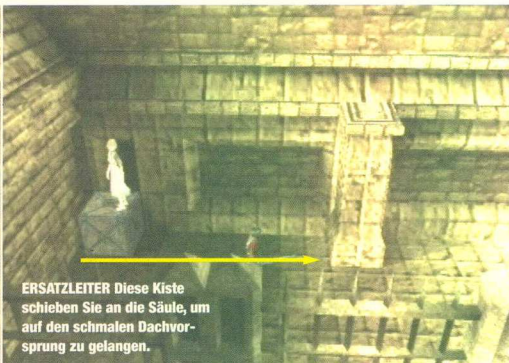
ZAUBERBRÜCKE Bahnen
Sie sich Ihren Weg über
diese Brücke. Nach nahezu
jedem Schritt erscheint ein
neues Stück Brücke.



KEIN KANALDECKEL?
Durch dieses Loch im
Bereich der Kanalisation
gelangen Sie nach unten
zu dem Kanal.



DER WEG NACH OBEN
Schieben Sie den Block in die Ecke, damit Sie den Weg oben erreichen können.



ERSATZLEITER Diese Kiste schieben Sie an die Säule, um auf den schmalen Dachvorsprung zu gelangen.

die Zugbrücke und gehen ganz nach links zu der Kiste. Schieben Sie diese zur ersten Säule und klettern Sie so auf den Vorsprung. Durchtrennen Sie das Seil und gehen Sie mit Yorda in den Kronleuchter-Saal (erstes Tor links neben der Zugbrücke). Laufen Sie über den herabgestürzten Steg und verlassen Sie den Saal durch die untere Tür in Richtung des Burghofs. Dort hängen Sie sich an dem Seil auf der linken Seite nach oben und springen durch das Fenster im zweiten Stock. Schieben Sie die Kiste in den ersten Stock und von dort aus durch das Fenster in den Hof. Helfen Sie Yorda nach oben und gehen Sie durch das magische Tor.

Was muss ich mit Yorda im Wasserfall-Gebiet alles erledigen?

Überqueren Sie die Brücke und lassen Sie Yorda bei dem Gittertor stehen. Gehen Sie zu der Leiter auf der rechten Seite und springen Sie genau vor ihr nach unten. Verlassen Sie das Gemäuer durch die offene Tür und springen Sie nach unten. Dann nehmen Sie den Aufzug und betätigen den Hebel. Klettern Sie mit Yorda über die weißen Blöcke zurück in die Burg, wo Sie hinter der Hängebrücke eine Couch entdecken. Gehen Sie wieder nach draußen und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben. Lassen Sie Yorda unten warten. Oben angekommen, klettern Sie über die Leiter weiter nach oben zu dem großen Fenster. Schwingen Sie an der Kette dahinter auf die andere Seite. Klettern Sie über die Leiter ganz nach unten und schieben Sie den Block in der Ecke auf die unterste Ebene. Helfen Sie Yorda und klettern Sie zusammen an der Leiter nach oben. Dort erklimmen Sie eine weitere Leiter und gehen durch die Tür mit dem Druckknopf.

Wie bringe ich Yorda zum Ausgang des Wasserfall-Gebietes?

Hinter der kleinen Brücke gelangen Sie in eine große Halle. Klettern Sie dort über die Leiter nach oben, hangeln Sie sich an den Rohren entlang und ziehen Sie an

dem Hebel auf dem Vorsprung. Klettern Sie jetzt wieder nach unten und stellen Sie sich auf den nach oben schnellenden Block. Mit dem richtigen Timing beim Absprung katapultiert er Sie bis nach oben zu dem Fenster, durch das Sie zu dem Mühlrad gelangen. Schieben Sie die Kiste, die Sie hier finden, in das Wasser und klettern Sie auf das Mühlrad. Von dort aus gelangen Sie zu dem Rad, das Sie gegen den Uhrzeigersinn drehen müssen, um den Kanal trockenenzulegen. Suchen Sie jetzt auf der linken Seite der Treppe nach einem Hebel, der das Tor zu der Halle öffnet. Holen Sie Yorda und gehen Sie jetzt durch den trockenen Kanal zurück in den Turm. Klettern Sie zusammen nach unten, besiegen Sie dort die Schattenwesen und helfen Sie Yorda, über die Kiste zum Ausgang zu gelangen.

Wie geht's weiter?

Folgen Sie dem Pfad hinter der magischen Tür. Überwinden Sie dabei kleinere Hindernisse wie Leitern und Abgründe. Nehmen Sie den Aufzug. Nachdem Sie auf dem Sofa gespeichert haben, gehen Sie ganz nach rechts und klettern an einem Abwasserrohr nach oben. Dort finden Sie ein Gerüst auf Schienen. Schieben Sie es ganz nach rechts und klettern Sie daran nach oben. Mit einem waghalsigen Sprung gelangen Sie auf den Balkon, wo Sie den Hebel betätigen. Dieser lässt die Zugbrücke herunter, die Sie jetzt überqueren. Vorsicht! Unterwegs werden Sie von Schattenwesen attackiert. Auf der anderen Seite angekommen, benutzen Sie den Pfad durch die Höhle. Nachdem Sie diese wieder verlassen haben, halten Sie sich rechts und betreten den Aufzug.

Wie kann ich die Zugbrücke herablassen?

Oben angekommen, helfen Sie Yorda über den Abgrund. Klettern Sie am Ende des Holzstegs nach unten und hangeln Sie sich am Seil entlang bis zu dem Gemäuer. Über die Simse gelangen Sie nach oben zu den Holztürmen. Klettern

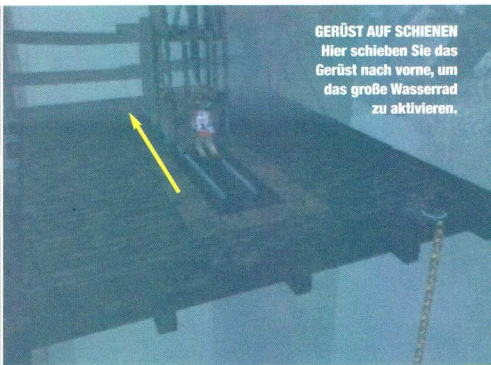
Secret

Neben dem Hebel auf der linken Seite der Treppe beim Kanal sehen Sie einen Baum. Schlagen Sie mit dem Schwert gegen den Stamm, damit eine Kugel herabfällt. Schnappen Sie sich die Kugel und gehen Sie damit durch das Tor in die Halle mit den Rohren an der Decke. Zwischen den Stufen entdecken Sie drei Steinbögen, von denen der mittlere heller als die anderen beiden ist. Drücken Sie seitlich gegen die Wand des Bogens, um durch eine Drehtür in einen Geheimraum zu gelangen. Dort stellen Sie sich mit Yorda auf die Plattform. Nach der Sequenz müssen Sie versuchen, die Steinkugel in den steinernen Behälter zu werfen. Als Belohnung für diese kleine Basketball-Einlage bekommen Sie eine neue Waffe: einen Streitkolben. Kleiner Tipp: Legen Sie die Kugel auf das Viereck oben auf der Treppe. Betätigen Sie erst danach den Schalter. Jetzt sollte der „Korb“ mitsamt Ball nach oben fahren.





SCHWIMMENDE KISTE
Platzieren Sie die Kiste genau unter der Kette, um nach oben klettern zu können.



GERÜST AUF SCHIENEN
Hier schieben Sie das Gerüst nach vorne, um das große Wasserrad zu aktivieren.

Sie über die kaputte Leiter nach unten, um auf den ersten Turm zu gelangen. Dort klettern Sie über die Holzplanken bis zur Spitze des Turmes und seilen sich über die Kette ab. Richten Sie Ihren Blick Richtung Zugbrücke und beginnen Sie zu schwingen. Sobald Sie genügend Schwung haben, springen Sie gegen die Zugbrücke und rufen Ihre Freundin zu sich.

Wie bringe ich Yorda zum Ausgang?

Folgen Sie den Holzstegen, bis Sie in einen Raum kommen, in dem Sie mehrere Bomben und zwei Holzstäbe entdecken. Schnappen Sie sich einen Stock sowie eine Bombe und gehen Sie zu der Plattform mit der Fackel vor dem Raum. Entzünden Sie den Stab an der Fackel, zünden Sie die Bombe und werfen Sie den Sprengsatz auf den Wasserturm. Nach der Explosion schnappen Sie sich zuerst Ihren Streitkolben oder Ihr Schwert, bevor Sie die soeben entstandene Brücke überqueren. Klettern Sie über die Kette nach oben zu den Holzstegen und schieben Sie die Kiste über die Kante. Über die Kiste erreichen Sie einen Hebel, der eine Kette erscheinen lässt. Schwingen Sie an der Kette, bis Sie den großen

Drehschalter erreichen. Benutzen Sie ihn, damit eine Kiste erscheint, über die Yorda zu der magischen Tür gelangt.

Was muss ich in der westlichen Arena tun?

Sie gelangen erneut zu einer gigantischen Brücke, die zu der westlichen Arena der Burg führt. Betreten Sie das Gemäuer und Sie werden schnell feststellen, dass hier alles wie in der östlichen Arena ist, nur spiegelverkehrt. Steigen Sie zuerst die Stufen auf der linken Seite hinauf und kappen Sie das Seil. Durch den freigelegten Gang kommen Sie zu einem Sofa, auf dem Sie kurz Platz nehmen sollten, bevor Sie den Hebel auf der Plattform rechts daneben aktivieren. Indem sich unsere beiden Helden auf den Schalter stellen, fahren sie wie in der östlichen Arena eine Treppe aus, über die sie zu einem weiteren Schalter gelangen. Nachdem Sie diesen betätigen und die Fackeln angezündet haben, müssen Sie Yorda vor angreifenden Geistern beschützen. Danach gehen Sie nach außen, wo Sie den Reflektor 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn drehen müssen. Über die Leiter klettern Sie nach oben weiter. Lassen Sie Yorda kurz alleine, um über die Kette weiter nach oben zu klettern, wo Sie die vier Seile der Zug-

brücke kappen und den Hebel am Ende des Ganges betätigen müssen. Danach überqueren Sie die Zugbrücke und schnappen sich eine Bombe, mit der Sie die Bretter bei dem Durchgang wegsprennen.

Wie öffne ich die letzten beiden Tore der westlichen Arena?

Nehmen Sie Yorda bei der Hand und gehen Sie mit ihr zurück zum Eingangsbereich der Arena. Danach kappen Sie das Seil am Ende der linken Treppe und gehen durch den Gang. Über den trockenen Kanal gelangen Sie zur Zugbrücke und dahinter zu einer Zauberbrücke. Hinter der magischen Tür bewegen Sie den Hebel und nehmen gemeinsam den Aufzug nach unten. Schnappen Sie sich den Holzstab und fahren Sie mit dem Lift wieder nach oben, um den Stab anzuzünden. Eilen Sie wieder herab, um die Fackeln bei den Toren zu entflammen. Verlassen Sie die westliche Arena und überqueren Sie die Brücke.

Wie gelange ich zum Haupttor?

Am Ende der Brücke müssen Sie über die Leiter nach oben klettern und dort den Schalter betätigen. Nehmen Sie Yorda

Der finale Kampf gegen Yordas Mutter

Nach der Zwischensequenz müssen Sie sich schleunigst Ihr Schwert schnappen, damit Sie gegen die Angriffe der Dämonin geschützt sind. Stellen Sie sich dann direkt vor Yordas Mutter und schlagen Sie auf ihren Schutzschild ein. Ihr Schwert fliegt in hohem Bogen durch den Raum und Sie haben keinen Schutz mehr. Warten Sie deshalb erst einen Angriff von ihr ab, bevor Sie zur Offensive übergehen. Während Sie das Schwert suchen, können Sie Zuflucht hinter den beiden Statuen finden. Wieder mit dem Schwert ausgestattet, greifen Sie die Königin erneut an. Wiederholen Sie diese Prozedur fünf Mal. Damit Ihnen die Suche nach dem Schwert leichter fällt, gehen wir kurz darauf ein, wo Sie das Schwert nach den einzelnen Angriffen finden.



NACH DEM 1. ANGRIFF:

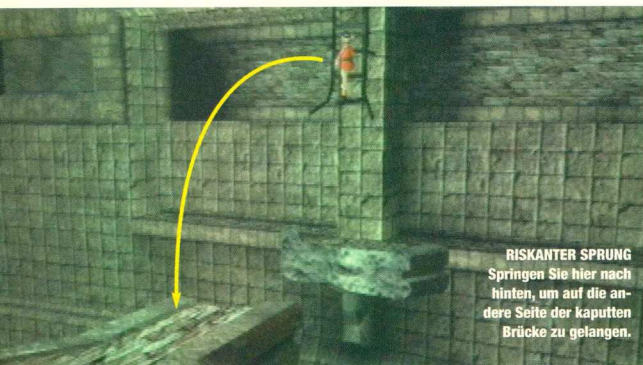


Auf den Stufen rechts entdecken Sie das Schwert nach dem ersten Angriff.

NACH DEM 2. ANGRIFF:



Links hinter der linken Statue werden Sie nach dem zweiten Angriff fündig.



mit zu dem Schalter, damit sie nicht von Schattenwesen angegriffen wird, während sie auf Ico wartet. Danach überqueren Sie die Zugbrücke und gehen durch den Kronleuchter-Saal nach unten auf den Burghof. Hier steuern Sie auf das Haupttor zu, wo Sie unbedingt das Spiel auf dem Sofa speichern sollten. Lassen Sie Yorda das Haupttor öffnen und laufen Sie gemeinsam über die Brücke.

Wie komme ich zur Burg zurück?

Springen Sie von einem Käfig auf den nächsten, bis Sie auf den großen Felsvorsprung gelangen. Wenn Sie dem Flussverlauf folgen, kommen Sie zu einer Plattform, auf der Sie einen Hebel und eine Kiste finden. Betätigen Sie den Hebel und schieben Sie die Kiste ins Wasser. Springen Sie hinterher und ziehen Sie die Kiste unter die Leiter. So können Sie über die Leiter nach oben klettern und dort einen weiteren Hebel betätigen, der das große Gittertor öffnet. Schwimmen Sie mit der Kiste durch das Tor und platzieren Sie die Kiste genau unter der Kette. Auf der Plattform müssen Sie den Wagen auf den Schienen nach hinten schieben, bevor Sie wieder ins Wasser springen und zu dem großen Rad schwimmen.

Wie meistere ich den Wasserräder-Abschnitt?

Klettern Sie auf das große Rad, balancieren Sie über das dicke Rohr und hängen Sie um das siloähnliche Gebilde. Klettern Sie an dem vertikal verlaufenden Rohr bis ganz nach oben und springen Sie nach hinten ab, so dass Sie das untere Ende der Kette zu fassen bekommen. Schwingen Sie zu der nächsten Kette und von dort aus auf die hölzerne Plattform. Über das Wasserrad geht's nun weiter nach oben. Sie kommen zu sich drehenden Plattformen und zu einer Walze. Mit einem guten Timing sollte es kein Problem sein, diese Hindernisse zu überwinden.

Wie gelange ich in das Innere der Burg?

Gehen Sie durch die Höhle und laufen Sie den schmalen Pfad entlang. Nachdem Sie über mehrere Abgründe gesprungen sind und sich an Felswänden entlang gehandelt haben, erreichen Sie zwei dicke Rohre, die in eine Höhle führen. Am Ende der Rohre klettern Sie an der Kette nach unten und springen auf den Turm in der Mitte des Raumes. Gehen Sie über die Brücke zu Ihrer Rechten und biegen Sie danach links ab. Springen Sie über den Abgrund und klet-

tern Sie auf die Brücke, die zur Mitte des Raumes führt. Schieben Sie den Wagen nach außen, begeben Sie sich unter die Brücke. Von dort aus springen Sie gegen die Kette. Rutschen Sie bis zum unteren Ende der Kette und schwingen Sie, bis Sie den Vorsprung auf der äußeren Mauer erreichen. Gehen Sie nun nach links und überwinden Sie die beiden Abgründe. Klettern Sie die kaputte Leiter so weit wie möglich hinunter und springen Sie nach hinten weg. Über die Leiter zu Ihrer Rechten gelangen Sie nach ganz unten.

Wie kann ich den Turm betreten?

Erinnern Sie sich an den Vorspann? Durch das Tor unten am Turm wurde Ico in sein Gefängnis gebracht. Das magische Tor wurde von einem der Soldaten mit einem magischen Schwert geöffnet, das in der Nähe des Bootsanlegeplatzes war. Gehen Sie also durch die Tür in der Außenmauer und durchsuchen Sie den Bereich dahinter. Am Ende des Weges auf der linken Seite entdecken Sie das Schwert. Kehren Sie zum Turm zurück und öffnen Sie die magische Tür. Im Turm nehmen Sie den Aufzug nach oben.

Was muss ich in der Grabkammer erledigen?

Über die Stufen gelangen Sie in die große Grabkammer, in der Ico eingesperrt werden sollte. Im hinteren Teil des Raumes entdecken Sie Yorda, die von etlichen Schattendämonen bewacht wird. Erledigen Sie die Ungeheuer mit Ihrer neuen Waffe. Danach kommen Sie in den Thronsaal, wo Yordas böse Mutter Sie bereits erwartet.

Was muss ich nach dem Endkampf noch erledigen?

Ico kommt in einem kleinen Boot am Strand wieder zu Bewusstsein. Laufen Sie nach links und dann immer den Sandstrand entlang. Nach einem längeren Marsch macht Ico eine Entdeckung am Strand. Was für eine Entdeckung das ist, müssen Sie schon selbst herausfinden.

NACH DEM 3. ANGRIFF:



Auf der linken Seite der Stufen entdecken Sie das Schwert nach dem dritten Angriff.

NACH DEM 4. ANGRIFF:



Nach dem vierten Angriff steckt das Schwert links in der Wand neben den Stufen.

NACH DEM 5. ANGRIFF:



Weit hinter der rechten Statue entdecken Sie das Schwert nach dem fünften Angriff.

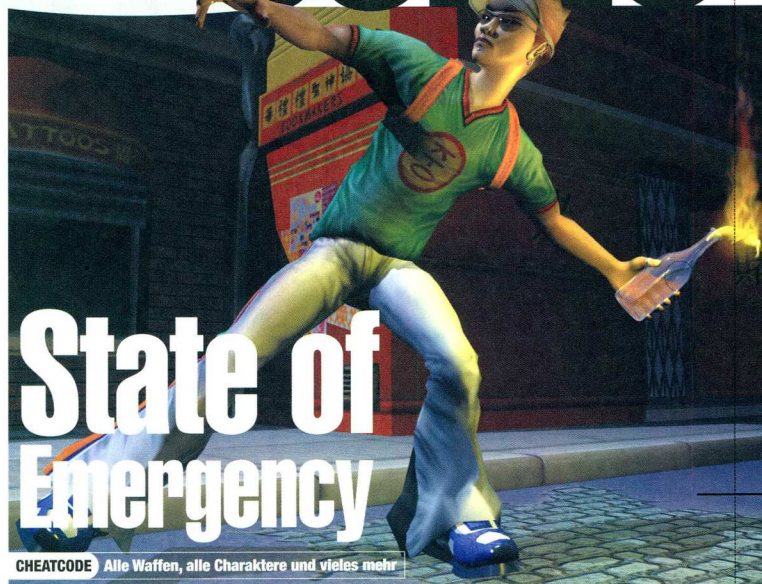
CHEATS & CODES



WOLFGANG FISCHER
30, Redakteur

Ganz schön
sexy, diese
Piratin!

Highlight in
diesem Monat
sind die
Cheats zu EAs
aufreizendem
Freibeuter-
Adventure.



CHEATCODE Alle Waffen, alle Charaktere und vieles mehr

Mag sein, dass Take 2s Aufruhr-Simulation nicht gerade das anspruchsvollste Spiel der letzten Zeit war, ganz witzig ist es aber allemal. Mit dieser wahren Cheat-Flut macht das Comic-Gemetzel sogar noch mehr Spaß. Die Eingabe sämtlicher Schummeltricks erfolgt im laufenden Spiel und wird bei Gelingen mit einer Textmeldung bestätigt.

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 Puzzeln, fieseln Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Cheatcode	Tastenkombination
Unendlich Munition	L1, L2, R1, R2 und ▲
Unendlich Zeit	L1, L2, R1, R2 und ●
Unendlich Gesundheit	L1, L2, R1, R2 und ✕
Gegner durch Schläge köpfen	L1, L2, R1, R2 und ■
Große Charaktere	R1, R2, L1, L2 und ▲
Normalgroße Charaktere	R1, R2, L1, L2 und ●
Winzige Charaktere	R1, R2, L1, L2 und ✕
Gegner ohne Waffen	R1, R2, L1, L2 und ■
Jede Menge Plünderer	R1, L1, R2, L2 und ▲
Minigun	←, →, ↓, R1 und ▲
Flammenwerfer	←, →, ↓, R1 und ●
Raketenwerfer	←, →, ↓, R1 und ✕
Granatenwerfer	←, →, ↓, R1 und ■
Ak 47	←, →, ↓, R2 und ▲
M16	←, →, ↓, R2 und ●
Molotow-Cocktail	←, →, ↓, R2 und ✕
Granate	←, →, ↓, R2 und ■
Pistole	←, →, ↓, L1 und ▲
Tazer	←, →, ↓, L1 und ●
Pfefferspray	←, →, ↓, L1 und ✕
Schrotflinte	←, →, ↓, L1 und ■
Spanky freischalten	→, →, →, → und ▲
Freak freischalten	→, →, →, → und ●
Bull freischalten	→, →, →, → und ✕
Level überspringen	←, ←, ←, ← und ▲



Lego Racers 2

CHEATCODE Machen Sie die Pisten auf dem Roten Planeten unsicher!

Die rasenden Lego-Männchen haben jetzt auch die PS2 erreicht. Auf einer Vielzahl von Strecken rasen die Plastikfiguren wacker über Bauklötzchen-kurse. Wer seine Runden auch mal mit einem Marsianer auf einem außerirdischen Kurs drehen will, für den sind diese beiden Cheats genau das Richtige. Die Eingabe erfolgt im Hauptmenü und wird durch ein akustisches Signal bestätigt.



MARS MACHT MOBIL. Mit den Cheats können Sie auch als Lego-Alien mit passendem Schiff durch die Gegend rasen.

Cheatcode

Als Marsianer spielen
Mars-Strecken freischalten

Tastenkombination

→, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑ und ↑
←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ← und →

GTC Africa

CHEATCODE Erleben Sie unbegrenzten Rallye-Spaß!

Das durchaus ordentliche Rallye-Spiel von Rage hat ein riesiges Problem: Es ist für Gelegenheitsfahrer viel zu schwer! Glücklicherweise haben die Programmierer daran gedacht, einen Master-Cheat ins Spiel einzubauen, der den Frustfaktor nachhaltig senkt. Die etwas komplizierte Eingabe erfolgt im Hauptmenü des Spiels. Um also alles freizuschalten, führen Sie nacheinander folgende Schritte durch:

- Halten Sie L1 und R2 gleichzeitig gedrückt und lassen Sie die Tasten dann wieder los.
- Halten Sie L2 und R1 gleichzeitig gedrückt und lassen Sie die Tasten dann wieder los.
- Drücken Sie schnell links, rechts und dann noch die Start-Taste. Ein akustisches Signal bestätigt die richtige Eingabe.



MIT VOLLGAS INS RALLYE-VERGNÜGEN Mit dem Master-Cheat schalten Sie auch alle Autos frei.

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden:

Titel	Ausgabe
4x4 Evolution	06/2001
Airblade	05/2002
Arctic Thunder	12/2001
Army Men: Blade's Revenge	09/2001
Army Men: Sarge's Heroes 2	06/2001
ATV Offroad	06/2001, 10/2001
Bladur's Gate: Dark Alliance	04/2002
Batman Vengeance	01/2002
CART Fury	10/2001, 12/2001
City Crisis	12/2001
Crazy Taxi	08/2001
Dave Mirra Freestyle BMX 2	11/2001
Dark Summit	04/2002
Drakan: The Ancients' Gates	04/2002
Driven	05/2002
Dropship	04/2002
Dynasty Warriors 3	12/2001
ESPN NBA 2Night	12/2001
ESPN X Games Skateboarding	02/2002
Evil Twin	03/2002
Gauntlet: Dark Legacy	07/2001
Giants: Citizen Kabuto	03/2002
GoDai: Elemental Force	04/2002
Gran Turismo 3	10/2001, 11/2001
GTA III	02/2002, 03/2002, 05/2002
GTC Africa	05/2002
Guilty Gear X	01/2002
Half-Life (dt.)	01/2002
J. McGrath Supercross World	04/2002
Jonny Mosley	05/2002
Kinetica	02/2002
Klonoa 2	10/2001
Legends of Wrestling	04/2002
Lego Racers	05/2002
Le Mans 24 Stunden	11/2001
Lotus Challenge	01/2002
MDK 2	06/2001, 01/2002
NASCAR Heat 2002	11/2001
NBA Street	09/10/2001, 03/2002
NFL Blitz 2002	05/2002
NHL Hitz 2002	12/2001
Operation Winback	07/2001
Paris-Dakar Rally	12/2001
Pirates: Black Kat	05/2002
Portal Runner	03/2002
Project Eden	03/2002
RC Revenge Pro	06/2001
Red Faction	11/2001
Rumble Racing	07/2001
Samurai	05/2002
Silent Scope 2	02/2002
Silpheed	08/2001
Smuggler's Run 2	02/2002
Soul Reaver 2	02/2002
SplashDown	04/2002, 05/2002
Spy Hunter	02/2002, 04/2002
SSX Tricky	04/2002
Star Trek Voyager: Elite Force	03/2002
Star Wars: Bombad Racing	08/2001
State of Emergency	05/2002
Sunny Garcia Surfing	03/2002
Theme Park World	09/2001
The Simpsons RR	03/2002, 04/2002
Time Crisis 2	02/2002
Tokyo Extr. Racer	09/2001, 10/2001
Tony Hawk 3	02/2002, 03/2002
Top Gear Dare Devil	06/2001
Triple Play Baseball	08/2001
Twisted Metal: Black	09/2001, 11/2001
Unreal Tournament	07/2001
Wacky Races	10/2001
WDL War Jetz	09/2001, 10/2001
Winning Eleven 5	07/2001
WipEout Fusion	04/2002
World Rally Championship	03/2002
XG3: Extreme-G Racing	11/2001
X-Squad	06/2001
Zone of the Enders	07/2001

Pirates: The Legend of Black Kat

CHEATCODE Piratin Katarina: Mit schwarzen Strapsen unter schwarzer Flagge



Wer hätte gedacht, dass es für das Piraten-Adventure von Electronic Arts eine derartige Fülle von versteckten Extras geben wird? Und dazu noch so reizvolle! Sie dürfen die Titelheldin nicht nur in acht interessante neue Outfits stecken, sondern auch noch jede Menge Cheats freischalten, um das Spiel deutlich einfacher zu gestalten. Die spielrelevanten Schummeltricks werden allesamt im laufenden Spiel eingegeben. Halten Sie bei der Eingabe die beiden R-Tasten gedrückt.

Cheatcode

Unbesiegbare für Katarina

Unbesiegbare für die Wind Dancer

Unendlich viele Gegenstände

(jeder Gegenstand muss vorher einmal gefunden werden)

Unendlicher Wind-Boost

Alle Schatzkisten zeigen

Alle vergrabenen Schatzkisten auf der Captain's-Log-Karte zeigen

Alle Schlüssel zu Schatzkisten

Wind-Dancer-Upgrade der Galleone

Ein neues Schwert für Katarina

Mehr Gold

Lustige Sprachausgabe

Musik aus SSX

Kopf von Kane aus *Command & Conquer* für Giftstatus-Anzeige

Tastenkombination

✕, ●, L3, ▲, R3, Select, R3, L1, L2 und ■
Select, ▲, L1, ✕, R3, L2, ■, R3, ● und L3
▲, L1, Select, L2, R3, L3, ■, ✕, R3 und ●

Select, L1, R3, ■, L3, ●, L2, ▲, ✕ und L3
R3, ✕, ▲, L3, ●, L1, Select, L3, ■, und L2
●, ✕, ■, ▲, L1, Select, L3, L2, L3 und R3
●, Select, ✕, ■, R3, L1, L3, L2, ▲ und L3
L2, ▲, R3, L3, ✕, ■, R3, Select, L1 und ●
R3, Select, L2, L3, ■, ✕, L1, Kreis, L3 und ▲
▲, R3, L1, ■, ✕, R3, Select, L3, ● und L2
R3, ●, Select, ✕, R3, ▲, L1, ■, L2 und L3
L1, ✕, ▲, L2, ■, ●, L3, Select, R3 und L3
▲, L2, L1, ■, L3, ✕, L3, ●, R3 und Select

Etwas komplizierter ist die Code-Eingabe, um die verschiedenen Kostüme freizuschalten. Sie benötigen zuerst einen zweiten Controller, und sofern Sie kein absoluter Fingerakrobat sind, einen Freund, der den zweiten Controller bedient. Um die Eingabemaske auf den Schirm zu zaubern, müssen nun auf Controller 1 folgende Tasten gleichzeitig gedrückt und gehalten werden: L1, L2, ↑, Select und L3. Gleichzeitig muss auf Controller 2 diese Tastenkombination gedrückt und gehalten werden: R1, R2, ▲, Start und R3. Auf der jetzt erscheinenden Maske erzeugen die folgenden Code-Nummern witzige Kostüme für Katarina. Starten Sie einfach ein neues Spiel oder laden Sie ein altes, um das entsprechende Outfit zu sehen. Um Katarina wieder zu Originalklamotten zu verhelfen, geben Sie die Nummer 0000:0000 ein.

0000:0010



0000:0101



0000:1001



0000:0011



0000:0110



0000:1010



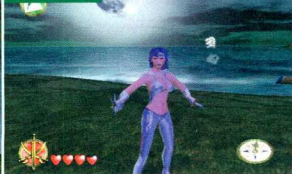
0000:0100



0000:0111



0000:1011



NFL Blitz 20-02 (US)

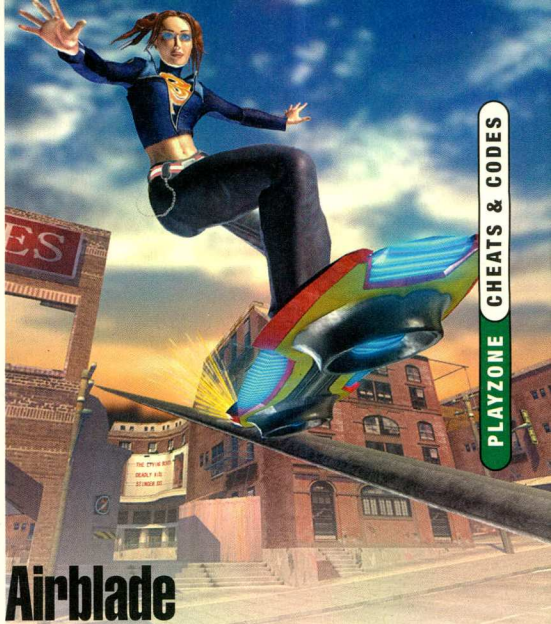
CHEATCODE Football-Game mit vielen versteckten Extras!

Die Cheat-Eingabe durch Symbole auf dem Versus-Bildschirm hat bei actionlastigen Midway-Sportspielen ja schon fast Tradition. Auch der neue Football-Titel macht da keine Ausnahme. Nach Eingabe des Codes über die L2-, R2- und X-Taste (für die 1., 2. und 3. Position) muss noch die jeweilige Richtungstaste gedrückt werden.

Cheatcode	Tastenkombination
Zusätzliche Zeit nach dem Spielzug	X und ←
Keine CPU-Unterstützung	R2, X, X und ↓
Größerer Ausschnitt des Spielfelds	R2, R2, X und →
Große Füße	R2, R2, X, X, X, X und ←
Große Schultern	R2, R2, X, X, X, X und →
Chimp-Modus	R2, R2, X, X, X und ↑
Classic NFL Blitz Ball	R2, R2, R2 und ←
Chromball	R2, R2, R2 und →
Hoher Laufgeschwindigkeit	R2, R2, R2, X, X und ←
Indianermannschaft	R2, R2, R2, R2, X, X und ←
Super Blitzang	R2, R2, R2, R2, X, X und ↑
Turniermodus im Zweispieler-Team-Spiel	L2, R2, X und ↓
Super Field Goals	L2, R2, R2, X, X und ←
Bestes Football-Wetter	L2, R2, R2, X, X und →
Comboy-Mannschaft	L2, R2, R2, R2, X, X und ←
Keine Punts erlaubt	L2, R2, R2, R2, X, X und ↑
Ballträger hat riesigen Kopf	L2, R2, R2, R2, X, X und ←
Ballträger hat großen Kopf	L2, L2 und →
Team hat große Köpfe	L2, L2, X, X und →
Keine First Downs	L2, L2, R2 und ↑
Keine Spielfeldbegrenzung	L2, L2, R2, X und ←
Weitere Code-Eingaben ermöglichen	L2, L2, R2, X und →
Spieler ist immer Quarterback	L2, L2, R2, R2, X und ←
Spieler ist immer Receiver	L2, L2, R2, R2, X und →
Bodennebel	L2, L2, R2, R2, X und ↓
Schnelle Pässe	L2, L2, R2, R2, R2, X und ←
Midway-Team	L2, L2, R2, R2, R2, R2, X und →
Rollos Team	L2, L2, R2, R2, R2, R2, X und ↑
Bilders Team	L2, L2, L2, R2 und ↑
Intelligente CPU-Mannschaftskameraden	L2, L2, L2, R2, X, X und ↓
Gewählter Receiver wird nicht angezeigt	L2, L2, L2, R2, R2, X und ↓
NoTfite-Modus	L2, L2, L2, R2, R2, X, X und ↑
Zusätzliche Offensiv-Spielzüge	L2, L2, L2, R2, R2, R2, X und ↓
Neo-Tokyo-Team	L2, L2, L2, R2, R2, R2, X, X und ↓
Mehr Fumbles	L2, L2, L2, R2, R2, R2, X, X und ↑
Showtime-Modus	L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, X und →
Keine Interceptions	L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, X, X und ↑
Crunch-Mode-Team	L2, L2, L2, L2, X, X und →
Power-up für die Offensive	L2, L2, L2, L2, R2, X, X und ↑
Unbegrenzter Turbo	L2, L2, L2, L2, R2, X, X und ↓
Power-up für die Defensive	L2, L2, L2, L2, R2, R2, X und ↓
Brew Dawgs Team	L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, X und ↑
Gamers Team	L2, L2, L2, L2, L2, X und ↑
Power-up für Linemen	L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, X und ↑
Keine zufälligen Fumbles	L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, X, X und ↓
Armageddon Team	L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, X und →
Keine Replays	L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, X, X und →
Schneetreiben	L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, X, X und ←
Regenschauer	L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2, X, X und →



FLUGTACKLE Der Wide Receiver lässt sich durch diesen Angriff von hinten kaum beirren. Das First Down ist gerettet!



Airblade

KURZTIPP Schalten Sie die versteckten Charaktere frei!

Sonys Hoverboard-Spaß ist voller Extras, die erst erspielt werden müssen. Damit Sie genau wissen, was zu tun ist, haben wir eine kurze Liste zusammengestellt. Viel Spaß beim Freispielen!

J.J. Sawyer

Meistern Sie das Spiel mit einer „S“-Wertung in allen Levels.

Naomi

Meistern Sie das Spiel mit einer „B“-Wertung in allen Levels.

Oscar

Meistern Sie das Spiel mit einer „A“-Wertung in allen Levels.

The Insider

Meistern Sie den Storage-Level des Spiels mit einer „B“-Wertung.

Stunt Attack Modus

Meistern Sie den Story-Modus des Spiels.

Zusätzliches Kostüm für Ethan

Meistern Sie den Stunt-Attack-Modus mit diesem Charakter.

Zusätzliches Kostüm für Kat

Meistern Sie den Score-Attack-Modus mit Highscores in jedem Level.

Jonny Moseley Mad Trix (US)

CHEATCODE Mit dem Master-Cheat in null Komma nix ins Ziel!

Der Winter ist fast vorbei und Sie können sich trotzdem nicht von Ihren heiß geliebten Skiern trennen? Kein Problem: Alles, was Sie für heiße Abfahrtsrennen brauchen, ist eine PS2 und das US-Importspiel *Jonny Moseley Mad Trix*. Für ein absolut stressfreies Spielerlebnis brauchen Sie jetzt nur noch den Master-Cheat, mit dem Sie alle Levels, Skifahrer, Outfits und Skier freischalten können. Die Eingabe erfolgt auf dem Start-Bildschirm. Drücken Sie nacheinander die folgenden Tasten und halten Sie diese gedrückt: L2, L3, R1, ↓, ■ und ●.

Samurai (Japan)

CHEATCODE Beschreiten Sie den Weg des Kriegers!

Das neueste Spiel der *Tenchu*-Macher ist vorerst leider nur in Japan erhältlich. Schwertkampfinteressierte Importfreaks werden sich davon natürlich nicht abschrecken lassen. Wer sich gern mit einem Freund duellieren möchte und dabei noch alle Kampffertigkeiten nutzen will, muss aber auf einen Cheat zurückgreifen. Um den Modus freizuschalten, müssen Sie nur auf dem Anfangsbildschirm die beiden L-Tasten halten und danach rechts und Quadrat drücken. Um dazu noch alle Fertigkeiten freizuschalten, starten Sie ein Spiel im Duell-Modus und aktivieren den Pausenmodus. Hier halten Sie die R1-Taste und geben dann folgende Tastenkombination ein:

←, ←, →, →, L1, L1, L2, L2, L1, → und ←.



EFFEKTIVOLL Bei den Kämpfen geht es ganz schön rund!

Driven

CHEATCODE Starten Sie von der Pole-Position!

Wer nicht den Nerv hat, in mühevoller Kleinarbeit alle Spielmodi und Extras des filminspirierten Rennspiels freizuschalten, dem kann jetzt geholfen werden. Geben Sie einfach nur im Hauptmenü des Spiels die folgenden Tastenkombinationen ein. Der Sound eines aufheulenden Motors bestätigt die korrekte Eingabe. Auf die Plätze, fertig, los!

Cheatcode	Tastenkombination
Alle Strecken	↑, ↑, ←, ↓, ←, →, → und ↑
Alle Autos	↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑ und ↓
Story-Modus komplett freischalten	↓, ←, ↑, →, →, ↑, ↓ und ←
Arcade-Modus komplett freischalten	→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ← und ←
Mehrspieler-Modus komplett freischalten	←, ↓, links, ↑, →, ←, ↓ und →



FAUST TEAM Bei Driven können Sie per Cheat auch einen deutschen Fahrer und einen Boliden in den Landesfarben freischalten.

INFO LESERTIPPS

Von Lesern für Leser

Haben Sie einen geheimen Level erspielt oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann lassen Sie andere Leser an Ihrem Wissen teilhaben.

Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten stehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

Computec Media • Redaktion PLAYZONE • Kennwort: Lesertipps
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth • E-Mail: pztips@computec.de

HERZLICHEN DANK!

Alexander Borgmann – Dietmar Heinze – Srecko Hamic – Jochen Kirschstein – Christian Körber – Malk Lederer – Christian Mahl – Fatih Polat – Eric Schmiedgen – Marco Zölsch

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

GTA III

CHEATCODE Spielen Sie GTA III in Zeitlupe!

Mit diesen neuen, bisher unveröffentlichten Codes können Sie nicht nur die Spielgeschwindigkeit stufenweise ändern, sondern auch die Karosserien der Autos problemlos „wegzaubern“. Eine zweite Eingabe des Auto-Cheats macht diesen Cheat wieder rückgängig. Die Cheats werden wie bei *GTA III* üblich im laufenden Spiel eingegeben und durch eine kurze Textmeldung bestätigt. Viel Spaß damit!

Cheatcode

Spiel langsamer machen

Spiel schneller machen

Karosserie unsichtbar machen

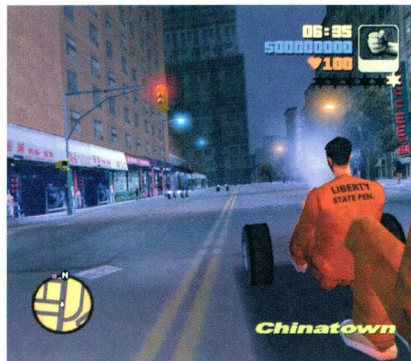
Tastenkombination

▲, ↑, →, ↓, ■, R1 und R2

▲, ↑, →, ↓, ■, L1 und L2

L1, L1, ■, R2, ▲, ▲, L1 und ▲

JAN G. HÖGERMEYER



STRIPPED TO THE BONE Einer der Cheats macht die Karosserie unsichtbar und gibt den Blick auf die Insassen frei.

SplashDown

CHEATCODE Noch mehr Cheats für das nasse Vergnügen!

Um zur Eingabemaske für Cheats zu kommen, gehen Sie ins Optionsmenü, halten die R2-Taste und drücken in schneller Folge diese Tasten: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●, ■ und ●. Auf dem folgenden Bildschirm können Sie alle Kurse durch Eingabe des Wortes „Passport“ freischalten und alle Outfits durch „LaPinata“. Bei beiden Codewörtern müssen Sie Groß- und Kleinschreibung beachten.

RICHARD HAUSMANN

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
Tomb Raider: The Angel of Darkness	_____	☐	☐	☐
Onimusha 2	_____	☐	☐	☐
Conflict Desert Storm	_____	☐	☐	☐
Spider-Man: The Movie	_____	☐	☐	☐
Project Zero	_____	☐	☐	☐
Barbarians	_____	☐	☐	☐
Xenosaga	_____	☐	☐	☐
FIFA Weltmeisterschaft 2002	_____	☐	☐	☐
Medal of Honor: Frontline	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung ICO	_____	☐	☐	☐

6. Unserer kompletten Auflage liegt 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:
Computer Media, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 05,
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 05/02)

Ausgabe: ____/____

12. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ 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. _____

INSERTENTENVERZEICHNIS

Acclaim	90, 92
COMPUTEC	107, 113, 117, 123
Concorde	83
Eidos Interactive	14-15, 42-43
Electronic Arts	63, 147
Electronics Boutique AG	103
Freak's Shop	74-75
GyroTwister-Vertrieb Nann	2
Idee+Spiel	33
Microsoft	57, 59
Nintendo	148
THQ	61, 84-85, 94-95
Ubi Soft	71

SPIELE-HOTLINES

Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/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	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9.30-13 Uhr, 14-17.30 Uhr	€ 1,86/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Sony Powerline www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe) www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/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 5/2002, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@computec.de, Internet: www.pszone.de

Anschrift des Abo-Service:

PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Service-Nummer:

Tel.: 0451 - 4906-700, Fax: 0451 - 4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Leitende Redakteure: Michael Pruchnicki, Stefanie Schwarz
Redaktion: Werner Spachmüller (Content Coordinator),
Wolfgang Fischer, Albrecht Ott,
Philipp Rohwedder, Stefanie Schetter
Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Verantwortlicher Redakteur Tipps & Tricks: Stefan Weiß
Bildredaktion: Albert Kraus
Textchef: Michael Ploog
Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch, Birgit Baurer,
Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alexandra Böhm, Christian Hartho, Lars Kromat, Paul Krügel

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@computec.de, Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat, V.i.S.d.P.
Anzeigenberatung: Wolfgang Menne, Ina Willax,
Michael Wamser, Alexander Kreis
Anzeigenposition: Andreas Klopfer, Anca Stef
Anzeigenassistent: Annett Heinze

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 01.10.2001. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und 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 Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Clossmann
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, Niederland 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: bgersner@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

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 4. Quartal 2001 66.157 Exemplare

DAS LETZTE AUF DER VORLETZTEN SEITE



SO SIMPEL Die sicherste und einfachste Methode, mit der PSone auch PS2-Spiele zu zocken!

Der ultimative Leserbrief-FAQ

Bei den Tonnen an Leserbriefen, die uns jeden Monat erreichen, tauchen manche Fragen immer und immer wieder auf. Um Ihnen nun ein wenig Zeit und Arbeit zu ersparen, falls auch Sie zu den Leuten gehören, die eine dieser Fragen haben, haben wir nun diesen FAQ (kurz für Frequently Asked Questions = häufig gestellte Fragen) erstellt:

Frage: Warum habt ihr keine spielbaren Demos auf eurer DVD?

Antwort: Das ist in erster Linie eine lizenzrechtliche Geschichte. Spielbare Demos müssen von Sony genehmigt werden und nicht nur die. Der Hersteller will dann auch ein Mitspracherecht bei den Inhalten von DVD und Heft haben. Zudem würde die PLAYZONE dann wesentlich teurer werden.

F: Kann ich auf meiner deutschen PS2 auch US- oder Japan-Spiele zocken?

A: Nein, das ist ohne Umbau (Einsetzen eines entsprechenden Chips) nicht möglich!

F: Warum habt ihr *Metal Gear Solid 2* nur 94 % gegeben? Das Spiel ist so

genial, es hätte mindestens 98 % verdient!

A: 94 % ist die höchste Wertung, die wir bisher für ein PS2-Spiel vergeben haben. Und *MGS 2* ist das bisher beste Spiel für die PS2. Punkt.

F: Warum habt ihr *Metal Gear Solid 2* 94 % gegeben? Das Spiel ist doch nur ein interaktiver Film mit verworrenen Story. Mehr als 88 % hat es nicht verdient!

A: Das liegt eigentlich nur daran, dass wir nicht krampfhaft versuchen, unangebracht kritisch zu sein und in jedem noch so genialen Titel irgendwo ein paar Fehler zu entdecken, die noch ein paar Prozentpunkte weniger rechtfertigen würden. Ein Spiel bekommt nun einmal von uns die Wertung, die es unserer Meinung nach verdient.

F: DVD-Film XYZ läuft auf meiner PS2 nicht. Die DVD ABC läuft aber einwandfrei! Woran kann das liegen?

A: Es gibt mehrere Vermutungen, woran das liegen könnte, z. B. daran, dass der PS2-DVD-Player ganz minimal von der Norm gängiger DVD-Player abweicht. Ist eine entsprechende DVD jetzt nicht PS2-

optimiert, kann es zu Problemen kommen. Die einzige DVD, von der bekannt ist, dass sie gar nicht auf einer PS2 läuft, ist *Das fünfte Element*. Mit einem kleinen Trick können Sie sie dennoch anschauen. Springen Sie sofort ins Titelmü, sobald die FSK-Freigabe eingeblendet wird. Sollten Sie mit anderen DVDs Probleme haben, kann auch das anfällige Laufwerk der PS2 daran schuld sein.

F: Ich habe von einem *Dragon Ball Z*-Spiel für die PS2 gehört. Was ist an dem Gerücht dran?

A: Ja, es soll ein Spiel zu *Dragon Ball Z* für die PS2 kommen. Einen genauen Termin konnten wir allerdings nicht herausfinden. Fans müssen sich also noch mit den drei PSone-Spielen als Importversionen begnügen.

F: Warum macht ihr Xbox-Werbung in eurem schönen PS2-Mag? Xbox ist der Teufel!

A: Unglaublich, aber wahr: Die Werbung wird nicht von uns gemacht, sondern von Microsoft. Und Microsoft zahlt Geld dafür, dass diese Werbung in der PLAYZONE stehen darf.

F: Kann ich meine PSone so umbauen, dass sie auch PS2-Spiele abspielt?

A: Versuchen Sie doch mal Folgendes: Kaufen Sie eine PS2 und kleben Sie sie einfach oben mit Klebeband auf die PSone ... (Im Klartext: Nein!)

F: Meine PS2 ist kaputt. Könnt ihr mir eine Adresse geben, wo ich sie für möglichst wenig Geld reparieren lassen kann?

A: Da wir nicht alle Adressen aller PS2-Verkäufer Deutschlands, Österreichs und der Schweiz kennen, raten wir Ihnen einfach, zu dem Händler zu gehen, bei dem Sie die PS2 erstanden haben (wir hoffen doch mal, Sie haben sie bei einem Händler erstanden?). Alternativ können Sie sie auch zu Sony direkt schicken.

F: Wir wollen *Final Fantasy* in deutscher Sprache! Könnt ihr nicht mal euren unglaublichen Einfluss geltend machen und den Entwicklern sagen, sie sollen es gefälligst synchronisieren?!

A: Wir können zwar dem amerikanischen Präsidenten befehlen, DefCon-1 auszurufen, oder das Ende der englischen Monarchie verkünden und das Commonwealth wieder auflieben lassen, aber so weit reicht unser Einfluss nun doch nicht, dass wir Squaresoft auch noch in die Spiele-Entwicklung hereinreden können ... (Um ehrlich zu sein, sind wir einfache Spieleredakteure für ein deutsches PS2-Magazin. Wie groß schätzen Sie also die Chancen ein, dass Square unseren Einwürfen Beachtung schenken würde?)

F: Ihr Lügner! Mit DVD Region X soll ich angeblich auch NTSC-Filme schauen können, auf meinem Fernseher sehe ich aber nur alles in Schwarzweiß!

A: Dazu benötigen Sie entweder einen Multinorm-Fernseher, der auch NTSC wiedergeben kann, oder ein RGB-Kabel.

VORSCHAU

Ausgabe 06/2002 ab 30.04.2002 am Kiosk!

Final Fantasy X

Ende Mai gibt der heiß erwartete zehnte Teil von Squaresofts erfolgreicher Rollenspiel-Serie sein Debüt auf der deutschen PS2. Wir werden das Spiel für Sie ausführlich testen und interessante Interviews mit den Entwicklern führen!

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
Agassi Tennis	30. April
Commandos 2	April
Downforce	April
Endgame	April
Everblue	26. April
FIFA Weltmeisterschaft 2002	26. April
ISS 2	Ende April
MegaRace III	April
Star Trek Voyager Elite Force	April
TD Overdrive	30. April
The Legend of Alon d'Ar	18. April
Tiny Toons Adventures	Mitte April

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.



Tekken 4

In Japan ist der *Virtua Fighter 4*-Konkurrent bereits erschienen. Grund genug für uns, Sie mit brandneuen Screenshots und Details zu versorgen!



Star Wars Jedi Starfighter

Ende April liefern sich die Jedi auf der PlayStation 2 zum Test spannenden Dogfights im All!



WEITERE THEMEN

FREAKIG!

Electronic Arts' *Freakstyle* springt zum Test vorbei.

JETZT ABER!

Oft angekündigt, jetzt endlich der Test zu *Deus Ex*?

TOP-SECRET!

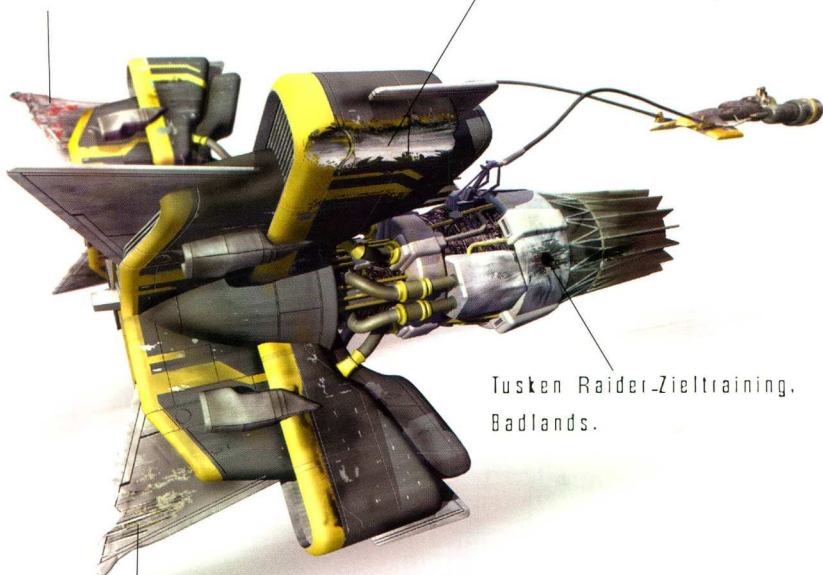
Ubi Soft will uns Anfang April mit brandneuen Titeln überraschen.

ANGESCHLICHEN!

Erste Informationen zu *Rainbow Six Raven Shield*

Schriapnell-Aufprall mit über 900 km/h.
Mon Calamari.

Zusammenstoss mit Skywalker,
Tatooine.



Tusken Raider-Zieltraining,
Badlands.

Turboboost-Schaden zwischen Canyon-Wauern und Ood
Bolt, Sullust.



PlayStation 2

DIE ANATOMIE DER GESCHWINDIGKEIT

ES IST EIN KAMPF BIS INS ZIEL BEI 900 KM/H.
18 PODRACER, 14 AUFREGENDE STRECKEN, 5 WELTEN
TRAUST DU DICH?

STAR WARS™ RACER REVENGE™

WWW.RACER-REVENGE.COM

Offizielle Star Wars-Webseite www.starwars.com

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC.
© 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet. LucasArts
und das LucasArts-Logo sind Marken von Lucasfilm Ltd. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind
eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.



rainbow
STUDIOS





Life's a game

03 / 05 / 02
www.nintendogamecube.de