

WWW.PSZONE.DE

PLAYZONE

Duell der Legenden

TEKKEN 4

VS. VIRTUA FIGHTER 4

Wir verraten, welches
Spiel sich lohnt!

Nach GT 3 und MGS 2 der nächste Megahit?

FINAL FANTASY X

EXKLUSIVES
VIDEO
AUF DVD

PS2-DEBÜT: Die deutsche Version des lange
erwarteten Kultsequels im Sechs-Seiten-Test!

DEUS EX

Im Test: Die lange erwartete Umsetzung
des PC-Klassikers für die PlayStation 2



FORMEL 1 2002

Endlich: Das erste offizielle Spiel zur laufenden
Formel-1-Saison auf der PlayStation 2 im Vorabtest



**Luigi's
Mansion**

Wie viel Spuk verträgst du?



Life's a game
www.nintendogamecube.de

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

Gran Turismo 3, Metal Gear Solid 2 & Final Fantasy X: Alle Hoffnungen erfüllt?

Die drei PS2-Hoffungsträger

Wenn man in den vergangenen Jahren Diskussionen über die Leistungsfähigkeit und die Zukunftschancen der PlayStation 2 verfolgte, dann fielen dabei unweigerlich früher oder später die Namen von genau drei Spielen, die quasi im Alleingang als die Hoffnungsträger für alle PS2-Fans herhalten mussten. *Gran Turismo 3*, *Metal Gear Solid 2* und *Final Fantasy X* sollten nicht nur in ihren jeweiligen Genres neue Maßstäbe setzen, sondern auch gleichzeitig die überragende Leistungsfähigkeit der PS2 dokumentieren. Aufgrund der für den 29. Mai geplanten Veröffentlichung von *Final Fantasy X* wollen wir nun der Frage nachgehen, ob die großen Namen den Erwartungen gerecht wurden.

Die Hoffnung stirbt zuletzt ...

Mit *Gran Turismo 3* gelang Polyphony Digital zweifellos ein großer Wurf. Eine überzeugende PAL-Anpassung, überragende Optik und motivierendes Gameplay stellten die Racing-Fans mehr als zufrieden. Bei *Metal Gear Solid 2* ist die Sache schon schwieriger, denn die fehlende deutsche Synchronisierung und die nachlassende Spiel- und Grafikqualität in den Raiden-Levels wurden zum Teil heftig kritisiert. Das änderte jedoch nichts daran, dass das Spiel weltweit die Verkaufscharts stürmte – und zwar verdienstermaßen. Gleiches trifft auch auf *Final Fantasy X* zu, das sich aber hier zu Lande trotz der unzweifelhaften spielerischen und grafischen Qualitäten ebenfalls der Kritik der User stellen muss. Die fehlende deutsche Sprachausgabe und deutlich sichtbare PAL-Balken werden nämlich auf wenig Gegenliebe stoßen, da helfen auch die Neuerungen im Vergleich zur Japan-Version nicht. Zu Recht, wie wir meinen, denn gut 18 Monate nach dem PAL-Launch der PS2 kann man solche Nachlässigkeiten nicht mehr mit einem zu kleinen Markt oder fehlendem technischen Know-how entschuldigen.

Das war's, oder wie?

Skeptiker, die glauben, dass die PS2 damit ihr Hit-Pulver schon verschossen hätte, sind glücklicherweise im Irrtum. Mit *Medal of Honor: Frontline*, *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, *Colin McRae Rally 3*, *Stuntman* oder *Onimusha 2* (um nur einige Titel zu nennen) stehen die nächsten Hit-Kandidaten schon vor der Tür; auf der kommenden E3 werden sich sicherlich noch ein paar weitere Titel dazugesellen, wie beispielsweise *Gran Turismo 4* oder *GTA IV*. Ob wir uns auch auf grafische Quantensprünge gefasst machen dürfen, wird die Zeit zeigen. Viel Spaß bei der Lektüre!

FINAL FANTASY X
Squares Rollen-
spielmeisterwerk
komplettiert die
Reihe der meist-
erwarteten PS2-
Spiele.

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

NEWS

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

GEWINNSPIELE

- 104 Casper-Gewinnspiel
- 107 Thrustmaster-Gewinnspiel
- 113 Die-Purpurnen-Flüsse-Gewinnspiel

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 112 DVD
- 114 Internet
- 108 Platinum

RUBRIKEN

- 58 Charts
- 106 Hardware & Zubehör
- 144 Impressum
- 144 Inserentenverzeichnis
- 116 Leserbrief
- 145 Das Letzte auf der vorletzten Seite
- 54 PlayStation-2-Lexikon
- 56 Schon getestet!
- 146 Vorschau
- 143 Zeugnis

SPIELEREGISTER

All-Star Baseball 2003	100
Alpine Racer 3	42
ATV Offroad 2	7
Baphomets Fluch 3	40
Batman: Dark Tomorrow	9
BDFL Manager 2002	88
Black & Bruised	13
Casper	104
Centre Court Hard Hitter	103
Colin McRae Rally 3	18
Conflict Zone	96
Daredevil	9
Deus Ex	72
Disney Golf Classic	11
DNA - Dark Native Apostle	95
EndGame	34
ESPN NBA 2night 2002	30
Everquest Online Adventures	13
F1 2002	22
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	84
Final Fantasy Anthology	105
Final Fantasy X	60
FireBlade	36
Frequency	94
Gungrave	13
ISS 2	86
Kelly Slater's Pro Surfer	12
Kingdom Hearts	32
Lake Masters EX	98
Metal Slug X	105
MX Superfly	7
Next Gen. Tennis Roland Garros 2002	8
Nobunaga's Ambition Online	10
Penny Racers	101
Prisoner of War	6
Rally Championship	76
Ratchet & Clank	6
Raging Bless	11
Shaun Murray's Pro Wakeboarder	12
Smash Court Pro Tennis	92
SplashDown 2	7
Star Wars Jedi Starfighter	80
Superman: The Man of Steel	9
Tekken 4	14
The Mark of Kri	7
The Thing	30
Tour de France	46
TransWorld Surf	8
Virtua Fighter 4	66
Wangan Midnight	11
WTA Tour Tennis	102

INHALT

06/2002

60

FINAL FANTASY X

Final Fantasy-Fans frohlocken, denn endlich steht der zehnte Teil der beliebtesten Rollenspiel-Serie vor der Tür. Doch wie ist die PAL-Anpassung geworden? Stört die fehlende Synchronisation wirklich? Unser Test verrät es Ihnen!



66

VIRTUA FIGHTER 4

Jedes Mal das gleiche Zittern vor dem Erscheinen einer deutschen PAL-Version: Wie ist sie geworden? Gibt es wieder riesige Balken? Slowdowns? Warum Sie sich bei *Virtua Fighter 4* keine Sorgen machen müssen, können Sie ab Seite 66 nachlesen ...



14 **TEKKEN 4**

Und nochmal Prügel-Action: Die japanische Vollversion von *Tekken 4* zeigt sich flimmerfrei und flüssig. Aber ist es besser als *Virtua Fighter 4*?

22 **F1 2002**

Electronic Arts zeigt wieder einmal, worauf es bei einem guten Formel-1-Spiel ankommt. Seit dem Vorgänger hat sich einiges getan – und das nicht nur grafisch!

72 **DEUS EX**

Auf dem PC war *Deus Ex* ein Riesenhit, doch kann das futuristische Action-Adventure aus dem Hause Ion Storm auch auf der PlayStation 2 überzeugen? Blättern Sie direkt auf Seite 72, um der Verschwörung auf die Spur zu kommen.



ANGESPIELT

- 42 **Alpine Racer 3**
Schneespaß auf zwei Brettern!
- 40 **Baphomets Fluch 3**
Der neue Teil der Adventure-Serie!
- 18 **Colin McRae Rally 3**
Bilder von neuen Rennstrecken!
- 34 **EndGame**
Wir laden die Lightgun durch!
- 22 **F1 2002**
Noch besser als der Vorgänger!
- 36 **FireBlade**
Heiße Helikopter-Action
- 32 **Kingdom Hearts**
Final Fantasy mit Disney-Figuren?
- 26 **Prisoner of War**
Ein Käfig voller Helden
- 14 **Tekken 4**
Die Japan-Version gespielt!
- 30 **The Thing**
Survival-Horror in der Arktis!
- 46 **Tour de France**
Die Jagd nach dem gelben Trikot!

TEST

- 100 **All-Star Baseball 2003**
- 88 **BDFL Manager 2002**
- 104 **Casper**
- 103 **Centre Court Hard Hitter**
- 96 **Conflict Zone**
- 72 **Deus Ex**
- 95 **DNA – Dark Native Apostle**
- 90 **ESPN NBA 2night 2002**
- 84 **FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002**
- 105 **Final Fantasy Anthology**
- 60 **Final Fantasy X**
- 94 **Frequency**
- 86 **ISS 2**
- 98 **Lake Master EX**
- 105 **Metal Slug X**
- 101 **Penny Racers**
- 76 **Rally Championship**
- 92 **Smash Court Pro Tennis**
- 80 **Star Wars Jedi Starfighter**
- 66 **Virtua Fighter 4**
- 102 **WTA Tour Tennis**

KOMPLETTLÖSUNG

- 122 **Legacy of Kain: Blood Omen 2**

CHEATS & CODES

- 141 **Conflict Zone**
- 140 **Fatal Frame (US)**
- 141 **Frequency (US)**
- 139 **Guilty Gear X**
- 141 **Mr Moskeeto**
- 142 **NBA 2K2**
- 140 **Star Wars Jedi Starfighter**
- 138 **Star Wars Racer Revenge**
- 142 **Tarzan Freeride**
- 139 **Yanya Caballista (US)**



PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. Virtua Fighter 4

Sega siegt souverän. So müssen Beat 'em Ups aussehen!

2. Deux Ex

Auch auf der PS2 ein Top-Hit. Nett: die Maus/Tastatur-Option!

3. Vollgas voraus!

Mit Rally Championship hat die PS2 einen weiteren Rallye-Hit!

4. Baphomets Fluch 3

Fans jubeln: Das klassische Adventure ist noch nicht tot!

5. Xbox 299,-/GameCube 199,-

Die Macht des Konsumenten ist immer wieder erstaunlich. :-)

FLOPS



1. Final Fantasy X

Ein sehr gutes Spiel, aber eine miserable PAL-Anpassung!

2. Abkommandiert

Electronic Arts cancellt Medal of Honor Fighter Command.

3. WTA Tour Tennis

Dieses Spiel passt nicht in Konamis sonst starkes Programm.

4. DNA

Das lange Warten hat sich in diesem Fall nicht gelohnt.

5. Conflict Zone

Die technischen Schwächen wurden leider nicht behoben.



WEHRHAFT Mit seinem Schraubenschlüssel verteidigt sich der Held.



GUTES TEAM Ratchet trägt Clank auf dem Rücken.

Ratchet & Clank

JUMP & RUN Mal wieder eine Filmumsetzung: Zwei coole Agenten bekämpfen sich gegenseitig.

Das Universum ist bedroht: Ein intergalaktischer Bösewicht vernichtet einen Planeten nach dem anderen, um sich dort Lebensraum zu schaffen. Zwei ungleiche Freunde leisten jedoch Widerstand: Ratchet, ein pelziger Außerirdischer, und Clank, ein kleiner Roboter. In *Ratchet & Clank* von den Spyro-Entwicklern Insomnia steuert der Spieler beide, allerdings nicht gleichzeitig. Auf Jump&Run-Art geht es dann durch die riesigen Welten, die einige Überraschungen bie-

ten. Das Spiel hat aber auch andere Elemente: Von Adventures und Rollenspielen ist ein bisschen was dabei und Action gibt es in Hülle und Fülle. Den Helden stehen insgesamt 35 Waffen zur Verfügung: Mit einer Bolzenpistole, einem Flammenwerfer oder einem Bombenhandschuh widersetzen sie sich der bösen Armee. Ratchet besitzt von Anfang an einen Schraubenschlüssel, den er nicht nur als Schlagwaffe einsetzen kann. Geworfen funktioniert er wie ein

Bumerang. Nicht nur Waffen gibt es in den Umgebungen zu finden: Clank kann zum Beispiel auch einen Helikopter-Rucksack produzieren, mit dem er frei durch die Gegend fliegen kann. Das Abenteuer führt die beiden von Planet zu Planet, wo es jeweils bestimmte Aufgaben zu lösen gibt. Die müssen zum Beenden eines Levels aber nicht zwingend erledigt werden. (ao)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.com

Termin: Winter

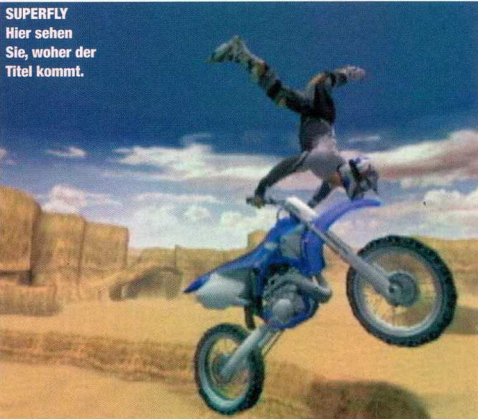


HOCHSEILARTIST Handelnd kommt der pelzige Protagonist über den Abgrund.



BERGLUFT Die neuen Kurse weichen vom Rennstrecken-Eierlei ab.

SUPERFLY
Hier sehen Sie, woher der Titel kommt.



MX Superfly

RENNSPIEL Motocross-Star Ricky Carmichael rast weiter für THQ.

Die MX-Serie von THQ („featuring Ricky Carmichael“) geht in die nächste Runde. Waren die letzten Titel spielerisch schon recht ausgefeilt, so dürfte das neue *MX Superfly* einen oft genannten Kritikpunkt hinfällig machen: Die neuen Kurse sind nicht mehr trocken-realistische Rennstrecken, sondern führen durch Städte,

weite Wüsten und Berglandschaften. Dadurch ergeben sich natürlich mehr und ungewöhnlichere Gelegenheiten für spektakuläre Stunts. Zudem wird es erst mal einen Editor für Freestyle-Kurse geben, mit dem Sie sich auf Ihrem selbst erdachten Rampenpark austoben können. Die Steuerung unterscheidet sich nicht groß-

artig vom diesbezüglich bewährten Vorgänger, so dass *MX Superfly* der erste Motocross-Hit für die PS2 werden könnte. Hoffentlich stimmt diesmal der Schwierigkeitsgrad! (mp)

Hersteller: THQ

Internet: www.thq.com

Termin: Sommer

The Mark of Kri

ACTION Erste Infos zum neuen Projekt von SCEA

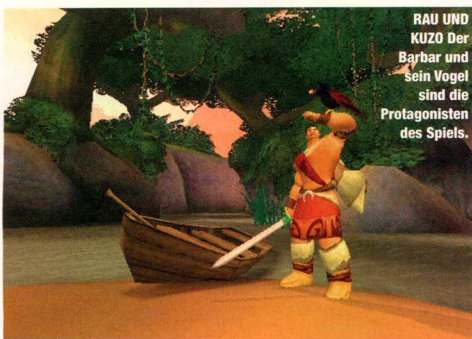
Kurz vor der E3 lüftet Sony langsam den Schleier um die neuen Projekte für den Rest des Jahres. Von Sonys San-Diego-Studio kommt *The Mark of Kri*, das bereits im Sommer in den amerikanischen Geschäften stehen soll – und hoffentlich irgendwann kurz danach auch bei uns. Sie schlüpfen dabei in die Rolle des Barbaren Rau, der zusammen mit seinem ständigen Begleiter, dem Vogel Kuzo, einen tödlichen Zauber verhindern muss, der das Land ins

Un Glück stürzen würde. Spielerisch sollen jede Menge Kämpfe gegen unzählige Gegner geboten werden, auf die Sie in der großen Spielwelt treffen, und auch mit gewissen Rollenspiel-Elementen ist zu rechnen. Viel mehr ist derzeit nicht bekannt und der eine Screenshot hier ist bisher der einzige – nach der E3 wird die Sache sicherlich anders aussehen. (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.com

Termin: Juli (USA)



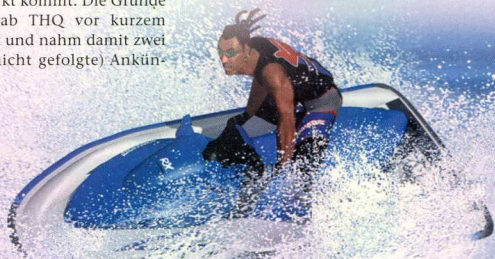
RAU UND KUZU Der Barbar und sein Vogel sind die Protagonisten des Spiels.

SplashDown 2, ATV Offroad 2 und Alter Echo

DIVERSE THQ verrät die Pläne der Rainbow Studios.

Vor kurzem hat THQ die Entwickler Rainbow Studios aufgekauft, die mit den technisch hervorragenden und auch sonst sehr ordentlichen *ATV Offroad* und *SplashDown* auf sich aufmerksam gemacht hatten. Mittlerweile arbeiten sie an ihrem ersten Projekt für THQ, das den Titel *Alter Echo* tragen wird, jedoch erst irgendwann im Jahr 2003 auf den Markt kommt. Die Gründe dafür gab THQ vor kurzem bekannt und nahm damit zwei (noch nicht gefolgte) Ankün-

digungen von Sony und Infogrames vorweg: Bis September arbeite man noch an Nachfolgern von *ATV Offroad* und *SplashDown*, erst danach könne man sich voll auf die neuen THQ-Spiele konzentrieren. Den PS2-Fans kann's bei der Aussicht auf diese vielversprechenden Lückenfüller wohl recht sein! (mp)



INFO KURZ & KNAPP

GECANCELT

Wir haben's ja geahnt: Electronic Arts hat das seit Ewigkeiten angekündigte *Medal of Honor Fighter Command* jetzt endgültig gecancellet. Das Spiel hätte ein action-reicher Flugsimulator vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs werden sollen.



MAXIMO 2

Die Capcom Digital Studios arbeiten bereits an einem Nachfolger ihres Jump&Run-Knallers *Maximo*. Das Artwork wird erneut von Susumu Matsushita sein und angeblich plant man als besonderes Schmankerl für Nostalgiker einen geheimen Bonuslevel in 2D.



WRECKLESS

Der vor allem wegen seiner Grafik hochgelobte Xbox-Titel wird im Herbst auch für die PlayStation 2 erscheinen. Hoffen wir, dass die optischen Unterschiede nicht zu deutlich werden!

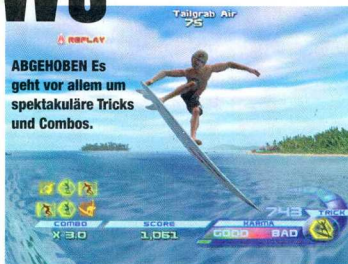


NACHSCHLAG

Bis Ende des Jahres will THQ ein neues Spiel rund um die World Wrestling Federation veröffentlichen. Der Entwickler wurde nicht genannt, doch erscheint eine weitere Zusammenarbeit mit Yuke's, den Machern der *WWF Smack-Down!*-Serie, wahrscheinlich.

ONIMUSHA 2

Noch gibt es keinen Europa-Termin, aber in den USA soll Capcoms Action-Adventure am 27. August erscheinen – bei uns wird's wohl kurz danach so weit sein!



TransWorld Surf

SPORT Das Xbox-Surfspiel der Angel Studios kommt auch für die PS2!

Skateboard, Snowboard, BMX – seit dem von *Tony Hawk's Pro Skater* ausgelösten Trendsport-Boom wird scheinbar jedem Sportgerät ein Videospiel spendiert. Surfspiele gibt es zwar schon einige, doch waren die bislang alles andere als gut. Das in erster Linie auf die Xbox

zugeschnittene *TransWorld Surf* erscheint in Kürze auch für die PlayStation 2 und hat beste Chancen, diesen Zustand zu ändern. Die Angel Studios scheinen auf jeden Fall eine überzeugende Wasserdarstellung und Wellenphysik auf die Reihe zu kriegen, was in die

sem Genre schon die halbe Miete ist. Die PS2-Fassung wird optisch zwar wohl einige Federn lassen müssen, dafür aber spielerisch in vielerlei Hinsicht überarbeitet. (mp)

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

Next Generation Tennis/ Roland Garros 2002

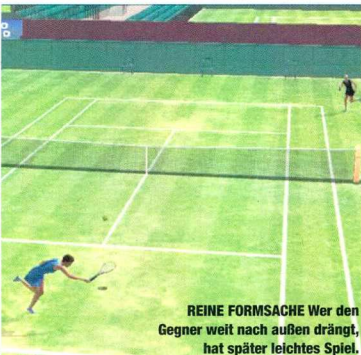
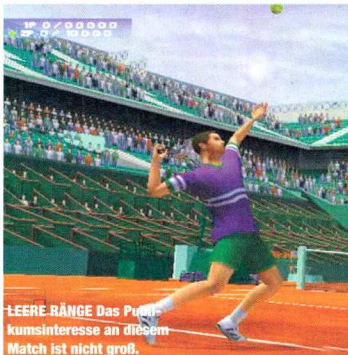
TENNIS Spiel, Satz und Sieg Wanadoo? Das nächste PS2-Tennis erscheint schon im Mai!

Eine wahre Flut von Tennis-spielen bricht momentan über die PS2 herein. Der neue Wanadoo-Titel hebt sich von der Konkurrenz durch eine Vielzahl interessanter Spielmodi, gute Gegner-KI und realistische Animationen ab. An zwölf verschiedenen Turnieren (unter anderem Roland Garros und US Open)

können Sie sich sogar zu viert heisse Matches liefern. Das Sprungverhalten der gelben Filzkugel passt sich dabei dem jeweiligen Untergrund an. Insgesamt vier verschiedene Schlagvarianten stehen Ihnen zur Verfügung, um Ihren Kontrahenten einzuhetzen (Top Spin, Lob, Slice, normaler Schlag). Dazu kommen

eine ganze Reihe Boni wie versteckte Courts, neue Spieler und verbesserte Rackets. Wenn Wanadoo es schafft, den Release-Termin einzuhalten, werden wir den Titel schon in der nächsten PLAYZONE ausführlich testen. (wf)

Hersteller: Wanadoo
Internet: www.wanadoo-edition.com/uk
Termin: Mai 2002





Daredevil

ACTION-ADVENTURE Ein blinder Superheld rettet die Welt.

KONZEPTSTUDIE So oder so ähnlich soll das fertige Spiel mal aussehen.



Was Radioaktivität nicht alles anstellen kann! Bei Matt Murdock zum Beispiel: Der wurde als Jugendlicher von einem radioaktiven Isotop getroffen, als er gerade einem alten Mann das Leben retten wollte. Dadurch verlor er zwar das Sehvermögen, dafür schärfte sich aber die restlichen Sinne. Jetzt riecht, schmeckt und hört er nicht nur besser als andere Menschen, er hat sogar einen Radarsinn entwickelt, mit dem er immer mitkriegt, was um ihn herum vorgeht. Als Gangster seinen Vater ermorden, beschließt er, als Superheld Daredevil das Böse zu bekämpfen. Im gleichnamigen Action-Adventure übernimmt der Spieler den blinden Verbrechensbekämpfer und zieht mit ihm durch Hell's Kitchen. Atmosphärisch verspricht die Umsetzung eines Marvel-Comics auf jeden Fall zu werden. (ao)

Hersteller: Encore
Internet: www.encoresoftware.com
Termin: 1. Quartal 2003

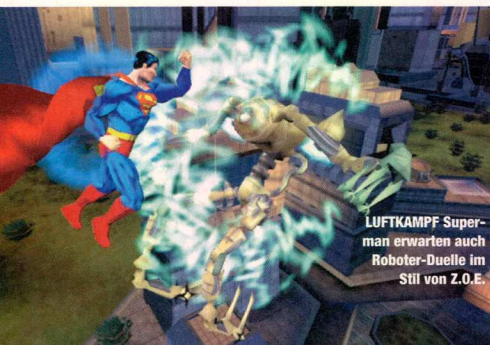
Superman: The Man of Steel

Action Infogrames präsentiert ein Cape für alle Fälle.

Comics zu Filmen beziehungsweise Videospielen zu verwandeln, ist wieder groß in Mode: Während Activision sich die Spider-Man-Lizenz gesichert hat, plant Infogrames einen weiteren Superman-Titel, der sich strikt an die Vorlage von DC-Comics halten soll. In den Straßen von Metropolis oder in den Tiefen des Weltraums muss es der Held mit einer Armee von Roboterkriegerern aufnehmen, um die Erde vor der Zerstörung durch Brainiac 13 zu bewahren.

Röntgenblick, Infrarotsehen, Eisatmen und andere Superfähigkeiten sind da natürlich von Vorteil. Für die Xbox-Version verspricht Infogrames schon mal Bump-Mapping und Environment-Mapping, aufwendige Partikel und Motion-Blur-Effekte und Soundeffekte in Dolby 5.1; zur PS2-Fassung liegen uns noch keine detaillierten Infos vor. (ses)

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



LUFTKAMPF Superman erwarten auch Roboter-Duelle im Stil von Z.O.E.

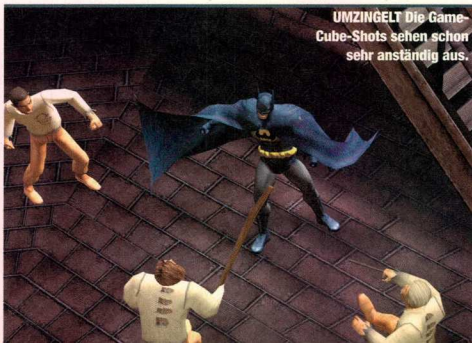
Batman: Dark Tomorrow

ACTION-ADVENTURE Düsteres Abenteuer mit dem Dunklen Ritter

Chaos herrscht in Gotham City: Zwei rivalisierende Banden liefern sich Straßenschlachten, Polizeichef James Gordon ist verschwunden und das Arkham Asylum, in dem wahnsinnige Kriminelle leben, ist plötzlich von der Außenwelt abgeschnitten. Da kann wohl nur noch Batman die Welt retten. In dessen hautengem Fledermauskostüm schlüpft der Spieler in diesem Action-Adventure. Um die mysteriösen Vorgänge aufzuklären, muss er

alle Fähigkeiten des Dunklen Ritters ausnutzen, körperlich wie geistig. Natürlich helfen dabei Geräte wie der Batarang, Batgapple oder die Batcuffs. *Batman: Dark Tomorrow* basiert auf einer eigenständigen Geschichte von Comic-Autor Scott Peterson. Auch die DC-Comics-Lizenz lässt eine getreue Umsetzung von Gotham City erwarten. (ao)

Hersteller: Kemco
Internet: www.kemco-europe.com
Termin: November



UMZINGELT Die Game-Cube-Shots sehen schon sehr anständig aus.

JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

Der Sega Game Jam

Der diesjährige Sega Game Jam 2 fand am 30. und 31. März in Tokio statt und über 25.000 Sega-Fans besuchten die Veranstaltung. Zu den spielbaren neuen Titeln auf der Show gehörten Aero Dancing 4, Power Smash 2 und Switch. Power Smash 2 ist die Umsetzung des beliebten Spielhallen-Titels (Virtual Tennis außerhalb Japans), während es sich bei Switch um ein verrücktes japanisches Gagspiel handelt. Die PS2-Umsetzung von Ferrari F-355 Challenge wurde von AM2 bestätigt. Auf der E3 will Sega weitere Titel präsentieren, die vorerst noch geheim gehalten werden.

INFO KURZ & KNAPP

FORTGESETZT

Monolith Soft arbeitet schon an *Xenosaga Episode II*. Zudem hat man ein weiteres Spiel in Entwicklung, zu dem vorerst aber noch nichts verraten wurde.

UNRUHIG

Die leicht erweiterte Xbox-Version von *Silent Hill 2: Restless Dreams*, erscheint am 4. Juli auch für die PS2. Vorerst ist das Spiel nur für Japan angekündigt.

JAPAN VERKAUFSCHARTS

1. Super Robot Wars Impact PS2
2. Kingdom Hearts PS2
3. Tekken 4 PS2
4. Let's Make A Pro Soccer Club PS2
5. One Piece Battle 2 PS2
6. Onimusha 2 PS2
7. Wangan Midnight PS2
8. Black/Matrix II PS2
9. Japan Pro Baseball 2002 PS2
10. Admiral's Determination IV PS2



Nobunaga's Ambition Online

ONLINE-ROLLENSPIEL Koei sagt Final Fantasy XI den Kampf um die Online-Vorherrschaft an!

Bei möglichen Konkurrenten für *Final Fantasy XI* dachten viele bisher vor allem an *Dragon Quest* oder *Grandia*. Doch der erste Herausforderer kommt aus einer unerwarteten Richtung: Koei hat den Hintergrund der langjährig erfolgreichen Strategie-Serie *Nobunaga's Ambition* als Basis für ein Online-Rollenspiel genommen, das in Japan derzeit zu einem absoluten Hit werden könnte – die Verkaufszahlen von Koeis letzten Spielen mit historischem Background waren schließlich sehr gut!

Insgesamt 3.000 Spieler sollen an diesem „Massive Multiplayer Online RPG“ gleichzeitig teilnehmen können und die Geschichte Japans im 16. Jahrhundert nachspielen – oder abändern! Insgesamt sieben Charakterklassen stehen zur Wahl: Samurai, Mönch, Priester, Zauberer, Ninja, Schmied und Heiler. Je nach Beruf haben Sie so bessere Fähigkeiten im Kampf oder Zugang zu sonst versperrten Gebieten. Die Kämpfe sollen in Echtzeit ablaufen und auf Kooperation mit anderen Spiel-

lern ausgelegt sein. Die Beta-Test-Phase beginnt im Sommer, im Herbst soll das Spiel dann regulär auf den Markt kommen. Derzeit ist noch unklar, ob man nur über das PS2-Breitbandnetz oder auch mit einem gewöhnlichen 56K-Modem mitspielen können wird. Bei Koei denkt man übrigens über eine Veröffentlichung des Spiels in den USA und Europa nach – hoffen wir das Beste! (mp)

Hersteller: Koei
Internet: www.koei.co.jp
Termin: Herbst (Japan)



Disney Golf Classic

SPORT Capcom führt die Disney-Sippe auf den Golfplatz.



EVERYBODY'S GOLF 4? Optisch erinnert das Spiel an Sonys Erfolgsserie.

Capcoms neues Spiel *Disney Golf Classic* hat das Zeug zum Hit. Nicht nur basiert die Spielidee grundsätzlich auf der in Japan enorm erfolgreichen Funports-Serie *Everybody's Golf*, man hat mit etlichen bekannten Disney-Figuren auch noch eine zugkräftige Lizenz zu bieten. Als Golfer stehen anfangs Donald Duck, Goofy, Minnie und Morty zur Wahl, vier weitere Figuren können freigespielt werden. Micky Maus fungiert als Ihr Caddy und

steht Ihnen mit hilfreichen Tipps zur Seite. Im Spiel fordern Sie nach und nach die anderen Golfer heraus und verbessern so den Level Ihrer Figur. Mit etwas Glück oder Geduld finden Sie auf den Golfplätzen zudem noch versteckte Abschnitte, in denen Sie neben den Preisgeldern noch zusätzlich etwas dazuverdienen können. (mp)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.co.jp

Termin: 30. Mai (Japan)

Raging Bless

ACTION Endlich wieder ein Final-Fight-Klon mit Fantasy-Setting!

PCCWJ steht für Pacific Century Cyber Works Japan, doch ehrlich gesagt fanden wir den alten Firmennamen Jaleco irgendwie praktischer. Jedenfalls arbeiten die Jungs derzeit fieberhaft an einem neuen PS2-Spiel namens *Raging Bless* – was auch immer dieser Titel bedeuten mag. Vom Gameplay her wird das Ganze ein für bis zu vier Spieler taugliches Actionspiel, bei dem Ähnlichkeiten zu *Gauntlet* und *Golden Axe* unverkennbar sind. Macht nichts, von dieser Art von Spiel gibt es

derzeit eh viel zu wenige! Sie haben die Wahl zwischen einem Ritter, einem weiblichen Mönch, einem Soldat im Ruhestand (hm ...) und einem Magier. Mit jedem Angriff Ihrerseits lädt sich ein zusätzlicher Energiebalken auf, der besonders durchschlagskräftige Special Moves ermöglicht. *Raging Bless* dürfte gerade im Multiplayer-Modus für einigen Spaß gut sein! (mp)

Hersteller: PCCW Japan

Internet: www.jaleco.co.jp

Termin: 6. Juni (Japan)



Wangan Midnight

RENNSPIEL Genki führt die Tokyo-Extreme-Racer-Idee weiter.

Mittlerweile ist *Wangan Midnight* in Japan erhältlich, doch erst jetzt konnten wir aussagekräftige Bilder des Spiels aufreiben. Das ursprünglich für die Spielhalle entwickelte (und dort von Namco vertriebene) Spiel ist genau das, wonach es auf den ersten Blick aussieht: ein neues *Tokyo Extreme Racer* mit einer Manga-Lizenz. So fahren Sie gegen Charaktere, die einige wenige vielleicht aus den gleichnamigen Mangas kennen, und wer zu lange hinten liegt, der hat verloren. Prinzipiell

hat sich spielerisch also nicht viel getan, doch angesichts der wirklich ordentlichen Vorlage ist dies sicherlich kein Beinbruch. Neu dabei sind Rennen mit drei Teilnehmern, während es bis dato nur reine Duelle auf den Straßen gab. Früher oder später dürfte das Spiel wohl auch bei uns erscheinen, wenn auch wahrscheinlich unter einem anderen Namen. (mp)

Hersteller: Genki

Internet: www.genki.co.jp

Termin: Erhältlich (Japan)



SONNTAGSAFÄHRER!
Die Manga-Figuren
verpassen den CPU-
Gegner Charakter.

どうした? もっと踏んでけっー!!
いいデータが取れないぞ

ALTBESANNT Grafisch hat
sich seit Tokyo Extreme
Racer wenig getan.

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Armored Core 3	Action	11. April
Disaster City	Action-Adventure	April
Galerians: Ash	Action-Adventure	25. April
Hot Pro Baseball 2002	Baseball	18. April
Nobunaga's Ambition	Strategie	4. April
Winning Eleven 6	Fußball	25. April

Erscheint demnächst

Ape Escape 2	Jump & Run	Sommer
Final Fantasy XI	Online-Rollenspiel	16. Mai
Gun Survivor 3 – Dino Crisis	Action	Juni
Kengo 2	Action	Juni
Popolocrois 3	Rollenspiel	20. Juni
Ridge Racer 6	Rennspiel	November
Runabout 3	Rennspiel	Mai
Silent Hill 2: Restless Dreams	Action-Adventure	4. Juli
Soul Calibur 2	Beat 'em Up	Winter
Suikoden III	Rollenspiel	11. Juli



USA NEWS

INFO KURZ & KNAPP

NEUES VON LUCASARTS

Lucas Arts kündigte den storylastigen Flugsimulator *Secret Weapons of Luftwaffe* an. Wie der Name schon vermuten lässt, schlüpfen Sie in die Rolle eines Piloten im 2. Weltkrieg und müssen sich im Luft-Luft- und Luft-Boden-Kampf bewiesen. Das Spiel wird unter anderem von X-Wing-Veteran Lawrence Holland entwickelt und soll Anfang nächsten Jahres erscheinen.

SPIEL ZUM FILM

Activisions erst kürzlich erworbenes Entwicklungsstudio Treyarch wird ein Spiel zu Steven Spielbergs neuestem Film *Minority Report* entwickeln. Als Polizist John Anderton müssen Sie in einem Action-Adventure aus Ego-Perspektive Ihre Unschuld in einem Mordfall beweisen und den echten Killer finden.

DIESES JAHR NICHT

989 Sports wird dieses Jahr kein Baseball-Spiel herausbringen. Das für dieses Frühjahr angekündigte *MLB 2002* wurde kürzlich gecancelt. Nächstes Jahr soll es aber ein *MLB 2003* geben.

USA XTREME

Hersteller Enix wird den *Grandia*-Ableger *Grandia Xtreme* auch in den USA herausbringen. Das Spiel soll schon im Herbst dieses Jahres erscheinen.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. GTA III	PS2
2. Indiziert	PS2
3. NBA 2K2	PS2
4. Maximo: Ghosts to Glory	PS2
5. Bond: Agent Under Fire	PS2
6. Final Fantasy X	PS2
7. Burnout	PS2
8. Gran Turismo 3: A-spec	PS2
9. Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2
10. Metal Gear Solid 2	PS2



ZUSCHAUER Der Taucher im Hintergrund hat einen guten Platz.



ÜBERGRIFF Auch auf dem Surfbrett funktionieren Grab-Tricks.

Kelly Slater's Pro Surfer & Shaun Murray's Pro Wakeboarder

TRENDSPORT Wasser hat zwar keine Balken, in diesen beiden Spielen aber Bretter.

Mit Extremsport kennt sich Activision sehr gut aus. Ob Skateboarding, Snowboarding oder BMX – in jedem dieser Genres stellen die amerikanischen Softwarehersteller den Referenztitel. Jetzt haben sie das Wasser für sich entdeckt und bringen gleich zwei Titel, die sich im nassen Element abspielen. Entwickler Shaba ist gerade damit beschäftigt, *Shaun Murray's Pro Wakeboarder* zu programmieren. Die Sportart ist hier zu Lande zwar wenig be-

kannt, verspricht aber spektakuläre Action. Auf einem snowboardartigen Brett lassen sich die Sportler wie beim Wasserski von einem Boot ziehen. Die Tricks funktionieren dann ähnlich wie bei *Tony Hawk's Pro Skater*: Auf dem Wasser sind Spins oder Flips möglich. Außerdem stehen aber auch zahllose Rampen und Geländer in der Gegend. An denen lassen sich hervorragend Sprünge und andere Kunststücke vorführen. Bekannt dürfte dagegen Surfen

sein. Hier ist nur das Problem, dass es wahnsinnig schwer für die Konsole umsetzbar zu sein scheint. Jedenfalls gab es bisher noch kein gutes Surfspiel auf der PS2. Die Treyarch Studios wollen das jetzt ändern. An Stränden in Südafrika, Hawaii, Australien oder sogar der Antarktis soll der Spieler in *Kelly Slater's Pro Surfer* die perfekte Welle finden. (ao)

Hersteller: Activision
Internet: <http://www.activision2.com>
Termin: 4. Quartal

WIE IM FLUG Beim Wakeboarden erreichen die Sportler große Höhen.



ACHTERBAHN Das Geländer bietet Gelegenheit zum Grinden.



EverQuest Online Adventures

ROLLENSPIEL Das wohl beliebteste PC-MMORPG als PS2-Version!

Sollte Sony endlich seine Online-Pläne auch außerhalb Japans wahr machen, will der Hersteller auch gleich mit einem hauseigenen Erfolgsprodukt auf den PS2-Online-Rollenspiel-Markt: *EverQuest Online Adventures* kein PC-Port werden, dafür würde die Hardware der PS2 wohl nicht ausreichen. Der Titel spielt 500 Jahre vor dem PC-Spiel, viele Kontinente sind noch nicht entdeckt, die meisten Rassen existieren noch nicht.

Erfahrene *EQ*ler werden vielleicht den einen oder anderen Ort wiedererkennen, aber alles in allem soll das PS2-Spiel von Grund auf neu designt und programmiert werden. Der Spieler wird aus neun Rassen und 13 Klassen seinen Charakter zusammenbauen dürfen. Geplant ist der Release für Frühjahr 2003. (ssw)

Entwickler: Sony
Internet: www.everquest.com
Termin: Anfang 2003 (USA)

GROSS UND BÖSE Was auch immer es ist, es gibt massig Erfahrungspunkte.



NEUE ALTE ORTE Vor 500 Jahren gab es also schon Straßenlaternen ...



Gungrave

ACTION Segas neuer Held ist düster und hat eine riesige Wumme ...

Seit *Devil May Cry* sind coole Helden anscheinend im Kommen. Auch Sega setzt in seinem neuen Action-Spiel auf Coolness. Als düsterer Auftragskiller mit dem sonderbaren Namen „Beyond the Grave“ werden Sie von einer jungen Frau für einen höchst mysteriösen Auftrag ausgewählt. Die Geschichte wird dabei in vielen, sehr gut gezeichneten Anime-Sequenzen erzählt. Das Gameplay ist reine Action, wobei Grave gerne zwei Pistolen und eine riesige Spezialwaffe schwingt. Während des Schießens kann er per X-Taste hoch-

springen und mit den Richtungstasten bewegt werden. Je nachdem, wie gut das dann aussieht, bekommt er (ähnlich wie Dante in *Devil May Cry*) gute oder schlechte Bewertungen für seinen Stil. Für die Grafik griff man auf den immer beliebter werdenden Cel-Shading-Look zurück. Erste Screenshots sehen schon sehr vielversprechend aus, wir hoffen, Ihnen bald mehr über diesen interessanten Titel berichten zu können. (ssw)

Hersteller: Sega
Internet: www.gungrave.com
Termin: Sommer (USA)

VORSICHT Mit Held Grave ist sicher nicht zu spaßen.



Black & Bruised

BOXEN Prügeln Sie sich mit wüsten Comic-Figuren!

Mit verschrobenen Comicfiguren gehen Sie bei *Black & Bruised* aufeinander los. Neben den abgefahrenen Charakteren ist besonders das Textur-Morphing bemerkenswert. Dadurch hat jeder Treffer direkte optische Auswirkungen auf die Visage Ihres Gegenübers. Jeder der 18 Boxer verfügt über einen recht individuellen Kampfstil und besitzt darüber hinaus

eine ganz eigene Mimik. Trotz aller grafischer Vielfalt kam auch das Spiel selbst nicht zu kurz. Die Kämpfe sind ebenso anspruchsvoll wie witzig und im Karriere-Modus bekommen Sie sogar noch Einblick in das Privatleben Ihres Kämpfers. (phr)

Hersteller: Digital Fiction
Internet: –
Termin: Bereits erhältlich (USA)

FRESSE DICK Gleichberechtigung wird hier groß geschrieben.



USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Savage Skies	Action	01. April
Spider Man – The Movie	Action-Adventure	16. April
Shifters	Action-Adventure	29. April
Head Hunter	Action-Adventure	29. April

Erscheint demnächst

Medal of Honor: Frontline	Action	04. Juni
UFC Throwdown	Sport	04. Juni
Rayman Arena	Action	04. Juni
FireBlade	Action	11. Juni



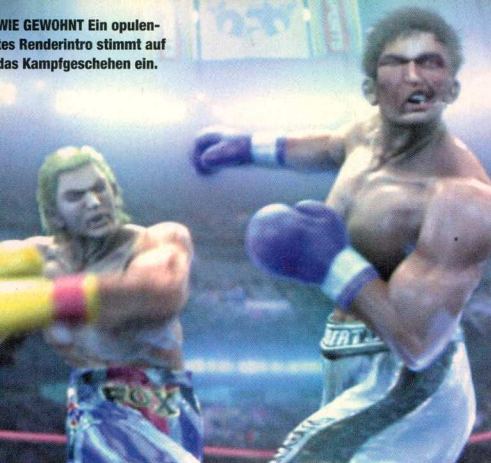
CRAIG MARDUK Dieser Muskelprotz kommt aus der Shootfighting-Szene.

Tekken

Wie schlägt sich die
PS2-Umsetzung von
Tekken 4 gegen die
harte Konkurrenz?

Seit Ende März ist die lange erwartete PlayStation-2-Fassung von Tekken 4 in Japan erhältlich. Während deutsche Fans der Serie noch bis zum Herbst auf die PAL-Fassung warten müssen, haben wir uns die japanische Fassung schon mal genau angeschaut. Wie gut ist die Spielhallen-Konvertierung im Vergleich zum Arcade-Original? Was hat sich seit Tekken Tag Tournament

FREIGESPIEL
Viele bekannte
Gesichter aus
früheren Tekken-
Teilen sind am
Anfang noch nicht
anwählbar.



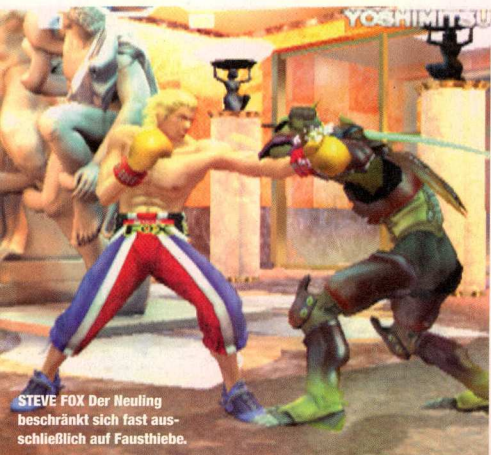
en 4

geändert? Und wie schneidet sie im Direktvergleich mit den aktuellen PS2-Referenzprüglern wie *Virtua Fighter 4* und *Dead or Alive 2* ab?

MODERNISIERTES SPIELSYSTEM

Eine der offensichtlichsten Schwächen der *Tekken*-Spiele waren bisher die endlosen Arenen. Spätestens im PS2-Direktvergleich mit den interaktiven Riesenstages von *Dead or Alive 2* wurde dies deutlich. Nun hat Namco endlich nach-

gezogen und *Tekken 4* brilliert mit ansehnlichen, teilweise recht großen und üppig bevölkerten Arenen, deren Wände ins Spielgeschehen integriert und teilweise sogar zerstörbar sind. Um die ganze Fläche der Umgebung nutzen zu können, hat man sinnvollerweise gleich die Möglichkeit der freien Bewegung im Raum implementiert – durch Druck nach oben oder unten positionieren Sie Ihren Kämpfer neu oder weichen Angriffen schnell aus. Zudem wurde die



STEVE FOX Der Neuling beschränkt sich fast ausschließlich auf Fausthiebe.

INFO OBERFLÄCHLICHKEITEN

Auf das Äußere kommt es an!

Wirklich neue Kämpfer hat man der Heimversion von *Tekken 4* nicht spendiert. Dafür sind einige alternative Outfits umso bemerkenswerter! Die Moves der Kämpfer bleiben dabei natürlich gleich.



AUS CHRISTIE WIRD EDDY Ein freispielfähiges Outfit verwandelt die Capoeira-Dame in ihren Vorgänger Eddy Gordo!



LEE UND VIOLET Die Gründe dafür sind nicht ganz klar, doch Lees Alter Ego Violet hat sogar eine eigene Vorgeschichte!



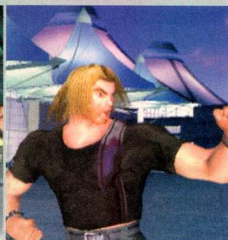
XIAOYUS SCHULFREUNDIN Haben Sie Xiaoyu zum Turniersieg geführt, können Sie ihre Freundin Mihar steuern.



KUMA ODER PANDA? Schon bei früheren Tekkens wurde aus dem Grizzlybären Kuma per Knopfdruck ein Pandabär!



PAULS NEUE FRISUR Ist *Street Fighter* schon so out, dass selbst Paul Phoenix nicht mehr auf Guiles hochstehende Frisur setzt?



HWOARANG MAL ANDERS Auch Taekwondo-Profi Hwoarang ist in seinem zweiten Outfit kaum wiederzuerkennen.

bisherige Wurf-Kombination „Linker Punch + Kick“ mit einem neuen Manöver belegt, mit dem Sie den Gegner in die Richtung Ihrer Wahl schubsen können – je nach Position natürlich auch direkt gegen eine Wand. Doch keine Sorge, ansonsten blieb die Steuerung weitgehend unangetastet. Trotz aller Änderungen dürfte es *Tekken*-Fans nicht schwer fallen, sich umzugewöhnen.

KOMPROMISS-LÖSUNG

Grafisch müssen Sie die Unterschiede zur Spielhallen-Vorlage mit der Lupe suchen – angesichts der PS2-verwandten Arcade-Hardware ist dies aber keine große Überraschung. Während die Stages also deutlich verbessert wurden, sehen die Kämpfer kaum besser aus als bei *Tekken Tag Tournament*. Teilweise scheinen die Texturen und vor allem die Details in den Gesichtern sogar etwas nachgelassen zu haben. Ein weiterer Wermutstropfen ist die ersatz-

lose Streichung des Tag-Team-Modus. Man kann nur mutmaßen, ob die aufwendigen Stages zu technischen Problemen (Speichermangel?) bei Tag-Team-Matches geführt hätten oder ob die Namco-Entwickler mit dem Spielmodus im Vorgänger einfach generell unzufrieden waren. Eigentlich hätte man denken sollen, dass Namco es diesmal all denen zeigen würde, die das halbherzig realisierte Tag-Team-Feature kritisiert hatten – schade um die vergebene Chance! Immerhin haben die *Tekken*-Kämpfer mittlerweile endlich sprechen gelernt, auch wenn die Unterhaltungen kaum über das Niveau von Pro-Wrestler-Tiraden hinausgehen. Die Musikuntermalung ist wie bei den letzten drei *Tekken*-Teilen zum großen Teil unauffällig und zum kleinen Teil nervig.

NEUE SPIELMODI?

Die bisherigen *Tekken*-Spiele überzeugten bisher immer durch viele versteckte Features und exklusive Spielmodi für

die Heimversionen, doch ausgerechnet in der bisherigen Paradedisziplin schwächtelt Namco. Sicher, auch bei *Tekken 4* stehen am Anfang nur knapp ein Dutzend Kämpfer zur Wahl, so dass man die anderen erst freispielen muss. Diesmal gibt's für jeden Kämpfer sogar gezeichnete Story-Sequenzen (mit Standbildern und etwas Sprachausgabe) und gerenderte Videosequenzen. Aber irgendwie hat man das doch alles schon mal gesehen. Waren die letzten *Tekken*-Episoden zumindest noch für witzige Spielmodi gut, so entpuppt sich das 3D-Remake des *Tekken-Force*-Modus aus dem dritten Teil als ebenso öde wie das Original (mehr dazu im Extrakasten) – und mehr Bonusfeatures gibt es nicht! Erwähnenswert wäre höchstens noch der neue Trainingsmodus, doch ist das Ausführen von 20 vorgegebenen Moves gegen die Zeit nicht wirklich abendfüllend. Der Practice-Modus (nicht zu verwechseln mit dem Training-Modell) ähnelt stark dem aus den Vor-

gängern und wirkt gegen das geniale Komplett-Trainingsprogramm eines *Virtua Fighter 4* mächtig veraltet.

DIE PRÜGEL-PRAXIS

Hat man sich erst mal an den taktischen Einsatz der Arenabegrenzungen gewöhnt, spielt sich *Tekken 4* kaum anders als der Vorgänger. Das liegt natürlich auch an der Kämpferriege, die nur wenige Neulinge bietet. Der interessanteste von ihnen ist der britische Boxer Steve Fox, der durch die fast komplette Beschränkung auf Schläge ganz anders gespielt werden muss, als bei *Tekken* sonst üblich. Der zweite Debutant ist Craig Marduk, ein Shootfighter von gewaltigen Proportionen, dessen harter Kampfstil ein wenig an den (diesmal fehlenden!) Jack aus den Vorgängern erinnert. Sehr offensichtlich sind dagegen die Gemeinsamkeiten der Kampfstile von Neuling Nummer drei, Christie Monteiro, und Eddy Gordo (mehr dazu im Extrakasten zu den zusätzlichen Kämpfer-Outfits). Die



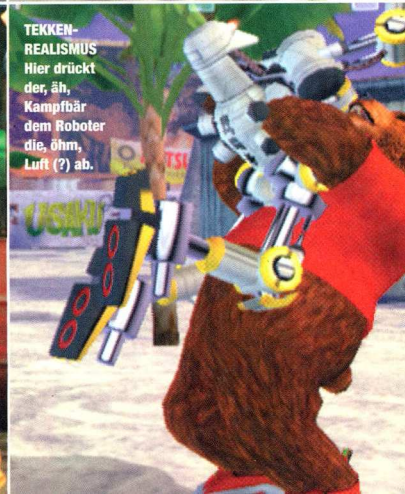
FESTGETRETEN Nina kassiert an der Wand eine knallharte Kick-Combo.



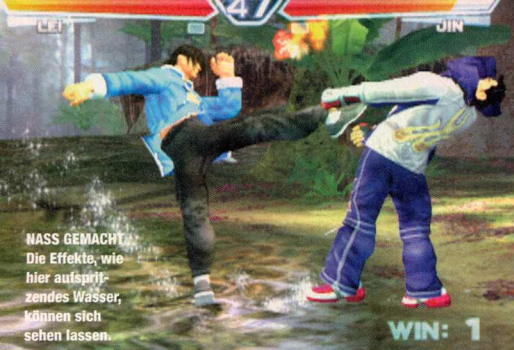
CHRISTIE Die Moves der neuen Kämpferin gleichen weitgehend denen Eddy Gordos!



PUBLIKUMSMAGNET In dieser Arena prügeln Sie sich vor einer großen Menschenmenge!



TEKKEN-REALISMUS Hier drückt der, äh, Kämpfer dem Roboter die, öhm, Luft (?) ab.



MASS GEMACHT
Die Effekte, wie hier aufspritzendes Wasser, können sich sehen lassen.

WIN: 1



MOGELPA-CKUNG Der Training-Mode ist nur eine Art Time-Attack-Modus mit vorgegebenen Moves.

TRAINING
12/20 00:38:95



PLATTGESSEN Der Preis für die coolste Siegerpose geht an Hwoarang!

SELECT SAVE REPLAY DATA

INFO TEKKEN FORCE

Allein gegen alle

Der einzige Extra-Spielmodus für die Heimversion ist schon aus Tekken 3 bekannt.

Schon dort konnte die *Tekken*-Adaption des klassischen Double-Dragon-Gameplays nur kurzfristig fesseln. Viel geändert hat sich seitdem nicht. Zwar treten Sie gegen locker dreimal so viele Gegner auf einmal an, doch haben diese nach wie vor den IQ einer Scheibe Brot. Und durch die dreidimensionalen Stages gibt es immer wieder Probleme mit der Kamera und der Bewegung im Raum – die Steuerung bleibt nämlich gleich, auch wenn die Perspektive oft wenig mit den normalen *Tekken*-Duellen zu tun hat. Nach vier Levels ist der Spaß auch schon wieder vorbei und die dadurch freigespielten Extra-Stages machen den Kohl auch nicht fett. Das beste am Force-Modus ist der Sprecher, der das Aufsummern von energiespendenden Hähnenchen dermaßen übertrieben cool kommentiert („Chicken!“), wie dies bei der Konkurrenz nur bei superbrutalen Finishing Moves oder Ultra-Combos im dreistelligen Bereich der Fall ist.



IN DER UNTERZAHL Dank fehlender Gegnerintelligenz haben Sie aber auch gegen zehn Gegner zugleich eine reelle Chance.



LETZTE INSTANZ Am Ende jedes Levels treffen Sie auf einen besonders starken Gegner. Der letzte ist natürlich Opa Heihachi.

anderen Kämpfer sind allesamt schon aus den Vorgängern bekannt und nicht großartig verändert, wobei Jin Kazama hier die löbliche Ausnahme darstellt – sein Move-repertoire wurde fast komplett überarbeitet! Besonders einfalllos dagegen ist der Roboter Combato, der genau wie Mokujin aus den Vorgängern in jeder Runde den Kampfstil eines der anderen Kämpfer annimmt. Davon abgesehen muss man Namco aber in einem Punkt loben: Mit Ausnahme des Bären Kuma finden sich im Spiel diesmal weit weniger Witzfiguren und einfalllose Beinahe-Kopien (King

-> Armorking, Jack -> P.Jack, Yoshimitsu -> Kunimitsu und so weiter) als bisher. Der geschrumpfte Kader ist daher nicht wirklich als Nachteil zu sehen.

ZU WENIG NEUES

Letztendlich bleibt als Fazit die Erkenntnis, dass *Tekken 4* insgesamt sehr gut aussieht und sich auch ziemlich gut spielt, doch fehlt dem Spiel zum absoluten Top-Hit einfach das gewisse Etwas – seien es neue Ideen, eine bahnbrechende Grafik oder einfach der letzte Schliff am Gameplay (die Kämpfer sind immer noch ziemlich unausgewogen). Rich-

tungsweisend sind daher vor allem zwei unbedeutend scheinende Optionen bezüglich der Grafik: Als erstes PS2-Spiel unterstützt *Tekken 4* den flimmerfreien Progressive-Scan-Modus moderner Top-Fernseher. Und Leute mit normalen TV-Geräten haben immerhin die Wahl zwischen einem gestochenen scharfen, aber dafür flimmernden Bild, oder einer weichgezeichneten, ruhigen Darstellung. Eine Option, die die Schule machen sollte – zumindest in diesem Punkt ist *Tekken 4* unserer (flimmernden) neuen Prügelreferenz *Virtua Fighter 4* voraus.

MICHAEL PRUCHNICKI

ANGESPIELT TEKKEN 4

Hersteller: Namco
Genre: Prügelspiel
Spieler: 1-2
Sprache: Deutsch
Termin: Herbst

Internet: www.namco.com

Savegame
Erfolge: Entwickler Namco
Umfang: Datenträger DVD
19 Kämpfer

ENSCHÜTZUNG

SEHR GUT

„Technisch einwandfreie Arcade-Umsetzung. Bei den Extrafeatures hat Namco diesmal aber etwas gespart!“

Colin McRae Rally 3

Der erste
PS2-Auftritt
des rasenden
Schotten
lässt die
Konkurrenz
alt aussehen!

Vier Monate nachdem auf dem Codefest 2002 (Codemasters-Event, bei dem die Titel des aktuellen Jahres vorgestellt werden) in London erste Bilder und Infos zum

kommenden Rallye-Highlight präsentiert wurden, gibt es nun endlich Nachschub. Bei einem Vor-Ort-Besuch im Codemasters-Hauptquartier in England durften wir eine erste noch recht frühe Version von *Colin McRae Rally 3* Probe spielen und das Team mit Fragen löchern.

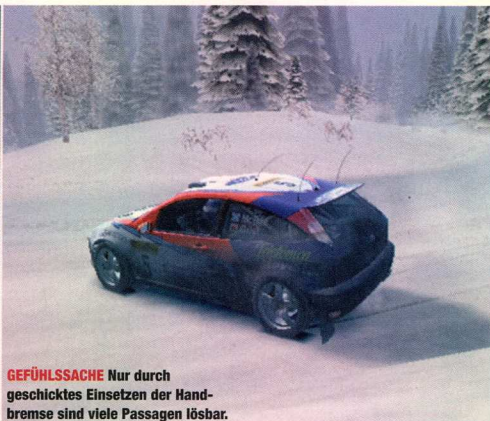
MACHEN SIE KARRIERE!

Im Mittelpunkt des ersten PS2-Auftritts des schottischen Ausnahmefahrers steht der neue Karriere-Modus. Diese umfangreiche Meisterschaft ist auf drei Jahre ausgelegt, wobei Sie pro Jahr in sechs Ländern je sieben Etappen fahren müssen. Insgesamt bietet das Spiel acht Länder, die sich vor allem in puncto Wetter, Streckenbeschaffenheit und Fahranspruch unterscheiden: Australien, Griechenland, Schweden, USA, England, Spa-





STAUBIG In Griechenland warten vor allem Kies-Strecken auf Sie.



GEFÜHLSSACHE Nur durch geschicktes Einsetzen der Handbremse sind viele Passagen lösbar.

nien, Finnland und Japan. Die einzelnen Etappen wurden komplett neu gestaltet und haben daher mit den Originalstrecken der WRC (World Rally Championship) nichts zu tun. Dies macht durchaus Sinn, da die Designer so nicht in ihrer Kreativität eingeschränkt wurden. Damit die drei Jahre dauernde Rallye-Karriere dauerhaft motiviert, haben die Codemasters-Jungs gerade in diesen Modus eine Menge Entwicklungszeit investiert. Die Gegner-KI wurde sorgfältig ausbalanciert, um eine ständige Herausforde-

rung zu bieten. Jeder Fahrer hat ganz eigene Stärken und Schwächen, die sein Verhalten auf den verschiedenen Streckenverhältnissen beeinflussen. Der Schwierigkeitsgrad wird zu Beginn Ihrer Karriere ausgewählt, je höher, desto realistischer. In der höchsten Stufe ist Ihr Auto anfälliger, wenn Sie von der Strecke abkommen. Außerdem fahren die Gegner bei weitem besser. Nach Abschluss einer Saison passt sich der Schwierigkeitsgrad automatisch Ihrem Können an. So ist gewährleistet, dass Sie im nächsten Jahr we-

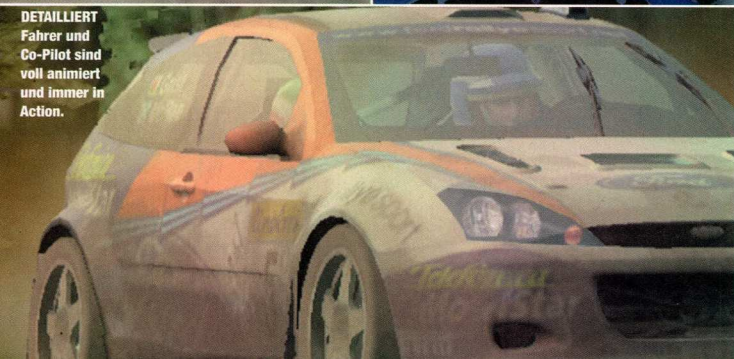
der unter- noch heillos überfordert sind. Damit auch Ihr Auto leistungsmäßig konkurrenzfähig bleibt, stehen jedes Jahr neue Fahrzeugkomponenten zur Verfügung, die noch schnellere Etappenzeiten ermöglichen. Auch das Setup vor einer Serie von Etappen spielt eine große Rolle. Wer Telemetriedaten auswerten kann und etwas von Tuning versteht, kann natürlich viel mehr aus den hochgezuchteten Boliden herauskitzeln. Für alle, die von diesen Dingen keine Ahnung haben, wird eine Vorauswahl



FREIE FAHRT Ohne Beifahrer weiß man nie genau, was hinter der nächsten Kuppe wartet.



EINGESCHRÄNKTE SICHT Die schmelzenden Scheibenwischer bei Regen sind effektiv in Szene gesetzt.



DETAILLIERT Fahrer und Co-Pilot sind voll animiert und immer in Action.

INFO COLIN MCRAE

Ein echter Champion

Der Schotte fährt seit Jahren im Rallye-Zirkus vorne mit.

Geboren:

5. August 1968

Nationalität:

Schotte

Team:

Ford Martini World Rally Team

Fahrzeug:

Ford Focus RS WRC02

Reifenmarke:

Pirelli

Colin McRaes größter Erfolg und der Start einer beeindruckenden Karriere war der Sieg in der Rallye-Weltmeisterschaft 1995, damals noch mit Derek Ringer als Co-Pilot. In den beiden folgenden Jahren erzielte er jeweils den zweiten Rang, wobei 1997 schon Nicky Grist (der auch heute noch mit Colin zusammenarbeitet) den Platz auf dem Beifahrersitz eingenommen hatte. Danach kam ein kleiner Leistungseinbruch, der gepaart mit einigen technischen Problemen dafür sorgte, dass Colin in den folgenden Jahren nicht über den dritten Rang hinauskam. In der vergangenen Saison ließ er dann aber sein Können wieder aufblitzen und erreichte wiederum den zweiten Rang. Er gehört daher auch zu den absoluten Favoriten für die Rallye-WM im Jahr 2002, die in diesem Jahr auch in Deutschland ausgetragen wird.



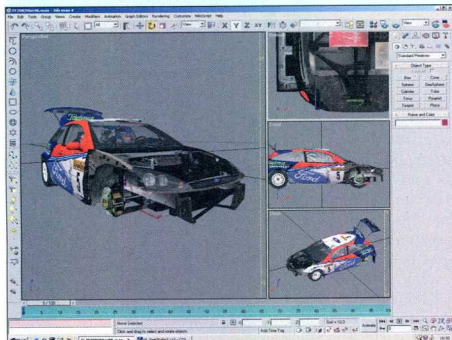
GEWOHNTES BILD Colin und Nicky feiern ausgelassen nach der Finnland-Rallye.

INFO DESIGNER AM WERK

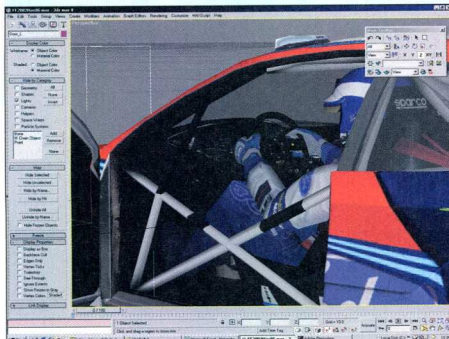
Millimeterarbeit

In mühevoller Kleinarbeit entstehen am PC die detaillierten Fahrzeugmodelle.

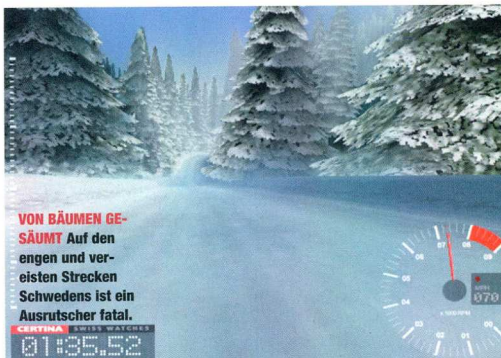
Um das umfangreiche Schadensmodell in *Colin McRae Rally 3* zu realisieren, war es nötig, möglichst detailgetreue Nachbildungen der Boliden zu kreieren. Das gute Verhältnis, das Codemasters zum Ford Racing Team unterhält, hat dabei natürlich enorm geholfen. Neben den Reifen, der Karosserie und den Scheiben können durch Unfälle Stoßdämpfer, Radaufhängungen und vieles mehr kaputtgehen. Die Modelle, die im Computer entstehen, unterscheiden sich in keiner Weise von den Fahrzeugen, mit denen Sie letztlich im Spiel durch die Gegend rasen. Selbst das Interieur der Boliden entspricht 1:1 dem Original.



BIS INS KLEINSTE DETAIL Das Werk unzähliger Arbeitsstunden.



EINGEPPERCHT Viel Platz haben Fahrer im Rallye-Fahrzeug nicht.



VON BÄUMEN GE-SÄUMT Auf den engen und vereisten Strecken Schwedens ist ein Ausrunder fatal.



MALERISCH Ausnahmsweise regnet es in England mal nicht.

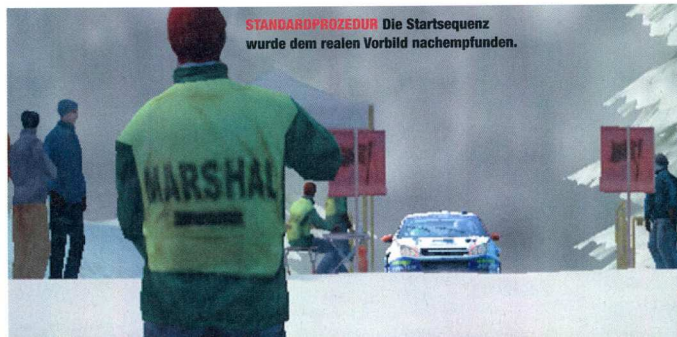
an Optionen getroffen, um zu verhindern, dass Sie mit einem komplett untauglichen Setup ins nächste Rennen starten. Aber keine Sorge: Auch wenn Ihre Modifikationen nicht ganz den gewünschten Effekt haben, dürfen Sie nach jeweils drei Etappen im Servicepark Änderungen und sogar Reparaturen durchführen.

HÖREN SIE AUF DEN BEIFAHRE!

Eine nicht zu unterschätzende Rolle spielt in jedem Rallye-Spiel der Co-Pilot, der genauso über die weitere Stre-

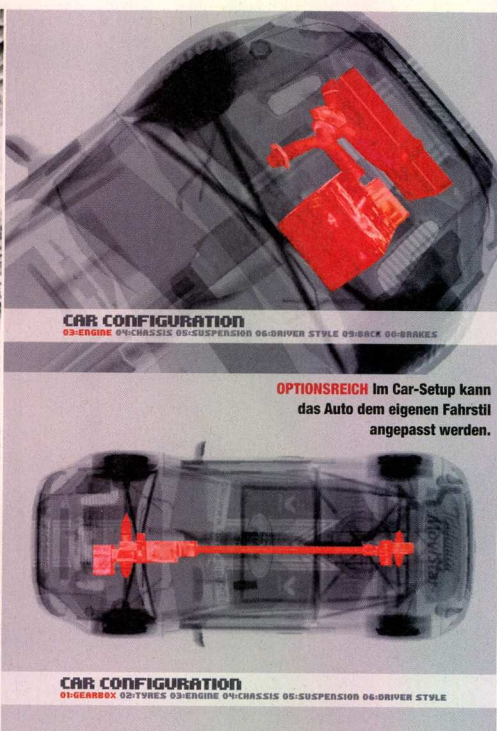
ckenführung informiert. Als Fahrer sind Sie darauf angewiesen, dass die Anweisungen möglichst akkurat sind. Um dies sicherzustellen, schreibt Nicky Grist (Colins Co-Pilot) die Kommandos für die Strecken anhand von eigenen dafür aufgenommenen Videos. Aber auch Colin selbst ist durchaus beteiligt an der Erstellung des Spiels. Er ist verantwortlich für das Feintuning und das Fahrgefühl. Wenn jemand weiß, wie sich die Rallye-Version des Ford Focus fährt, dann er. Wer jetzt denkt, man darf nur mit diesem Fahrzeug über die Pisten

STANDARDPROZEDUR Die Startsequenz wurde dem realen Vorbild nachempfunden.





ORIGINAL
Durch intensive
Zusammen-
arbeit mit Ford
sieht der Focus
klasse aus.



CAR CONFIGURATION
03-ENGINE 04-CHASSIS 05-SUSPENSION 06-DRIVER STYLE 07-ROCK 08-BRAKES

OPTIONSREICH Im Car-Setup kann
das Auto dem eigenen Fahrstil
angepasst werden.

CAR CONFIGURATION
01-GEARBOX 02-TYRES 03-ENGINE 04-CHASSIS 05-SUSPENSION 06-DRIVER STYLE

heizen, der hat sich gewaltig getauscht. Dies gilt nämlich nur für den Karriere-Modus. Bei einem schnellen Rennen, dem Zeitfahren oder Zweispieler-Splitscreen-Fights sind auch andere Autos anwählbar, sofern Sie vorher durch Erfolge in der Meisterschaft freigeschaltet wurden. Zum Focus kommen drei weitere (nicht lizenzierte) WRC-Boliden, die ihren realen Vorbildern recht genau nachempfunden wurden, und vier Wagen mit Zweiradantrieb. Komplettiert wird das Line-up von vier klassischen Rallye-Fahrzeugen und vier Bonusautos, über die

aber noch keine näheren Details bekannt sind.

GENIEßEN SIE DIE TOLLE GRAFIK!

Auch wenn die Version, die wir spielen durften, bei weitem noch nicht fertig war, lässt sich eines schon mit Sicherheit sagen: Colin McRae Rally 3 wird ein echter grafischer Leckerbissen und braucht sich vor bisher erschienenen Konkurrenzprodukten keineswegs verstecken. Im Gegenteil: Sowohl Landschaftsgrafik als auch Fahrzeuge sind höchst detailliert und sehen jetzt schon klasse aus. Ganz besonders gut gelungen

ist die Darstellung des Schmutzes, der sich im Rennverlauf auf dem Boliden ansammelt. Selbstverständlich wird Ihr Auto auch wieder sauberer, wenn Sie durch Pfützen oder Wasserlöcher fahren. Ebenso gelungen wie die grafische Umsetzung des Rallye-Spektakels ist auch die Steuerung, die sehr nah an die der Vorgänger angelehnt ist. Kein Wunder, die Programmierer haben ja auch dieselbe Physik-Engine verwendet und sie nur etwas weiterentwickelt. Kenner der PSone-Vorgänger müssen sich also nicht umgewöhnen.

WOLFGANG FISCHER

ANGESPIEL C. MCRAE RALLY 3

Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	3. Quartal
Internet:	www.codemasters.de
Savegame:	Ja
Entwickler:	Codemasters
Umfang:	56 Strecken
Datenträger:	DVD

FINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Das PS2-Debüt von Codemasters' Rallye-Aushängeschild stellt gleichzeitig den Höhepunkt der Serie dar.“



F1 2002

Mit diesem Rennspiel-Nachfolger wird EA die **Pole-Position** verteidigen.

SCHMALE GASSE
Diese Lücke ist
nicht breit genug
für einen BMW!

WORK IN PROGRESS

R SCHUMACHER
WILLIAMS

17

WORK IN PROGRESS

WICHTIGES MANÖVER In Kurven
können gegnerische Fahrer
leicht innen überholt werden.

MOTORSCHADEN Auch
die Konkurrenz hat mit
technischen Mängeln
zu kämpfen.

WORK IN PROGRESS

Noch ist sie jung, die Formel-1-Saison. Doch schon scheint alles entschieden. Ferrari mit Michael Schumacher ist himmelhoch überlegen, den anderen bleibt nur die undankbare Statistenrolle. Natürlich ist die Saison noch lang, es

kann noch viel passieren in der Zwischenzeit. Viel offener ist der Saisonausgang jedoch bei F1 2002 von Electronic Arts. Hier liegt es allein in Ihren Händen, ob nicht doch Arrows oder Toyota am Ende in der Team-WM ganz oben auf dem Treppchen stehen.

WINDSCHATTEN

Auf dem Weg dorthin können Sie aber auf jeden Fall eine Menge Spaß haben. Wer den Vorgänger kennt, weiß, dass die Entwickler von EA Sports ihr Handwerk verstehen. Schon F1 2002 war ja der absolute Spitzenreiter im Formel-1-Genre. Der Nach-

folger ist jetzt hauptsächlich eine Aktualisierung mit den Daten der neuen Saison. An Gameplay, Optik oder Technik hat sich nicht viel verändert. Trotzdem gibt es natürlich Neuerungen: Da sind einmal die EA-Sports-Karten, die es als Belohnung für gute Leistungen gibt (siehe Extra-



AUSRITT INS KIESBETT Sogar bei minimal feuchter Strecke müssen Sie mit normalen Reifen vorsichtig fahren.



ZU SPÄT GEBREMST Wer zu falsch agiert, verursacht Unfälle und Dreher.



NETTER EFFEKT Die Böden spiegeln sich auf der nassen Fahrbahn.

kasten). Außerdem stehen im Challenge-Modus 22 Herausforderungen zur Verfügung. Hier treten Sie gegen die weltbesten Rennfahrer an und versuchen, sie bei der jeweiligen Aufgabe zu schlagen. Auch im Gameplay gibt es eine entscheidende Innovation: Wenn Sie hinter

einem Konkurrenten herfahren, erzeugt der ja einen Windschatten. Im Spiel wird dieser jetzt visuell dargestellt, so dass Sie immer genau wissen, wann Sie zu einem Überholmanöver ansetzen sollten. Dadurch können Sie die Gegner wie ein echter Profi ausnutzen.

ALLE DABEI

Das Herzstück bleibt aber auch 2002 der Grand-Prix-Modus. Mit offizieller FIA-Lizenz ausgestattet, kann das Spiel hier einiges bieten. Es sind alle Teams und Fahrer der aktuellen Saison vertreten, selbstverständlich auch die Neuen Toyota und Re-

nault. Mit einem dieser Teams können Sie dann eine komplette Saison in der tatsächlichen Reihenfolge nachfahren. Dabei haben Sie eine ganze Reihe von Einstellungsmöglichkeiten: Die Rennlänge oder der Schwierigkeitsgrad können dadurch variieren. Außerdem können

INFO DIE F1-SPORTS-KARTEN

Lohn der Angst

Wenn Sie bestimmte Ziele erreichen, erhalten Sie so genannte EA-Sports-Karten, mit denen Sie einige Specials freischalten können.

Mit jedem Team gibt es dabei sechs verschiedene Karten zu verdienen. Je nach Stärke des Teams sind die Anforderungen dafür mehr oder weniger anspruchsvoll. Um bei Toyota die Ausdauerkarte zu erhalten, reicht es etwa, ein Acht-Runden-Rennen zu beenden. Bei Jaguar sind dafür schon fünf Rennen über die halbe Distanz nötig. Die „Rennen“-Karte gibt es für bestimmte Leistungen im Wettbewerb, bei BMW müssen Sie zum Beispiel zwei Mal in Folge gewinnen. Für den „Meilenstein“ dagegen braucht es etwas länger. Wenn Sie zum Beispiel für McLaren fahren, verdienen Sie sich diese Karte für 200 Punkte in der Fahrerwertung. Die restlichen drei Karten erklären sich von selbst: „Team-Zweikampf“, „Grundlagenherausforderung“ und „Fortgeschrittenen Herausforderung“. Hier reicht es, den jeweiligen Spielmodus mit dem Team zu bestehen.



LOHN DER ARBEIT Die EA-Sports-Karten sind anfangs noch leicht zu ergattern.

Sie entscheiden, ob Sie nach FIA-Reglement fahren wollen und ob das großartige Schadensmodell zum Einsatz kommen soll. Allerdings müssen Sie nicht gleich die komplette Meisterschaft in Angriff nehmen. Sie können auch in Einzelrennen erst einmal trainieren. Wer aber gar nicht auf den Simulationsaspekt steht, kann im Schnellen Rennen actionreicher herumrasen. Hier nehmen die Boliden überhaupt keinen Schaden und steuern sich auch etwas unkomplicierter. Das soll nicht heißen, dass die Steuerung sonst nicht zu beherrschen wäre. Sie erfordert zwar ein wenig Übung, doch wenn Sie es mal richtig raushaben, machen die PS-starken Wagen immer genau das, was Sie wollen.

VORSPRUNG DURCH TECHNIK

Damit das fahrerische Können auch ausreichend zur Geltung kommt, gibt es noch den Team-Zweikampf-Modus. Dabei treten Sie gegen einen gleich starken Konkurrenten an. Das heißt, gegen einen Konkurrenten, der in einem gleich starken Boliden sitzt – den Teamkameraden. Die technischen Voraussetzungen sind dann gleich, gewinnen kann nur der bessere Fahrer. Diesen Modus können Sie mit allen Teams nacheinander spielen, so dass Langzeitmotivation tatsächlich gegeben ist. Damit dieser Modus funktionieren kann, müssen sich die Rennwagen je nach Team beträchtlich unterscheiden. Und tatsächlich sind spür-



ERGEBNISSE GRUND

STRECKE

ANGESPIELT F1 2002	
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-8
Sprache:	Deutsch
Termin:	Termin
Internet: www.electronicarts.de	
Savegame Ja	Entwickler EA Sports
Umfang 17 Rennstrecken	Datenträger DVD
EINSCHÜTZUNG	
SUPER	
„F1 2002 steht seinem Vorgänger in nichts nach und kann bei den Spielmodi sogar noch einen drauflegen.“	

ALBRECHT OTT/WOLFGANG FISCHER

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

PlayStation 2

Preis stand bei
Drucklegung noch
nicht fest.



Erhältlich ab 29.05.02

FINAL FANTASY X

bietet ein Spielerlebnis der absoluten Extraklasse! In Japan brach dieser Rollenspiel-Referenztitel bereits alle Verkaufsrekorde. Final Fantasy X ist ein Muss für jeden PS2-Besitzer!

**VIRTUA
FIGHTER 4**
Beat 'em Up

59,95 €

Erhältlich ab 08.05.02



DRAKAN
Action-Adventure

Erhältlich im Juni



59,95 €

PlayStation 2

COMMANDOS 2

**Vorbestell
RABATT
€5,-**

Erhältlich ab 21.06.02

COMMANDOS 2

Erforsche die Bunker und Schützengraben deiner Gegner, fliehe aus düsteren Gefängnissen und infiltriere ein U-Boot in der Elbweste Nordeuropas. Agiere unerkannt auf einem Flugzeugträger und dringe in das Hauptquartier der Feinde ein. Commandos 2 entführt dich in die wohl detaillierteste und realistischste Spielumgebung aller Zeiten. Auch für Xbox erhältlich.

*Bei Vorbestellung bis 15.05.02

UVP des Herstellers

59,95 €

McMedia Vorstellpreis*

54,95 €

**VORBESTELLEN
UND SPAREN!**

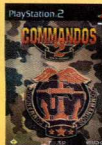
RABATT-COUPON**

Du willst zu den Ersten gehören, die Commandos 2 für PS2 spielen können? Und du willst keinen Cent zuviel zahlen? Prima! Dann schneide einfach diesen Coupon aus und schnell zum nächsten McMEDIA-Gamestore!

Wir reservieren dir das Spiel und belohnen dich mit € 5,- Vorbestellrabatt!

Gültig bis 15.05.02

**Vorbestell
RABATT
€5,-**



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

IDS Eichenberger Str. 45 7633 Zittau 03593/530738 McMEDIA & FANTASY Hillerstraße 3 7407 Rudolstadt 0372/313595 CHELKRAUT Schmalk - Markt 9937 Zeulenroda 16628/83214 REIER Weiberger Str. 16 4946 Marternberg 0735/22810 ROSSE Bismarcker Str. 14/16 806 Bielefeld 3841/32396 SEHRMANN Hacker-Str. 26 816 Neurruppin 0391/509294 LEGGERS Königsplatz 10 3938 Paderborn 05251/286971 RL OTTO Bismarcker Str. 14 68189 Bismarck 0221/91240	GLAUBITZ Lange Str. 49-51 29718 Wittingen 05831/149 DIE SPIELECKE Vendener Str. 8 29640 Schneverdingen 0519/52740 BECKMANN-HENSEL Neues Zentrum 3 31279 Löhne 05132/82890 SCHNAPPEN-SHOP Mittelstr. 34 32657 Lönne 05261/188522 SCHNAPPEN-SHOP Lange Str. 87 32786 Detmold 05231/300874 SCHEMANN Chiemsee-Str. 10 32791 Lage 05232/700955 SCHNAPPEN-SHOP Königsplatz 10 32788 Paderborn 05251/286971 JONELLE CENTRUM BÜRO Sauer Wiesen 1 36919 Schwarmstadt 05591/294500	SULZER Alföldstr. 98 35039 Marburg 06421/463521 SPILON Herkules-Center 35576 Wetzlar 06441/43191 SULZER Klosterstr. 14 36281 Bad Hersfeld 06621/78966 RUG Markt 41 36404 Yachta 05461/935311 THWENHAFEL Große Str. 23 63128 Dietrichshausen 06074/29920 ALTMANNBERGER Schulstr. 6 63128 Dietrichshausen 06074/29920 MEDIA STORE Wilhelmstr. 9 64283 Darmstadt 06151/28860 STROBEL AM MARKT.OE Am Rain 5 72379 Hechingen 07471/2408 ELSER Geislinger Str. 24 73033 Göppingen 08161/7515 PAYER Aulener Str. 60 73441 Bopfingen 07141/261765	RIESEKEMPER Everswinkel-Str. 8 46231 Warendorf-Fredenhorst 05661/7319 PECHER Oststr. 4 46231 Warendorf 05661/7319 JASPER Hörsingstr. 1-3 48406 Hüntrup 05458/93170 WENHAFEL Große Str. 23 63128 Dietrichshausen 06074/29920 ALTMANNBERGER Schulstr. 6 63128 Dietrichshausen 06074/29920 MEDIA STORE Wilhelmstr. 9 64283 Darmstadt 06151/28860 STROBEL AM MARKT.OE Am Rain 5 72379 Hechingen 07471/2408 ELSER Geislinger Str. 24 73033 Göppingen 08161/7515 PAYER Aulener Str. 60 73441 Bopfingen 07141/261765	E-E GmbH Wilhelm-Engel-Str. 40 73630 Remshalden 07151/71691 BE KAL Buchener Str. 29 a 74731 Waldmühlbach 06252/49200 ENGELHARD & HERR Wilb.-Röntgen-Str./1 m L-Center 71856 Offenburg 07142/5105 HARTWICH Hauptstr. 5 77704 Oberkirch 07824/2489 PLANET MEDIA Sommerstr. 8 80335 München 089/35652170 MONTE MEDIA Frankfurter Ring 83 80807 München 089/35652170 MONTE MEDIA Pöllinger Str. 1 82362 Weilheim 08841/4450 PLANET MEDIA Lederzeile 15 83512 Wasserburg am Inn 0872/710564	PLANET MEDIA Stadtplatz 3 84307 Eggenfelden 08721/912230 PLANET MEDIA Stadtplatz 6 84359 Simbach 08571/6880 MEDIA STORE Fuggerstr. 4-6 86150 Augsburg 0821/313134 HEILIG Überlinger Str. 9 88630 Pfaffendorf 07552/1010 MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER Färberstr. 11 90402 Nürnberg 091/2418989 GAMES GARDEN Karl-Grillenberger-Str. 20 90402 Nürnberg 0911/246935 PLANET MEDIA Rothenerberg Str. 5 90445 Nürnberg 091/2418989	KOLIBRI Bismarcker Str. 27 A 91413 Neustadt/Aisch 09161/873060 THEO KRANZ e-Shop Juliuspromenade 11 91707 Würzburg 0931/711604 WORLD OF ILLUSION Marktplatz 1 91827 Sulzbach 09381/722189 KINDERPARADISE Klosterstr. 8 93049 Regensburg 0941/27543 LOLLYPOP Weinberger Weg 5 93059 Regensburg 0941/490930 ACHTNER Ulrichstr. 29 93734 Abensberg 09443/73444	GIERSTER Vilsbiburger Str. 11/13/15 94474 Vilshofen 08541/3979 THEO KRANZ e-Shop Juliuspromenade 11 91707 Würzburg 0931/711604 WORLD OF ILLUSION Marktplatz 1 91827 Sulzbach 09381/722189 KINDERPARADISE Klosterstr. 8 93049 Regensburg 0941/27543 LOLLYPOP Weinberger Weg 5 93059 Regensburg 0941/490930 ACHTNER Ulrichstr. 29 93734 Abensberg 09443/73444
---	---	--	---	--	---	--	--

www.mcmedia.de

**Vereinzelte McMEDIA-Gamestores können die Vorbestellrabatt-Aktion leider nicht durchführen. Wir empfehlen vorher beim Händler deiner Wahl anzufragen.

Prisoner of War

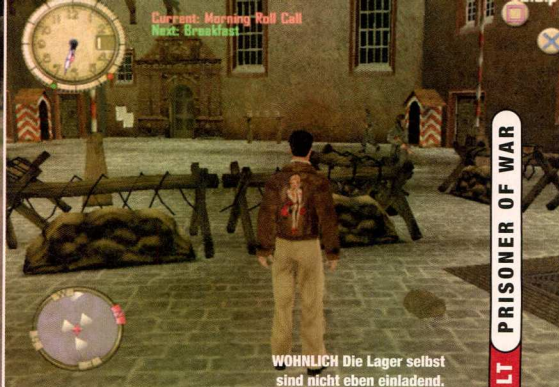
Statt auf das Kriegsende zu warten, müssen Sie im Lager zum **Ausbrecherkönig** werden.



FLUCHTVERSUCH
Haben die Wachen Sie einmal entdeckt, gibt es kein Entkommen.



RUMHÄNGEN Viel zu tun gibt es für die Lagerinsassen nicht.



WOHNLICH Die Lager selbst sind nicht eben einladend.

Aufklärung ist eine heikle Angelegenheit. Aber denken Sie jetzt nicht in die falsche Richtung: Bei *Prisoner of War* schlüpfen Sie in die Rolle von Captain Lewis Stone. Dieser wurde bei einer Aufklärungsmission mitsamt Flugzeug und Kopilot vom Himmel geschossen und steckt nun in einem deutschen Kriegsgefangenenlager fest. Ehrensache, dass solche Zustände für einen Offizier unhaltbar sind. Also setzen Sie alles daran, der deutschen Gastfreundschaft so schnell wie möglich zu entkommen – zumal unter dem Lager an einer Geheimwaffe gebastelt wird, deren Pläne dringend nach London müssen. Was nach satter Action im Stil alter Kriegsfilme klingt, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als Spiel für Leisetreter. *Prisoner of War* ist ein reinrassiges Adventure und hat man sich einmal damit abgefunden, dass Gewalt passé ist, entwickelt der Titel einen ganz eigenen Charme. Das Lagerleben folgt einem festen Tagesablauf: Morgenappell, Frühstück, Frührsport und so weiter. Viel Zeit,

um auf Entdeckungsreise zu gehen, bleibt also nicht. An jeder Station im Camp verweilen Sie ungefähr zwei Stunden, was in Echtzeit etwa fünf Minuten entspricht. Während dieser Zeit können Sie sich in der näheren Umgebung relativ unbelligig umsehen und, so Sie sich trauen, auch dünnmachen. Aber Vorsicht, wenn Sie von einer Wache an einem Ort entdeckt werden, an dem Sie nichts verloren haben, wandern Sie erst einmal in den Bau. Für einen besseren Überblick sorgt ein Radarschirm, der die Blickrichtung der Wachen und deren Grad an Wachsamkeit anzeigt. Außerdem kann Ihr Held schleichen und die Soldaten mit Klopfgeräuschen und durch Steinwürfe ablenken.

MITGEFANGEN, MITGEHANGEN

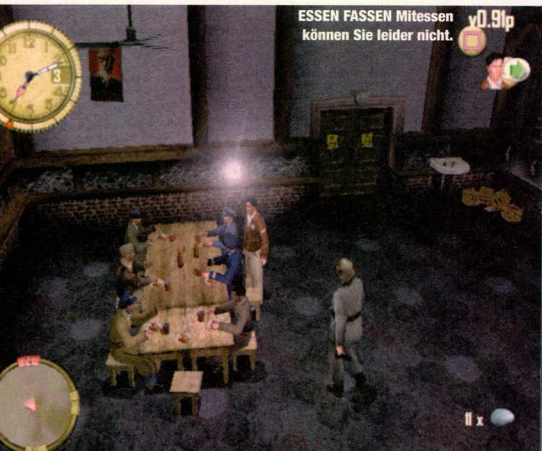
Sollten Sie erwischt werden, ist das nicht besonders tragisch. Nicht einmal Ihr eigener Tod stört den Spielfluss besonders, denn in beiden Fällen stehen Sie am nächsten Morgen wieder neben Ihrem Bett in der Ba-

racke. Allerdings sind Sie Ihr Inventar fürs Erste los. Das kann man sich zwar von einem korrupten Wachmann wieder besorgen lassen, was allerdings eine Kleinigkeit kostet. Überhaupt ist das Leben im Lager relativ teuer. Geld liegt oft einfach herum, wird Ihnen aber von den verschiedensten Personen schnell wieder abgenommen. So sind Ihre ehrenwerten Mitgefangenen ebenfalls der Meinung, dass die Flucht nötig ist, lassen sich ihre Mithilfe aber einiges kosten. Außer den Hilfefür-Bares-Geschäften ist die Interaktion mit den NPCs eher eine eintönige Angelegenheit, denn viel haben Ihre Schicksalsgenossen nicht zu erzählen. Zwar erinnert das soziale Gefüge im Spiel stark an die Ausbrecherreihe *Ein Käfig voller Helden*, wirklich witzige Szenen sucht man aber meist vergeblich. Dafür nimmt sich das Spiel einen Tick zu ernst. Auch spielerisch kann der Titel im Moment noch nicht hundertprozentig überzeugen. In allen Lagern, die man im Verlauf des Spiels zu sehen bekommt, herrscht derselbe Rhythmus: mit den Gefan-

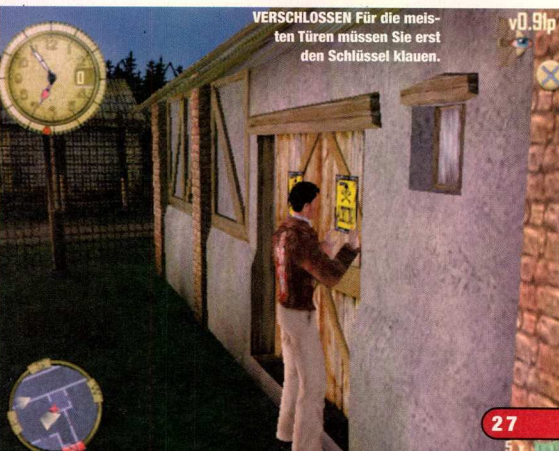
genen dem Tagesablauf folgen, sich abseilen, schnell etwas erledigen und zurück sein, bevor es zur nächsten Station geht. Die Grafik hingegen macht bereits einen recht guten Eindruck. Die Lager sind nicht umwerfend groß, aber gelungen entworfen und bis auf die Standardwachen besitzen alle Figuren einen hohen Grad an Individualität im Bewegungsablauf.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT PRISONER OF WAR	
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	Juni
Internet: www.codemasters.com	
Savegame Ja	Entwickler Wide Games
Umfang 3 Camps	Datenträger CD
FINSCÄTZUNG	
GUT	
„Leises Adventure, das für geduldige PC-Abenteurerfreaks interessant sein könnte“	



ESSEN FASSEN Mitessen können Sie leider nicht.



VERSCHLOSSEN Für die meisten Türen müssen Sie erst den Schlüssel klauen.

THE LEGACY OF KAIN SERIES

BLOOD OMEN 2



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

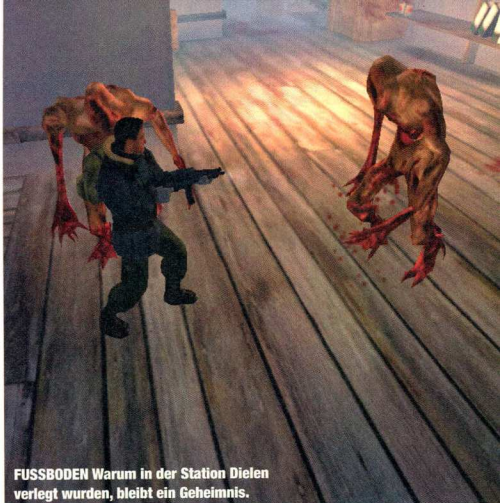
Blood Omen 2 © Crystal Dynamics, Inc. 2002. Published by Eidos Interactive Limited. Blood Omen, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Crystal Dynamics, Inc. Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved

www.legacyofkain.com

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

The Thing

In einer Forschungsstation tief im ewigen Eis erwartet Sie ein **hungriges Alien** und das nackte Grauen.



FUSSBODEN Warum in der Station Diefen verlegt wurden, bleibt ein Geheimnis.

Angelehnt an den Horrorklassiker *Das Ding aus einer anderen Welt* versetzt *The Thing* den Spieler als Mitglied einer Rettungsmannschaft in die Dunkelheit der Polarnacht. Nachdem ein paar Wissenschaftler dort in einem Forschungscomplex ein tiefgekühltes Monster aufgetaut haben, gehen auf deren Basis merkwürdige Dinge vor sich. Als nach dem Notruf das Rettungsteam eintrifft, findet es nur noch die unappetitlichen Überreste der Forscher. Als gestählter Marine, der bis zu drei Gefährten in sein Team aufnehmen kann, lässt sich der Spieler natürlich nicht so einfach abservieren wie einer der

unglücklichen Eierköpfe. Doch allein auf die Feuerkraft sollte sich Ihr Held nicht verlassen. Denn neben der hoch spannenden Alienjagd verlangen ausgeprägte Adventure-Elemente von dem Spieler immer wieder ein hohes Maß an Kombinationsgabe. Das Monster, das Sie zur Strecke bringen sollen, kann seine Form der Gestalt getöteter Opfer anpassen beziehungsweise die Unglücklichen mit seinen Sporen infizieren. Eigentlich kann der Spieler also keinem trauen, genau das muss er aber. Auf der Basis verteilt gibt es noch einige Wissenschaftler, die sich vor der Bestie in Sicherheit bringen konnten, und Mitglieder des Rettungsteams. All



BRATPFANNE Wo Argumente nicht weiterhelfen, tut es auch ein Flammenwerfer.



HILFSTRUPPEN Ihre Teammitglieder sind mehr als nützlich.



KÜCHENSCHABEN Typisch zerstreute Wissenschaftler: erst auftauen und dann nicht zubereiten.



IN DER MITTE EIN LOCH Eine ordentliche Schrotflinte beseitigt Probleme, bevor sie zu groß werden.

diese sind dem Helden gegenüber zumeist auch ziemlich misstrauisch. Aber die Hilfe der Nebencharaktere ist bei vielen Aufgaben immer wieder unverzichtbar. Außerdem brauchen Sie ja Leute für Ihr Team. Sei es, weil einer der Ihren auf der Strecke geblieben ist oder weil Sie an einer Stelle einen Spezialisten brauchen.

VIER FREUNDE

Drei Charakter-Grundtypen gibt es im Spiel: Soldat, Arzt und Ingenieur. Sie müssen also je nach Situation entscheiden, ob Sie besser mit drei Kämpfern vorrücken oder vielleicht doch jemanden brauchen, der defekte Technik wieder hinkommt. Um das Ver-

trauen der verängstigten Gestalten zu gewinnen und für die Lösung der Rätsel soll es in den meisten Fällen mehrere Möglichkeiten geben, die sich auf das gesamte Spiel auswirken. Ihre Leute haben ein eigenes Psychoprofil, das zwischen Ruhe und Panik pendelt. Damit Ihr Arzt nicht weinend kollabiert, sollten Sie also auch ihm eine Waffe in die Hand drücken. Auch Panzerungen helfen Ihren Jungs dabei, sich besser zu fühlen. Damit Sie gegen das Alien eine Chance haben, gibt es ein ausgefeiltes Kampfsystem. Dieses erlaubt dem Spieler unter anderem, Waffen selbst zu bauen. Außerdem nehmen die Wummen Schaden, müs-

sen also immer wieder repariert werden. Sie können diese auch untereinander neu kombinieren, ähnlich wie im Film *Aliens* – Flammenwerfer, Granatwerfer und Sturmgewehr plus Klebeband. Unterstützt wird die klaustrophobische Atmosphäre von hübschen Wetter- und Lichteffekten sowie einer stimmigen Soundkulisse. Dass die Charaktermodelle und die 3D-Grafik nicht nur auf den Bildern gut aussehen, ist anzunehmen. Immerhin bewiesen die Entwickler schon mit dem PC-Titel *Evolva*, dass ihre Stärke eindeutig bei der Entwicklung von hervorragend animierten polymorphen 3D-Modellen liegt.

PHILIPP KOHWEDDER

ANGESPIELT THE THING	
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	3. Quartal
Internet: www.unistudios.com	
Savegame	Entwickler
Ja	Computer Artworks
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	CD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Viel Atmosphäre und viel Spiel. Bei der Jagd auf das mysteriöse Alien dürfte Hochspannung garantiert sein.“	



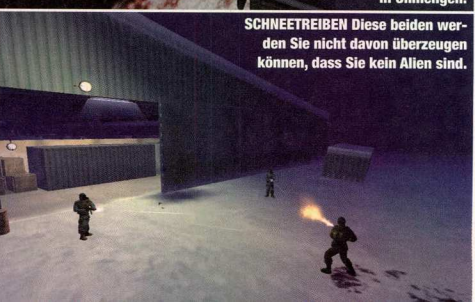
STEHEN BLEIBEN MIT der Taschenlampe und guten Worten werden Sie das Alien nicht los.



ROTER PULLI Es sieht so aus, als würden grelle Farben das Monster aggressiv machen.



STILLES ÖRTCHEN Es ist bewiesen: Auch Aliens vertragen Alkohol nicht in Unmengen.



SCHNEETREIBEN Diese helden werden Sie nicht davon überzeugen können, dass Sie kein Alien sind.



NEU DABEI
Kairi, Sora und Riku entstammen wie ihre FF-Kollegen der Feder von Tetsuya Nomura, gelten jedoch als neue Disney-Figuren.

Donald wirbelt
den Zauberstab,
Wakka den
Blitzball – das
nennt man wohl
Kulturschock.

Panisch schnatternd flitzt Donald Duck durch die ehrwürdigen Disney-Hallen: König Mickey Mouse ist verschwunden und hinterlässt einen ratlosen Comic-Hofstaat. Wie gut, dass sich Neuankömmling Sora bereit erklärt, sich mit Zauberer Donald und Soldat Goofy auf Rettungsmission zu begeben. Dieses Unterfangen führt den jungen Helden durch die abgedrehtesten Ecken des Disney-Universums, das natürlich bis in die kleinsten Rollen

von Persönlichkeiten aus den entsprechenden Zeichentrickwerken von Pinocchio bis Aladdin bevölkert wird, und – soweit wir bisher sehen konnten – in recht stimmungsvollen und humorvoller 3D-Grafik umgesetzt wurde. Ob Enten, Schweinchen oder Dämonen, die Disney-Leuten bewegen sich genauso charakteristisch, wie man es von ihren platteren Cartoon-Varianten gewohnt ist. Und sie dürfen sprechen! Das klingt auf Japanisch sehr ulkig; angesichts der schieren Dialog-

masse darf man wohl annehmen, dass man die gesprochenen Parts lediglich ins Englische und nicht noch einmal ins Deutsche übertragen wird.

MISCHMASCH

Ein Spiel nach dem Strickmuster „Heißa, wir besuchen ein virtuelles Disney-Land“ würde wohl nicht allzu viel Aufsehen erregen, käme nicht noch eine besonders eigenwillige Komponente hinzu: Seite an Seite mit den amerikanischen Kino-Helden und den Debutanten Sora,





VERTRÄUMT Sind Soras Abenteuer Fantasie oder Wirklichkeit? Das Intro ist jedenfalls traumhaft schön.



MAUMAU Jetzt geht es den Kartensoldaten des Wunderlandes an die Puppe!



SPRUNG INS KALTE WASSER Auf einem tropischen Eiland erprobt Sora erst mal seine Fertigkeiten.



EIN BUNTER HAUFEN Square lässt Welten aufeinander prallen.



GESCHICKT Mit Riku liefert sich Sora ein Kletter- und Spring-Duell.

Riku und Kairi tauchen nämlich auch japanische Videospiel-Stars auf. Und zwar keine geringeren als die *Final Fantasy*-Recken von Tetsuya Nomura, darunter Cloud, Squall und Selphe sowie Tidus und Wakka. Optisch an den Zeichentrickcharakter der Kids Sora unter die Arme, um ihn fit für den Kampf gegen die Herzlosen zu machen, Schattenwesen, die das knallbunte Fantasiereich bedrohen. Nach einem ausgiebigen Training auf der heimatischen Südseeinsel

sollte Sora kapiert haben, wie man springt, schwimmt, Fässer schmeißt und klettert oder seine Gegner mit Stöcken und Schwertern traktiert.

KÖRPEREINSATZ

Obwohl der Titel ein einfaches Rollenspielsystem inklusive Charakteraufbau und Magieanwendung enthält, fühlt er sich in erster Linie an wie ein Action-Adventure der Marke *Zelda* oder *Jak and Daxter*. Dazu trägt neben den sportlichen Elementen wie Plattform-Passagen

auch die Tatsache bei, dass die Gefechte in Echtzeit ausgetragen werden. Sie dürfen dabei die Gegner einzeln anvisieren, Paraden sowie Hieb- und Sprungkombinationen ausführen. Da scheint es sinnvoll, dass Sie als Spieler lediglich die Kontrolle über Sora haben und andere Party-Mitglieder ihre Kampfaktionen selbstständig wählen und ausführen. Über die L- und R-Tasten können Sie außerdem jederzeit die Kamera um Soras Figur kreisen lassen, doch wie so häufig krankt dieses Steuerungs-

element an der Kollision mit Hintergrundobjekten: Wo auf dem Schirm kein „Platz“ für die Kamera ist, da bleibt sie halt einfach stecken und verwehrt einem immer wieder den Blick in die wichtigsten Richtungen, was besonders beim zielgenauen Hüpfen sehr stört. Ob der gewagte Stimmix aus Disney- und Square-Elementen beim europäischen Publikum ankommt, bleibt abzuwarten – in Japan schlug er jedenfalls ein wie eine Bombe.

STEFANIE SCHETTER



GASTSTARS
Yuffie (FF VII),
Wakka und
Tidus (FF X),
Selphe und
Squall (FF VIII).

ANGESPIELT	KINGDOM HEARTS
Hersteller:	Square
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	Ende 2002
Internet: www.kingdomhearts.com	
Savegame	Entwickler
Speicherpunkte	Square Electronic Arts
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Der bunte Cocktail schmeckt schon arg kommerziell – doch die Eingewöhnungsphase ist erstaunlich kurz.“	

TORUWABOHU „Ich wusste, ich hätte mich für heute krankmelden sollen!“

ANGESPIELT ENDGAME



ERWISCHT! Jede Lücke in der Deckung nutzen wir natürlich schamlos aus. Zivilisten sollten Sie aber bitte verschonen!



EndGame

Bei Empires
Lightgun-
Marathon
zählt **jede**
Sekunde.

Lightgun-Besitzer haben mit *Time Crisis II*, *Vampire Night* und *Police 24/7* mittlerweile zwar einige ordentliche Titel vor den Lauf gesetzt bekommen, doch leider läuft bei diesen Automatenumsetzungen bereits nach wenigen Storykapiteln der Abspann über den Bildschirm. Anders in Empires Science-Fiction-Bleigewitter *EndGame*: Um das Leben ihres Freundes zu retten und die Pläne eines Cyberspace-Konzerns aufzudecken, gondelt unsere Heldin Jade im Rahmen ganzer 24 Spielabschnitte quer

durch Europa und taucht zwangsläufig auch in die virtuelle Computerwelt ein. Empire macht keinen Hehl aus seinem großen Vorbild: Nicht nur die Gegner und Schauplätze wie Zugabteile oder Waldstreifen erinnern gewaltig an *Time Crisis II*, auch die Steuerung entspricht fast genau der des Namco-Thrillers. So huscht Jade immer wieder automatisch von einer Deckung zur anderen, zaubert dort ein Magazin nach dem anderen aus ihrem unerschöpflichen Vorrat und beugt sich nur auf Tastenbefehl hinaus in die Schusslinie.

SCHLAG AUF SCHLAG

Wer nun denkt, er könnte von seinem Versteck aus in aller Ruhe die Ladepausen seiner Gegner abwarten, um sie genau ins Visier zu nehmen, irrt gewaltig. Zum einen pirschen sich die bewaffneten Widersacher immer näher an Jade heran, zum anderen läuft auf dem Bildschirm ein unerbittlicher Countdown mit. Jedes einzelne Feuergefecht müssen Sie in einer bestimmten Zeitspanne bestanden haben, sonst hat die Jagd ein Ende. Ist es Ihnen gelungen, einen Abschnitt schneller als erforderlich durchzuspielen, so erhalten Sie einen Zeitbonus für die folgenden Passagen. Wenn die Sekundenanzeige in den einstelligen Bereich rutscht und man sich einem nicht enden wollenden Ansturm von robbenden, springenden und Purzelbäume schlagenden Scharfschützen und Sprengstoffspezialisten gegenüber sieht, artet das alles ganz schön in Hektik aus – mag die Lebensanzeige auch noch bis zum Rand gefüllt sein! Zudem hängt von Jades Schnell-



FALLSCHULE Kaum zwei Angreifer nähern sich gleichzeitig mit derselben Bewegungsfolge.



KNAPP Diese Herren in Schwarz stürzen sich gerne unvermittelt mit dem Knüppel auf Sie.

ligkeit nicht nur ihr Leben, sondern auch der Ausgang der Story ab, die sich gegen Ende hin stark verzweigen soll. Grafisch wird *EndGame* – wie schon *Time Crisis II* – wohl keinen Schönheitspreis gewinnen, doch um flüssige Darstellung sowie zahlreiche zerschrotbare Hintergrunddetails hat man sich sichtlich bemüht. Bei dem Tempo, mit dem man durch die Levels hastet, wird man seine Augen sowieso die meiste Zeit auf seine Angreifer gerichtet haben – und die sind in der aktuellen Preview-Version erfreulich vielfältig, die zahlreichen Bewegungsabläufe prima animiert. Nur mit der KI ist es nicht arg weit her, doch gegen ausgefuchstere Gegner hätte man im knallharten Wettlauf gegen die Zeit auch kaum eine Chance. Unsere Vorabversion enthielt bereits die versprochene Surround-Sound-Option für den treibenden Techno-Soundtrack und

einen Zweispielmodus, unterstützte jedoch lediglich Namcos „Oldie-Knarre“ Gun-Con 45. Die Endfassung soll selbstverständlich auch mit allen aktuellen Lightguns spielbar sein.

STEFANIE SCHETTER

ANGESPIELT ENDGAME	
Hersteller:	Empire
Genre:	Lightgun-Shooter
Spieler:	1-2
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Termin:	Anfang Juni
Internet: www.empireinteractive.com	
Savegame	Entwickler
Automatisch	Cunning Developments
Umfang	Datenträger
24 Levels + Minispiel	DVD
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Endlich ein Lightgun-Shooter in voller Videospiel-Länge – und ernsthafte Konkurrenz für Namcos Genre-Führer.“	

INFO SPIEL IM SPIEL

Schützentraining der dritten Art

Wenn alle Stricke reißen, vertrauen Sie auf unseren coolen Weltraumhelden Joe Jupiter!

Wie kommt eine brave Design-Studentin zu Schießkünsten, an denen sich ganze Armeen ausgebildeter Agenten die Zähne ausbeißen? Die Antwort heißt *Mighty Joe Jupiter* und ist Jades liebster Zeitvertreib: Ein Ballerspielchen, das Sie getrennt von der Haupt-Story anwählen dürfen, um statt gedungener Söldner knuddelige Aliens aufs Korn zu nehmen. Obwohl sich der Titel im Prinzip genauso spielt wie *EndGame* (zudem gibt es einen Trainings-Modus), hat man das Gefühl, dass die tapsigen Außerirdischen die heimlichen Lieblinge der Entwickler sind: Mit wahrer Hingabe laden die kleinen Kerle ihre Laserkanonen und greifen sich an die Brust, bevor sie dramatisch zu Boden gehen.



DER RETTER NAHT! Joe Jupiter lässt seine Freunde nicht im Stich.

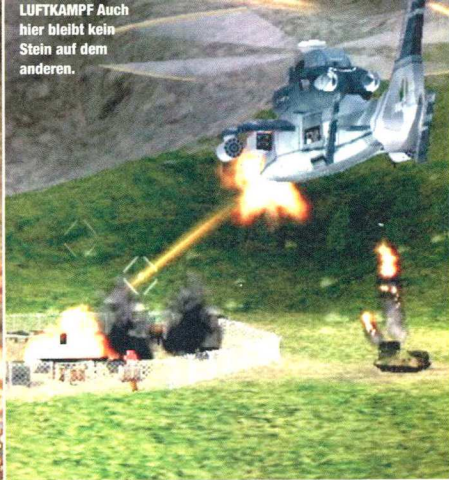


PATHOS Die Aliens sind eigentlich fast zu niedlich, um sie umzumieten!

WANNA PLAY?



ÜBERSICHT Sie können den Hubschrauber auch in der Ego-Perspektive steuern.



LUFTKAMPF Auch hier bleibt kein Stein auf dem anderen.



UMWELTFREVEL
Warum muss immer der unschuldige Wald dran glauben?



WEG DAMIT! Der Helikopter räumt in der gegnerischen Festung auf.

Alles Gute kommt von oben? Nicht, wenn Sie einen **Kampfhubschrauber** steuern!

Helikopter eignen sich hervorragend zum Leben retten, wie die Feuerwehrsimulation *City Crisis* gezeigt hat. Dass sie auch zum gegenteiligen Zweck benutzt werden können, wird sich

demnächst in *Fireblade* herausstellen. Sie steuern einen Helikopter durch vier Kampagnen mit 18 Missionen. Einziges Ziel: möglichst viele Feinde vernichten. Um das zu vereinfachen, ist Ihr Fluggerät mit Massen von Waffen ausgestattet. Dazu gehören ein Mini-Maschinengewehr, Luft-Boden-Raketen oder EMP-Bomben, die die Feinde für einige Zeit außer Gefecht setzen. Praktisch bei der Zerstörung ist das Tarnkappengerät. Wenn Sie das einsetzen, können die Gegner den Hubschrauber nicht mehr sehen. Dafür sind dann aber die Waffen weniger effektiv. Das

recht einfache Spielziel schlägt sich auch in der eingängigen Steuerung nieder: Der linke Stick dreht den Helikopter und bewegt ihn vor und zurück. Der rechte ist für die Höhe und die Seitwärtsbewegung zuständig. Waffen lassen sich unkompliziert über die vier Schultertasten abfeuern. Die Missionen spielen sich bei Tag und bei Nacht, bei jedem Wetter und in abwechslungsreichen Umgebungen ab. Ob in der Wüste Arizonas, den Schweizer Alpen oder im Dschungel am Amazonas: Die Landschaft ist stets detailliert gestaltet.

ALBRECHT OTT

Fireblade

ANGESPIELT FIREBLADE

Hersteller:	Midway
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	3. Quartal

Internet: www.midway.com

Savegame	Entwickler
Ja	Kuju Entertainment
Umfang	Datenträger
18 Missionen	Nicht bekannt

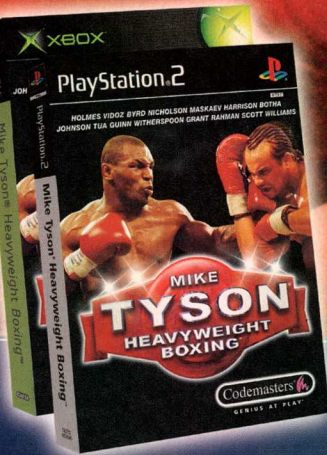
FINSCHÄTZUNG

GUT

„Actionreicher und abwechslungsreicher **Hubschrauberflug** durch riesige Umgebungen in aller Welt“



WANNA ~~PLAY~~?



Xbox PlayStation 2

Ein scharfer Luftzug. Ein stechender Schmerz. Dunkelheit.

Mehr sehen Gegner von Iron Mike selten. Ganz im Unterschied zu Dir. Mike Tyson Heavyweight Boxing für PS2 und Xbox bringt die beinharte Welt des Schwergewichtsboxens. Gnadenlos realistisch. Erschreckend brutal. 16 der weltbesten Fighter warten an über 20 Austragungsorten auf ihre Gegner. Am Ende trifft Du den Herrn der Ringe persönlich. Lust auf ein Tänzchen mit Mike? Du läßt ihn besser nicht lange warten...

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

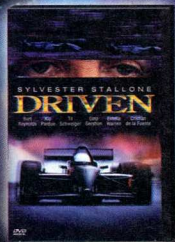
ATARI®

eden
STUDIOS

alpinestars
PARTNER OF V-RALLY 3



NOCH MEHR
RENNACTION.



AB 6. JUNI
AUF DVD UND VHS.

V-RALLY © 2002 Infogrames Europe SA. All rights reserved. Developed by Eden Studios. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc. V-Rally is a registered trademark of Infogrames Europe SA. "Xbox" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy Advance and the Game Boy Advance Logo are Trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. In 2002 Warner Home Video.

GAME BOY ADVANCE™



PlayStation 2

V-RALLY 3

THE LEGEND IS BACK!

AB
20.06.02
IM HANDEL

PlayStation 2



V-RALLY 3



www.v-rally.com



SPIELRAUM Leitern, Mauern und Simse bieten Gelegenheit, Georges neue Kletterfähigkeiten auszuprobieren.



ERWACHSEN Helden der e... tigen Co... Abenteuer... sichtlich r... gewor...



HALLO, DA OBEN! Sieht aus, als hätte unser Held etwas Interessantes gefunden.



GUCK MAL Die Zeit der gezei... ten 2D-Hintergründe ist von Baphomets Fluch wird plasti...

Baphomets Fluch 3

Die Templer sind nicht totzukriegen!

Klassische Adventures offenbar schon.

DOPPELTE NICO
Eine tödliche Verwechslung bildet den Auftakt zu Nicos und Georges neuem Abenteuer.

Mitte der 90er gelang es *Baphomets Fluch*, den Ruhm eines bereits scheinot gesagten Genres auf dem PC wieder aufflackern zu lassen: das klassische Point-and-Click-Adventure (für PlayStation: Point-and-Press-X ;)). Selbiges zeichnet sich dadurch aus, dass der Spieler durch Kombinationsrätsel den Verlauf einer Geschichte beeinflusst und direkte Gewalt meist „keine Option“ ist. Heute bekommt man unter dem Stempel „Adventure“ in der Regel eine esoterische Diashow aus einem berühmten französischen Softwarehaus serviert – oder die „generalüberholte“ Fortsetzung einer erfolgreichen Oldie-Serie. Sprich: Liebevoll gezeichnete 2D-Szenarien werden gegen 3D-Klotzlandschaften ausgetauscht („Steigert die Interaktivität!“), den Helden wird eine vermeintliche Schönheitsoperation verpasst, nach der sie selbst älteste Fans kaum wiedererkennen („Unse-

re Charaktere sollen reifer wirken!“) und am besten werden noch die anspruchsvoll verketteten Rätsel durch Schlüsselkarten und halbherzige Echtzeitkämpfe ersetzt („Mehr als zehn Minuten Denken geht den Leuten doch eh auf den Senkel ...“). Die Pressemitteilung zum neuen *Baphomets Fluch*-Spiel – Arbeitstitel *Broken Sword: The Sleeping Dragon* – erweckt leider den Eindruck, als würde das Team stark in diese Richtung steuern. Im Mittelpunkt der Abenteuer-Krimis stehen George Stobbard und seine Freundin Nicole, die einmal mehr in die Machenschaften des Templer-Ordens hineingezogen werden. Neben der Detektivarbeit wird jetzt geklettert und um Mauern geschlichen; dazu gibt es „Action Events“, Szenen, in denen der Spieler durch rechtzeitigen Druck einer Taste ein Ereignis herbeiführen muss. Dank Sprachausgabe, ausdrucksvoller Mimik und Gestik sollen die Helden lebensechter wirken,

außerdem dürfen Sie sie zum ersten Mal direkt und durch dreidimensionale Schauplätze steuern. „Das Genre neu erfinden“ (so Revolution) wird *Baphomets Fluch 3* damit wohl nicht, aber wir sind schon zufrieden, wenn die Mischung einfach nur Spaß macht!

STEFANIE SCHETTER

ANGESPIELT BAPHOMET'S FLUCH 3

Hersteller:	Revolution
Genre:	Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Voraussichtlich Deutsch
Termin:	3. Quartal 2003

Internet: www.revolution.co.uk

Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Revolution
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Ob die Abenteuer-Serie den Sprung auf den 3D-Zug ohne Verluste schafft? Wir sind jedenfalls neugierig.“

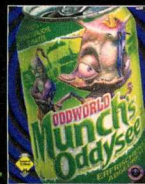
DIESMAL BRAUCHT ES MEHR ALS EINEN HELDEN.



Katastrophenalarm in Oddworld: kollektive Gier, Tierquälerei, Umweltzerstörung ... und nun auch noch die Letzten deiner Art auf den Speisekarten der Feinde. Mit Munch und seinem giftgrünen, furzenden Kompagnon Abe hast du die heikle Mission, deine Artverwandten vor dem Aussterben zu retten. Die Zukunft Oddworlds liegt in deiner Hand!

www.xbox.com/de/oddworld

PLAY MORE. PLAY ODDWORLD™





Alpine Racer 3

Rasante **Berg-und-Tal-Fahrt** auf Skiern oder Snowboard.

Wenn Bretter auf der PlayStation 2 im Spiel sind, geht es meistens um Ästhetik, selten um Geschwindigkeit. Anders bei *Alpine Racer 3*: Hier gewinnt der Schnellste, nicht der, der am schönsten fährt. Auf Skiern, Snowboards oder Trickskis rasen die Teilnehmer den Berg hinab. Für den Spieler ist dabei recht wenig zu tun. Im Prinzip ist nur das Lenken wichtig. Zwar gibt es noch eine Taste für die Schussfahrt, doch kann die bei den kurvenreichen Strecken sowieso selten eingesetzt werden. Trotzdem ist das einigermaßen anspruchsvoll, hauptsächlich wegen der Streckenführung. Die ist verschlungen und voller Hindernisse wie entgegenkommende Züge. Erfolg hat deswegen, wer mit möglichst wenig Stürzen auskommt und die Ideallinie findet. Tricks spielen dabei kaum eine Rolle. Sie sind zwar möglich, bringen aber nicht viel ein. Spieltiefe entsteht dadurch nicht. Auch die Spielmodi tragen nicht dazu bei: Der Slalom unterscheidet sich vom Cross-Rennen nur dadurch, dass bei jenem Tore durchfahren

werden müssen. Sonst gibt es noch einen „Extreme Winner's Cup“. Hier begleitet der Spieler einen einzigen Sportler durch verschiedene Rennen und muss versuchen, alle zu gewinnen. Dann gibt es Preisgelder, für die er neue Ausrüstung kaufen kann. Die Rennen an sich machen so zwar Spaß, aber irgendwie wäre da mehr drin gewesen.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT ALPINE RACER 3

Hersteller:	Namco
Genre:	Funsport
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Termin:	Nicht bekannt

Internet: www.namco.co.jp

Savegame	Entwickler
Nach den Rennen	Namco
Umfang	Datenträger
9 Strecken	CD

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Minimalistischer Funracer, dem etwas mehr Spieltiefe und Umfang gut zu Gesicht stehen würden.“



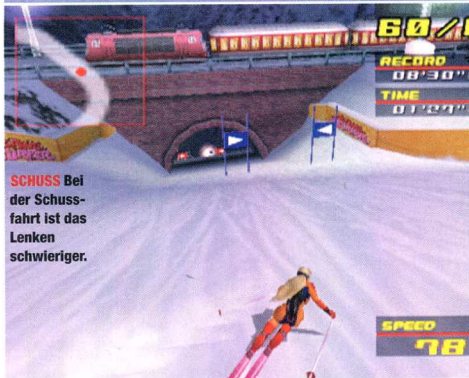
GEGENVERKEHR
Der obere Spieler bekommt gleich ein Problem.



PIROUETTE Tricks bringen bei den Abfahrtsrennen nicht viel ein.



FREIER FALL Oft machen die Snowboarder auch automatisch ihre Kunststücken.



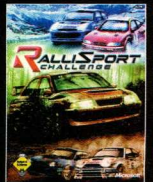
SCHUSS Bei der Schussfahrt ist das Lenken schwieriger.



PUNKTEN, WO'S NUR GEHT.

Behältst du die Nerven hinterm Lenkrad? Schnee, Regen, Matsch und Wüste lassen dich schnell herausfinden, aus welchem Holz du geschnitzt bist. Die über 45 halsbrecherischen Routen in einem der 29 frisierten Rallyewagen prüfen dich auf Herz und Nieren. Schaffst du es auch auf Glatteis? Handbremsen kurz vor der Klippe? Gib dir Mühe. RalliSport Challenge. Der Unterschied zwischen harten Männern und kleinen Jungs.

www.xbox.com/de/rallisport **PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE**



© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox Logos sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Weitere hier aufgeführte Produkte- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein. © 2002 Digital Illusions CE. Die Marken "Quattro" werden von Microsoft mit der ausdrücklichen schriftlichen Zustimmung der AUDI AG genutzt. Die Mitsubishi- und Lancer Evolution-Namen, -Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Mitsubishi Motors Corporation und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Merci à AUTOMOBILES PEUGEOT pour son aimable collaboration. Merci à RENAULT pour son aimable collaboration. Saab-, 9-3-Namen, -Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Saab-Marken und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Die Toyota- und Corolla-Namen, -Embleme und das Design der Fahrzeuge sind Marken und/oder geistige Eigentumsrechte der Toyota Motor Corporation und werden unter einer Lizenz an die Microsoft Corporation genutzt. Die Volkswagen-Marken, Gestaltungspatente und Urheberrechte werden mit Einverständnis des Eigentümers genutzt. Die Castrol-Namensgestaltung, das Logo und Castrol Toyota Corolla Livery sind Marken von Castrol Limited und werden unter einer Lizenz genutzt.

koei™

THQ

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

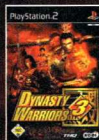
DYNASTY WARRIORS 3

TM



- Wilde Gefechte auf mehr als 20 Schlachtfeldern mit über 40 spielbaren Kämpfern
- Brandneue Zweispieler-Aktion mit Konfrontations- und Kooperationsmodus
- Noch mehr halbsbrecherische Spezialattacken und verbesserte MUSOU-Angriffe
- Leibwächtertruppen mit dynamischen Gruppenbefehlen
- Das erste Dynasty Warriors mit gewaltigen Elefanten-Truppen

IM HANDEL ERHÄLTlich!



NOCH MONUMENTALERE SCHLACHTEN,
NOCH DRAMATISCHERE ACTION

KESSEN II

決戦



IM HANDEL ERHÄLTlich!

DYNASTY WARRIORS 3, KESSEN, G1 JOCKEY, GITARROOMAN 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.

PlayStation®2



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

G1 JOCKEY, GITAROO MAN 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



Tour de France

Das härteste und spannendste Radrennen der Welt wird auf der PS2 **zum Langweiler.**

Auf den ersten Blick scheint Radfahren ein recht öder Individualsport zu sein. Doch es lohnt sich, einen zweiten Blick zu werfen: Dann ist schnell zu erkennen, dass nicht nur die Mannschaftsleistung entscheidend, sondern auch clevere Taktik erforderlich ist. Und das kann unheimlich spannend sein. Leider haben die Entwickler von *Tour de France* diesen zweiten Blick nicht riskiert. Es geht nur um Einzelleistungen. Der Spieler übernimmt einen einzigen Radner und muss sich ohne Unterstützung eines Teams

durchschlagen. Der einzige taktische Anspruch ist dabei, die Reserven des Fahrers richtig einzuteilen. Durch Drücken der X-Taste tritt der in die Pedale. Dann kommt es nur noch aufs Steuern an – und ein bisschen aufs Windschattenfahren. Aber auch das könnte besser sein. Die Gegner scheinen so gut wie keine künstliche Intelligenz zu besitzen. Dadurch ist das Windschattenfahren immer eine einseitige Angelegenheit. Man kann sich nicht mit dem Konkurrenten zusammenschließen, um durch abwechselnde Führungsarbeit im so genannten

Belgischen Kreisel Kraft zu sparen. Ein weiterer Minuspunkt: Die Rennen beginnen immer erst kurz vor dem Ziel, jedes Mal haben sich dann Grüppchen gebildet. Die spannende erste Phase eines Radrennens mit einem unruhigen Feld und Ausreißversuchen fällt so komplett unter den Tisch. Um der Komplexität des Radsports gerecht werden zu können, hätten die Entwickler vielleicht eher ein Managerspiel programmieren sollen. Als Arcade-Racer geht das nicht. Aber selbst da hätten sie einiges besser machen können.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT TOUR DE FRANCE	
Hersteller:	Konami
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	22. Juni
Internet: www.konami-europe.de	
Savegame	Entwickler
Ja	Konami
Umfang	Datenträger
5 Spielmodi	CD
EINSCHÄTZUNG	
GEHT SO	
„Enttäuschende Umsetzung eines großartigen Sports, der als simples Rennspiel nicht funktionieren kann.“	





INS NETZ GEGANGEN!



Screenshots von der PC-Version

SPIDER-MAN

AB 06. JUNI IM KINO.

VON DER LEINWAND AUF DIE KONSOLE
AB ENDE MAI ERHÄLTlich



PlayStation 2

GAMEBOX ADVANCE



PC
CD
ROM

GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT

www.sony.com/spiderman



ACTIVISION

activision.de

Spider-Man, die Charaktere, TM & © 2002 Marvel Characters, Inc. Spider-Man, der Film, © 2002 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielcode © 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenz für die Verwendung auf der PlayStation 2. "PlayStation" und "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox Logo sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und in anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM AND © ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

53,66
 & M 53,66
 53,66
 field 40,66
 53,66
 Agent-53,66
 19,95
 er 53,10
 53,66
 53,66
 gs 2 53,66
 stling 53,66
 53,66
 53,66
 53,66
 eddon 45,99
 id 2 53,66
 Disney 53,66
 29,95
 53,66
 m 53,66
 53,66
 urick 53,66
 45,99
 30,65
 bapper 51,10
 of B. 53,66
 53,66
 45,99
 Soccer 53,66
 2 44,95
 2 39,95
 ution 35,76
 29,95
 uncut tba
 ode V. 53,66
 53,66
 51,10
 ds 25,54
 arford 35,76
 2 53,66
 2 53,66
 uncut 53,66
 2 51,10
 29,95
 ad R. 51,10
 53,66
 on 2 35,76
 el 5 53,66
 51,10
 2 53,66
 fighter 45,99
 Starf. 53,66
 Racing 45,99
 53,66
 53,66
 Movie 35,76
 25,54
 ment 29,95
 World 53,66
 39,95
 Oper. 53,66
 53,66
 Con. 79,95
 29,95
 ater 3 53,66
 e D. 35,76
 51,10
 /02 51,10
 /02 25,54
 xers 35,76
 xers 35,76
 & M 35,76

Geplante Neuheiten



NINTENDO
 GAMECUBE™

Game Cube je 249,-
 Antennenkabel Org. 19,95
 Controller Org. je 29,95
 CEA Cable Org. 15,95
 Memory Card Org. 19,95
 RGB Kabel Org. 24,99
 Antennenkabel 45,99
 Antennenkabel tba
 Controller 19,95
 Joypadverlängerung tba
 Lenkrad 25,95
 Memory Card 4 MB tba
 Memory Card 16 MB tba
 RGB Kabel 9,95
 S-Video Kabel 9,95
 Tasche 25,-
 18 Wheeler 31.05.2002
 Batman Vengeance 03.05
 Bloody Roar Primal Fury
 Burnout 03.05.2002 tba
 Cl Damage 03.05.2002
 Crazy Taxi 03.05.2002
 Dark Summit 24.05.2002
 Dave Mirra Freestyle BMX 2
 Donald Duck Quack Attack
 Driven 03.05.2002 tba
 ESPN Int. Winter Sports
 Extreme G3 03.05.2002
 FIFA Weltmeisterschaft 2002
 ISS 15.05.2002
 Legends of Wrestling 15.5.



Luigi's Mansion 03.05.2002
 NBA Courtside 2 17.5.



Pikmin 31.05.2002
 Simpsons Road Race 17.5.



Sonic Adventure 2 03.05.
 Spiderman Movie 30.05.



Star Wars: Rogue Squad. 2

39,95
när 2? 53,66

on 53,66
ecker 25,54

amp. 53,6		
44,95		
ennis 53,66		
wn 3 53,66		
nders 40,88		
sten 30,65		
nte PS2:		
A Challenge:		
ab 30,65		
me ab		
Euro:		
Irrtümer vorbehalten * Keine Garantie auf Kompatibilität		

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.

APE ESCAPE 2



Die Affen lassen sogar noch länger auf sich warten: Aus Sonys derzeit offizieller Terminangabe „2./3. Quartal“ dürfte wohl in absehbarer Zeit „3. Quartal“ werden.

Hersteller: **Sony**
Termin: **2./3. Quartal**
Genre: **Jump & Run**

BARBARIAN



Die effektvollen Barbaren-Schlachten dürften vor allem im Vierspieler-Modus für einigen Spaß sorgen. Zudem wird es einen speziellen Abenteuermodus für Einzelspieler geben.

Hersteller: **Titus/Virgin**
Termin: **Juni**
Genre: **Beat 'em Up**

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:		
GoDa!: 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%

COLIN MCRAE RALLY 3



Bisher gab es nur Screenshots im Schnee, doch in dieser Ausgabe können wir Ihnen erstmals Bilder der anderen Strecken zeigen. Rallye-Fans sollten gleich zur Seite 18 blättern!

Hersteller: **Codemasters**
Termin: **3. Quartal**
Genre: **Rennspiel**

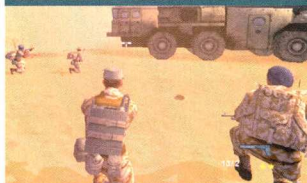
COMMANDOS 2



Immer noch kein Test von *Commandos 2*! Leider konnte uns Eidos bis zum Redaktionsschluss keine Testversion zur Verfügung stellen. Ob der Termin Ende Mai gehalten werden kann?

Hersteller: **Eidos**
Termin: **31. Mai**
Genre: **Strategie**

CONFLICT: DESERT STORM



Die Arbeiten an dieser ambitionierten Konfliktsimulation dauern länger, als ursprünglich gedacht. Der Releasetermin wurde von SCI daher auf den September nach hinten verschoben.

Hersteller: **SCI**
Termin: **September**
Genre: **Action**

CRASH



Dieser freche Klon von *Destruction Derby* ist bestimmt kein Spiel für die Ewigkeit. Für ein kurzes Spielchen zwischendurch sollte die Zerstörungsgorgie aber immer wieder gut sein.

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

DEAD TO RIGHTS



Wir warten weiterhin auf Neuigkeiten zur PlayStation-2-Fassung von *Dead to Rights*. Selbst um die zuerst erscheinende Xbox-Version war es zuletzt erstaunlich ruhig geworden.

Hersteller:	Namco
Termin:	2002
Genre:	Action

DER HERR DER RINGE I: DIE GEFÄHRTEN



Die Videospiel- Umsetzung des ersten *Herr der Ringe*-Films kommt pünktlich zum Kinostart des zweiten Teils auf den Markt. Ob das Spiel das Niveau der genialen Vorlage erreichen wird?

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Ende 2002
Genre:	Action-Adventure

DTM RACE DRIVER



Aus der beliebten *TOCA*-Serie wird auf der PS2 *DTM Race Driver*. Neben einem gewohnt authentischen Fahrverhalten soll das Spiel durch einen Story-Modus zum Hit werden.

Hersteller:	Codemasters
Termin:	28. Juni
Genre:	Rennspiel

EVERBLUE



Das von den *Street Fighter EX*-Machern Arka entwickelte Unterwasser-Abenteuer *Everblue* erreichte uns leider nicht rechtzeitig zum Test – hoffentlich liegt's nicht an der Qualität!

Hersteller:	Capcom
Termin:	26. April
Genre:	Action-Adventure

EVERYBODY'S GOLF 3



Während *Ape Escape 2* noch weiter nach hinten gerutscht ist, ist das ebenfalls lange verzögerte *Everybody's Golf* jetzt sogar ganz aus Sonys Releaseliste geflogen. Ob es noch erscheint?

Hersteller:	Sony
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Golf

F1 2002



Was ist anders als bei *F1 2001*? Wir haben eine erste Probefahrt mit dem Nachfolger von Electronic Arts' *F1*-Referenzspiel gemacht – unsere Eindrücke können Sie ab Seite 22 nachlesen!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	24. Mai
Genre:	Rennspiel

FINAL FANTASY XI



In Japan steht Squares ambitioniertes Online-Rollenspiel kurz vor der Veröffentlichung, bei uns wird der Titel aber frühestens irgendwann im nächsten Jahr auf den Markt kommen. Schade!

Hersteller:	Square
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Online-Rollenspiel

FREESTYLE



Nach *SSX* und *Sled Storm* ist *Freestyle* schon das nächste Rennspiel aus Electronic Arts' *BIG*-Serie. Wir sind gespannt, ob das Spiel die bisher hohe Qualität der Serie halten kann!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Ende Juli
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%
Aktuelle Empfehlung: World Rally Championship		
Sony		85%
Aktuelle Warnung: Jet Ion GP		
Virgin		32%
PSone-Empfehlung: Gran Turismo 2		
Sony		95%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Half-Life (dL)	Vivendi Universal	86%
Red Faction	THQ	85%
No One Lives Forever	Vivendi	79%
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%

LIGHTGUN-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Vampire Night	Namco	83%
Time Crisis II	Namco	83%
Police 24/7	Konami	72%
Aktuelle Empfehlung: Vampire Night		
Namco		83%
Aktuelle Warnung: Resident Evil Survivor 2		
Capcom		59%
PSone-Empfehlung: Time Crisis Project Titan		
Namco		82%

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%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	89%
MDK 2 – Armageddon	Interplay	88%
Silent Hill 2	Konami	87%
Onimusha	Capcom	86%
Ico	Sony	85%
Headhunter	Sega	85%
Flucht von Monkey Island	EA	85%
Aktuelle Empfehlung: Legacy of Kain		
Eidos		89%
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: Grandia II		
Ubi Soft		83%
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: Tiger Woods PGA Tour 2002		
Electronic Arts		80%
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%

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%

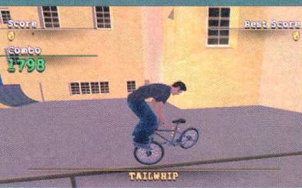
GITAROO MAN



Seit Koel die Kooperation mit THQ eingegangen ist, erscheinen die PS2-Titel der Japaner wie am Fließband. Das verrückte Musikspiel Gitaroo Man soll zum Beispiel schon im Juni folgen!

Hersteller:	THQ/Koel
Termin:	21. Juni
Genre:	Musikspiel

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2



Der erste Teil konnte nicht annähernd die Popularität von Tony Hawk's Pro Skater erreichen. Trotzdem hat Activision einen Nachfolger des tricklastigen BMX-Spektakels in Arbeit.

Hersteller:	Activision
Termin:	3. Quartal
Genre:	Trendsport

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE



Man darf gespannt sein, ob das neue Mortal Kombat offiziell in Deutschland erscheint. Derzeit steht der Nachfolger der weitgehend indizierten Serie jedenfalls auf Midways Releasesliste!

Hersteller:	Midway
Termin:	4. Quartal
Genre:	Beat 'em Up

NIGHTMARE CREATURES 3



Irgendwie konnten die Entwickler von Core Design nicht darüber lachen, dass Kalistos Nightmare Creatures den gleichen Untertitel wie ihr neues Tomb Raider hat und ebenfalls in Prag spielt...

Hersteller:	Kalisto/Ubi Soft
Termin:	2003
Genre:	Action

GT NEXT (ARBEITSTITEL)



Sonys Releaseslisten sind in letzter Zeit immer ziemlich vage gehalten. Mit der Veröffentlichung im zweiten Quartal wird's bei diesem vereinfachten GT-Ableger aber wohl nichts mehr.

Hersteller:	Sony
Termin:	2./3. Quartal
Genre:	Rennspiel

MEDAL OF HONOR FRONTLINE



Langsam wird's spannend! Sollte Electronic Arts tatsächlich den angepeilten Releasetermin einhalten, können Sie in der nächsten PLAYZONE mit einem Test von Moh Frontline rechnen!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	6. Juni
Genre:	Ego-Shooter

NEED FOR SPEED – HOT PURSUIT 2



Electronic Arts' Edelflitzer-Rennspiel ist wohl von der Strecke abgekommen. Derzeit will man keinen Releasetermin angeben, der ursprünglich geplante Sommer-Release ist daher fraglich.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Rennspiel

ONIMUSHA 2



In Japan ist Onimusha 2 eingeschlagen wie eine Bombe. Für Deutschland gibt es nach wie vor keinen konkreten Veröffentlichungstermin, aber wir rechnen mit einem Herbst-Release.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2002
Genre:	Action-Adventure

PROJECT ZERO



Tecmo's *Silent Hill*-Konkurrent erscheint im August über Wadadoo in Deutschland. In den USA ist das vielversprechende Spiel mittlerweile erhältlich – unter dem geänderten Titel *Fatal Frame*.

Hersteller:	Tecmo/Wadadoo
Termin:	August
Genre:	Adventure

RACE OF CHAMPIONS



Nach dem ziemlich missglückten *Supercar Street Challenge* ist *Race of Champions* der nächste Versuch von Activision, im heiß umkämpften Rennspiel-Sektor Fuß zu fassen.

Hersteller:	Activision
Termin:	3. Quartal
Genre:	Rennspiel

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC



Wir gehen davon aus, dass Ubi Soft im Mai auf der E3 jede Menge neue Bilder und Informationen zum neuen *Rayman*-Spiel veröffentlicht. Bisher gibt es gerade mal zwei Screenshots!

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	2002
Genre:	Jump & Run

SILENT SCOPE 3



Die Scharfschützen-Serie aus der Spielhalle geht weiter. Ob Konami es irgendwann noch mal schafft, aus der an sich guten Idee ein auch dauerhaft motivierendes Spiel zu machen?

Hersteller:	Konami
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action

SOUL CALIBUR 2



Immer wieder veröffentlicht Namco neue Screenshots der weiterhin unfertigen Spielhallen-Version. Ehrlich gesagt würden wir uns über den ersten Schwung an PS2-Bildern mehr freuen!

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

SPIDER-MAN THE MOVIE



Pünktlich zum Kinostart des *Spider-Man*-Films soll Activisions erstes PS2-Spiel mit dem Netzschwinger erscheinen. Die PSone-Vorgänger waren ja schon nicht von schlechten Eltern!

Hersteller:	Activision
Termin:	Mai
Genre:	Action

SPYRO – ENTER THE DRAGONFLY



Grafisch scheint die PS2-Version nicht viel besser als die PSone-Vorgänger zu werden. Trotzdem dürfte das neue *Spyro*-Abenteuer alle jung gebliebenen Jump&Run-Fans zu begeistern wissen!

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

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE



Hoffen wir mal, dass Codemasters die Zeit bis zum (erneut verschobenen) Release von *Voyager Elite Force* nutzt, um die gravierenden Schwächen der US-Version weitgehend auszubügeln.

Hersteller:	Codemasters
Termin:	Juni
Genre:	Ego-Shooter

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%

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%
Aktuelle Empfehlung:		
Kessen 2	Koei	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%
Mad Maestro!	Eidos/Fresh	75%
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 Verschiebungen können wir jedoch trotz sorgfältigster Recherche keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

PS2-PLATINUM-TITEL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
MotoGP	Namco	24. April
Crazy Taxi Platinum	Acclaim	Ende Mai
Onimusha Warlords	Electronic Arts	Juni
Resident Evil CODE: Veronica X	Electronic Arts	Juni

APRIL

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
BDFL Manager	Codemasters	April
Casper – Spirit Dimensions	TDK Mediactive	Anfang April
Everblue	Capcom	26. April
FIFA Weltmeisterschaft 2002	Electronic Arts	26. April
Giants: Citizen Kabuto	Virgin	April
Guilty Gear X	Virgin	April
Iron Eagle MAX	JVC	April
Knockouts Kings 2002	Electronic Arts	05. April
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	April
Mad Maestro	Eidos/Fresh Games	April
Magix music maker PS2	Magix	April
Mr Moskeeto	Eidos/Fresh Games	April
Parappa the Rapper 2	Sony	03. April
Police 24/7	Konami	12. April
Transworld Surf	Infogrames	April
WTA Tour Tennis	Konami	02. April

MAI

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
All-Star Baseball 2003	Acclaim	Ende Mai
Commandos 2	Eidos	31. Mai
David Beckham Soccer	Rage	Ende Mai
Deus Ex	Eidos	10. Mai
Downforce	Virgin	Mai
ESPN NBA 2Night 2002	Konami	Mai
F1 2002	Electronic Arts	24. Mai
Final Fantasy X	Squaresoft	29. Mai
Frogger	Konami	Mai
Iron Aces 2: Birds of Prey	THQ	10. Mai
ISS 2	Konami	24. Mai
Jade Cocoon 2	Ubi Soft	09. Mai
Master Rallye	Microïds	Mai
Mike Tyson Boxing	Codemasters	Mai
Polaroid Pete	Virgin	Mai
Roland Garros 2002 – NGT	Wanadoo	Mai
Premier Manager 2002	Infogrames	31. Mai
Rally Championship	SCI	Mai
RedCard	Midway	17. Mai
Shadow Hearts	Midway	03. Mai
Spider-Man The Movie	Activision	Mai
Super Trucks	Jester Interactive	Mai
Taz Wanted	Infogrames	31. Mai
TD Overdrive	Infogrames	31. Mai
Tetris Worlds	THQ	Mai
Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts	24. Mai
Top Angler	THQ	10. Mai
Virtua Fighter 4	Sega	08. Mai

JUNI

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Agassi Tennis	Cryo	06. Juni
Aggressive Inline	Acclaim	Juni
Barbarian	Titus	Juni
Britney's Dance Beat	THQ	14. Juni
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo	Juni
DTM Race Driver	Codemasters	28. Juni
EndGame	Empire Interactive	Anf. Juni
Football Mania	Lego	07. Juni
Frank Herbert's Dune	Cryo	Juni
Gitaroo Man	THQ	21. Juni
Gumball 3000	SCI	Juni
Jimmy White's Cueball World	Virgin	Juni
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	06. Juni
MegaRace III – Nanotech Disaster	Cryo	Juni
Monster Jam Maximum Destruction	Ubi Soft	27. Juni
Prisoner of War	Codemasters	Juni
Pro Tennis WTA Tour	Konami	Juni
Riding Spirits	Ubi Soft	13. Juni
Star Trek Voyager Elite Force	Codemasters	Juni
Tiny Toons Adventures	SWING!	Ende Juni
Tennis Master Series	Microïds	Juni
Tour de France	Konami	Ende Juni
V-Rally 3	Infogrames	Juni
Vampire Night	Namco	12. Juni
VIP	Ubi Soft	27. Juni
WM Nationalspieler	Ubi Soft	06. Juni

JULI

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Freestyle	Electronic Arts	Ende Juli
Villeneuve Racing	Ubi Soft	Juli
The Legend of Alon d'Ar	Ubi Soft	04. Juli
Zidane Football Generation	Cryo	04. Juli

SUIKODEN III



Nach dem Release von *Final Fantasy X* dürfte Konamis *Suikoden III* das meisterwartete PS2-Rollenspiel werden. Hoffentlich gibt es bald mehr konkrete Infos zu diesem Titel!

Hersteller:	Konami
Termin:	2002
Genre:	Rollenspiel

SUMMONER 2



Der Nachfolger des ersten westlichen PS2-Rollenspiels könnte erneut eine interessante Alternative zu den üblichen Japan-RPG-Klischees werden. Hoffentlich läuft's diesmal etwas flüssiger!

Hersteller:	THQ
Termin:	Oktober
Genre:	Rollenspiel

TAZ WANTED



Der tasmanische Wirbelwind sucht Ende Mai die PlayStation 2 heim! Wir freuen uns jetzt schon auf die *Taz*-typische Sound-kulisse (Rülpes, Fauch, HAMM! und diverse Variationen davon).

Hersteller:	Infogrames
Termin:	31. Mai
Genre:	Jump & Run

TEKKEN 4



Auf den Seiten 14 bis 17 finden Sie einen umfangreichen Bericht zur fertigen japanischen PS2-Fassung von *Tekken 4*. Die deutschen Fans der Serie müssen sich noch etwas gedulden!

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

STUNTMAN



Irgendwie war's abzusehen: Reflections' neues Projekt wurde nochmals verschoben und soll jetzt erst im September auf dem Markt kommen. Hoffen wir, dass es bis dahin auch fertig wird.

Hersteller:	Infogrames
Termin:	September
Genre:	Remnspiel/Action

SUPER TRUCKS



Das erste „eigene“ Spiel von Jester Interactive dürfte auf absehbare Zeit das beste, weil einzige, Lastwagen-Rennspiel bleiben. Grafisch macht es jedenfalls einen sehr ordentlichen Eindruck.

Hersteller:	Jester/BigBen Interactive
Termin:	Mai
Genre:	Rennspiel

TD OVERDRIVE



Das neue Spiel der *Test Drive*-Serie trägt gar nicht den vollständigen Serientitel. Ob man gemerkt hat, dass der Ruf der Serie durch die letzten PSone-Spiele ziemlich ruiniert ist?

Hersteller:	Infogrames
Termin:	31. Mai
Genre:	Rennspiel

TERMINATOR: DAWN OF FATE



Das actionreiche Spiel basiert auf der Hintergrundgeschichte des ersten *Terminator*-Films und dürfte mächtig vom Werbemael um den in Arbeit befindlichen dritten Kinofilm profitieren.

Hersteller:	Infogrames
Termin:	September
Genre:	Action

THE THING



Und noch eine Filmumsetzung: Vivendi Universal arbeitet an einem Spiel zu John Carpenters Klassiker *Das Ding aus einer anderen Welt*. Hoffentlich wird's so spannend wie die Vorlage!

Hersteller: **Vivendi Universal**
Termin: **3. Quartal**
Genre: **Action-Adventure**

TIMESPLITTERS 2



Noch hat Eidos keinen neuen Termin für den *Timesplitters*-Nachfolger bekannt gegeben. Angesichts der Informationslage erscheint das zweite Quartal aber als unwahrscheinlich.

Hersteller: **Eidos**
Termin: **2. Quartal**
Genre: **Ego-Shooter**

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



Ganz so revolutionär wie von Eidos angekündigt wird das neue *Tomb Raider* zwar nicht, doch dürfte die erste PS2-Episode der Serie sich zumindest von den Vorgängern abheben können.

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

TOUR DE FRANCE



Albrecht hat kräftig in die virtuellen Pedale getreten und eine Vorabversion der *Tour de France* absolviert – seine Eindrücke der rasanten Radrundfahrt finden Sie auf der Seite 46!

Hersteller: **Konami**
Termin: **Ende Juni**
Genre: **Sport**

TUROK EVOLUTION



Mittlerweile gibt es erste PS2-Bilder des neuen *Turok*-Spiels, aber leider keine neuen Infos – doch mit der E3 dürfte sich das schlagartig ändern! Erscheinen soll das Spiel im September.

Hersteller: **Acclaim**
Termin: **September**
Genre: **Ego-Shooter**

VAMPIRE NIGHT



Wer Anfang Mai im Laden stand und kein *Vampire Night* finden konnte, der hat noch nichts von der Release-Verschiebung mitbekommen – erst am 12. Juni soll das Spiel nun erscheinen!

Hersteller: **Namco**
Termin: **12. Juni**
Genre: **Lightgun-Shooter**

V-RALLY 3



Nach *WRC* und *Rally Championship* könnte *V-Rally 3* gleich der nächste Rallye-Hit auf der PlayStation 2 werden. Allerdings sieht das Spiel in Bewegung bisher nicht allzu spektakulär aus.

Hersteller: **Infogrames**
Termin: **Juni**
Genre: **Rennspiel**

VEXX



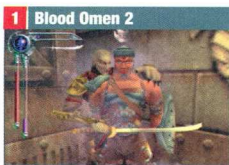
Mit *Vexx* will Acclaim ein neues Maskottchen aufbauen. Das dazugehörige Jump & Run macht bisher einen vielversprechenden Eindruck. Ob es mit *Jak & Daxter* mithalten können wird?

Hersteller: **Acclaim**
Termin: **Oktober**
Genre: **Jump & Run**

2002/2003

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ape Escape 2	Sony	2. Quartal
Formel Eins 2002	Sony	2. Quartal
Frequency	Sony	2. Quartal
GT Next (Arbeitstitel)	Sony	2. Quartal
Lilo & Stitch	Disney/Sony	2. Quartal
Pac Man Party	Namco	2. Quartal
Peter Pan	Disney/Sony	2. Quartal
Smash Court Tennis	Namco	2. Quartal
Space Channel 5 Part 2	Sega	2. Quartal
TimeSplitters 2	Eidos	2. Quartal
Crash	Rage	Sommer
Falcone: Into The Maelstrom	Virgin	Sommer
The Getaway	Sony	Sommer
Lego Racers 2	Lego	August
Project Zero	Wanadoo	August
Conflict: Desert Storm	SCI	September
Iron Storm	Wanadoo	September
Largo Winch	Ubi Soft	05. September
Pride	THQ	September
Reign of Fire	Ubi Soft	September
Run Like Hell	Virgin	September
Stuntman	Infogrames	September
Super Bust-A-Move	Ubi Soft	05. September
Terminator: Dawn of Fate	Infogrames	September
Turok Evolution	Acclaim	September
Ultimate Fighting Championship	Ubi Soft	26. September
Colin McRae Rally 3	Codemasters	3. Quartal
Fireblade	Midway	3. Quartal
Gravity Games	Midway	3. Quartal
Legion – Legend of Excalibur	Midway	3. Quartal
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	3. Quartal
Race of Champions	Activision	3. Quartal
The Thing	Vivendi	3. Quartal
Summoner 2	THQ	Oktober
Vexx	Acclaim	Oktober
Club Football Borussia Dortmund	Codemasters	Herbst
Club Football FC Bayern München	Codemasters	Herbst
Club Football Hamburger SV	Codemasters	Herbst
Tekken 4	Namco	Herbst
Curse	Wanadoo	Oktober
Halloween	Wanadoo	Oktober
Beach Soccer	Wanadoo	Oktober
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	SWING!	Ende November
E.T. Return to the Green Planet	Ubi Soft	November
Inquisition	Wanadoo	November
Red Faction 2	THQ	November
Tomb Raider – The Angel of Darkness	Eidos	November
Twin Caliber	Rage	November
Defender	Midway	4. Quartal
Freaky Flyers	Midway	4. Quartal
Jurassic Park: Project Genesis	Vivendi Universal	4. Quartal
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	4. Quartal
NHL Hitz 2003	Midway	4. Quartal
Robin Hood: Defender of the Crown	Cinemaware	4. Quartal
Silent Scope 3	Konami	4. Quartal
Spyro: Enter The Dragonfly	Vivendi Universal	4. Quartal
The Scorpion King	Vivendi Universal	4. Quartal
Der Herr der Ringe I	Electronic Arts	Ende 2002
Soul Calibur 2	Namco	Ende 2002
Dead to Rights	Namco	2002
Ecks vs. Sever	Ubi Soft	2002
Inquisition	Wanadoo	2002
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	2002
König Artus 2	Cryo	2002
Need for Speed Hot Pursuit 2	Electronic Arts	2002
Onimusha 2	Capcom	2002
PRY2M Chapter One	TDK Mediactive	2002
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	2002
Robocop	Virgin	2002
Suikoden III	Konami	2002
Titanium Angels	SCI	2002
XIII	Ubi Soft	1. Quartal 2003

SCHON GETESTET



1 Blood Omen 2
Das neue Action-Adventure aus der Legacy of Kain-Reihe überraschte. Gute Grafik, coole Story und eine viel Bluuuut ...



2 Grandia II
Auf dem Dreamcast war Grandia II sowohl grafisch als auch vom Spiel her ein Hit. Die PS2-Umsetzung krankt leider an viel Flimmern.

Stimmen aus dem Forum

Das meinen die Spieler zum aktuellen Titel.



„Also ich hab's und spiel schon 28 Stunden und finde es top! Gut, die Grafik ist nicht Spitze, aber auch nicht schlecht. Der Sound ist meiner Meinung nach sehr gut! Und Spaß machen tut's auch!“ – SpireFire

„Genau meine Meinung! Ich spiele schon so an die 30 Stunden und bin voll und ganz zufrieden mit dem Spiel! Die Grafik ist zwar nicht die beste, aber der Kauf lohnt sich!“ – Ruffel

„Ich muss leider gestehen, dass ich – obwohl großer FF-Anhänger – mehr als positiv überrascht bin von Grandia II. Das Kampfsystem ist Spitze und mal was anderes im Vergleich zu FF und Co. Die Grafik ist nicht up to date, aber das stört eigentlich nicht weiter. Also eigentlich eine Kaufempfehlung für alle, die nicht bis Ende Mai (bzw. früher kommen wird) warten wollen und auch offen für andere Rollenspiele sind. Ach ja, Englischkenntnisse sind vorauszusetzen, aber sie müssen nicht perfekt sein!“ – DRr

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

Wertungen im Überblick

TITEL	BESCHREIBUNG	HERSTELLER	TEST IN PZ	WERTUNG
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Das bisher beste PS2-Spiel!	Konami	03/02	94%
1 Legacy of Kain: Blood Omen 2	Kains blutiger Rachefeldzug	Eidos	05/02	89%
ICO	Entspannendes, rätselhaftes Action-Adventure	Sony	04/02	85%
Drakan: The Ancients' Gates	Kampflastiges Fantasy-Action-Adventure	Sony	04/02	83%
2 Grandia II	Komplexes RPG mit leichten Flimmer-Anfällen	Ubi Soft	05/02	83%
Shadow Man Second Coming	Überraschend gut gelungene Fortsetzung	Acclaim	04/02	83%
Sled Storm	Cooler Schneemobil-Rennspiel von EA Sports Big	EA	05/02	83%
Vampire Night	Lightgun-Vampir-Action, die etwas kurz ist	Namco	05/02	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%
Maximo	Jump & Run mit knackigem Schwierigkeitsgrad	Capcom	03/02	80%
MotoGP 2	Der Rennspiel-Nachfolger bietet wenig Neues	Namco	03/02	80%
Tiger Woods PGA Tour 2002	Golfsimulation, nicht nur für Vollprofis	EA	05/02	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%
Herdy Gerdy	Originelles Adventure zum Schäfchenzählen	Eidos	04/02	78%
Jade Cocoon 2	Monsterzucht mit hohem Suchtfaktor	Ubi Soft	04/02	78%
Pirates – The Legend of Black Kat	Spannendes Seeräuber-Abenteuer	EA	04/02	78%
Mad Maestro	Dirigenten-Spiel für Leute mit Taktgefühl	Fresh Games	05/02	75%
Dynasty Warriors 3	Etwas eintöniges Actionspiel im alten China	THQ	05/02	74%
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%
Knockout Kings 2002	Grafisch ansprechende Box-Simulation	EA	05/02	73%
State of Emergency	Sinnleere, leicht ironische Prügelerlogie	Take 2	04/02	73%
Police 24/7	Lightgun-Shooter mit Webcam- und Körperersatz	Konami	05/02	72%
Worms Blast	Typisches Geduldspiel mit witziger Comic-Grafik	Ubi Soft	05/02	72%
Dark Summit	Snowboard-Spiel mit Action-Adventure-Anteil	THQ	05/02	70%
UEFA Champions League	Durchschnittliches Kickecke mit Lizenz	Take 2	03/02	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%
Shadow Hearts	Technischer wie spielerischer RPG-Durchschnitt	Midway	04/02	67%
Red Card Soccer	Arcade-Fußball der etwas anderen Art	Midway	05/02	66%
G1 Jockey	Die erste Pferderenn-Simulation für die PS2	THQ	05/02	62%
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%
Mr. Moskeeto	Als Mosquito auf Blutsauger-Tour	Fresh Games	05/02	57%
Dragon Rage	Mittelmäßiger Drachenflug-Simulator	3DO	04/02	56%
Driven	Träges Rennspiel mit Filmlizenz	dtp	03/02	53%
Zorro – Der Schatten	Action-Adventure von Cryo	Cryo	03/02	52%
Pro Rally 2002	Schwaches Rallye-Spiel mit schlechter Steuerung	Ubi Soft	05/02	51%
DSF Fußball Manager 2002	Nicht überzeugender Fußballmanager	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 Prügeleien mit tumben Pseudo-Rätseln	Eidos	04/02	46%
GoDai 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 II	Cryo-Adventure zum Ausschalten der PS2	Cryo	04/02	35%
Jet Ion GP	WpEut-Klon im Dia-Modus	Ubi Soft	05/02	32%

JUMP geht weiter >>
Jugend mit Perspektive



Kein Schulabschluss? Kein Ausbildungsplatz? Keine Arbeitsstelle?

Junge Leute unter 25 Jahren haben jetzt die Chance, doch noch einen Ausbildungsplatz zu finden, sich beruflich zu verbessern, den Hauptschulabschluss nachzuholen oder ein Praktikum zu machen.

Auch in diesem Jahr gibt es für Betriebe, die arbeitslose Jugendliche einstellen, Lohnkostenzuschüsse. Noch heute anklicken oder kostenfrei anrufen. Oder direkt zum Arbeitsamt.

Hotline 08000-100 001

Jetzt kann jeder zeigen, was in ihm steckt.

www.arbeit-fuer-junge.de

Die Internet-Adresse für Qualifizierung und Arbeit



Bundesanstalt für Arbeit

CHARTS

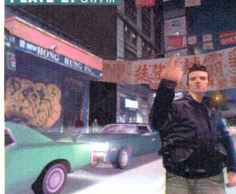
LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

PLATZ 1: Metal Gear Solid 2



PLATZ 2: GTA III



PLATZ 3: Gran Turismo 3

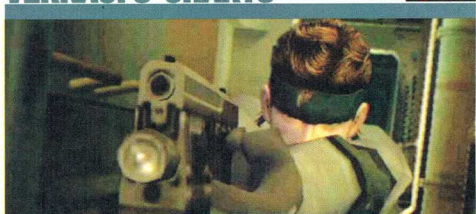


PLATZ	VORMONAT		SYSTEM	WERTUNG	MONAT
1	3	Metal Gear Solid 2	PS2	94%	2
2	1	GTA III	PS2	91%	6
3	2	Gran Turismo 3	PS2	93%	9
4	6	Devil May Cry	PS2	85%	4
5	NEU	State of Emergency	PS2	73%	1
6	11	Resident Evil Code: Veronica X	PS2	90%	8
7	WE	Red Faction	PS2	85%	9
8	WE	Onimusha	PS2	86%	8
9	7	Soul Reaver 2	PS2	90%	5
10	4	Silent Hill 2	PS2	87%	5
11	20	Jak and Daxter	PS2	90%	4
12	NEU	Airblade	PS2	80%	1
13	13	NHL 2002	PS2	88%	2
14	8	Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2	88%	4
15	14	SSX Tricky	PS2	86%	3
16	10	Half-Life dt. Version	PS2	86%	5
17	18	Final Fantasy IX	PSone	96%	13
18	9	Dead or Alive 2	PS2	87%	14
19	17	FIFA 2002	PS2	86%	3
20	12	World Rally Championship	PS2	85%	2

Letztendlich konnte sich *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* trotz vieler Kritik in den Lesercharts an die Spitze setzen – und das mit einem riesigen Vorsprung vor *GTA III*. Raiden konnte also doch die Mehrheit unserer Leser überzeugen. Lediglich zwei Neueinsteiger schafften es unter die 20 Besten, der Rest sind alte Bekannte, die sich schon seit längerem in den Lesercharts tummeln. Gerade *Dead or Alive 2* und *Final Fantasy IX* scheinen ein Dauerbrot zu haben.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ	VORMONAT		WERTUNG	MONAT
1	1	Metal Gear Solid 2	94%	2
2	NEU	Legacy of Kain: Blood Omen 2	89%	1
3	2	Gran Turismo 3 A-spec (Platinum)	93%	2
4	NEU	Grandia II	83%	1
5	4	Tekken Tag Tournament (Platinum)	82%	2
6	8	GTA III	91%	6
7	6	Dead or Alive 2 (Platinum)	87%	2
8	NEU	Knockout Kings 2002	73%	1
9	3	State of Emergency	73%	2
10	8	Red Faction (Platinum)	85%	2
11	11	Tony Hawk's Pro Skater 3	90%	5
12	NEU	Conflict Zone	66%	1
13	NEU	Formel 1 2001 (Platinum)	79%	1
14	NEU	UEFA Championsleague 2001/2002	69%	1
15	9	Headhunter	85%	2

MGS 2 ist immer noch der Verkaufsschlager und beläuft sich an der Spitze fest. Doch nicht nur Spiele mit guten Helden liegen hoch in der Gunst der Käufer – Bösewicht Kain schnappt sich gleich zum Neueinstieg den zweiten Platz. Mal schauen, wie lange er sich dort halten kann. An das Bild der vielen Platinum-Titel in den Verkaufscharts sollten Sie sich gewöhnen, denn die Hits für den schmalen Geldbeutel erfreuen sich logischerweise immer größer Beliebtheit, was sich wohl nie ändern wird.

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ	VORMONAT		SYSTEM	HERSTELLER	MONAT
1	2	Final Fantasy X	PS2	Squaresoft	15
2	1	Medal of Honor: Frontline	PS2	EA	8
3	6	Onimusha 2	PS2	Capcom	6
4	8	Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	Eidos	4
5	NEU	Final Fantasy XI	PS2	Squaresoft	3
6	10	Turok Evolution	PS2	Acclaim	3
7	NEU	TimeSplitters 2	PS2	Eidos	1
8	7	Stuntman	PS2	Sony	9
9	NEU	Metal Gear Solid 3	PS2?	Konami?	1
10	3	Tekken 4	PS2	Namco	9

Kaum steht *Metal Gear Solid 2* in den Läden, schreiben die Zocker schon nach einem dritten Teil. Das Verlangen nach einer Fortsetzung ist sogar so groß, dass mehrere Leser den Wunsch-Titel in ihre Most-Wanted-Liste aufnehmen. Offiziell bestätigt ist ein *Metal Gear Solid 3* zwar noch nicht, aber erste Gerüchte schwirren schon durchs Internet. Ansonsten gibt es nicht viel Neues in den MW-Charts. Nur dass *Final Fantasy X* und *MoH: Frontline* sich fröhlich an der Spitze abwechseln.

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH
32, REDAKTIONS-DIREKTOR

Nähert sich dem Rentenalter und beschäftigt sich deshalb schon einmal mit dem Anlegen von Beeten und dem Schweinebauch-Bruteln im Weber-Grill.

Aktuelles Lieblingsspiel
Virtua Fighter 4

Aktuelle Lieblings-CD
Darren Hayes – Insatiable

Aktueller Lieblings-Film
Insider



ALBRECHT OTT
30, Redakteur

Hat sich in seinem zweiwöchigen Schottlandurlaub zwar nicht gerade erholt, dafür aber wunderschöne Ferien voller Whisky in der freien Natur verbracht.

Aktuelles Lieblingsspiel
Tour de France

Aktuelle Lieblings-CD

Antonin Dvorák: Aus der Neuen Welt

Aktuelle Lieblings-DVD
Ally McBeal Season 1



WERNER SPACHMÜLLER
25, Content Coordinator

Werner lässt sich nachts von seiner kleinen Tochter nicht um den Schlaf bringen und würde nicht einmal aufwachen, wenn eine Bombe neben ihm einschlagen würde.

Aktuelles Lieblingsspiel
Tony Hawk's Pro Skater 3

Aktuelle Lieblings-CD

Marillion – Fugazi

Aktuelle Lieblings-DVD

A.I. Künstliche Intelligenz



ALEXANDRA BÖHM
27, Senior Designer

Freut sich, dass Nürnberg als Austragungsort für die Fußball-WM mit dabei ist, und kann es jetzt schon gar nicht mehr abwarten, bis es endlich losgeht.

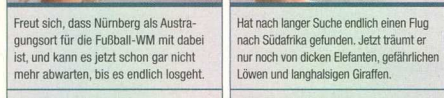
Aktuelles Lieblingsspiel
Grandia II

Aktuelle Lieblings-CD

Xavier Naidoo – Zwischenspiel

Aktuelles Lieblingsbuch

Bernhard Schlink – Der Vorleser



MICHAEL PRUCHNICKI
24, Leitender Redakteur

Hat neuerdings die Musik von Frank Zappa für sich entdeckt. Mittlerweile fehlen ihm „nur“ noch ca. 40 CDs des Meisters ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Virtua Fighter 4

Aktuelle Lieblings-CD

Frank Zappa – Make A Jazz Noise Here

Aktuelle Lieblings-DVD

Frank Zappa – The Real Frank Zappa Book



WOLFGANG FISCHER
30, Redakteur

Darf einem Multiplayer-Charakter bei *Turok Evolution* die Stimme leihen und konnte sich bei den Aufnahmen in einem Münchner Tonstudio so richtig austoben!

Aktuelles Lieblingsspiel
Deus Ex, Jedi Outcast (PC)

Aktuelle Lieblings-CD

Finntröll – Jaktens Tid

Aktuelle Lieblings-DVD

Mitternacht im Garten von Gut und Böse



STEFANIE SCHWARZ
23, Leitende Redakteurin

Hat sich vor ein paar Wochen ein ultra-bequemes Wasserbett gekauft und kann sich seitdem morgens noch weniger motivieren, endlich aufzustehen ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Frequency

Aktuelles Lieblings-Lied

Marilyn Manson – Tainted Love

Aktuelle Lieblings-DVD

Apocalypse Now Redux



STEFANIE SCHETTER
24, Redakteurin

Mixt neuerdings mit Leidenschaft und hortet Flaschen für die Hobby-Bar. Zum Glück geht's auch antialkoholisch – sonst wären die Augenringe morgens dunkler!

Aktuelles Lieblingsspiel
EndGame

Aktuelle Lieblings-CD

Smashing Pumpkins: Rotten Apples

Aktuelle Lieblings-DVD

The Abyss – Director's Cut



PHILIPP ROHWEDDER
22, Redakteur

Hat ziemlich schlampig Ostereier gesucht und findet immer noch platt gewalzte Schoko-Osterehasen in der Wohnung. Lebt ansonsten wieder so in den Tag hinein.

Aktuelles Lieblingsspiel
Rally Championship

Aktueller Lieblingsclub

Stereo Deluxe (Nbg.)

Aktuelle Lieblings-DVD

Apocalypse Now Redux



CHRISTIAN HARNOOTH
31, Senior Designer

Hat nach langer Suche endlich einen Flug nach Südafrika gefunden. Jetzt träumt er nur noch von dicken Elefanten, gefährlichen Löwen und langhalsigen Giraffen.

Aktuelles Lieblingsspiel
BDFL Manager 2002

Aktuelle Lieblings-CD

Madonna – Like a Virgin

Aktuelle Lieblings-Buch

Die fabelhafte Welt der Amélie



LARS KROMAT
28, Junior Designer

Der Neue kommt aus Kiel, nervt die Redaktion mit Lobpreisungen auf die norddeutsche Stadt und irritiert die Franken mit seiner klaren, hochdeutschen Aussprache.

Aktuelles Lieblingsspiel
GTA III

Aktuelle Lieblings-CD

McLusky – McLusky Does Dallas

Aktuelle Lieblings-DVD

NIN – Live: And All That Could Have ...

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

RENNSPIELE

Penny Racers	101
Rally Championship	76

ROLLENSPIELE

Final Fantasy Anthology	105
Final Fantasy X	60

ACTION-ADVENTURES

Casper: Spirit Dimensions	104
Deus Ex	72
DNA – Dark Native Apostle	95
Metal Slug X	105

ACTION-SPIELE

Star Wars – Jedi Starfighter ...	80
----------------------------------	----

SPORTSPIELE

All-Star Baseball 2003	100
Centre Court Hard Hitter	103
ESPN NBA 2night 2002	90
FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 ..	84
ISS 2	86
Smash Court Pro Tennis	92
WTA Tour Tennis	102

BEAT 'EM UP

Virtua Fighter 4	66
------------------------	----

GESCHICKLICHKEIT

Frequency	94
Lake Masters EX	98

STRATEGIE

BDFL Manager 2002	88
Conflict Zone	96

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.

OHNE FOTO: Nicht zu vergessen unsere fleißigen Tipps- und Tricks-Beauftragten Stefan Weiß und Thomas Eder, die Sie Monat für Monat mit ausführlichen Komplettlösungen versorgen!



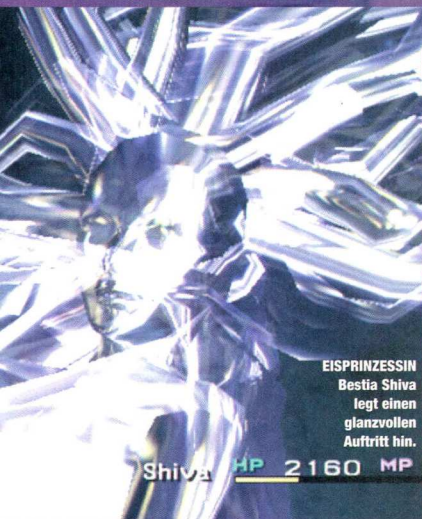
Final Fantasy X

**Squares
Grafikfeuer-
werk steigt
endlich auch
in Europa!**

Es ist endlich vollbracht: Die deutsche Fassung von *Final Fantasy X* steht. Inhaltlich erwarten uns ein paar Bonusfeatures (lesen Sie dazu unseren Extra-Kasten „Die deutsche Version“), die Story bleibt freilich episch und mysteriös wie eh und je. Nachdem die blühende Stadt Zanarkand unter dem Angriff eines

Meeresungeheuers in Stücke gerissen wurde, findet sich der 17-jährige Blitzball-Star Tidus in einer Welt namens Spira wieder. Zanarkand scheint hier bereits 1.000 Jahre in Ruinen zu liegen, Horden von Monstern suchen die Menschen heim, die sich aus Furcht vor dem Meerwesen Sin in kleinen Dörfern über das Land verstreut haben. Während das

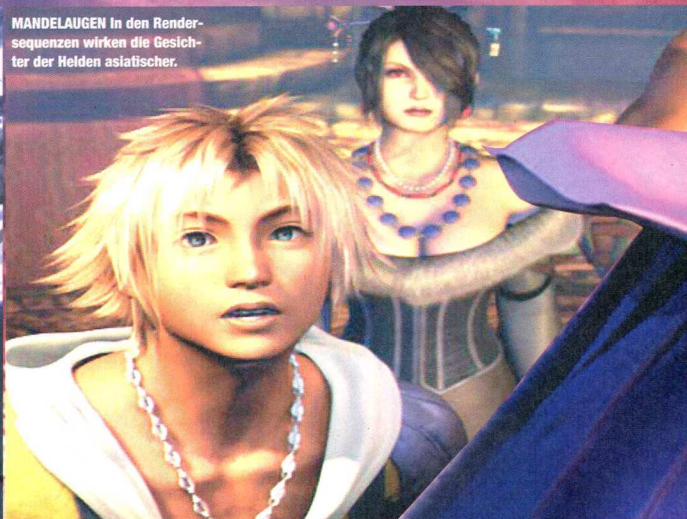
Volk der Al Bhed im Exil nach Überbleibseln der alten Technologien forscht, sträubt sich der Großteil der Bevölkerung gegen den Gebrauch jeglicher Maschinen, in denen man den Grund für Sins „Zorn“ vermutet. Zwei Dinge erkennt Tidus jedoch aus seiner Vergangenheit wieder: den Unterwassersport Blitzball und den einäugigen Schwert-



EISPRINZESSIN
Bestia Shiva
legt einen
glanzvollen
Auftritt hin.

Shiva HP 2160 MP

MANDELAUGEN In den Rendersequenzen wirken die Gesichter der Helden asiatischer.





AUSGEREGNET Für Flugmonster und bösartige Elemente ist unser Ballprofi zuständig.

TOPFIT Da ist unser Boss an die Falsche geraten: Auf Rikku wirkt der Zauber heilend!



BRUTZEL
Ein warmes Feuerchen für unser Eismonster!



INFO INTERVIEW MIT DEN ENTWICKLERN

Zusätzliche Herausforderungen



Im Rahmen ihrer Europa-Tour führten uns in Frankfurt (v. l.) Nobuo Uematsu (Director of Square Sounds/FFX Composer), Kazushige Nojima (Scenario), Yoshinori Kitase (Designer) und Shinji Hashimoto (Producer) von Squaresoft die deutsche Version des Rollenspiel-Knüllers vor und nahmen sich die Zeit für ein persönliches Gespräch mit PLAYZONE-Redakteurin Stefanie Schetter.

PLAYZONE: Die europäische Version des Spiels soll sich ja inhaltlich von der japanischen Version unterscheiden, auf der auch die US-Version beruht. Was sind das für Unterschiede?

Squaresoft: Ja, es wird eine gesonderte europäische Version geben, die auf der „internationalen Version“ basiert. Sie enthält eine neue Version des Sphärobretts, obwohl das Brett selbst gleich funktioniert. Außerdem gibt es neue Gegner, die in der anderen Version nicht enthalten waren.

PLAYZONE: Wird das Spiel dadurch schwieriger?

Squaresoft: Nein, es wird dadurch nicht schwieriger, man braucht die neuen Gegner auch nicht unbedingt zu besiegen. Beim Spielen der Storyline wird man diese neuen Elemente wahrscheinlich gar nicht bemerken, erst gegen Ende, wenn man seine Figuren entwickelt hat und alle Gegner besiegen kann, gibt es eben noch zusätzliche Herausforderungen.

PLAYZONE: Ganz neue Spielszenen wird es aber nicht geben, oder?

Squaresoft: Abgesehen von diesen Kampfszenen nicht, die Geschichte bleibt dieselbe.

PLAYZONE: Wie wird die PAL-Anpassung des Spiels aussehen? Wird es eine 60-Hertz-Option geben?

Squaresoft: Die Version wird in normalem PAL-Format, also mit 50 Hertz, laufen. Der Grund dafür ist, dass man für eine 60-Hertz-Option zwei Spuren auf die DVD brennen müsste.

PLAYZONE: Woher stammt eigentlich die Idee, für jedes Final Fantasy-Spiel eine neue Welt mit neuen Charakteren zu entwerfen?

Squaresoft: Wir möchten einfach jedes Mal etwas Neues kreieren. Der Spieler soll sich bei jedem Spiel wieder in die Hauptfigur hineinversetzen können und all die Überraschungen frisch miterleben können, die ihr widerfahren. Bei Final Fantasy X wollten wir außerdem aus den typischen, etwas mittelalterlich anmutenden Rollenspielklothes ausbrechen und eine etwas andere Welt erschaffen, die eine asiatischeren Touch hat.

PLAYZONE: Es wurde vor einiger Zeit angekündigt, dass geplant sei, Final Fantasy VII, VIII und IX grafisch überarbeitet noch einmal für die PS2 herauszubringen. Werden diese Pläne denn tatsächlich umgesetzt, und falls ja, wann?

Squaresoft: Letztes Jahr gab es solche Pläne, aber bisher sind wir nicht dazu gekommen, sie umzusetzen. Es war eigentlich angedacht, die Spiele lediglich grafisch auf Vordermann zu bringen; aber wenn es inhaltlich gar nichts Neues gibt, werden wohl nicht viele Leute die neue Fassung kaufen. Daher werden wir wahrscheinlich keinen neuen Versionen herausbringen.

PLAYZONE: Final Fantasy X ist in Japan ja schon super angekommen. Was denken Sie, wie der Erfolg in Europa aussehen wird?

Squaresoft: In Europa sind ja in der Regel eher mittelalterliche Rollenspielen beliebt. Aber wir hoffen natürlich trotzdem, dass Final Fantasy X auch hier sehr gut aufgenommen wird.

PLAYZONE: Vielen Dank für das Interview!

kämpfer Auron, der in irgend-einer Beziehung zu Tidus' verschollenem Vater zu stehen scheint. So weit, so verzwick; doch die folgenden Spielstunden lassen Tidus – und Ihnen – mehr als genügend Zeit, um Spiras Bewohner und Mythen kennen zu lernen, während sich immer wieder neue Rätsel auftun, aber auch Zusammenhänge klar werden. Um dem Geheimnis seiner Zeitreise auf die Spur zu kommen, begleitet Tidus das Medium Yuna und ihre Freunde auf eine Pilgerreise, auf der Yuna versucht, die Geister der Yevon-Tempel zu beschwören und mit ihrer Hilfe Sin zu vernichten.

HINTERHALT!

Einen beträchtlichen Teil des Spiels dürfen Sie sich mit Ihrer Kaffeetasse zurücklehnen und den filmreifen Dialogsequenzen folgen, die sich auch bei wiederholtem Spielen nicht überspringen lassen. Dank ihres einheitlichen Grafikstils sowie durchdachter Schnitte und Kameraschwenks fügen sie sich allerdings so perfekt in das eigentliche Rollenspielgeschehen ein, dass Sie den Übergang bald kaum mehr registrieren werden. Natürlich

entwickelt sich die Story nicht weiter, wenn Sie nicht in zeitintensiver Kleinarbeit die Kampf- und Heilkünste Ihrer Heldengruppe so weit verbessern, dass die Jungs und Mädels auch mit tückischeren Bossgegnern fertig werden. Das heißt: nach FF-Tradition Berge, Felder und Wildnis durchqueren und größtenteils altes bekanntes Kleinvieh ins Jenseits befördern. Dank der toll animierten Bewegungen von Monstern und Helden sowie der brachialen Grafik- und Soundeffekte wirken die Gefechte sehr viel dynamischer als in den Vorgängern, zumal die Kamera zwischen mehreren Winkeln hin und her springt und vernichtende Schläge in Nahaufnahme präsentiert. Perfekt auf die Situationen abgestimmte Kampfrufe verstärken das Gefühl, man verfolge ein Echtzeit-Duell anstelle einer rein rundenbasierenden Schlacht. Der große Wermutstropfen: Die Begegnungen verlaufen immer noch zufällig. Das heißt, dass das Bild plötzlich mit Pauken und Trompeten in die Kampfansicht umblendet, selbst wenn Tidus durch völlig leere Gegenden läuft. Gerade gegen

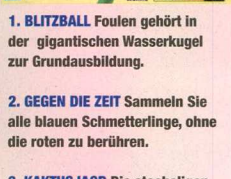
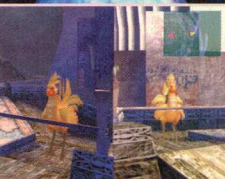
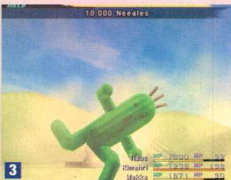


INFO MINISPIELE

Mein kleiner, grüner Kaktus

Wer sucht, der findet: Nebenquests und stattliche Belohnungen.

Abseits der Geschichte verstecken sich noch etliche Spielabschnitte, die es zu meistern gilt, will man an alle Superwaffen und -angriffe der Party kommen. Sie haben sie verpasst? Keine Angst, wenn es auf den Showdown zugeht, steht es Ihnen frei, an alle bereits besuchten Orte in Spira zurückzukehren, um Ihr Glück so oft zu versuchen, wie Sie lustig sind. Unter anderem gilt es, Monster einzufangen, mittels verstreuter Lexikonsseiten die AI-Badesprache zu lernen oder Hindernisstrecken auf Chocobos abzureiten. Das größte Unterspiel, der Unterwassersport Blitzball, lässt sich sogar von jedem Speicherpunkt aus wählen. Ähnlich wie in einem Kartenspiel muss der Spieler hier die Zahlenwerte der agierenden Figuren vergleichen, um erfolgreich zu dribbeln, zu passen und Tore zu schießen. Es ist sogar möglich, seine Teammitglieder aufzubauen oder Nebenfiguren aus aller Welt anzuheuern.



HÜPF! Wer den Blitzen rechtzeitig ausweicht, darf Boni einsacken.

STARTSCHUSS Auf dem Chocobo bestreiten Sie Prüfungen.

1. BLITZBALL Foulen gehört in der gigantischen Wasserkugel zur Grundausbildung.

2. GEGEN DIE ZEIT Sammeln Sie alle blauen Schmetterlinge, ohne die roten zu berühren.

3. KAKTUSJAGD Die stacheligen, kleinen Dinger wollen sich einfach nicht fangen lassen!

LOCKER FLOCKIG Die Übersetzung der Dialoge ist recht frei, aber treffend geraten.

Wakka: Siehste? Den berieselt man am besten mit Zauber.

TREUESTER FAN Das Seemonster hat wohl Appetit auf blonde Blitzball-Stars.

Fügt 1 Gegner Schaden zu.

HAUSTIER Gegen Boss-Kämpfe wie das Schuppenmonster Sin sollten Sie die Bestia zu Hilfe rufen.

Angriff Schallschwinge Schwarzmagie

Valfaris HP 328 MP 24

AUGEN ZU! Unser AI-Bhed-Mädel weiß mit Sprengstoff umzugehen.

Tidus HP 1483 MP 110
Wakka HP 2418 MP 110

INFO DIE DEUTSCHE VERSION

Gestreckt und gestaucht

Tidus und Yuna sind auf ihrem Weg nach Europa „ordentlich in die Breite gegangen.“

Ein leidiges Thema: die PAL-Anpassung. Square hat FFX für die internationale Version zwar inhaltlich erweitert, ist dafür jedoch technische Kompromisse eingegangen. Spieler der europäischen Version haben zu Beginn des Spieles die Wahl zwischen zwei Sphärobrett-Versionen: einer blau eingefärbten, die bereits in der japanischen Fassung enthalten war, und einer bräunlichen, auf der Linien und Fähigkeiten neu angeordnet sind. Außerdem warten gegen Ende des Spiels einige neue Monster auf die Party. Die Freude über diese Zusatzfeatures wird einem jedoch durch die fetten PAL-Balken vermiest, bei deren Anblick einem die Kinnlade herunterklappt. Dass sich die ohnehin langatmigen Dialogszenen mit 50 Hz nun noch gemächlicher abspielen, lässt sich verschmerzen – aber dem Zuschauer ein Viertel des Sichtfensters abzuknapsen, Blitzbälle in Rugbys zu verwandeln und den Helden Hamsterbäckchen wachsen zu lassen, ist doch arg dreist. Laut letzten Meldungen will Square der internationalen Version ja sogar eine Bonus-DVD beilegen. Die Scheibe war zu Redaktionsschluss noch nicht fertig gestellt, soll jedoch ähnlich wie die japanische Bonus-DVD Interviews, Bildergalerien, Square-Trailer und ein Musikvideo enthalten – und als Entschuldigung für eine Preisanhebung auf 69,95 Euro dienen! Weshalb man trotzdem mit dem Speicherplatz für ein sauber angepasstes Bildformat knausert, ist uns ein Rätsel. Für die gequetschten Bilder gibt es jedenfalls Abzug auf Grafik- und Gesamtwertung.



PUTTE Gegen rundliche Körperformen ist ja nichts einzuwenden, aber solche Pausbäckchen?

SPHÄROBRETT Neue Farbe, neuer Aufbau und – dank PAL-Balken – Eier statt Kreisen.

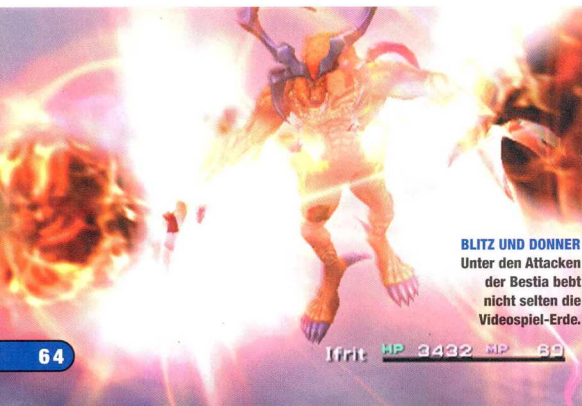
Squaresofts offizieller Kommentar zur PAL-Konvertierung von Final Fantasy X

Final Fantasy X (FFX) ist der erste Final-Fantasy-Titel, der von Squaresoft für das PlayStation-2-Videospielsystem entwickelt wurde. Die ursprüngliche japanische Version war so angelegt, dass sie die Hardware bis an die Grenzen ausnutzen sollte, um das brillianteste Spielergebnis auf dem Markt zu bieten. In Vorbereitung auf die Europa-Veröffentlichung von FFX haben wir die technischen Faktoren, die eine PAL-Konvertierung betreffen, sorgfältig abgewogen. Nach einer gründlichen Analyse sowohl einer 50/60-Hz-Option als auch einer Vollbild-Darstellung ist unser Entwicklerteam zu dem Schluss gekommen, dass diese Features nicht eingebaut werden können, da es auf der DVD an freiem Speicherplatz für die Bilddaten fehlt, die man für eine 50/60-Hz-Umschaltoption bräuchte. Um eine 60-Hz-Option zu verwirklichen, hätte unser Entwicklerteam alle FMV-Daten auf der DVD zweifach speichern müssen (sowohl im 50-Hz- als auch im 60-Hz-Modus) und dafür war auf der Disc einfach nicht genügend Platz. Die PAL-Version von Final Fantasy X nutzt das Potenzial der Hardware voll aus und unterstützt Sprachausgabe und andere technisch fortschrittliche Features in vollem Ausmaß. Weiterhin basiert die PAL-Version von Final Fantasy X auf der internationalen Version des Spiels, die Januar 2002 in Japan veröffentlicht wurde; und ihr wird eine exklusive Bonus-DVD beiliegen, die speziell für den PAL-Markt produziert wurde. Squaresoft ist zuversichtlich, dass die Konsumenten in allen PAL-Geieten an dieser Version von Final Fantasy X Freude haben werden. Wir werden uns außerdem Gedanken um zukünftige Titel machen, bei denen eine volle PAL-Konvertierung technisch machbar ist, und ihnen für die Veröffentlichung in Europa den Vorzug einräumen.

verwenden. Eine Leiste am rechten Bildrand zeigt an, ob eine Aktion die Reihenfolge der Kampfteilnehmer beeinflusst, außerdem geraten die Figuren unter Stress in „Ekstase“ und können ihren Gegnern mit individuellen Super-schlägen einheizen. Yuna hat zudem die Macht, Tempel-Geister, Bestia genannt, zu beschwören und anstelle der Party bis zur Erschöpfung kämpfen zu lassen. Angesichts der Vielfalt der Gegner sollte man die Charaktere schon des Trainings wegen abwechselnd ins Gefecht schicken, denn nur so bekommen sie die Möglichkeit, ihre spezifischen Talente auszubauen, stärker und widerstandsfähiger zu werden. Die Entwicklung der Figuren stellt das so genannte Sphärobrett anschaulich dar: Abhängig von ihrer Kampferfahrung dürfen die Helden hier entlang eines Linien-Labyrinthes von Kreis zu Kreis ziehen und die einzelnen Ringel mithilfe gefundener Sphäroiden aktivieren. Die Funktionen der meisten Punkte (Steigerung der Angriffskraft, Erlernen einer neuen Fähigkeit etc.) ist bereits festgelegt, dafür haben die Figuren gelegentlich die Wahl zwischen mehreren Entwicklungsabzweigungen. Sphäroide (= magische Kugeln) und andere Objekte dienen später auch dazu, Waffen aufzurüsten und das Fähigkeitsrepertoire der befreundeten Bestia auszuweiten.

HEIMKINO MIT ABSTRICHEN

Die Glanzpunkte von Final Fantasy X sind ohne Zweifel die sparsam verteilten, aber umwerfenden Rendersequen-



BLITZ UND DONNER
Unter den Attacken der Bestia bebt nicht selten die Videospiel-Erde.



UNFEHLBAR Ein roter Pfeil auf der Karte weist Ihnen fast überall den Weg.



KUNSTWERK Gebäude wie die großen Tempel sind eine wahre Augenweide.

ZEITLUPE Wenn es um seinen Lieblingssport geht, wachsen Tidus quasi Flügel.

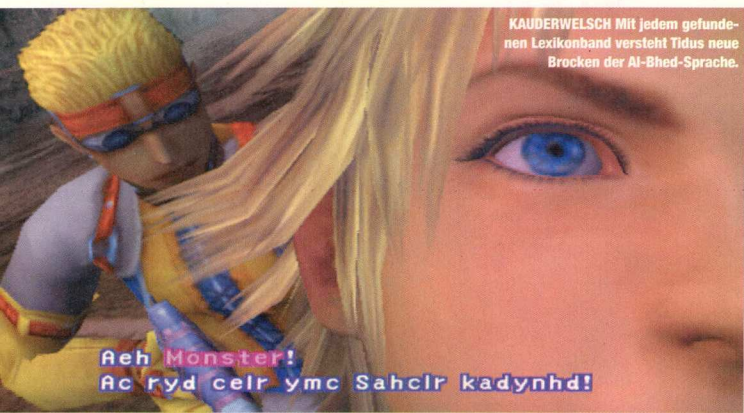


zen. Doch dank Motion Capturing und sehr umfangreicher Sprachausgabe machen die Helden auch in Spielgrafik einen äußerst menschlichen Eindruck. Wohlgehemt, die Helden! Die meisten Nebenfiguren kommen leider nicht viel lebendiger über als Pappaufsteller. In einigen Momenten wirkt zwar auch die Körpersprache der Protagonisten etwas gezwungen, klingt ein Tonfall oder Akzent gekünstelt, doch dem filmartigen Gesamter-

lebnis tun diese Patzer kaum einen Abbruch. Dafür wird das Kino-Flair durch ein ärgerliches „Bonusfeature“ der europäischen Version gestört: die Verzerrung des Bildes durch auffällige PAL-Balken. Immerhin ist die relativ freie deutsche Übersetzung der Untertitel und Bildschirmtexte größtenteils treffend gelungen, wenn einige Spezialbegriffe auch etwas albern klingen. Der Soundtrack greift immer wieder verschiedene *Final Fan-*

tasy-Themen auf und passt sich stimmungsmäßig den hübschen bis prachtvollen Umgebungen an, plätschert meistens jedoch recht belanglos dahin. Musikalischer Tiefpunkt dürfte das recycelte Getröte sein, das einem bei absolut jeder einzelnen Zufallsbegegnung entgegenschlägt und unbarmherzig seine Schleife eiert – wenn es nicht gerade von den sinnestäubenden Auftritten der Bestia übertönt wird!

STEFANIE SCHETTER



KAUDERWELSCH Mit jedem gefundenen Lexikonband versteht Tidus neue Brocken der Al-Bhed-Sprache.

Aeh Monster!
Ac ryd celr ymc Sahclr kadyndh!

MEIN FAZIT SEHR GUT



Stefanie Schetter
fantasiert gerne.

Von einem traditionellen FF-Nervtöter will sich Square einfach nicht verabschieden – dem Zwang, sich stundenlang mit lästigen Zufallsbegegnungen aufzuhalten. Doch abgesehen von ein paar Kleinigkeiten landet der Titel einen Volltreffer nach dem anderen: Die Story um die sympathischen Figuren hält einen trotz gelegentlicher Längen neugierig, Kampfsteuerung und Fähigkeitensystem sind super ausgereift und eröffnen einem zunehmend neue Möglichkeiten. Dabei fesselt einen allein schon die filmreife Inszenierung vor den Bildschirm – leider jedoch nicht im Vollbild-Format. Wäre die PAL-Anpassung nicht so lausig ausgefallen, dann hätte am Anfang der Endwertung eine Neun gestanden!

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

FINAL FANTASY X

Square Europe

89%

Teil 10 ist spielerisch durchdacht und technisch top. Schwach: schlechte PAL-Anpassung und einige Erbschwächen der Serie.

Grandia 2

Ubi Soft

83%

Als komplex und zuckersüß, allerdings grafisch nicht ganz auf der Höhe erweist sich die Fortsetzung des PSone-Hits *Grandia*.

Shadow Hearts

Midway

67%

Von der Spielphysik her ähnelt *Midways* Rollenspiel-Trash der Erfolgsreihe, technisch wirkt er jedoch sehr unbeholfen.

TEST FINAL FANTASY X

Hersteller:	Square Europe
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Preis:	€ 69,95
Termin:	29. Mai
Internet:	www.squaresoft.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Speicherpunkte:	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
40+ Stunden	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Squaresoft	DVD

Besonderheiten:

Bonus-DVD mit Hintergrundmaterial

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	89%
90%	85%	89%	

„Ein episches Rollenspiel in FF-Tradition, in dem Bilder, Effekte und Steuerung fast perfekt zusammenfließen“

VIDEO

HIT
PLAYZONE

Virtua Fighter 4

Das **jahrelange Training** hat sich ausgezahlt: Segas Virtua Fighter gewinnt souverän das PS2-Turnier!

Kurz nach der Veröffentlichung von *Virtua Fighter 4* hörte man zu dem Spiel eigentlich nur eins: „Es flimmert.“ Niemand stellte die spielerische Qualität von Segas Beat 'em Up infrage, doch ging diese angesichts der flimmernden Grafik oft etwas unter. Mittlerweile liegt die deutsche Version des Spiels vor, in Anbetracht derer viele Kritiker die Gewichtung von Grafikflimmern und Gameplay überdenken

dürften. Ja, man sollte es nicht glauben, es handelt sich hierbei tatsächlich um ein Prügelspiel, bei dem das Verstehen von Bildschirmtexten einiges ausmachen kann!

EINSTEIGERFREUNDLICH

... ist wohl der letzte Begriff, den viele Skeptiker mit der VF-Serie in Verbindung bringen würden. Bei *Virtua Fighter 4* ist er aber äußerst passend: Nicht nur ist die Steuerung grundsätzlich leicht

ERLEUCHTET Die Tekken-artigen Lichteffekte bei Treffern sind optional zuschaltbar.

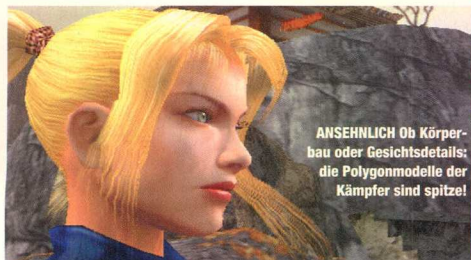


Play

△ : Show health bar

R1

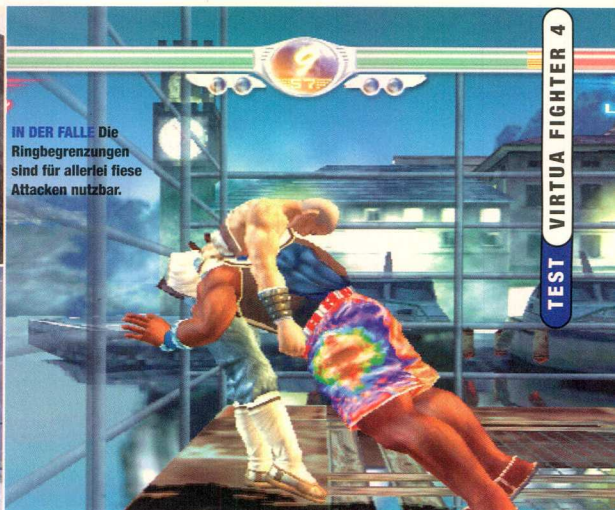
: Frame-by-frame



ANSEHNLICH Ob Körperbau oder Gesichtsdetails: die Polygonmodelle der Kämpfer sind spitz!



SCHNEEFLOCKEN Die Kämpfer wirbeln Schnee auf und hinterlassen Spuren



IN DER FALLE Die Ringbegrenzungen sind für allerlei fiese Attacken nutzbar.

nachvollziehbar, vor allem wird man in den insgesamt drei Trainingsmodi ausgiebig mit den Moves und Feinheiten der Spielmechanik vertraut gemacht. Und hier kommen die vorhin erwähnten Texte ins Spiel! Komplette Movelisten und endlose Trainingsrunden gegen wehrlose Gegner bieten mittlerweile ja die meisten Beat 'em Ups. Aber nur *Virtua Fighter 4* bietet detaillierte Erklärungen zur grundsätzlichen Steuerung, zahlreiche Taktik-Tipps und vielschichtige Combo-Lehrgänge. Der so genannte Trial-Modus besteht aus etlichen Lektionen zu allen er-

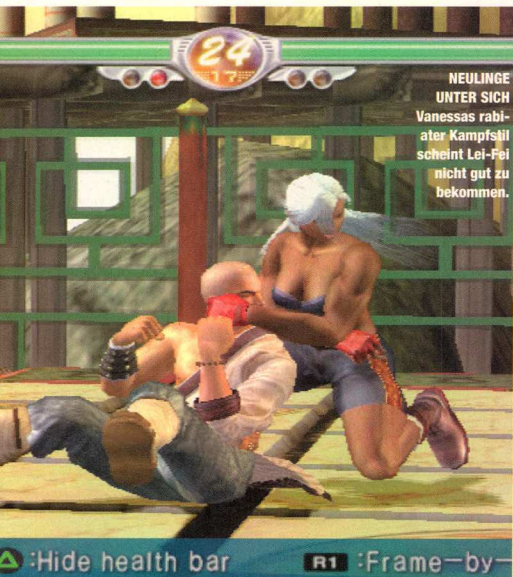
denklichen Aspekten des Spielablaufs und ist optimal geeignet, Einsteiger an das komplexe Gameplay des Titels heranzuführen. Und nicht zuletzt durch die vielen Veränderungen gegenüber dem Vorgänger können auch alte Hasen hier noch einiges dazulernen! Die zahlreichen weiteren Spielmodi stellen wir Ihnen in einem gesonderten Kasten auf diesen Seiten vor.

GAMEPLAY IN KURZFORM

Mit Abhandlungen über das Kampfsystem von *Virtua Fighter 4* könnten wir ein ganzes PLAY-

ZONE-Sonderheft füllen. Daher hier nur ein Kurzüberblick: Die Steuerung funktioniert über lediglich drei Knöpfe (Schlag, Tritt, Block) und deren Kombinationen. Mit dem Steuerkreuz können Sie sich frei in den Arenen bewegen und mit Ausfallschritten gegnerischen Angriffen ausweichen, was angesichts der diversen Begrenzungen auch taktisch notwendig ist: Wände können für spezielle Würfe oder besonders fiese Air-Combos genutzt werden, ohne Wand droht dagegen die Niederlage durch einen Ring-out. In manchen Arenen ist beides möglich, wenn

eine Wand nach dem Aufprall eines Kämpfers zusammenbricht. Würfe gibt es in vielerlei Ausführungen: im Stehen, neben dem Gegner, hinter dem Gegner, mit dem Rücken zum Gegner, mit dem Rücken zur Wand und einige Kombinationen davon. Wer die Aktionen seines Gegners vorausahnt, kann sich durch rechtzeitiges Eingeben des identischen Kommandos aus einem Griff befreien. Viele Kämpfer verfügen über irgendeine Art von Konter für zumindest eine der drei Angriffshöhen. Aikido-Meisterin Aoi treibt die Sache auf die



NEULINGE UNTER SICH Vanessas rabiatere Kampfstil scheint Lei-Fei nicht gut zu bekommen.



WO EIN WILLE IST ... Mit entsprechendem Timing können Sie sich aus jedem Wurfversuch retten.



Wie möchten Sie sich heute prügeln?

In Sachen Spielmodi haben sich die Sega-Entwickler einiges einfallen lassen!

Virtua Fighter war spielerisch schon immer wegweisend. In Sachen Optionsvielfalt hinkten die Spiele den reichhaltig erweiterten PlayStation-Umsetzungen von Namcos *Tekken*-Serie und *Soul Blade* aber immer hinterher. Bei *VF 4* hat Sega diesen Kritikpunkt endlich berücksichtigt – und zudem einige neuartige Spielmodi eingebaut, die in ähnlicher Form bestimmt bald von der Konkurrenz aufgegriffen werden! Hier eine Übersicht über die verschiedenen Spielmodi des Titels:

• Arcade

Der übliche Spielhallen-Modus: Kämpfen Sie sich durch eine vorgegebene Reihe von Gegnern bis zu Endgegnerin Dural durch. Ansteigender Schwierigkeitsgrad.

• Versus

Der übliche Zweispieler-Modus. Hier können Sie sich stundenlang mit Ihren Freunden messen.

• Kumite

Die erste Innovation: Der Kumite-Modus ist als Ersatz für das Ranking-System der Spielhallen-Version gedacht. Nachdem Sie eine Spielerdatei erstellt haben, werden Ihre Ergebnisse und Kampfstatistiken abgespeichert. Kämpfen Sie erfolgreich, steigen Sie bald in immer höhere Stufen auf und werden von stärkeren Gegnern herausgefordert – die Konsole simuliert dabei quasi die Spielhallen-Wettbewerbszene mit etlichen personalisierten Gegnern, die ihr eigenes Äußeres und einen eigenen Kampfstil haben. Da dieser Modus quasi kein festes Ende hat, wirkt er sehr motivierend – hier ist nicht schon nach zehn Siegen Schluss, stattdessen kann nach jedem Kampf die Aussicht auf eine Beförderung lauern. Da legt man das Joypad so schnell nicht aus der Hand! Zudem winken erfolgreichen Kämpfern etliche neue Kostümfarben, Outfit-Elemente und Jubelposen.

• A.I.

Auch dieser Spielmodus ist etwas Neues. Vereinfacht ausgedrückt handelt es sich dabei um eine Art Prügel-Tamagotchi. Sie bringen einem anfangs völlig unfähigen CPU-Kämpfer bei, wie er kämpfen soll. Dabei gibt es drei Möglichkeiten:

- Sparring

Hier treten Sie mit dem gleichen Kämpfer gegen Ihren CPU-gesteuerten Schützling an. Dieser merkt sich Ihre typischen Vorgehensweisen sowie die von Ihnen benutzten Moves und entwickelt so einen „eigenen“ Kampfstil.

- Replay

Hierbei können Sie Ihrem CPU-Kämpfer abgespeicherte Match-Replays vorspielen und an den entsprechenden Stellen sagen, welche Taktiken/Moves er sich merken und welche er besser gleich wieder vergessen sollte.

- Kampf

Sie können Ihren CPU-Kämpfer natürlich auch gleich in den Kampf gegen die CPU-Gegner aus dem Arcade-Mode oder gegen einen menschlichen Spieler im Versus-Mode schicken. Der Lerneffekt wird dabei ähnlich wie beim Replay-Vorführen erzielt. Ein Sieg Ihres CPU-Schützlings gegen einen guten menschlichen VF-Spieler ist wohl das höchste Ziel für Spieler, die sich mit dem A.I.-Modus beschäftigen.

• Edit Data Files

Hier können Sie nicht nur Ihrem persönlichen Kämpfer die im Kumite-Modus erspielten Outfits anziehen, sondern sich auch interessante Analysen Ihrer Kampfstatistiken durchlesen. Wenn Sie zu selten Würfe ansetzen oder ständig nur tiefe Angriffe machen, werden Sie es hier zu lesen kriegen. Nach dem Trainingsmodus der nächste Schritt auf dem Weg zum hervorragenden *Virtua Fighter*!

• Replay Mode

Siehe A.I.-Modus, nur ohne den Lerneffekt: Hier können Sie gespeicherte Match-Aufzeichnungen anschauen, sogar im Einzelbild-Verfahren!

• Training

Es gibt drei völlig unterschiedliche Trainingsmodi für die verschiedenen Aspekte des Spielablaufs:

- Command Training

Hierbei werden Sie nach und nach mit jedem einzelnen Move Ihres Kämpfers vertraut gemacht. Haben Sie ihn richtig ausgeführt, folgt automatisch der nächste. Natürlich können Sie die Moves auch einzeln nachschlagen und vorführen lassen.

- Free

Hierbei können Sie ohne Sorge um Zeitlimits und Energiebalken zahlreiche Kampfsituationen ausprobieren. Das Verhalten des CPU-Gegners kann dabei auf ungewöhnlich vielfältige Art und Weise beeinflusst werden.

- Trial Mode

Dieser neuartige, textlastige Modus erklärt Ihnen nach und nach die Grundelemente und Feinheiten des *Virtua Fighter*-Kampfsystems. Angefangen von einfachen Angriffen und Blocks bis hin zu Ausfallschritten mit gleichzeitiger Flucht aus gegnerischen Griffen und Air-Combos für Fortgeschrittene wird hier alles abgedeckt, was Sie neben den reinen Movelisten sonst noch alles irgendwann verinnerlicht haben sollten.



Spitze, indem sie selbst mit dem Rücken zum Gegner noch spektakulär animierte Reversals ausführen kann. Die Movepalette jedes einzelnen Kämpfers ist beachtlich. Der Wechsel von hohen, mittleren und niedrigen Angriffen sowie Würfen (auch hier gibt es hohe wie niedrige Griffe) auf der Offensiv-Seite und Blocks, Kontern, Ausfallschritten, Wurf-Kontern oder direkten Gegenschlägen in der Defensive sorgt für immer neue Spielsituationen. Dies ist nicht wirklich neu – was natürlich daran liegt, dass die Konkurrenz einfach viel von Sega geklaut hat – funktioniert aber schlichtweg besser als bei *Dead or Alive* oder *Tekken*. Bei *Virtua Fighter* ist der Schlüssel zum Sieg in erster Linie das Vorausahnen der gegnerischen Aktionen – Anfänger sehen dadurch gegen erfahrene Spieler bald kein Land, während zwei ungefähr gleich erfahrene Kämpfer immer wieder neue Taktiken und Gegenmaßnahmen erarbeiten können. In *Virtua Fighter* steckt Motivation für Jahre!

FLIMMERNDE SCHÖNHIT

Die Grafik hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Einerseits sehen die Kämpfer sehr gut aus und sind konkurrenzlos



BRYANT MIT BRILLE Solche Accessoires können Sie im Kumite-Modus freispielen.



RAUSGEFALLEN Mit den richtigen Moves (1) sind auch in den umzäunten Arenen Ring-outs drin (2).



SAND IN DEN AUGEN Die Gegner im Kumite-Modus verhalten sich erstaunlich menschlich.



HANDSTAND Drunken Master Shun verwirrt seine Gegner mit unorthodoxen Techniken.

gut animiert. Seien es die animierten Haare von Kickbox-Debutantin Vanessa oder die wehenden Gewänder des zweiten Neulings, Shaolin-Mönch Lei-Fei – die Bewegungen der Kämpfer wirken unheimlich detailverliebt und überzeugend. Das beste Beispiel ist wohl nach wie vor Drunken Master Shun Di, der zeitweise sternhagelvoll durch den Ring taumelt und dabei trotz allem souverän Matches gewinnen kann. So manchen besonders waghalsigen Move nimmt der chinesische Opa sogar erst ab einem gewissen Promillegrad in sein Repertoire auf! Auch die Arenen sind zum größten Teil sehr gelungen und stimmungsvoll. Der Gesamteindruck wird andererseits getrübt durch einige unscharfe Texturen in manchen Arenen und das omnipräsente Flimmern, von dem man freilich als konzentrierter Spieler relativ wenig mitkriegt – für passive Zuschauer ist es dagegen unübersehbar.

STILVOLL ÜBERARBEITET

Nervte der dritte Teil selbst die harten Fans mit Düdeldmusik und teils geschmacklosen Kämpfer-Outfits, so hat man die Serie für VF 4 einer Generalüberholung unterzogen. Ange-

fangen bei den schicken Menüs über den knackigen Soundtrack bis hin zu wirklich gelungenen Kleidungsdesigns wirkt *Virtua Fighter* nun stilvoller denn je. Die alten Haududen wirken älter und erfahrener, ohne dass dieser Eindruck oberflächlich mit Bärten und grauen Haaren erweckt werden müsste, wie es Namco bei *Tekken* vorgemacht hat. Lediglich die Soundeffekte erinnern noch an die Vergangenheit und wirken manchmal

etwas dumpf und schlichtweg veraltet.

DIE DEUTSCHE VERSION

Um zum Abschluss noch einmal zu den Texten zurückzukommen: Die deutschen sollte man am besten gleich wieder vergessen! Diese wurden scheinbar ohne Zusammenhang aus dem Englischen übersetzt, so dass sie teilweise seltsam oder gar sinnverfälschend

sind. Zum Glück kann man (über das Menü der PS2) auch die englischen Originaltexte anwählen. Ansonsten ist die PAL-Anpassung durch die 60-Hz-Option aber gelungen. Letztere ist hier besonders nützlich, denn bei den gewöhnlichen 50 PAL-Hertz flimmert die Grafik natürlich noch etwas stärker als sowieso schon. Wohl dem, der ein RGB-Kabel und einen 60-Hz-tauglichen Fernseher hat.

MICHAEL PRUCHNICKI

INFO VERMISST

Einer fehlt!

Einer der bisherigen *Virtua Fighter* ist bei Teil 4 nicht mehr dabei.

Sumoringer Taka-Arashi hatte bei *Virtua Fighter 3* sein Debüt gefeiert. Es ist zu vermuten, dass er wegen seiner gewaltigen Proportionen wieder rausgenommen wurde. Viele Moves wirkten gegen Taka ziemlich seltsam, gerade wenn die schwächeren Kämpfer ihn durch die Gegend warfen, als wöge er nur ein Drittel seines Gewichts. Trotzdem schade, denn spielerisch war er ein einzigartiger Charakter mit starken Angriffen und Griffen.

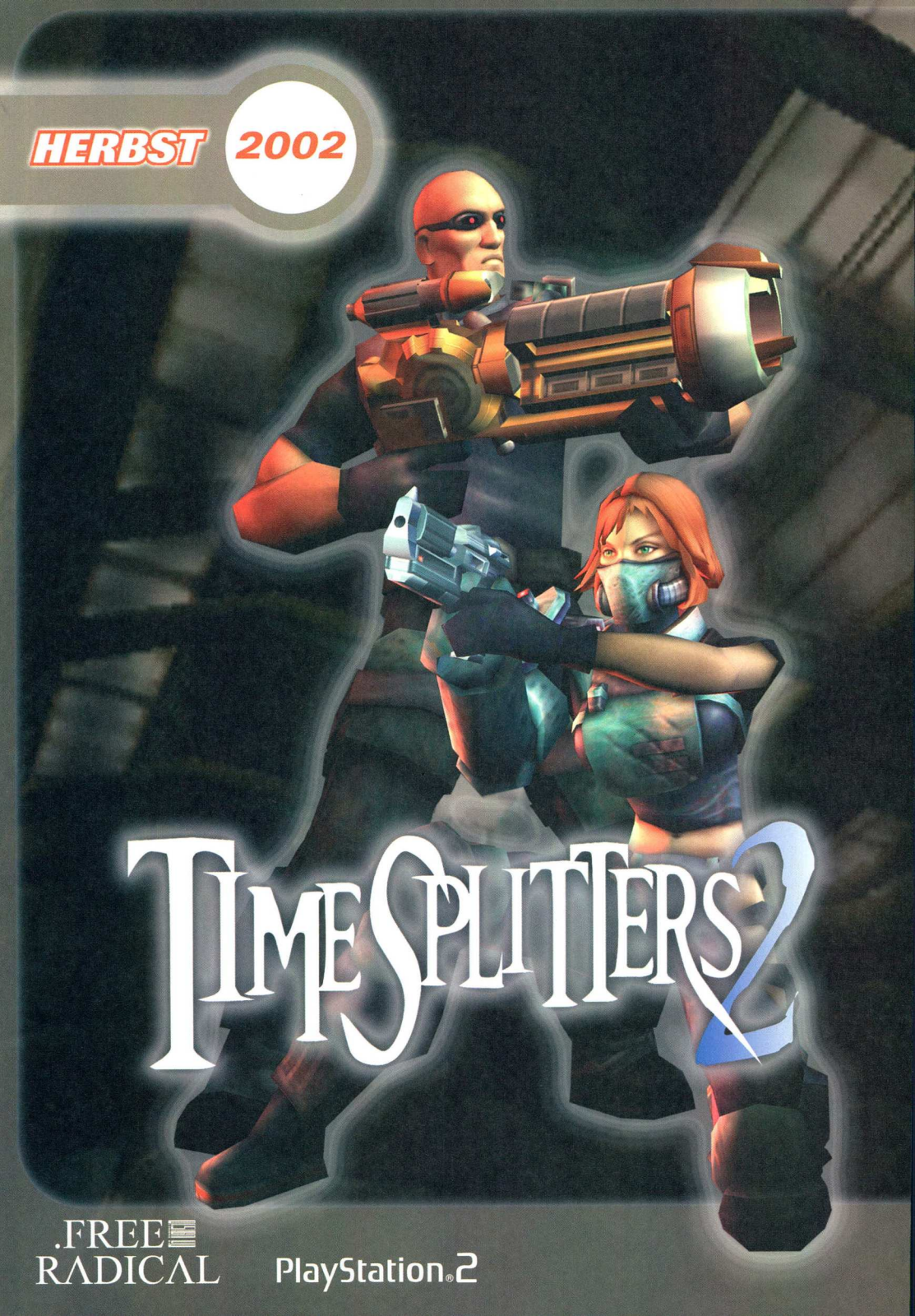


TEST VIRTUA FIGHTER 4	
Hersteller:	Sega
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8. Mai
Internet:	www.sega-europe.com
Savegame	Schwierigkeitsgrad
	Variablel
Umfang	USK-Freigabe
13 Kämpfer	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Sega-AM2	DVD
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
85%	79%
SPASS	
94%	
91%	
„Das Grafikflimmern ist bei VF 4 der einzige ernsthafte Kritikpunkt – ansonsten ein fast schon perfektes Spiel!“	

MEIN FAZIT SUPER	
	Michael Pruchnicki
	Fan der ersten Stunde
IM VERGLEICH Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick	
VIRTUA FIGHTER 4 SEGA	91%
Die geballte Kombination aus Zugänglichkeit, Spieltiefe und Top-Gratik lässt die Prügel-Konkurrenz von Tecmo und Namco alt aussehen.	
Dead or Alive 2 Tecmo	87%
Dead or Alive 2 hat zwar weniger Spieltiefe, dafür aber spektakuläre Riesen-Arenen und einen guten Zwei-gegen-Zwei-Modus.	
Tekken Tag Tournament Namco	82%
Tekken war an sich schon immer nur ein effektvoller Virtua Fighter-Nachahmer – Tag Tournament war besonders einfallslos.	

Nach anfänglicher Skepsis hat mich *Virtua Fighter 4* letztendlich doch noch völlig begeistert. Die japanische Version ließ nur erahnen, wie viel in dem genialen Trainingsmodus steckt. Die Entwicklung der Serie ist erstaunlich: Der neueste Teil ist der einsteigerfreundlichste bisher, dennoch steckt spielerisch mehr dahinter als je zuvor. Dadurch können sich Anfänger hier über schnelle Erfolgserlebnisse freuen, während Profis zig Gameplay-Feinheiten auszuloten haben. In der Praxis bedeutet dies: In keinem anderen Prügelspiel wird intelligentes Vorgehen gegen menschliche Gegner mehr belohnt. Da macht das Trainieren im supermotivierenden Kumite-Modus gleich noch mehr Spaß!

HERBST 2002

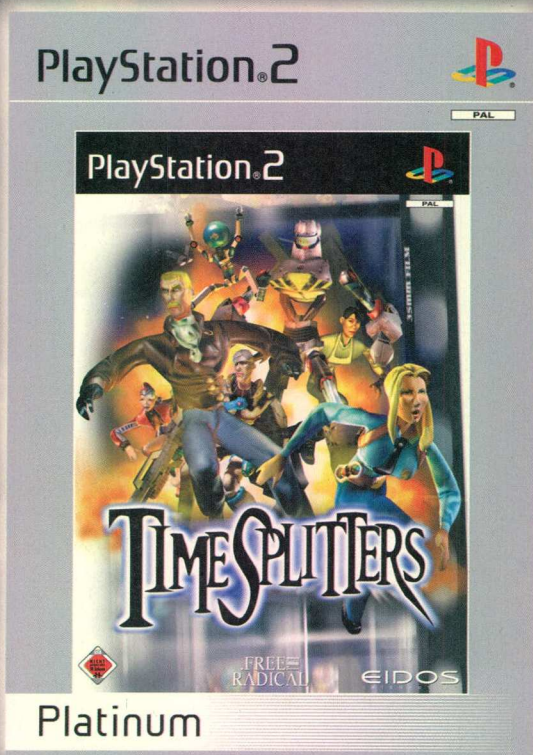
The cover art for TimeSplitters 2 features two characters in a dark, industrial setting. In the foreground, a female character with red hair and a green mask aims a blue handgun. Behind her, a male character with a red helmet and orange armor holds a large, complex orange and silver weapon. The background shows dark, metallic structures.

TIME SPLITTERS 2

.FREE
RADICAL

PlayStation®2

Und für alle, die nicht warten können:



die ideale Vorbereitung auf TimeSplitters 2:

1. TimeSplitters 1 aus der Platinum-Range für nur 29,95 EUR (UVP) kaufen.
2. spielen, bis es Herbst wird.

Platinum

Published by Eidos Interactive Ltd. Developed by Free Radical Design. TimeSplitters © Free Radical Design 2002. The TimeSplitters and Free Radical Design names and logos are the property of Free Radical Design Limited. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. 2002. All other logos are the property of their respective owners. All rights reserved.

Published by Eidos Interactive Ltd. Developed by Free Radical Design. TimeSplitters 2 © Free Radical Design 2002. The TimeSplitters 2 and Free Radical Design names and logos are the property of Free Radical Design Limited. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. 2002. All other logos are the property of their respective owners. All rights reserved.

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com



ÄRGERLICH
Wer den passenden Code nicht kennt, muss das Schloss halt anderweitig aufbrechen.

Codeschloss
Überbrückungs-Stärke: 221

...ücke...

Mitte des 21. Jahrhunderts ist die Weltwirtschaft fast zum Erliegen gekommen. Alles droht in Chaos und Terror zu versinken. Es gibt praktisch keinen Mittelstand mehr, nur noch Reichtum und Armut. Als wäre dies noch nicht genug, wütet auch noch ein tödliches Virus auf der Erde, das schon viele Menschen das Leben gekostet hat. Das einzige Gegenmittel, ein Serum namens Ambrosia, ist nur in sehr beschränkter Men-

ge vorhanden und der Oberschicht vorbehalten. Logisch, dass unter diesen Voraussetzungen Ärger und Aufstände vorprogrammiert sind. Daher sorgt die UNATCO für Sicherheit und Ordnung. Als ein Team der Terror-Organisation NSF eine Schiffsladung Ambrosia aus dem Hauptquartier der UNATCO auf Liberty Island stiehlt und eine Geisel nimmt, schlägt Ihre große Stunde.

EIN-MANN-ARMEE ?

Als frisch gebackener Agent JC Denton sollen Sie sich bewähren und die Situation im Al-

Eidos'
**komplexer
Genre-Mix**
setzt auch
auf der PS2
Maßstäbe!



Deus

SINNLOS Um diesen Sicherheitsbot auszuschalten brauchen Sie mehr Firepower.



INFO MIT MAUS UND TASTATUR

Gute Alternative

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Info, dass das Spiel zwar mit USB-Maus- und Tastatur funktioniert, dies aber nicht im Handbuch vermerkt wurde. Nachdem man die Zielhilfe im Optionsmenü ausgestellt hat, spielt sich *Deus Ex* dann auch fast wie das Original am PC. Die umfangreiche Tastenbelegung, die auch eine Simulation des PS2-Controllers umfasst, steht als Acrobat-Reader-File auf der Webseite von Eidos (www.eidos.de) zum Download bereit.



eingang bereinigen. Dies ist aber nur der Anfang Ihrer Karriere in deren Verlauf Sie einer gewaltigen Verschwörung auf die Schliche kommen. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Wie Sie letztlich die vor Ihnen liegenden Ziele in den abwechslungsreichen Missionen erreichen, bleibt Ihnen überlassen. Sie können entweder durch die einzelnen Abschnitte jedes Levels schleichen, als wandelnde KILLERMASCHINE durch die Reihen der Gegner pflügen oder eine Kombination beider Lösungswege versuchen. Es gibt kein Richtig oder Falsch, sie müssen nur

darauf vorbereitet sein, die Konsequenzen für Ihr Handeln zu tragen. Oft ist es eben sinnvoller, erst zu reden und dann zu ballern. Das Wichtigste ist jedoch, die umfangreichen Levels gut zu erkunden, da sich manche Aufgaben dann viel einfacher gestalten. Wird eine bestimmte Sektion beispielsweise durch eine Kamera und ein stationäres MG bewacht, gibt es eine Vielzahl von Möglichkeiten, wie sich diese Stellen überwinden lassen. Sie können MG und Kamera mit einem Allzweckwerkzeug überbrücken, sie über ein Sicherheitsterminal abschalten oder



Aquinas sprach von der mythischen Stadt auf dem Hügel. Diese Stadt wird bald Wirklichkeit werden und wir sind Ihre Könige.



GEFÄHRLICH
Achten Sie immer darauf, keine Zivilisten zu verletzen.

JETZT ABER SCHNELL Wer Terminals hackt, hat nur 30 Sekunden Zeit.



BURN BABY! Der Flammenwerfer mit wird mit Napalm gespeist und ist eine teuflische Waffe.



TODESURTEIL

Warum ist immer im dümmsten Moment das Magazin leer?



EX

Befehlsverweigerung? Wer sich für Letzteres entscheidet, muss sich mit Agent Navarre auseinander setzen.

TEST DEUS EX

Anna Navarre: Liquidieren Sie den Gefangenen, Agent. Andernfalls haben Sie Befehl von Manderley, zur Basis zurückzukehren. Ein Helikopter wartet bereits.



die ganze Konstruktion mit einer Panzerfaust in Schutt und Asche legen. Wer erfinderisch ist, findet durch Interaktion mit der Umgebung bestimmt noch andere Lösungswege. Das Spiel ist so konzipiert, dass Sie in vielen Dingen Ihrer Fantasie freien Lauf lassen können. Ein besonderes Lob verdient dabei die erstklassige Steuerung, die für einen reibungslosen Spielablauf und schnellen Zugriff auf alle wichtigen Features sorgt.

ROLLENSPIEL LIGHT

Ebenso vielseitig wie die Lösungsansätze für die unzähligen Aufgabenstellungen im Spiel ist das Charaktersystem von *Deus Ex*. Von Beginn an können Sie durch die geschickte Vergabe von Fertigkeitpunkten Ihr Alter Ego personalisieren. Für jeden der elf Skills gibt es vier Ausbaustufen. Gleiches gilt für den Umgang mit Waffen. Wer die Fertigkeit „Gewehr“ nicht steigert, hat im Spiel riesige Probleme mit dem Sniper-Rifle einen ruhigen Schuss zu platzieren. Anfangs verfügt man logischerweise nur über eine begrenzte Anzahl von Fertigkeitpunkten. Zusätzliche Punkte erhalten Sie für das Erreichen von bestimmten Orten im Spiel. Eine weitere Spezialisierung Ihres Agenten erfolgt durch Implantate, die man während des Spiels findet. Diese Verbesserungen gibt es immer in zwei verschiedenen Varianten. Das Bein-Implantat ermöglicht es Ihnen, entweder schneller zu laufen oder sich lautlos fortzubewegen. Dummerweise müssen Sie sich für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Natürlich verfügen auch die Implantate über vier Ausbaustufen. Mit etwas Beharrlichkeit können Sie sich also den für Ihren Spielstil perfekten Charakter in der gelungenen Mischung aus Ego-Shooter, Action-Adventure und Rollenspiel basteln. So ganz ohne gute Ausrüstung kommen Sie aber trotzdem nicht weiter. Diese finden Sie entweder beim Durchsuchen der Levels, nehmen Sie toten beziehungsweise bewusstlosen Gegnern ab oder kaufen sie bei verschiedenen Händlern. Es ist auch immer ratsam, den Schlüssel zu verschlossenen Kisten oder Schränken zu suchen, da sich dort oft nützliche Gegen-

stände befinden. Wer über ausreichend Dietriche verfügt, kann natürlich auch seine Fähigkeiten im Schloßerknacken anwenden. Ab und an wird Ihnen auch von NPCs Ausrüstung zu horrenden Preisen angeboten. Sie sollten dabei aber immer ein Auge auf Ihr Inventar haben, da Sie nur eine begrenzte Anzahl an Gegenständen mit sich herumtragen können.

NICHT GANZ PERFEKTER PC-PORT

Eins kann man ohne Übertreibung behaupten: Für die PS2-Version des preisgekrönten Spiels haben sich die Programmierer richtig ins Zeug gelegt. Die deutsche Übersetzung der Bildschirmtexte ist absolut genial, ebenso die englische Sprachausgabe (mit deutschen Untertiteln). Dasselbe gilt für die atmosphärische Hintergrundmusik, die nur für die PS2-Version von einem Orchester neu eingespielt wurde und dank Dolby-Digital-5.1-Unterstützung klasse klingt. Auch das Gameplay wurde nahezu 1:1 auf die Konsole übertragen, wobei eine sinnvolle Zielhilfe die fehlende Maus-Steuerung gut kompensiert. Nur in grafischer Hinsicht gibt es einige Beanstandungen an *Deus Ex*. An manchen Stellen, vor allem bei hoher Sichtweite oder viel Action auf dem Schirm, geht die Framerate gewaltig in die Knie. Da es aber bei diesem Spiel im Gegensatz zu anderen Shootern in Ego-Perspektive nicht so sehr auf schnelle Reaktionen ankommt, fallen diese Ruckler nicht so sehr ins Gewicht. Die Texturen in den detailreichen Levels sind größtenteils okay, reißen aber niemanden vom Hocker. Dafür gibt es praktisch kein Kantenflimmern.

Wolfgang Fischer

INFO DAS PS2-INTERFACE

Einfach genial – genial einfach

Für die PS2-Fassung von Ion Storms PC-Hit musste das komplette Spiel-Interface neu kreiert werden.

Während am PC dem Spieler eine komplette Tastatur zur Verfügung steht, um Waffen zu wechseln oder Gegenstände zu benutzen, müssen bei der PS2-Version alle Kommandos über den Controller vorstatten gehen. Ion Storm hat sich darüber eine Menge Gedanken gemacht und eine Belegung für das PS2-Pad konzipiert, die alle Features bietet und doch revolutionär einfach und übersichtlich ist. Auf Tastendruck erhalten Sie Zugang zum Inventar, der Fertigkeitliste und den Implantaten. Letztere können Sie sogar per Hotkey-Funktion einfach aufrufen, sobald sie benötigt werden. Waffen wechseln Sie bequem per Digi-Pad und selbst das Nachladen funktioniert problemlos. Auch wenn praktisch jede Taste des Controllers belegt ist, wird die Steuerung nicht überladen.



VORBILDICH Das Inventar ist übersichtlich, informativ und bietet schnellen Zugriff.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer
hat Cyber-Implantate.

Dieses ultrakomplexe Spiel ist wirklich die Hölle für Perfektionisten! Es gibt eine derartige Fülle von Möglichkeiten, dass es fast schon erschreckend ist. Dazu kommt eine packende Story mit vielen Wendungen und Überraschungen, von denen ich im Testbericht bewusst nichts verraten wollte. Einziger Wermutstropfen ist die Grafik, die etwas unter der Portierung vom PC gelitten hat. Dieses Manko wird aber durch den perfekten Sound (Musik, Effekte und Sprachausgabe) ausgeglichen.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Metal Gear Solid Konami	94%
Die Referenz in diesem Genre besticht vor allem durch eine erstklassige Präsentation und perfekt abgestimmtes Gameplay.	
DEUS EX Eidos	87%
Düster, herrlich komplex und höchst motivierend – leider nutzt <i>Deus Ex</i> die Möglichkeiten der PlayStation 2 nicht aus.	
Half-Life (dt.) Valve Universal	86%
Adventure-lastiger Ego-Shooter der mit einer düsteren Story und vielen interessanten Rätseln aufwartet.	

TEST DEUS EX

Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Englisch mit dt. Untertiteln
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Ende Mai
Internet:	www.eidos.de
Savegame Überall, jederzeit	Schwierigkeitsgrad 4 Stufen
Umfang 40+ Stunden	USK-Freigabe Ab 18 Jahren
Entwickler Ion Storm	Datenträger DVD

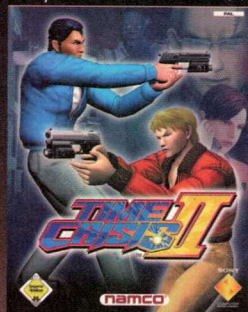
GESAMTWERTUNG		
GRAFIK	SOUND	SPASS
73%	90%	90%

87%

„Trotz einiger grafischer Mängel gehört dieses **außerordentliche Spiel** in jede Software-Sammlung!“

DIE ETWAS ANDERE FORM
VON ENTSPANNUNG.

PlayStation 2



Diabolische Terroristen wollen mit Hilfe bewaffneter Satelliten die Weltherrschaft an sich reißen. Als Spezialagent hast du die undankbare Aufgabe, dies zu verhindern. Leider kämpfst du dabei nicht nur gegen Horden schießwütiger Killer, sondern auch noch gegen die Zeit. Erlebe atemberaubende Grafik und geballte Action. Im i-LINK-Modus sogar auf zwei Bildschirmen gleichzeitig. Erlebe das neue Lightgun-Spiel auf PlayStation®2. Vor allem aber: Entspanne dich.



G-con2

Jetzt auch im Bundle mit der G-con2. Hol dir das Arcade-Feeling nach Hause.

PlayStation®2
THE THIRD PLACE

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.timecrisis2.com

namco

PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. G-con2 is a trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. TIME CRISIS™ 2 & © 1995, 1997, 2001 NAMCO LTD. G-con™ 2 & © 2000 NAMCO LTD. All Rights Reserved. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD.

An guten Rallyespielen herrscht auf der PS2 zurzeit kein Mangel. Trotzdem wagt sich *Rally Championship* auf die Piste und die Chancen stehen dabei nicht einmal schlecht, dass der Titel in der Gunst der Käufer ganz vorn mitfahren kann. Eine Revolution sollten Sie natürlich nicht erwarten. Wie bei der Konkur-

renz rasen Sie mit Ihrem hochgezüchteten Rallyeboliden durch die Landschaft auf der Jagd nach Bestzeiten. Was *Rally Championship* so interessant macht, liegt eher im Detail. Als Erstes wäre da natürlich die exzellente Streckenführung zu nennen. Die sechs Rallyes, die es insgesamt gibt, unterscheiden sich nicht nur gewaltig voneinander,

auch die einzelnen Etappen glänzen durch Abwechslungsreichtum. Ausgetragen werden die Rennen in Schottland, Wales, der Wüste Nevadas, an der französischen Atlantikküste, in Nordschweden und in Kenia. Neben den völlig verschiedenen Rennumgebungen wird auch während der Rallye jede Menge Abwechslung geboten. So gibt

Verdienen Sie sich **die besten Wagen** und den Titel des Rallye-Champions.

Rally Championship



INFO DER ROUTENPLANER

Immer um den Berg herum

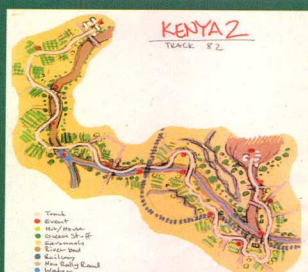
Anhand der drei Kenia-Etappen lässt sich sehr gut sehen, mit wie viel Liebe zum Detail die Strecken entworfen wurden.

YACHTHAFEN Auf den Segler können Sie leider nicht umsteigen.

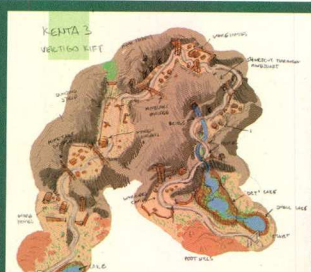
AUSSICHT Das Cockpit wurde originalgetreu übertragen und glänzt durch Übersichtlichkeit.



AUSGEMALT Die sieben Kilometer lange Etappe bietet alles, was das Fahrerherz begehrt: lange Geraden, ein paar Berge und viel zu sehen.



DRUMHERUM Hier lässt sich sehr schön die abwechslungsreiche Streckenführung erkennen. Immer wieder kreuzen andere Straßen.



BUNTSTIFTORIE Hier besonders auffällig ist die Abkürzung durch den alten Minenschacht, die man ohne den Plan kaum entdeckt.



KONTROLLVERLUST Verlieren Sie die Gewalt über Ihren Wagen, geht es meist erst einmal querfeldein.



MÜHLE So verträumt die Landschaft auch ist, selbst träumen sollten Sie während der Fahrt nicht.



HERAUSFORDERUNG Das Wrack lädt geradezu zu einem gewagten Sprung ein.

es Stadtfahrten, Bergetappen oder einfache Sprintabschnitte. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei angenehm an. Die ersten Rennen sind keine Herausforderungen, haben aber Etappen, die erst später fahrbar sind und die dem Spieler einiges abverlangen. Genauso wie einige der anderen Rallyes, die schon von Beginn an mit mörderischen Kurven und engen Fahrbahnen den Wagen an den Rand der physischen Belastbarkeit bringen. Wirklich gelungen ist die Umsetzung der einzelnen Routen. Wo sich andere Spiele da-

rauf beschränken, dem Fahrer einen Weg durch das Gelände vorzugeben, simuliert *Rally Championship* eine wirkliche Rallyestrecke. Es geht von der Straße auf Feldwege, querfeldein den Hügel hinab und dann über den Strand, durch Militärbasen, Städte und über Friedhöfe.

Dabei sieht es immer so aus, als würde der Weg, den man bis zur Abzweigung gefahren ist, dahinter auch weitergehen. Dieser Fakt sorgt bei unbekannten

Strecken immer wieder für Verwirrung. Einmal nicht auf den Navigator gehört und schon ist man falsch. Wie in Konkurrenztiteln üblich, wird man auch hier wieder auf die Strecke zurückgesetzt, wenn man sich zu weit von ihr entfernt. Bei einigen Kursen ist die Entfernung dabei ziemlich weit gesteckt. So dürfen Sie sich bei einer Etappe, die Sie durch eine Hafenanlage führt, den Weg durch die Rampen und Container fast frei wählen, und quer über einen Golfplatz oder einen Minenschacht abzukür-

zen, ist hin und wieder auch möglich. Die meisten Strecken im Spiel müssen freigefahren werden. Zu Anfang sind gerade einmal zwei Rallyes mit ihren ersten beiden Etappen fahrbar. Um den Rest zu sehen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Im Arcade-Modus müssen Sie die Rennen Stück für Stück in allen drei Schwierigkeitsgraden durchspielen, um neue Strecken und Wagen zu erhalten. Im Simulationsmodus dagegen müssen Sie sich jeden Fortschritt verdienen. Mit ein wenig Startkapital kaufen Sie sich

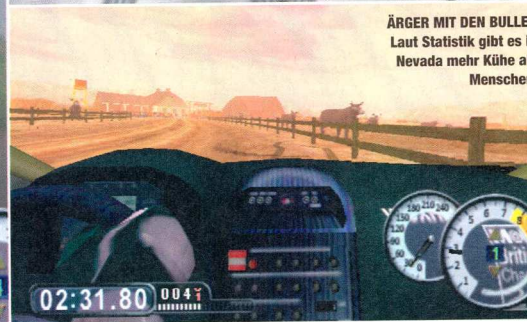


TEST RALLY CHAMPIONSHIP

REGENREIFEN Die Wetterbedingungen in England sind gewohnt schlecht.



SERPENTINEN Die Bergstrecken sind im Winter eine echte Herausforderung.



ÄRGER MIT DEN BULLEN Laut Statistik gibt es in Nevada mehr Kühe als Menschen.

einen Wagen und fahren fürs Erste ein paar regionale Rallies. Haben Sie genug an Geld durch Siegerprämien eingehemst, können Sie sich ein besseres Fahrzeug leisten, mit dem Sie dann auch bei internationalen Rallyemeisterschaften antreten dürfen. Im Spiel sind das die 1600-, die 2000- und die A8-Serie. Dies sind monstrosen Rennbrocken, in deren Verlauf Sie alle Strecken mit sämtlichen Etappen zu sehen bekommen. Doch Vorsicht, während dieser Rennen können Sie nicht speichern, und will man verhindern, dass die eigenen Erfolge verloren gehen, sitzt man

schon mal bis zu drei Stunden vor dem Fernseher.

LINKS, RECHTS, ÜBER KUPPE

Egal wo Sie fahren, die Umgebung sieht immer erstklassig aus. Auf und neben der Strecke sind unzählige liebevolle Details wie Wasserpfützen, Jagdbomber oder Transporter, die sich als Sprungschancen missbrauchen lassen. Die Wagen selbst sind dank der Originallizenz der Hersteller wirklichkeitstreu dargestellt und bestechen durch ein hervorragendes Schadensmodell. Neben dem hübsch animierten Verlust der Stoßstange

hat Gewalteinwirkung auf Ihr Fahrzeug auch Auswirkungen auf das Fahrverhalten, die je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich schwerwiegend sind. Um Unfälle zu vermeiden, sollten Sie dringend auf Ihren Beifahrer hören. Denn gerade bei dichtem Nebel und unübersichtlicher Strecke ist der Mann neben Ihnen unbezahlbar. Allerdings kommt es bei kurvigen Bergstrecken immer wieder zu Verwirrung, wenn Ihnen in schneller Folge Lenkbewegungen diktiert werden, die man mit normaler Reaktionsgeschwindigkeit gar nicht abarbeiten kann. Erfreulicherweise

besitzen alle Wagen selbst in Extremsituationen ein gutes Handling. Zusätzlich können Sie natürlich auch selbst an Ihrem Wagen herumschrauben und vom Federweg bis zum Reifentyp alles Ihren persönlichen Vorstellungen anpassen.

PHILIPP ROHWEDDER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Philipp Rohwedder schluckt Staub.

IM VERGLEICH

Spielt aus dem Genre im Kurzüberblick

World Rally Championship 85%

Der Sony-Titel sieht zwar nicht ganz so gut aus und hat nicht so viele witzige Strecken, bietet aber dank Lizenz langfristig mehr Tiefgang.

Rally Championship 85%

Cooler Strecken, schmucke Grafik. Für Rallyefreunde der perfekte Titel, um zwischen Hammerfest und Nairobi so richtig Gas zu geben.

Pro Rally 2002 51%

Trotz vieler Spielmodel kann dieser Titel nicht überzeugen. Miese Steuerung und Kollisionsabfrage machen die Fahrt zum Krampf.

TEST RALLY CHAMPIONSHIP

Hersteller: SCI
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-2
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. € 55,-
Termin: Bereits erhältlich

Internet: www.sci.co.uk

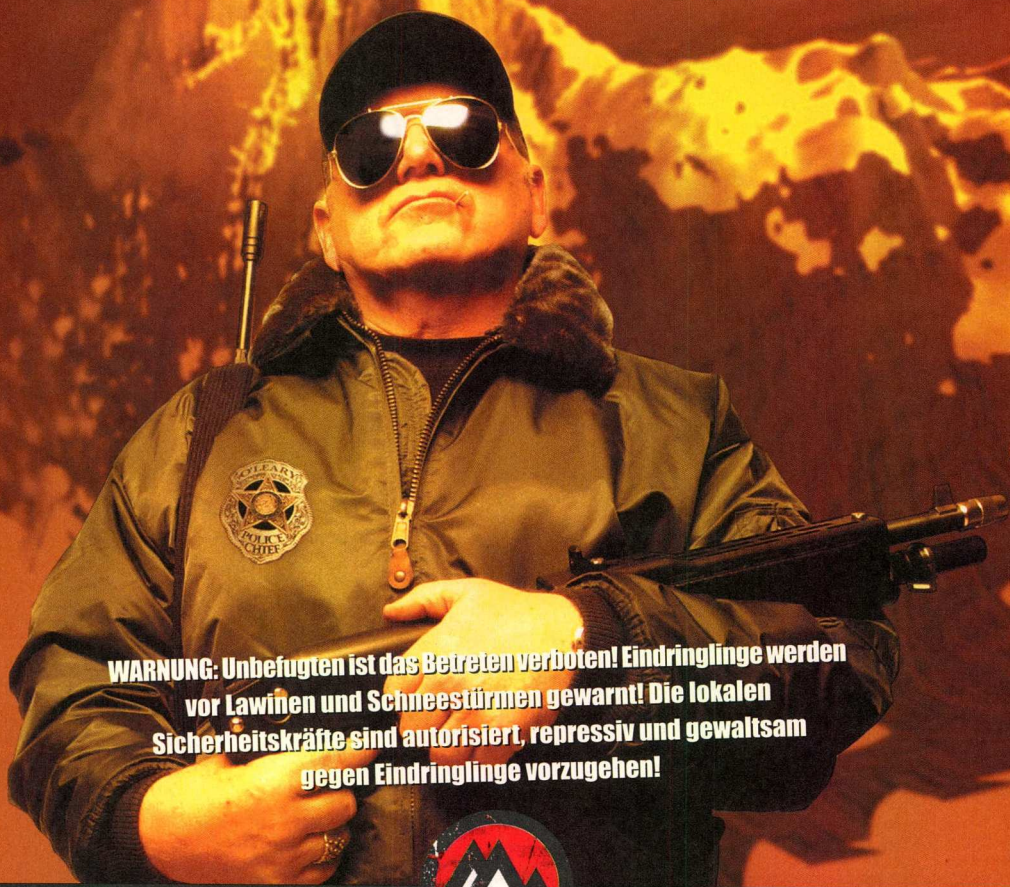
Savegame Nach jedem Rennen Schwierigkeitsgrad Variabel (3 Stufen)
Umfang 18 Strecken USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler SCI Datenträger CD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK 84% SOUND 85% SPASS 86% 85%

„Rasend schnelles Rallyevergnügen, das dank witziger Strecken und guter Grafik überzeugen kann.“

KEINE FRAGEN! KEINE SNOWBOARDS!



WARNUNG: Unbefugten ist das Betreten verboten! Eindringlinge werden vor Lawinen und Schneestürmen gewarnt! Die lokalen Sicherheitskräfte sind autorisiert, repressiv und gewaltsam gegen Eindringlinge vorzugehen!



DARK SUMMIT™



PlayStation®2

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE™

ab Mai 2002

Dark Summit - Game und Software © 2002 THQ Inc. Developed by Radical Entertainment Ltd. Radical and its logo are trademarks of Radical Entertainment Ltd.

™ and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
© 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, Xbox und die Xbox Logos sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.
TM, © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARK OF NINTENDO.

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

Bestehen
Sie mithilfe
der **Macht**
gigantische
Raum-
schlachten!



AUSSICHTSLOS? Nur wer
genau schießt, kann alle
Raketen abfangen.



DAS WAR KNAPP
Hätten diese Rake-
ten getroffen, wären
die Schilde futsch.



Star Wars Jedi Starfighter

Die Macht ist stark in Adi Gallia. Daher wird die junge Jedi-Meisterin von Mace Windu (in den *Star Wars*-Filmen gespielt von Samuel L. Jackson) losgeschickt, um seltsame Vorgänge im Karthakk-System zu untersuchen. Die böse Handelsföderation führt dort irgendwas im Schilde. Dort angekommen, wartet schon das erste große Weltraumgefecht auf Adi. Noch ahnt sie nicht, was hinter der Anwesenheit des Feindes steckt. Ihr Verbündeter ist der Rebellenführer Nym, ein Bomberpilot, der sich mit seinen Freunden gegen den übermächtigen

Feind zur Wehr setzt. Mit vereinten Kräften nehmen sie den Kampf auf.

ABWECHSLUNGS- REICHE STORY

In den fünfzehn spannenden Story-Missionen des neuen *Star Wars*-Space-Shooters gibt es viele unterschiedliche Aufträge zu erledigen. Von einfachen Raumkämpfen über Geleitschutz bis hin zur Zerstörung von gegnerischen Basen auf der Oberfläche von Planeten ist alles dabei, inklusive einer ganzen Reihe von Bonuszielen. Eines ist aber in jedem Level gleich: Sie müssen Unmengen

von Gegnern ausschalten. Trotz der künstlichen Dummheit der Feinde ist dies ganz ohne Taktik und schnelle Reaktion auf unerwartete Ereignisse aber nicht möglich. Die Steuerung ist dabei in jeder Beziehung gut gelöst. Je nach Mission fliegen Sie entweder den Prototypen des Jedi Starfighters oder Nym's (aus dem Vorgänger bekannten) Bomber. In *Adis* Raumjäger steht Ihnen zusätzlich zur normalen Bewaffnung die Macht zur Verfügung, mit deren Hilfe Sie vier verschiedene Zusatzaktionen ausführen können. Ganze Gegnergruppen können mit dem Macht-Blitz, einer zerstörerischen

INFO ZUSÄTZLICHE RAUMSCHIFFE, MISSIONEN, VIDEOS U. V. M.

Mächtige Special Features

Nur wer Bonusziele erfüllt, erhält Zugriff auf vielfältige Extras.

Anders als bei vielen anderen Spielen gibt es bei *Star Wars Jedi Starfighter* einen guten Grund, die 15 Story-Missionen sehr gründlich zu spielen. Vor allem die Zusatzaufträge für einen oder zwei Spieler machen sehr viel Spaß. Hier können Sie zum Beispiel einen X-Wing/TIE-Fighter-Dogfight gegen einen Freund austragen. Dazu kommen neun Bonus-Raumschiffe, die Sie in der jeder Mission des Story-Modus benutzen können. Außerdem gibt es eine Vielzahl von Bildergalerien und Videosequenzen, die vor allem die Entwicklung des Weltraum-Shooters beleuchten. Als besonderes Extra gibt es noch ein kurzes Video zu *Bounty Hunter*, in dem Kopfgeldjäger Django Fett die Hauptrolle spielen wird.

BOUNTY HUNTER Ein kurzes Video gibt einen Vorgeschmack auf das kommende *Star-Wars*-Spiel.



BÖSEWICHT Cavik Toth
geht über Leichen, um sei-
ne Pläne zu verwirklichen.





Hex Bomber

ÜBERMACHT Der Feind ist praktisch immer in der Überzahl.



DURCHSCHLAGENDE WIRKUNG Schwere Waffen benötigen Zeit zur Zielerfassung.

schen Schockwelle, ausgeschaltet werden. Dazu kommt noch ein Energieschild, der Sie vor Feindfeuer bewahrt. Sind Sie als Nym unterwegs, kommen zu den Standard-Laserkanonen des Bombers vier schwere Waffen, die eine hohe Durchschlagskraft haben. Natürlich sind nicht alle Erweiterungen für beide Schiffe von Beginn an verfügbar und können daher oft erst in späteren Missionen verwendet werden. Wer mit einem Freund ins Cockpit steigen will, darf sämtliche Aufträge auch zu zweit per Splitscreen erledigen.

BÖSE RUCKELORGNIEN

Die einzige Spaßbremse bei *Jedi Starfighter* sind die teilweise recht heftigen Slowdowns. Diese treten vermehrt bei grafisch aufwendigen Missionen auf, die auf Planetenoberflächen spielen. Aber auch bei gewaltigen, nicht minder imposanten Weltraumschlachten geht die Engine merklich in die Knie – und das, obwohl die Grafik im Vergleich zum Vorgänger nur minimal verbessert wurde. Glücklicherweise beeinträchtigt das Ruckeln die Spielbarkeit nicht allzu sehr. Positiv fällt hingegen die erstklassige Präsentation auf. Die gerenderten Zwischensequenzen,

welche die Story weiterführen, machen einen hervorragenden Eindruck. Dasselbe gilt für die komplett englische Sprachausgabe des Spiels, die höchst professionell rüberkommt. Ein echtes Highlight ist die *Star Wars*-typische Musik, die immer für zusätzliche Motivation sorgt.

WOLFGANG FISCHER

TEST STAR WARS JEDI STARF.

Hersteller:	Lucas Arts
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.lucasarts.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	3 Stufen
Umfang	USK-Freigabe
25 Missionen	Keine Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Lucas Arts	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
82%	86%	84%	83%

„Stimmungsvolles Weltraumabenteuer, an dem nicht nur Star-Wars-Jünger viel Spaß haben werden.“

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
wäre gern Bomberpilot.

Mal abgesehen von den unschönen Ruckelorgien, mit denen man des Öfteren zu kämpfen hat, ist *Jedi Starfighter* ein gelungener Weltraum-Shooter geworden. Allzu viel Neues dürfen Freunde des Vorgängers aber nicht erwarten, das Spielprinzip wurde nämlich nicht großartig geändert. Für *Star Wars*-Fans ist der Titel aufgrund der hohen Langzeitmotivation jedoch das perfekte Mittel, um die Wartezeit bis zum Kinostart von *Episode II* sinnvoll zu überbrücken.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Star Wars Starfighter	85%
Lucas Arts	

Durchweg gelungenes Weltraum-Abenteuer im *Star Wars*-Universum, das hohe Langzeitmotivation durch viele Bonusziele garantiert.

STAR WARS JEDI STARF.	83%
Lucas Arts	

Sehr guter Nachfolger, der teilweise mit heftigen Ruckelattacken zu kämpfen hat, aber ansonsten viel Spaß macht.

Ace Combat 04	85%
Namco	

Leider viel zu kurzes Flugvergnügen, das durch hervorragende Videosequenzen tolle Stimmung erzeugt.

BOMBASTISCH Nym's Bomber eignet sich perfekt, um größere Ziele auszuschalten.

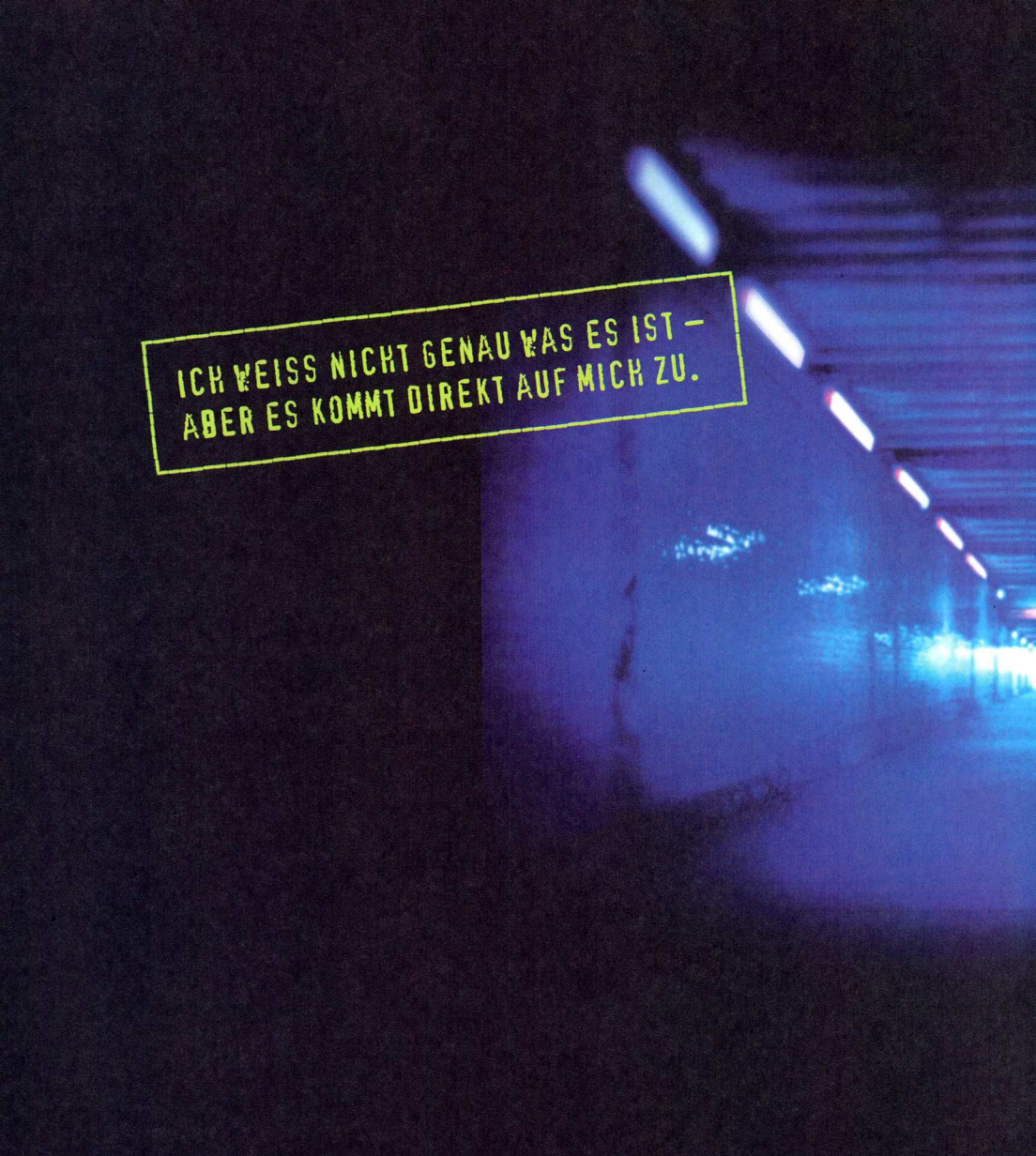


TF Freighter

ANACHRONISMUS Wer gründlich spielt, darf Spaß mit einem X-Wing auf Streife gehen.



Shield Generator



ICH WEISS NICHT GENAU WAS ES IST –
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Exklusiv in dieser N-ZONE: Original-GameCube-VHS-Cassette! Hardware + Spiele

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps und Tricks ➔

m Detail auf Video (20 Minuten). Nur € 3,99.

ame Cube/GBA. Caution! Spielelex-icon + Poster.

ENTER: N-ZONE.



Torfestival
mit **Stadion-
atmosphäre:**

Die WM
kommt auf
der PS2
actionlastig
daher.



FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002

König Fußball regiert die Welt! So sang die deutsche Nationalmannschaft bereits 1974 zusammen mit Udo Jürgens. Und das dürfte auch trotz Kirch-Pleite so bleiben! Vor allem, wenn mal wieder eine Weltmeisterschaft stattfindet. Dann gibt es kaum ein Medium, das sich nicht um Fußball dreht. Da kann die PlayStation 2 natürlich nicht zurückstehen. Mit FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 liefert EA Sports das passende Spiel. Vom Gameplay her hat sich wenig getan im Vergleich zum Vorgänger FIFA 2002. Wie immer ist der Titel hauptsächlich Freunden von Fußball-Action zu empfehlen. Man legt das Spiel ein, wählt eine Mannschaft und kann sofort damit loslegen, den Gegner auszu-

tanzen und ihm die Hücke voll-zuhauen. Hilfreich ist dabei die eingängige Steuerung und die recht niedrige künstliche Intelligenz. Vor allem in der Abwehr stimmt oft die Zuordnung nicht und die Torhüter sind selten sonderlich aufmerksam. Mit Alleingängen ist deshalb jede Verteidigung früher oder später zu knacken.

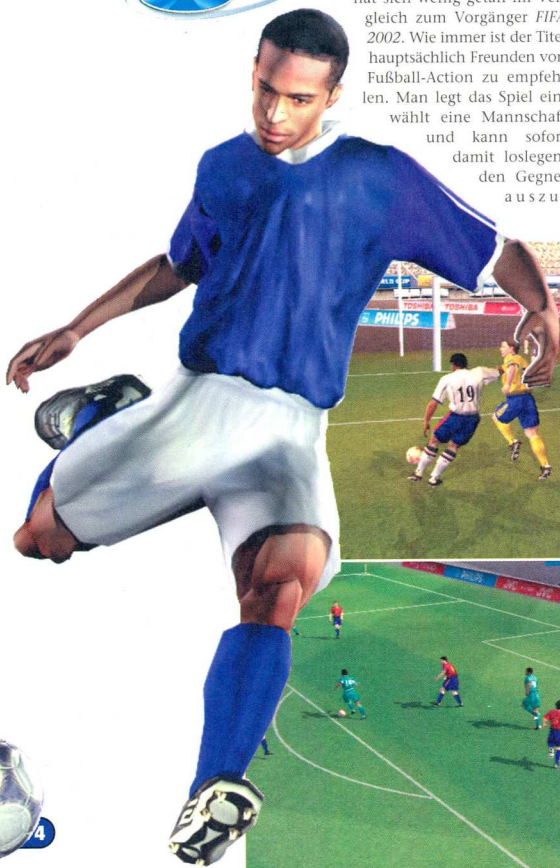
WIR KÄMPFEN UND GEBEN ALLES ...

Die Neuerungen, die es schon in FIFA 2002 gab, sind auch wieder dabei: Bei Pässen und Schüssen gibt es einen Kraft-Balken, der auflädt, je länger der Spieler auf der jeweiligen Taste bleibt. Neu ist, dass das gleiche System jetzt auch bei Volleys funktioniert, das ist jedoch immer leicht zu beherrschen. Bei den Pässen ist sogar noch eine zusätzliche Hilfe vorhanden: Mit gestrichelten Linien werden die voraussicht-

lichen Laufwege der Mannschaftskameraden angezeigt. Dadurch ist es unproblematisch, den frei stehenden Mitspieler zu finden und das Spiel mit Pässen in den freien Raum zu öffnen. Auffallend verbessert wurden außerdem Ballphysik und Animationen. Die Spieler interagieren jetzt ziemlich realistisch. Wenn man zum Beispiel die Tackle-Taste betätigt, reagiert der Verteidiger je nach seiner Position: Steht er hinter dem Gegner, zieht er ihn am Trikot, steht er daneben, drückt er ihn weg usw.

... BIS DANN EIN TOR NACH DEM ANDERN FÄLLT

Schneller Spaß für Fußballfans ist also auf jeden Fall geboten beim Spiel zur WM. Wer allerdings FIFA 2002 schon besitzt, braucht diese Ergänzung nicht mehr unbedingt. Dazu ist der Umfang einfach zu

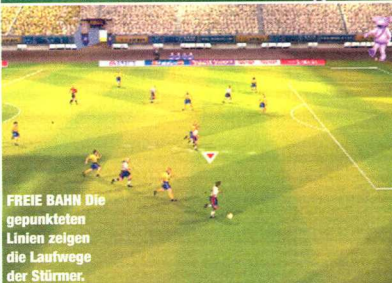


EFFET Bei Standardsituationen können Sie den Ball anschneiden.



ZWEIKAMPF Heskey bahnt sich seinen Weg zum Tor.

IRRGÄNGER Der spanische Torwart ist nicht auf seinem Posten.



FREIE BAHN Die gepunkteten Linien zeigen die Laufwege der Stürmer.



gering, mehr als die Weltmeisterschaft und ein Freundschaftsspiel mit einem von 41 Teams wird nicht geboten. Wenigstens sieht es aber sehr gut aus: Die Spieler ähneln ihren Vorbildern stark, die Stadien wirken realistisch. Die

Fankulisse sollte man zwar nicht von nahem anschauen, dafür sorgt sie aber für eine großartige Atmosphäre. Mit farbenfrohen Devotionalien ausgestattet, grölt sie die jeweils passenden Fangesänge.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT SEHR GUT



Albrecht Ott
will zur WM.

Eine Fußball-Weltmeisterschaft ist immer ein Wahnsinns-Ereignis. Einen Monat lang können Fans an nichts anderes denken. Da kommt dieses Spiel gerade recht. Es bringt die Stimmung eines solchen Ereignisses großartig auf die Konsole, das Kicken macht Spaß. Schade ist lediglich, dass man das WM-Turnier nur alleine spielen kann.

GEHALTEN
Die Argentinier konnten hier nicht in Führung gehen.

TEST FIFA WM 2002

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Fußball
Spieler:	1-8
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.electronicarts.de

Savegame Nach den Spielen	Schwierigkeitsgrad Variabel
Umfang WM	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler EA Sports	Datenträger DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	85%
87%	88%	84%	

„Atmosphärische und actionreiche Fußballweltmeisterschaft mit allen Stars und Sternchen für Fansportler“

INFO DIE STAR-SPIELER

Von Beckham bis Zidane

Der Star ist zwar eigentlich die Mannschaft, dennoch gibt es einige Kicker, die prominenter sind als andere.

Natürlich haben sich die Entwickler Mühe gegeben, dass alle Spieler ihren Vorbildern möglichst ähnlich sehen – bei den Stars aber besonders. In jeder Mannschaft gibt es einen oder mehrere überdurchschnittliche Fußballer. Sie sind in der Aufstellung mit einem Stern gekennzeichnet. Bei ihnen ist die Ähnlichkeit mit dem realen Vorbild besonders frappierend. Und das nicht nur vom Aussehen her, sondern auch von den fußballerischen Fähigkeiten. Die kommen erstens dem realen Vorbild sehr nah und sind zweitens natürlich besser als bei den anderen Spielern. Dass die deutsche Mannschaft viel an Reputation verloren hat, ist auch in diesem Spiel deutlich zu erkennen. Sie hat gerade mal einen Star: Sebastian Deisler. Auch hier schafft es das Spiel also, nahe an der Realität zu bleiben.

SYMBOL Die Starspieler sind durch einen Stern gekennzeichnet; hier Rui Costa.



VERLETZT David Beckham kann wohl leider nicht mit zur WM.

Kaputt?

wir helfen!



Reparaturen & Umbauten

- > Ankauf von defekten Konsolen
- > Ersatzteile f. PSX, PS-One & PS2
- > Umbau Lösungen für viele Konsolen
- > Reparaturen aller Art, 2 Jahre Garantie

Einfach & Sicher:

- > Anrufen oder Konsole direkt mit Fehlerbeschr. o. Umbauwunsch einschicken
- > Wir melden uns telefonisch bei Ihnen und teilen Ihnen den Reparatur Preis mit. Sie erhalten Ihre Konsole bequem per Nachnahme zurück.
- > Der Transport durch uns ist bis 500 EUR versichert (keine Extrakosten)

BESTELL HOTLINE **0180/ 33339273**

Porto: 7,20 EUR / Nachnahme - Ausland: 15,34 EUR - Händleranfragen willkommen

VGX.de

FACHVERSAND
für VIDEOGAME ZUBEHÖR
REPARATUREN & UMBAUTEN

TEST ISS 2

GELUNGEN Die ständig aufrufbare Wiederholung gehört zu den positiven Merkmalen des Spiels.

AG	TUR 11
Hasan Sas	



3	ITA	DF
Maldini		

VERDIENTER JUBEL Emile Mpenza freut sich über seinen Treffer.



ISS 2



Konami beschert Fußballfans ebenfalls ein Spiel zur Weltmeisterschaft!

Woran merkt der typische PS2-Spieler, dass die WM vor der Tür steht? Vor allem daran, dass sich die Zahl der erscheinenden Fußballspiele deutlich erhöht. Fast schon klar, dass Konami auch einen Titelaspiranten ins Feld schickt, um EAs neuestem FIFA nicht kampfflos die WM-Krone zu überlassen. Inhaltlich bietet *International Superstar Soccer 2* zwar bei weitem mehr als der direkte Konkurrent, so richtig überzeugend ist die Auswahl an Spielmodi aber auch nicht. Neben einfachen Freundschaftsspielen, einem dürftigen Trainingsmodus und einer frei konfigurierbaren Spezialliga stehen noch Welt-, Europa- und Amerikameisterschaft auf dem Programm. Leider ist es nicht möglich, die kommende WM mit allen teil-



MF	POR 11
Sergio Conceicao	



IN LETZTER SEKUNDE ...
... entgeht der deutsche Spieler einer drohenden Unterschenkelamputation.

nehmenden Mannschaften 1:1 nachzuspielen. In Anbetracht der einstellbaren Optionen vor jedem Match kann auch hier von Vielfalt keine Rede sein. Immerhin ist es möglich, per Editor Einfluss auf die Aufstellungen der 58 Nationalteams (dank FIFPro-Lizenz größtenteils mit Originalnamen) zu nehmen.

LICHT UND SCHATTEN

In grafischer Hinsicht hat sich bei ISS 2 doch einiges im Vergleich zum Vorgänger getan. Vor allem die Spielermodelle sehen deutlich besser aus und bewegen sich etwas flüssiger über den Rasen. Einige Animationen wirken aber immer noch hakelig und teilweise gar unfertig. Dazu kommt eine fürchterliche Kollisionsabfrage, die genaue Spielzüge und Tacklings

wahnsinnig schwer macht. Die Ballphysik wurde zwar deutlich verbessert, erreicht aber bei weitem noch nicht das hohe Niveau von Pro Evolution Soccer. Dies gilt auch für die Spielmechanik. Hier sind zwar gute Ansätze vorhanden, mehr aber auch nicht. Im Gegensatz dazu hat die Präsentation ein großes Lob verdient. Ob Einmarsch der Teams, lamentierende Spieler oder ausgelassene Jubelszenen, alle wichtigen Aktionen vor, während und nach dem Spiel werden bis ins kleinste Detail zelebriert. Stadionansagen und wirklich gute Fangesänge sorgen zudem für eine tolle Stadionatmosphäre. Selbst die Kommentare von Klaus Gronewald (DSF) und Bernd Schuster (momentan Trainer in Spanien) gehen einem nicht sofort auf den Geist.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
fährt zur WM.

Auch wenn Konamis Osaka-Programmierteam durchaus einige Schnitzer des Vorgängers beseitigt hat, ist ISS 2 noch lange nicht der Weisheit letzter Schluss. Was Spielmechanik und Dynamik angeht, könnten die Jungs noch viel von den Tokioter Kollegen lernen. Was bleibt, ist ein schön präsentiertes Gebotz ohne spielerischen Tiefgang, das wegen unübersehbarer Mängel mit den Genre-Highlights nicht ganz mithalten kann.

TEST ISS 2

Hersteller: Konami
Genre: Fußball
Spieler: 1-4
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. € 60,-
Termin: 24. Mai

Internet: www.konami-europe.de

Savegame: Schwierigkeitsgrad 3 Stufen
Ja
Umfang: USK-Freigabe Ohne Beschränkung
6 Spielmodi
Entwickler: Datenträger
KCEO: CD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK: 80% SOUND: 84% SPASS: 78% **78%**

„Geringer Umfang und fehlende Dynamik sorgen dafür, dass ISS 2 nicht ganz oben mitmischt.“



NACHSCHUSS
Hier hat die brasilianische Abwehr geschlafen.

BANANEN-FLANKE Wer sich geschickt anstellt, kann auch Eckbälle teuflisch anschnellen.

3 ENG DF
Ashley Cole

Frust beim Spielen?

Schluß mit Lustig! Wir haben die LÖSUNGEN!

Lösungshefte - Alle in Deutsch - Ständig Neuheiten - Über 600 Titel lieferbar!
Je Heft 7,99 EUR (wenn nicht anders angegeben)

Abe's Exodus	Rino Crisis 1	Harry Potter	Metal Gear Solid	Suikoden 2	Offizielle Bücher
Abe's Odyssey	Rino Crisis 2	Jade Cocoon	Metal Gear Solid 2	Summoner	Ab 12,99 EUR
Alone in the Dark 4	Dragon Valor	Jade Cocoon 2	Onimusha	Syphon Filter 1	Baldurs Gate:
Alundra 1	Eternal Ring	Jak & Baxter	Orphen	Syphon Filter 2	Bark Alliance
Alundra 2	Evil Dead	Koudelka	Parasite Eve 2	Tekken 12 & 3	Devil May Cry
Atlantis 1a2	Evergrace	Legacy of Kain:	Res. Evil 1, 2 & DC	Tombs	Gran Turismo 3
Atlantis 2	Extermination	Blood Omen 2	Resident Evil 3	Tomb	GTA 3
Banjo & Toole	Fear Effect 1	Legacy of Kain:	Resident Evil 4	Valiant Hearts	Halo 1a 1000
Baldurs Gate:	Fear Effect 2	Soul Reaver 1	Code Veronica X	Vandal Hearts 2	Metal Gear
Dark Alliance	Final Fantasy 6	Legacy of Kain:	Riven & Myst	Wild Arms	Solid 1
Daphnomet's Fluch 1a2	Final Fantasy 9	Soul Reaver 2	Saga Frontier 2	X-Files	Metal Gear
Blaze & Blade	Sammelband	Legend of Dragoon	Shadow of Memories	Shadowman	Solid 2
Breath of Fire 3	Grandia	Legend of Legaia	Shadowman 2	Silent Hill	Summoner
Breath of Fire 4	Grandia 2	Medal of Honor:	Silent Hill 2	Suikoden	Technomage
Cy2 Final R	Granstream Saga	Underground	Suikoden		
Dark Cloud	Halo	Medi Evil 1			
Devil May Cry 1a 1000	Halt Life Deutsch	Medi Evil 2			

BESTELL HOTLINE 0180/ 33339273
9 Cent / Minute

Porto: 7,20 EUR / Nachnahme - Ausland: 15,34 EUR - Händleranfragen willkommen

VGX.de

FACHVERSAND
für VIDEOGAME ZUBEHÖR
REPARATUREN & UMBAUTEN

BDFL Manager 2002

Wohl und Wehe Ihres Lieblingsvereins liegen in Ihren ruhigen Trainerhänden.



Fußballtrainer ist ein undankbarer Job: Spielt die eigene Mannschaft schlecht, ist man immer selber schuld, spielt sie gut, ernten die Spieler den Ruhm. Dazu kommt die stressige Hilflosigkeit, wenn man Woche für Woche untätig auf der Trainerbank sitzen muss. Aufregend ist das sicher, im positiven wie im negativen Sinne. Ganz ähnliche Erfahrungen erwarten Sie auch beim *BDFL Manager 2002*. Zwischen den Spielen haben Sie jede Menge Einflussmöglichkeiten, während der Spiele sind sie begrenzt.

MENSCHENHANDEL

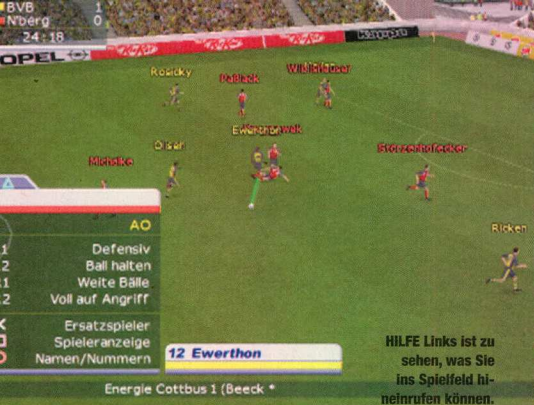
Sie müssen sich aber nicht um alles kümmern, wenn Sie nicht wollen. Sie können einen Manager-Assistenten einstellen, der sich um das Personal, die Spieler-

verträge und die Sponsoren kümmert. Ein Trainer-Assistent macht den Spielern Beine, indem er das Training leitet. Hier reicht es dann, wenn Sie ab und zu mal reinschauen und die Einstellungen überprüfen oder auch verändern. Als Manager im englischen Sinne sind Sie sonst nur für den Kader verantwortlich. Das heißt, Sie kaufen und verkaufen Spieler, stellen die Mannschaft auf und die Taktik ein. Dabei stehen aber nicht nur die Profis zur Verfügung. Sie haben auch Zugriff auf das Jugendteam. Dort können Sie beobachten, wie sich der Nachwuchs entwickelt, und viel versprechende Spieler in die eigene Mannschaft holen. Praktisch ist das auch, wenn sich einmal jemand verletzt. Dann kann ein Jugendspieler die entstehende Lücke für ein paar Wochen füllen.



KNAPP Ist das der Ausgleich für Nürnberg?

ÜBUNGSTUNDE Sie können für jeden einzelnen Spieler ein individuelles Training festlegen.



AUSBAU Sie können Ihr Stadion ziemlich umfassend vergrößern.

TRAUM Über so ein Angebot würden sich die Nürnberger freuen.

len, bis echter Ersatz beschafft ist. Obwohl es beim *BDFL Manager* unzählige Optionen gibt, ist die Menüführung sehr unkompliziert. Mit den Schultertasten können Sie problemlos zwischen den Möglichkeiten hin und her schalten. Auch während der Begegnungen ist das ähnlich simpel. Man kann jederzeit ins Taktik- und Auswechslungsmenü umschalten und dort Anweisungen geben. Diese werden dann nach der nächsten Spielunterbrechung umgesetzt. Gleichzeitig können Sie aber auch Anweisungen aufs Spielfeld brüllen, die dann sofort befolgt werden.

TOUR DURCH EUROPA

So üppig wie die Optionen ist auch der Umfang des Spiels: Sie können ein originalgetreues Team aus einer von sechs europäischen Ligen auswählen: Spanien, Italien, Deutschland, England, Frankreich und Schottland. Vertreten sind dabei alle Profi-

ligen, das heißt, nicht nur jeweils die erste. Neben der Möglichkeit, die Mannschaft einfach über die Jahre zu verfolgen, gibt es noch zwei andere Varianten: Bei der Herausforderung besteht Ihre Aufgabe darin, ein bestimmtes Saisonziel zu erreichen. Und im Freundschaftsspiel können Sie mit einer gespeicherten Mannschaft gegen Teams von anderen PS2-Managern antreten. Grafisch kann der *BDFL Manager* das hohe Niveau ebenfalls halten. Die Menüs sind übersichtlich und ansprechend. Seine ganze Stärke spielt der Titel aber bei den Begegnungen aus: Da können Sie live miterleben, wie Ihre Mannschaft um Sieg und Niederlage kämpft. Und das in atmosphärischen Stadien mit gut animiertem Fußball. Hinterher dürfen Sie sich die Highlights noch einmal im Fernsehen anschauen, was genauso gut aussieht. Der Kommentar von Paul Breitner ist da zwar ein bisschen allgemein und nicht immer tref-

fend. Dafür hilft seine abschließende Analyse aber, Fehler zu erkennen.

ALBRECHT OTT

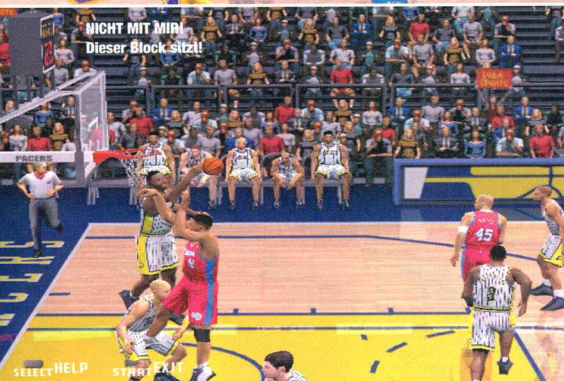
TEST BDFL MANAGER 2002	
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Fußballmanager
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. € 60,-
Termin:	3. Mai
Internet: www.codemasters.de	
Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 6 Ligen	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Codemasters	Datenträger DVD
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK 79%	SOUND 82%
SPASS 84%	
84%	
„Das ideale Spiel für alle Sessel-Trainer. Hier können Sie zeigen, dass Sie es besser können als die Profis.“	

MEIN FAZIT SEHR GUT	
 Albrecht Ott wird Fußballmeister.	
Das Schöne am <i>BDFL Manager</i> ist, dass ihn eigentlich jeder nach seinen Vorlieben spielen kann. Man kann sich um alles kümmern oder nur ums Sportliche. Ein bisschen schade dabei ist nur, dass es dazwischen immer wieder recht lange Wartezeiten gibt: Bis alle Informationen geladen sind, dauert es immer eine ganze Weile. Und so interessant sind die Informationen dann nicht.	
IM VERGLEICH Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick	
BDFL MANAGER 2002 Codemasters	84%
Einfache Menüführung, schöne Grafik, zahlreiche Spieloptionen: damit ist der <i>BDFL Manager</i> Marktführer in einem kleinen Markt.	
DSF Fußball Manager 2002 Ubi Soft	50%
Komplizierte Menüführung, unansehnliche Grafik, wenig Spieloptionen: Dieser Manager konnte uns nicht überzeugen.	

AUFSTEIGER
Scottie Pippen
beim Punkten.



HIS AIRNESS
Nach seinem
Comeback
ist auch
Michael Jordan
wieder
dabei.



NICHT MIT MIR!
Dieser Block sitzt!



UNBEDRÄNGT Bei
den Freiwürfen
macht das Publikum
Stimmung.



AUSGETÄNZT Im
Dribbeln können die
Spieler eigentlich
nur einen Trick.

ESPN NBA 2night 2002

Etwas unspektakuläre
Basketball-Simulation
mit allen NBA-Teams.

Basketball scheint auf der Konsole am meisten Spaß zu machen, wenn der Simulationsgedanke etwas zurückgestellt wird. Das bewies *NBA Street*, das mit actionreichem und unrealistischem Gameplay jede Menge Fans gewinnen konnte. *ESPN NBA 2night 2002* präsentiert sich eher als Simulation – und das nicht sonderlich überzeugend. Zu bemängeln sind vor allem das Pass-System und die Abwehrsteuerung. Bei den Pässen kann es durchaus vorkommen, dass der Ball eine vollkommen andere Richtung einschlägt als die, in die man gezielt hat. Die Abwehr hat ein ähnliches Problem: Wechselt man den Spieler, schaltet der Computer nicht immer zu dem, der am besten postiert ist. So muss man häufig sinnlos durchschalten, bis man beim richtigen angelangt ist, und in der Zeit kann viel geschehen. Inzwischen gibt es zwar eine Turbo-Taste, die das Spiel beschleunigt, doch erhöht diese auch nicht die Anzahl der Tricks beim Dribbeln, Dunken und Werfen. Das schlägt sich natürlich auch in den Animationen nieder: Nach einiger Zeit wiederholen sie sich deutlich erkennbar. Optisch kann *NBA 2night* sonst aber glänzen: Die Spielermodelle sind recht realistisch, die Arenen ebenfalls.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GENT SO



Albrecht Ott
ist undunkbar.

Auf den ersten Blick kann *ESPN NBA 2night 2002* eigentlich überzeugen: Es sieht gut aus, es sind alle aktuellen NBA-Teams vertreten, es erfordert Übersicht und Taktik. Leider sind da einige kleinere Fehler in der Steuerung, die den Titel wieder auf Mittelmaß zurückstutzen.

TEST ESPN NBA 2NIGHT 2002

Hersteller:	Konami
Genre:	Basketball
Spieler:	1-8
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Mai

Internet: www.espnthegames.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach den Spielen	Variabel
Umfang	USK-Freigabe
4 Spielmodi	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Konami	CD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
76%	67%	66%	68%

„Nicht ganz durchdachtes Basketballspiel, das aber wenigstens **grafisch mit einem netten Look** aufwartet“

Smash Court Tennis Pro Tournament

Namco verkürzt den **Genre-Fans** das Warten auf Segas Virtua-Tennis-Umsetzung.

Mit dem ursprünglich Dreamcast-exklusiven *Virtua Tennis* hat Sega einem bislang wenig beachteten Genre zum Durchbruch verholfen. Namos Konkurrenzprodukt ist bis heute der einzige halbwegs ernst zu nehmende Ersatz für Sony-Fans, die noch ein paar Monate auf die PS2-Umsetzung von *Virtua Tennis 2* warten müssen. Neben den selbsterklärenden Arcade- und Schaukampf-Modi motiviert das Spiel mit dem Herausforderungsmodus, bei dem Sie beispielsweise während eines Matches zusätzliche Ziele auf dem Spielfeld treffen müssen. Für Einzelspieler am interessantesten ist auf Dauer der Profi-Turnier-Modus, wo normale Turnier-Matches mit Herausforderungen kombiniert werden – zudem gibt es hier diverse Bonusfeatures freizuspielen. An Umfang wird allerdings nicht viel geboten: Vier Turniere und acht (plus zwei) authentische Spieler sind nicht gerade die Welt, entsprechend gibt es auch keinen vollwertigen Weltranglisten-Modus. Am spaßigsten ist *Smash Court Tennis* natürlich genau wie der große Sega-Rivale im Multiplayer-Modus mit bis zu vier menschlichen Teilnehmern. Die einfach gehaltene Steuerung geht flott von der Hand und ist entsprechend schnell verinnerlicht, so dass Sie keine Probleme haben sollten, Mitspieler zu finden. Die Grafik ist detailarm, aber immerhin stets sehr flüssig. Der Sound bietet das von den Tennisdamen gewohnte Kampf-Gestöhne und – zum Glück – abschaltbare Musik.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki
spielt weiter VT.

In der letzten Zeit zählten Segas *Virtua Tennis* und Nintendos *Mario Tennis* zu meinen Lieblingsspielen. Namos Spiel bietet weder die Top-Präsentation des ersten noch die witzige Spielerriege des zweiten, spielt sich aber immerhin fast genauso gut. Wer sich an der arg unspektakulären Grafik nicht stört, für den ist *Smash Court* damit ein toller Multiplayer-Titel, den man – Mitspieler vorausgesetzt – immer wieder spielen kann. Alle anderen sollten auf das bedeutend edlere *Virtua Tennis* warten, das hoffentlich bald einen Europa-Termin erhält.

TEST SMASH COURT TENNIS

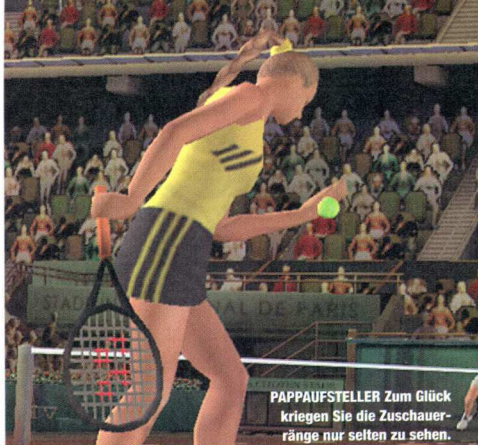
Hersteller:	Namco
Genre:	Tennis
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	Nicht bekannt
Termin:	Juni
Internet:	www.namco.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Erfolge	Variabel (3 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
4 Turniere	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Namco	CD
Besonderheiten:	
60-Hz-Option	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	77%
60%	67%	81%	

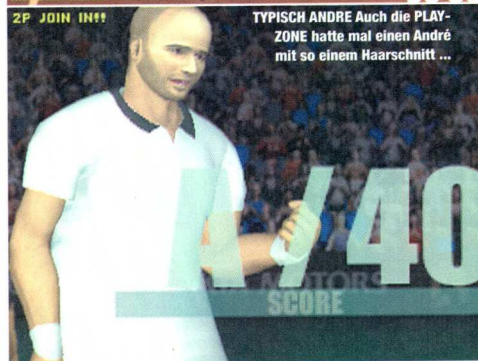
„Flottes Arcade-Tennis mit zweckmäßiger Grafik und witzig gestricktem Profi-Modus“



PAPPAUFSTELLER Zum Glück kriegen Sie die Zuschauer-ränge nur selten zu sehen.

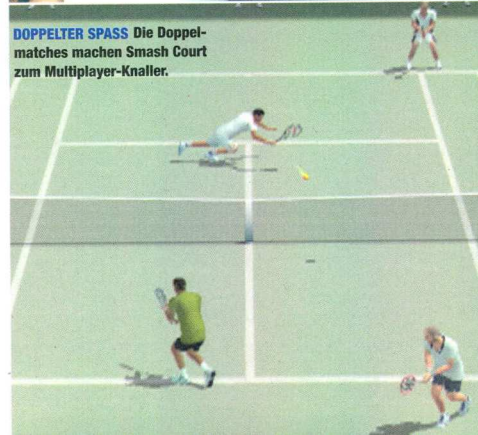


VIELE ZIELE Der Herausforderungsmodus eignet sich optimal zum Üben.



2P JOIN IN!!

TYPISCH ANDRE Auch die PLAY-ZONE hatte mal einen André mit so einem Haarschnitt ...



DOPPELTER SPASS Die Doppel-matches machen *Smash Court* zum Multiplayer-Knaller.

Die Vierer-Kette der Zukunft!



44,-

STAR WARS - JEDI KNIGHT II JEDI OUTCAST
Die Waffen des Jedi-Ritters sind Besonnenheit, Weisheit und Hingabe. Aber was wäre er ohne sein Lichtschwert.

**TIFF
PREIS
WM**

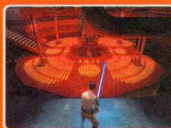


14,95

**STAR WARS EPISODE I
COLLECTOR'S PACK**
Jede Saga hat einen Anfang.
Die ultimative Collection für den PC.

STAR WARS TOTAL!

Nimm den Kampf auf
gegen das Böse. Schlage
dich mit deinem Lichtschwert
durch die Phalanx der dunklen
Seite der Macht und rette
die Welt vor ewiger Verdammnis.
Möge die Macht mit dir sein.



49,95

**STAR WARS
JEDI POWER BATTLES**
Kämpfen Sie mit dem Laserschwert gegen die dunkle Bedrohung



49,95

**STAR WARS
EPISODE II
Angriff der Klonenkrieger** für den Game Boy
Advance. Das Spiel zum aktuellen Kinohit.
Erhältlich ab 06.06.02.



SATURN

Frequency



Musik wie im Fluge: Manchmal sind die einfachsten Dinge doch die schönsten ...

Die meisten Musikspiele haben eines gemeinsam: Sie sind vom Gameplay her simpel, werden aber im späteren Verlauf fast schon unschaffbar schwer und machen verdammt süchtig. *Frequency* macht da keine Ausnahme. Sie fliegen durch einen acht-eckigen Tunnel, in dem jede Seite ein Liedelement, wie zum Beispiel Drum, Bass, Gitarre oder Gesang, repräsentiert. Auf jeder dieser Seiten sind Soundkristalle platziert, links, Mitte und rechts. Ihre Aufgabe ist es nun, während Sie durch den Tunnel fliegen, diese Kristalle durch das rechtzeitige Drücken der Tasten L1, R1, R2 bzw. Viereck, Dreieck, Kreis zu

aktivieren. Jeder Kristall gibt dabei einen entsprechenden Sound (zum Beispiel einen Gitarrenriff) von sich. Haben Sie eine ganze Kristallfolge in einem Teilstück fehlerlos aktiviert, wird dieses Liedelement automatisch weitergespielt und Sie können zu einer anderen Seite des Tunnels wechseln. Sie entscheiden also, wann welches Liedelement automatisch weitergespielt wird. So klingt der Song bei jedem Durchflug anders. Um Ihnen die Arbeit etwas zu erleichtern, können Sie verschiedene Power-ups einsammeln. Neben dem normalen Spiel gibt es auch einen Remix-Modus, in dem Sie frei mit allen Songelementen herumprobieren und einen ganz eigenen

MEIN FAZIT SEHR GUT



Stefanie Schwarz
ist süchtig.

Frequency ist mal wieder eines von diesen Spielen, die erst sehr un-spektakulär aussehen und einen dann innerhalb weniger Spielrunden süchtig machen. Bei diesem Spiel passt einfach alles zusammen: geniale Elektronik-Musik, simples, aber herausforderndes Gameplay und selbst die grelle Grafik, die ein wenig an Segas *Rez* erinnert. Das ist übrigens auch schon alles, was es mit *Rez* gemein hat, denn *Frequency* ist ein reines Musikspiel und hat gameplay-technisch mit Segas knallbunter Ballerorgie rein gar nichts zu tun!

TEST FREQUENCY

Hersteller:	Sony
Genre:	Musikspiel
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 59,95
Termin:	Mai

Internet: www.harmonixmusic.com

Savegame Automatisch	Schwierigkeitsgrad 3 Stufen
Umfang 5 Levels à 5 Songs	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Harmonix	Datenträger CD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	85%
62%	87%	86%	

„Ein simples Spielprinzip, das funktioniert und Sie garantiert für einige Stunden an den Bildschirm fesselt“

Remix der vorhandenen Songs erstellen und dann abspeichern können. Der geniale Sound von *Frequency* ist von hochkarätigen Leuten wie No Doubt, Roni Size,

DJ Qbert oder sogar Fear Factory und bietet mit 25 Songs eine breite Spanne verschiedener Elektronik-Musikrichtungen.

STEFANIE SCHWARZ



DOPPELSPIEL Im Multiplayer-Modus können Sie gegen Freunde spielen.



KREATIV Hier können Sie Ihren eigenen Freq (rechts oben) kreieren.



ABGEDRÜCKT
Die Kristalle
müssen mit
der richtigen
Taste aktiviert werden.



ABSCHUSS
Mit Power-ups können Sie ganze Sektionen mit einem Knopfdruck erledigen.



MONSTERMAN Sie sind nicht der einzige Mutant in den Katakomben.



PREISFRAGE Drei Schalter sind zwei zu viel.



ROSA WÖLKCHEN Nur Bomben, die pink explodieren, sind richtig böse, böse Bomben.

DNA

Dark Native Apostle

Gen- oder **Gähnmuation** – das ist die Frage.

Die Genforscher mal wieder! Statt dass die Herren im weißen Kittel irgendwo im Wald sitzen und brav Schafe klonen oder Riesentomaten züchten, machen sie aus armen Menschen überlegene Killermaschinen. Als wenn das nicht reichen würde, geben sie ihren Schöpfungen dann noch richtig dämliche

Namen. B13 zum Beispiel, das sind Sie. Aftern einigen schmerzhaften Experimenten haben Sie die Schnauze gestrichen voll von der Genforschung und sind auf der Flucht aus dem Laborkomplex. In den Weg stellen sich Ihnen dabei diverse mutierte Monster, Sicherheitspersonal jeden Kalibers und Schalterrätsel. Neben allen möglichen Waffen

wie Pistolen, Feuerlöschern und Flammenwerfern können Sie auch jederzeit auf Ihre phänomenalen Genmutanten-Superkräfte zurückgreifen. Das wäre zum einen die Fähigkeit, unendlich viele Bomben zu legen, zum anderen, mithilfe von Spezialchips Superaktionen auszuführen. Versuchen sollten Sie beides nicht. Die Bomben mit Zündschnur nach Wunsch sind allen anderen Waffen zum Trotz in den meisten Situationen erste Wahl. Die Spezialmanöver brauchen Sie hingegen meist nur an Schlüsselstellen im Spiel und bei Endgegnern. Um sie auszuführen, müssen Sie eingesammelte Chips in die richtige Reihenfolge bringen – ähnlich dem Runensystem bei einigen Rollenspielen. Wie das funktioniert, verraten Ihnen Memos, die überall im Spiel verteilt sind. Kann der Titel bereits spielerisch nicht so richtig überzeugen, so ist er grafisch richtig grottig. Die frei drehbare 3D-Umgebung lässt sich noch einigermaßen ertragen, die mit Cell-Shading-Grafik animierten Charaktere sorgen jedoch für echte Augenschmerzen. Dass es dabei auch immer wieder zu katastrophalen Rucklern kommt, ist unverzeihlich.

PHILIPP ROHWEDDER

MEIN FAZIT SCHWACH



Philipp Rohwedder
klont lieber Schafe.

Dark Native Apostle? Dunkler, einheimischer Apostel/Jünger? Soll das Sinn machen? Diese Frage stellt man sich im Verlauf des Spiel des Öfteren. Bei der Grafik zum Beispiel: Warum sehen die Figuren aus, als hätte sie jemand ausgeschnitten und anschließend zerknüllt, und wieso gerät die Darstellung zeitweise zur echten Diashow? Und warum müssen bei Rätseln meist nur Schalter umgelegt werden? Fragen, auf die auch die Genforschung keine Antwort weiß. Was den merkwürdigen Untertitel angeht, ich hätte da einen passenderen: *Not Acquire*.

TEST DNA – DARK NATIVE APOSTLE

Hersteller:	Virgin
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Bereits erhältlich

Internet: www.vid.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
7 Levels	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Hudson Soft	CD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
45%	47%	50%	48%

„Fades Actionspiel, das unter einer miesen technischen Umsetzung leidet und auch ansonsten ziemlich lau ist“



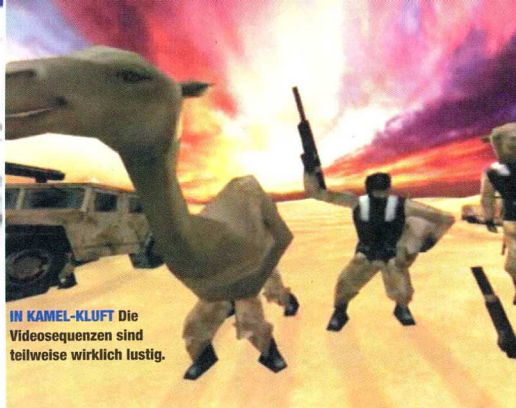


TEST CONFLICT ZONE

Kameramann

DAS IST EINSATZ! Der Kameramann des PLAY-ZONE-DVD-Teams berichtet für Sie direkt von der Front.

OK Ziel, Kontakt erreicht



IN KAMEL-KLUFT Die Videosequenzen sind teilweise wirklich lustig.

Conflict Zone

Das erste
Echtzeit-Strategiespiel
für die PS2
bleibt den
Klischees des
Genres treu.

Es war einmal ein Spiel namens *Command & Conquer*. Es war nicht das erste seiner Art, doch startete es einen wahren Echtzeit-Strategie-Wahn, der vom PC auch ein wenig auf die Konsolenwelt übergriff. Viel getan hat sich seitdem nicht, was Ubi Softs *Conflict Zone* nur unterstreicht. So gilt es auch hier, unter Zeitdruck Basen zu errichten, eine Armee aufzustellen und den Feind zu vernichten – oder alternativ irgendwelche Spezialaufträge zu erledigen, bei denen der Strategie-Aspekt praktisch einem nervigen Versuch-und-Irrtum-Spielablauf weicht. Gen-

retypisch haben Sie die Wahl zwischen zwei verfeindeten Parteien mit ihren spezifischen Stärken und Schwächen. Auf der einen Seite die ICP, eine Art internationale Schutztruppe, auf der anderen Seite die Terrororganisation Ghost. Neu ist dabei eigentlich nur eine Sache: Statt nach irgendwelchen Rohstoffen zu suchen, müssen Sie sich hier nur um Ihre Popularität in der Öffentlichkeit kümmern, die durch Berichte in den Medien beeinflusst wird. Beliebte Truppenführer können besonders ausgefeilte Fahrzeuge und Gebäude bauen und die Geldgeber zeigen sich Ihnen gegenüber auch großzügiger.

Als ICP-Befehlshaber sollten Sie daher darauf achten, dass keine Unschuldigen vor laufenden Kameras zu Tode kommen, während die Ghost-Truppen mit speziellen Kameralenteilen gleich selbst für die nötigen Propaganda-Videos sorgen müssen. Weiterhin erwähnenswert ist die Möglichkeit, die Verwaltung einzelner Basen oder Einheiten-Gruppen Ihren bis zu vier computergesteuerten Partnern zu überlassen, während Sie sich um wichtigere Angelegenheiten kümmern. Gesteuert wird übrigens alles mit dem Joypad, Mäuse werden nicht unterstützt.

MICHAEL PRUCHNICKI



Panzer -- Standard

WIR ... BRAUCHEN ... VERSTÄRKUNG
Durch die Funksprüche ist oft Stop and go angesagt.

Wir werden angegriffen. Einheit verloren

MEIN FAZIT GEHT SO



Michael Pruchnicki
gegen die Medien.

So clever ich die Einbindung der Medien in den Spielablauf finde, so einfallslos waren die Entwickler leider beim Rest des Spiels. Immerhin geht die Steuerung nach etwas Eingewöhnungszeit gut von der Hand, was man nach dem Tutorial (alleine fünf Minuten für die Kamera-Bedienung!) nicht vermuten sollte. Die Grafik ist im Bestfall zweckmäßig und jeder Funkspruch sorgt für einen kurzen Aussetzer, was bei größeren Schlachten die Verteilung von neuen Befehlen behindert. Durch die teilweise wirklich witzigen Videosequenzen und den niedrigen Preis ist das Spiel zumindest für Genrefans aber durchaus einen Blick wert.

TEST CONFLICT ZONE

Hersteller: Ubi Soft
Genre: Echtzeit-Strategie
Spieler: 1
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. € 30,-
Termin: Erhältlich

Internet: www.ubisoft.de

Savegame Ja, jederzeit
Schwierigkeitsgrad Variabel (3 Stufen)
Umfang 34 Missionen
USK-Freigabe Ab 16 Jahren
Entwickler MASA
Datenträger DVD

GESAMTWERTUNG
GRAFIK 48% SOUND 64% SPASS 69% **66%**

„Technisch bescheidener *Command & Conquer*-Nachahmer mit ein paar neuen Ideen und **verlockendem Preis**“

SCHRIIL. VERRÜCKT. JAPANEISCH.



MR MOSKEETO™

Abgefahrener geht's nicht! Mr Moskeeto™ ist die japanische Mischung aus Flugsimulator und Geschicklichkeitstest. Ausgerüstet mit Stechrüssel und Blutdurst, kämpfst du dich durch die Wohnung einer japanischen Familie.

MAD MAESTRO™

Musizieren leicht gemacht. Aber dirigieren? Bei Mad Maestro™ bist du als Dirigent der Schlüssel zum Erfolg jedes Events. Dirigier du falsch, endet die Veranstaltung im Chaos. Bist du gut, liegen dir die Klassik-Groupies zu Füßen.

PlayStation®2



Mr. Moskeeto ©2002 Sony Computer Entertainment Inc. Published under license by Eidos Interactive Limited. 2002. Mr. Moskeeto is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Fresh Games, Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. All rights reserved.

Mad Maestro ©2002 Sony Computer Entertainment Inc. Published under license by Eidos Interactive Limited. 2002. Mad Maestro is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Fresh Games, Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. All rights reserved.

www.fresh-games.com

Lake Masters Ex

Wollen Sie beim Angeln
siegen, **ziehen Sie Leine!**

Gerade jetzt im Frühling ist Angeln gesund. An der frischen Luft sitzen, seine Geduld auf die Probe stellen: das ist nicht nur für den Körper gut, sondern auch für die Nerven. Für beides eher weniger förderlich ist *Lake Masters Ex*. Man sitzt im stickigen Wohnzimmer und plagt sich mit einem mittelmäßigen Angelspiel herum. Dabei ist der Ansatz gar nicht mal so schlecht. Mit drei Seen und 24 Turnieren ist der Umfang durchaus beachtlich. Außerdem gibt es die Möglichkeit, einen Privatsee anzulegen, in dem Sie vorherige Fänge sammeln können. Das Problem ist allerdings die Steuerung, die nicht gerade durch Originalität besticht. Sie wählen den Köder, werfen die Angel aus, holen sie wieder ein, bis ein Fisch anbeißt. Dann müssen Sie einfach die X-Taste drücken und den Fisch im Auge behalten. Wenn Sie die Rute in die Richtung bewegen, in die der Fisch schwimmt, sollte die Leine eigentlich nicht reißen, und Sie haben den mehr oder weniger großen Fang gemacht. So richtig motivierend ist das nicht, recht schnell wird das ermüdend. Dazu trägt auch die Grafik bei: Beim Angeln hilft zwar eine Unterwasserkamera, doch ruckelt die teilweise so stark, dass man schon mal den Überblick verlieren kann. Die Seen selbst sind aber ganz nett gestaltet, in den vielen Verzweigungen und Kanälen gibt es genügend geeignete Fischplätze.

ALBRECHT OTT

TEST LAKE MASTERS EX

Hersteller:	Midas Interactive
Genre:	Angeln
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 25,50
Termin:	3. Mai

Internet: www.midasinteractive.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
24 Turniere	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Nexus Interact	CD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPRASS	
50%	54%	56%	55%

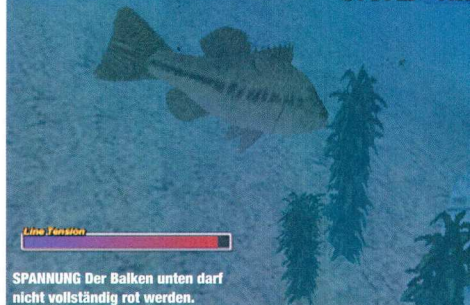
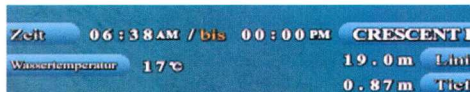
„Der große Fang ist Midas mit *Lake Masters Ex* nicht gelungen: **wenig motivierendes Angelspiel.**“

MEIN FAZIT GENT SO



Albrecht Ott
fängt sooo 'nen Fisch!

Ein perfektes Angelspiel hat es auf der PlayStation 2 irgendwie noch nicht gegeben. Das mag daran liegen, dass der Sport einfach zu sperrig ist für eine Konsolenumsetzung. Immerhin ist gepflegte Langeweile ein zentraler Teil. Trotzdem gab es schon bessere Genrevertreter als *Lake Masters Ex*. Das actionlastige Gameplay ist einfach nicht tiefgehend genug. Und auch optisch macht es das nicht wett.



UNTERHOLZ Auch hier gibt es viele Verstecke für Barsche.

BEISS ZU! Der scheint in die Falle zu gehen.



LEINEN LÖS! Im Gestrüpp verstecken sich gerne Fische.

Copyright © 2001, Titus. Downforce, Race and the Race Liga are registered trademarks of Titus. Race with Kame Game Dynamics. Kame and the Kame Liga are trademarks of Kame Game Dynamics. Developed by Smartdog. PlayStation and the logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. The PlayStation 2 logo and the PS2 logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Stop and go oder
Go, don't stop?

DOWNFORCE

Neuer Treibstoff für Adrenalin-Junkies:

Die Downforce-Liga startet durch! Eine illegale Rennserie, gegründet von ehemaligen Profis. Hier zählt nur eins: maximale Geschwindigkeit - Regeln gibt es keine!

Verbannt von den langweiligen offiziellen Rennstrecken, machst Du mit 14 aufgemotzten High-Tech-Wandern die aufregendsten Städte der Welt unsicher. Erlebe reinrassige Arcade-Action auf 21 spektakulären Strecken. Mit mörderischer Beschleunigung sowie extremen Bremsmanövern.

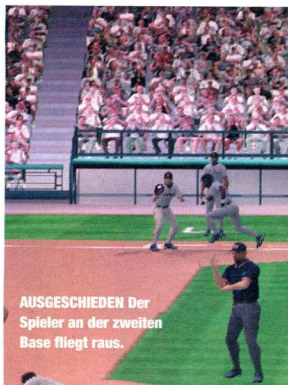
Genieße die wohl wildesten Realtime-Crash-Szenen auf der PS2!

PlayStation®2

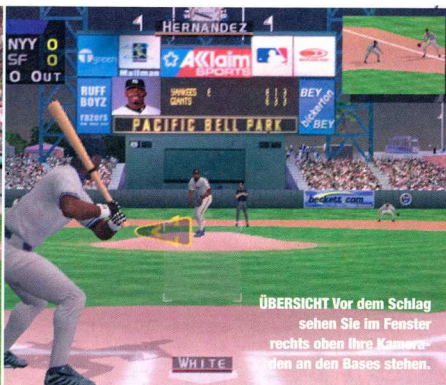


Ab Mai im Handel erhältlich.

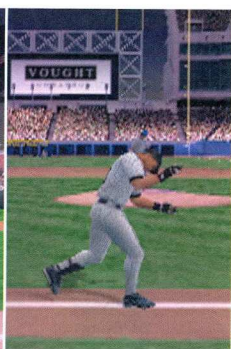




AUSGESCHIEDEN Der Spieler an der zweiten Base fliegt raus.



ÜBERSICHT Vor dem Schlag sehen Sie im Fenster rechts oben Ihre Kameraden an den Bases stehen.



HOMERUN Dieser Sportler lässt sich feiern.

All-Star Baseball 2003

Hau drauf und
renn weg!
Baseball klingt
einfacher, als
es wirklich ist.

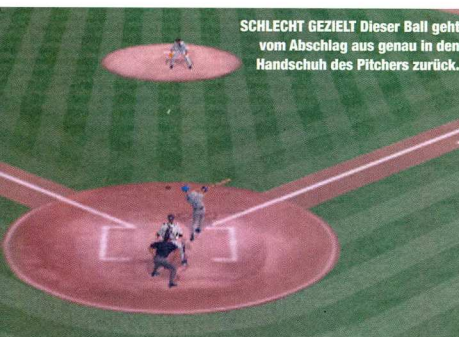
Selbst im fußballverrückten Mitteleuropa hat die amerikanische Nationalsportart Baseball ihre Fans. Wenn auch nicht allzu viele. Die freuen sich sicherlich, wenn sie ihren Sport auf der PlayStation 2

nachspielen können. Acclaim macht ihnen jetzt die Freude und bringt mit *All-Star Baseball 2003* schon die zweite Umsetzung dieses Ballspiels auf Sonys Konsole. Die ist allerdings mal wieder arg gewöhnungsbedürftig ausgefallen. Nicht wegen der Regeln, die haben auch unbedarftere Naturen schnell raus. Das Gameplay selber ist das Problem: Beim Schlag haben Sie zum Beispiel nur Sekundenbruchteile Zeit, auf den Ball zu zielen und ihn dann auch noch richtig zu treffen. Bis man das mal raus hat, kann eine ganze Menge Frust aufkommen. Einfacher ist dann das Baserunning. Das geht automatisch, der Spieler muss nur entscheiden, wie weit die Baserunner laufen sollen. Im Outfield kann es dage-

gen Probleme geben. Zwar zeigt eine Markierung an, wo der Ball hinfliegen wird, wenn der Fänger aber nicht ganz genau darunter steht, rutscht der Ball auch gerne durch den Handschuh. Wer das alles aber mal verstanden hat, kann sich auch sehr lange mit dem Spiel beschäftigen. Im Franchise-Modus etwa kann der PS2-Spieler ein Team 20 Jahre lang managen und von Saison zu Saison aufbauen. Außerdem gibt es als Belohnung für gute Leistungen Spielerkarten zum Sammeln. Nicht nur die bilden die MLB-Profis lebensecht ab, auch die Spieler sehen detailgetreu aus. Die Animationen sind flüssig und überzeugend, die Umgebungen sind fast flimmerfrei.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT	GUT
	Albrecht Ott war im Wrigley-Field.
Baseball ist ja nicht gerade ein unkomplizierter Sport: Die Regeln sind nicht leicht zu durchschauen und auch das Spielen selber will geübt sein. Genau so ist es auch auf der PlayStation 2. Die Regeln kann man sich zwar schnell aneignen, das Spielen erfordert aber etwas mehr Übung. Und kann dabei auch schnell zu Frust führen.	



SCHLECHT GEZIELT Dieser Ball geht vom Abschlager aus genau in den Handschuh des Pitchers zurück.



EXTRA STARK Mit dem Dreieck als Schlagfläche sind die Bälle schwerer zu treffen.

TEST All-Star Baseball 2003

Hersteller:	Acclaim
Genre:	Baseball
Spieler:	1-4
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	31. Mai

Internet: www.acclaimsports.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Variabel
Umfang	USK-Freigabe
4 Spielmodi	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Acclaim	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
83%	72%	74%	75%

„Ein Spiel für geduldige Baseballfans: Warten und eine Menge Training führen hier zum Erfolg.“

Penny Racers

Diesem Funracer **mangelt** es nicht nur an Geschwindigkeit.

Wenn es etwas in ausreichender Menge für die PS 2 gibt, dann sind das Rennspiele. Ein Spiel wie *Penny Racers* hat da wirklich nicht mehr gefehlt. Es kommt als Funracer daher, macht aber weder Spaß noch kann man von „Rasen“ sprechen. Die untexturierten Spielzeugautos schleichen ziemlich lahm über die 20 Rennstrecken. Die sind aber wenigstens recht zahl- und abwechslungsreich. Da gibt es Geländekurse mit Sprungschancen und sogar welche, die teilweise im Wasser liegen. Variantensicht sind auch die Spielmodi: Neben dem eingängigen Arcade ist da zum Beispiel noch der Grand-Prix-Modus, eine Art Karriere. Hier versucht der Spieler, durch Rennsieg Geld zu verdienen, mit dem er dann die Autos auf-

werten kann. So richtig Freude kommt aber auch da nicht auf: Hauptsächlich ist dafür die sehr schwammige Steuerung verantwortlich. In den Kurven driften die Autos schnell unkontrolliert aus der Ideallinie, egal wie früh man abbremsst. Dadurch machen die Gegner rasch Positionen gut. Auf längeren Kursen sind die Rennen so kaum zu gewinnen. Und dann kann man nicht mal die schöne Aussicht bewundern. Die Umgebungen sind quasi texturfrei und recht langweilig gestaltet. Dazu ist die Sichtweite eher gering und häufig springen entfernte Gebäude einfach ins Bild.

ALBRECHT OTT

TEST PENNY RACERS

Hersteller:	Midas Interactive
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.midasinteractive.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
20 Strecken	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Takara	DVD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
48%	63%	51%	49%

„Viel zu **lahmes Autorennen** mit schwammiger Steuerung und langweiliger Optik, dafür gibt es viele Strecken.“

MEIN FAZIT GEHT SO



Albrecht Ott
fährt lieber schnell.

Ein Funracer sollte schon eine gewisse Grundgeschwindigkeit aufbringen, damit er Spaß macht. *Penny Racers* kann das nicht bieten. Selbst im Schnecken tempo sind die Autos aber schwer zu steuern, so dass rasanter Rennspaß gar nicht erst aufkommt. Dazu ist das Ganze noch grafisch unzulänglich.



WIEDERHOLUNG Auch im Replay sehen die Rennen nicht besser aus.



AMPHIBIENFAHRZEUG
Durch das Wasser schwimmen die Autos.



MAYA-TEMPEL In der Pyramide gibt es verschlungene Wege.



INNENSPUR Der obere wird gleich überholen.

GAME POINT

0 - 15

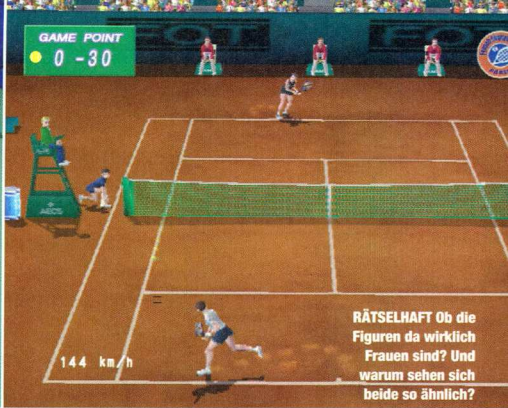
TEST WTA TOUR TENNIS



SCHÖN GRÜN
Gut, dass der Ball eine Flugspur zieht, sonst wüsste man nicht, wohin man geschlagen hat.

GAME POINT

0 - 30



RÄTSELHAFT Ob die Figuren da wirklich Frauen sind? Und warum sehen sich beide so ähnlich?

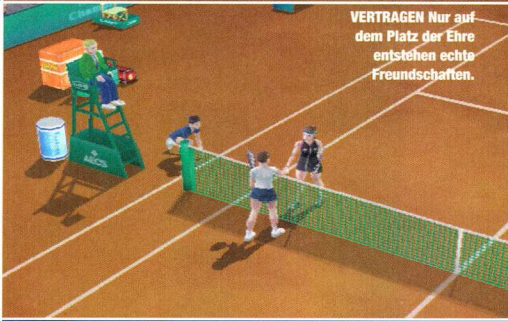
WTA Tour Tennis

Bei diesem **Damentennisspiel** kann man sich nicht einmal an den kurzen Röcken erfreuen.

Frauentennis hat momentan ein Imageproblem: Anna Kournikova will nicht mehr so richtig, die Williams-Schwester sind doofe Zicken und Martina Hingis wird auch nicht jünger. Was den Rest angeht: Wer will schon Spielerinnen beobachten, die einen Ball mit 200 Stundenkilometern ins Feld dreschen und dazu häufig einfach unvorteilhaft aussehen. Auch *WTA Tour Tennis* wird nicht viel dazu beitragen, diesen Sport wieder populär zu machen. Mit einer von zehn Tennisdamen können Sie auf den Platz ziehen, wobei die digitalen Kopien der Mädchen optisch ähnlich ansprechend sind wie Kugelstoßerinnen im Badeanzug. Auf dem Spielfeld selbst bewegen sich die Damen mit der Anmut einer prügeln Damenclique aus einer Vorstadtsiedlung. Die vier ausführbaren Schläge sind noch

recht gut animiert; soll aber Ihre virtuelle Spielgefährtin über den Platz rennen, sieht es übel aus. Ist der Speicher der PS2 überlastet, gleitet die Spielerin schon mal ein Stück ohne jede sichtbare Bewegung. Die langsam ansprechende Steuerung sorgt überdies dafür, dass Sie stets zu spät und meist noch falsch nach dem Ball sprinten. Hat man genug Zeit und Muße, kann man im Trainingsmodus so lange üben, bis man den Dreh einigermaßen raus hat. Ansonsten gibt es noch den Saisonmodus und die Möglichkeit, frei zu spielen – mit einstellbarer Länge des Matches. Sollten Sie davon genug haben, müssen Sie die Konsole neu starten, einen einfachen Zurück-Button haben sich die Entwickler gespart. Übrigens, die Hörsen der Spielerinnen bekommt man nicht zu sehen, deshalb hat das Spiel auch keine Altersbeschränkung.

PHILIPP ROHWEDDER



VERTRAGEN Nur auf dem Platz der Ehre entstehen echte Freundschaften.



RIGHT 178cm BASELINE

S. Williams



RIGHT 189cm ALL ROUND

L. Davenport

Power Control Spin Footwork Quickness

SAMMELKARTEN Über die Spielerinnen gibt es massig Infos.

MEIN FAZIT SCHWACH



Phillip Rohwedder
spielt lieber Pong.

Frauentennis ist wie Tennis für Männer, nur hübscher anzuschauen. So dachte ich bisher. Doch reingefallen, optisch holt man sich bei *WTA Tour Tennis* nicht mehr als ein Paar entzündete Augen. Wäre wenigstens die Steuerung in Ordnung, hätte man ja über die Pixelmonster im Minirock hinwegsehen können. Da sich der Titel aber noch übler spielt, als er aussieht, sollte jeder Tennisanfänger sich besser wieder den Fernsehübertragungen widmen.

TEST WTA TOUR TENNIS	
Hersteller:	Konami
Genre:	Tennis
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 59,95
Termin:	Bereits erhältlich
Internet: www.konami.com	
Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Variabel (3 Stufen)
Umfang 10 Plätze	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Konami	Datenträger CD
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK 42%	SOUND 35%
SPASS 35%	37%
„Diese Softwaregurke, die mit mäßiger Grafik und üblem Handling eine Lizenz mit viel Potenzial ziemlich verhunzt.“	

Centre Court: Hard Hitter

Langweiliges **Hin und Her** auf dem virtuellen Tennisplatz.

An sich ist Tennis doch ein spannender Sport. Auch wenn es manchmal recht langweilig hin und her geht, irgendwann passiert dann schon wieder was. Weit eintöniger ist *Centre Court: Hard Hitter*. Gerade einmal vier verschiedene Schläge stehen dem Spieler zur Verfügung. Und bei dreien davon lassen sich eigentlich keine Unterschiede feststellen. Nur der Lob hebt sich deutlich von den anderen Varianten, wie etwa dem Top Spin, ab. Auch bei den Untergründen sind kaum Differenzen zu spüren. Ob Hartplatz, Sand, Rasen oder Halle: Die Spielgeschwindigkeit ist auf jedem Boden gleich. Besonders umfangreich ist das Spiel auch nicht: Es stehen acht Tennisspieler

und zwei Spielmodi zur Auswahl. „Schaukampf“ ist ein ganz normales Tennismatch, bei „Arcade“ lässt sich ein eigener Spieler erschaffen. Der soll sechs Siege gegen zufällig ausgewählte Kontrahenten einfahren, dann ist das Spiel schon vorbei. Allzu leicht ist das allerdings nicht, denn die Gegner können ebenfalls ganz gut Tennis spielen. Optisch gewinnen sie jedoch keine Preise. Die Profis sind ziemlich hässlich gestaltet, dazu bewegen sie sich eintönig und merkwürdig.

ALBRECHT OTT

TEST CENTRE COURT: HH

Hersteller: Midas Interactive

Genre: Tennis

Spieler: 1-2

Sprache: Deutsch

Preis: Ca. € 60,-

Termin: Erhältlich

Internet: www.midasinteractive.com

Savegame: Ja

Schwierigkeitsgrad: Variabel

Umfang: Zwei Spielmodi

USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

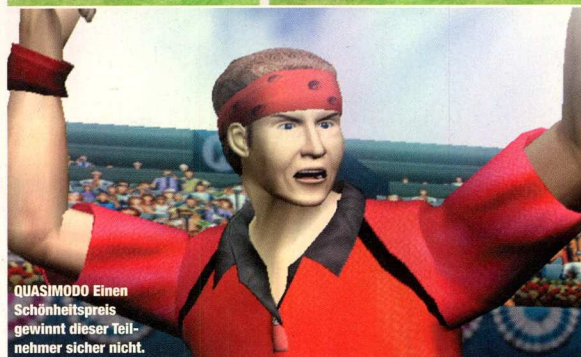
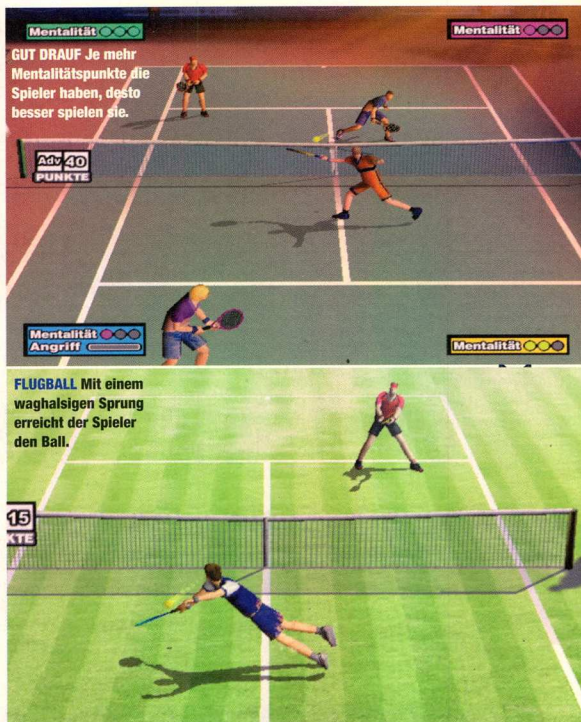
Entwickler: Magical Company

Datenträger: CD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK 45% | SOUND 40% | SPASS 49% **47%**

„Nicht besonders schöne Tennis-simulation, die sehr schnell auch spielerisch eintönig wird.“



MEIN FAZIT GEHT SO



Albrecht Ott

schlägt ein Ass.

Ganz missraten ist *Centre Court: Hard Hitter* nicht. Die künstliche Intelligenz ist immerhin akzeptabel, die Ballphysik allerdings durchwachsen. Mit den unansehnlichen Tennisspielern vergeht einem dann schnell die Freude an den recht langsamen Ballwechseln. Auch die schreckliche Dudelmusik und die unmotivierten Kommentare heben die Wertung nicht.

GUTERSTECKT Hey, ist das da jenseits dieser verwachsenen Dach-Textur unser Rätselobjekt?

GRÜN VOR WUT Kibosh hat anscheinend schon die ganze Geisterwelt unter seiner Fuchtel!

Casper Spirit Dimensions

Weißer Geist
gegen grünen
Dämon

Ach, die alte Masche: Wir krallen uns eine kinder-taugliche Kino-/TV-Lizenz, kleben sie auf ein 3D-Action-Adventure samt Lebenskristallen, Super-Attacken und „Nur du kannst die Welt retten!“-Story. Dann legen wir verbrauchte

Dutzi-dutzi-Dialoge drüber und vertrauen darauf, dass Onkel Rudi bei Juniors nächstem Geburtstagsesekauf nach dem niedlichen Zeichentrickcover greift. Natürlich entwickelt man das Gruselstück für die mittlerweile zur preiswerten Kinderzimmerkonsole degradierte PS-one und beamt die verwachsene Polygonwelt gleich noch auf die teurere PS2-DVD. Wenn schon, denn schon. Mit dem altbackenen Mix aus Klunkerhorten, Feuerkugelschmeißen und Objektesammeln kann man noch gut leben, mit der recht detailarmen Grafik weniger. Als größter Spaßkiller erweist sich jedoch Caspers Schwebesteuerung, bei der horizontale und vertikale Bewegungen auf beide Analogsticks verteilt sind: einer zum Hoch- und Runter-, einer

TEST CASPER

Hersteller:	TDK Mediactive
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.tdk-mediactive.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Jederzeit	2 Stufen
Umfang	USK-Freigabe
4 Welten, 16 Levels	Ab 6 Jahren
Entwickler	Datenträger
Lucky Chicken	DVD
Besonderheiten:	
Surround-Sound	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS
54%	70%	52%

Auf Kinder zugeschnittenes
Action-Adventure in angestaubtem
Outfit und mit störrischer Steuerung"

zum Vorwärts- und Rückwärtsfliegen. Ein in der Luft hängen des Juwel oder gar einen fliegenden Gegner zu treffen, wird da zum reinsten Geduldspiel.

STEFANIE SCHETTER

Gewinnspiel

Casper Spirit Dimensions

Wenn Sie sich der Aufgabe gewachsen fühlen, das Gespensterreich von seinem grünen Tyrannen zu befreien, dann probieren Sie Ihr Glück doch in unserem Preisrätsel! Zusammen mit TDK Mediactive verlosen wir folgende Gewinne rund um den kleinen Geist:

UM AN DEM GEWINNSPIEL TEILZUNEHMEN, BEANTWORTEN SIE UNS BITTE FOLGENDE FRAGE:

Wie heißt Caspers Widersacher, der die Weltherrschaft an sich bringen möchte?

Schreiben Sie uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Casper, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Teilnahmechluss ist der 31. Mai 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von TDK Mediactive und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gegen Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfalle.

10x
Casper
für PS2

5x
Casper-T-Shirt

5x
Casper-Cap



Final Fantasy Anthology

Und noch zwei **klassische** Final Fantasy für die PSone – besser spät als nie?

Unverhofft kommt oft: Nachdem Square erst vor kurzem die PSone-Umsetzung von *Final Fantasy VI* in Deutschland veröffentlicht hat, folgen jetzt die Teile IV und V im Doppelpack. Allerdings dürfte es das Rollenspiel-Paket bei uns heutzutage schwer haben. Die harten Fans kennen die Spiele schon seit Jahren in

der US-Version, im Fall von *Final Fantasy IV* vielleicht sogar noch aus seligen Super-Nintendo-Zeiten. Jüngere Anhänger der Serie dagegen dürften sich an der extrem angestaubten Grafik (wenige Farben, winzige Figuren und mickrige Animationen) und dem Piepsound stören – da war der sechste Teil noch etwas zeitgemäßer. Spielerisch bieten die Titel gewohnte

Kost, wobei Teil V mit einer vorhersehbaren Story und klischeehaften Charakteren doch etwas langweilt; das umfangreiche Job-System kann das nur zum Teil aufwiegen. Wer sich mit der Grafik abfindet und der englischen Sprache mächtig ist, kann hier zumindest zwei 16-Bit-Klassiker für günstige €30 nachholen.

MICHAEL PRUCHNICKI

TEST FINAL FANTASY ANTH.

Hersteller:	Squaresoft
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	15. Mai
Internet:	www.square-europe.com
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Speicherpunkte	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
–	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Squaresoft	CD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
39%	65%	74%	70%

„Grafisch wirken die ehemaligen Super-Nintendo-Spiele **arg veraltet**, für Fans aber trotzdem einen Blick wert.“

Metal Slug X

SNKs witzige **Ballerorgie** kommt endlich nach Europa!

In den Spielhallen zählt die *Metal Slug*-Serie seit Jahren zu den Dauerbrennern. Das strikt zweidimensionale Jump & Shoot zeigt sich spielerisch wie grafisch herrlich altmodisch und steht heutzutage praktisch ohne ernst zu nehmende Konkur-

renz da. Doch heißt altmodisch in diesem Fall nicht gleich hässlich. Zwar zeigt sich die PSone-Umsetzung von *Metal Slug X* stellenweise etwas pixelig und hakeliger animiert als das Arcade-Original, doch blieb der Reiz der witzig gezeichneten und liebevoll animierten Comic-Ballerie

weitgehend erhalten. Wo sonst werden schon Kamele als Kampffahrzeuge genutzt? In bester Spielhallen-Tradition ist das Spektakel zwar relativ flott durchgespielt, macht dafür aber auch beim zweiten und dritten Durchgang noch jede Menge Spaß – vor allem im Zweispielermodus, wo Sie zusammen mit einem Freund die feindlichen Soldaten, mumifizierten Hunde und fliegende Untertassen aufs Korn nehmen können.

MICHAEL PRUCHNICKI



TEST METAL SLUG X

Hersteller:	Virgin
Genre:	Jump & Shoot
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	Mai

Internet: www.vid.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Erfolge	Variabel
Umfang	USK-Freigabe
6 Missionen +	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
SNK	CD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
78%	75%	87%	85%

„Die buchstäblich **kurzwellige Spielhallen-Umsetzung** ist so altmodisch, dass sie schon wieder erfrischend wirkt!“



HARDWARE

Lightgun Blizzard und Lightgun Blitz

LIGHTGUN Solides Zubehör für treffsichere PlayStation-Spieler



Spielzeugpistolen sind schon für Kinder faszinierend. Wer auch im fortgeschrittenen Alter nicht auf den Spaß der Ballerei verzichten will, kann jetzt mit täuschend echten Knarren auf seinen Bildschirm schießen. Die Lightgun Blizzard und die Lightgun Blitz der Firma Flame schießen ungeheuer präzise, sehen echt aus und sind solide verarbeitet. Außerdem sind alle beide sowohl mit GunCon-2-, GunCon-als auch normalen Lightgun-Spielen kompatibel. Bei-

de haben allerdings auch Schwachpunkte: Die Blizzard, die einer Desert Eagle nachempfunden ist, wiegt sehr viel, was mit der Zeit anstrengend werden kann. Die Blitz dagegen liegt zwar gut in der Hand, dafür ist der Abzug etwas leichtgängig. Das sollte eigentlich aber nicht stören, abdrücken kann man trotz-

WIE IN ECHT Die zwei Lightguns von Flame sehen sehr real aus. Links die Blizzard im Desert-Eagle-Design, rechts die Blitz.

dem. Die Blitz erinnert vom Äußeren an eine Walther PPK. Praktisch bei beiden ist auch der Nachladeknopf direkt am Pistolengriff. Das Nachladen funktioniert auf diese Weise intuitiv und unkompliziert. Mit dem mitgelieferten Netzteil haben die Pistolen auch eine energische Rückschlagfunktion. (ao)

TEST LIGHTGUN BLIZZARD, BLITZ			
Typ:	Lightgun		
Hersteller:	Flame		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	€ 35,- (Blitz), € 40,- (Blizzard)		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	88%
90%	88%	87%	

2002 FIFA World Cup U-Pad

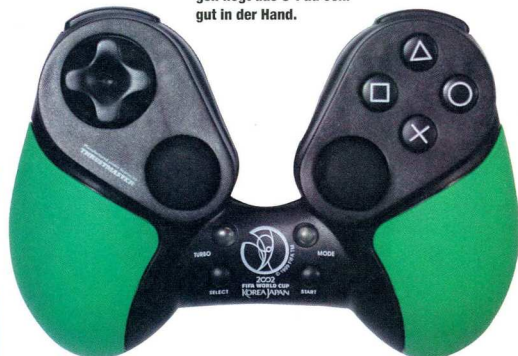
CONTROLLER Das ergonomische Pad jetzt auch im Fußballdesign

Angenehm, funktional und stabil war das U-Pad schon immer. Hübsch auch. Jetzt kommt es in einem neuen Kleid daher. Zur Fußball-Weltmeisterschaft hat Hardwarehersteller Thrustmaster eine FIFA-Lizenz erworben und stattet seine Controller im Fußball-Design aus. Das U-Pad ist grün-schwarz und ein WM-Logo prangt auf seiner Hülle. Sonst hat sich nichts verändert. Mit seinem ergonomischen Design liegt es gut in der Hand, die Knöpfe sind alle vorhanden und gut erreichbar. Die Sticks

sind zwar weiterhin etwas leichtgängig, erfüllen aber ihren Zweck ebenso wie das Acht-Wege-Steuerkreuz. (ao)

TEST 2002 FIFA U-PAD			
Typ:	Controller		
Hersteller:	Thrustmaster		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	Ca. € 25,-		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	86%
92%	86%	88%	

BUMERANG Leicht gebogen liegt das U-Pad sehr gut in der Hand.



PS2 Memory Booster

MEMORY CARD Verdreifacht den Speicher der Original-Memory-Card



MULTIPLIKATOR Mit dem Booster lassen sich mehr Daten speichern.

Mit Speicherkarten schmeißen die Dritthändler nicht gerade um sich. Das liegt hauptsächlich daran, dass Sony bisher nur Mad Catz eine Lizenz dafür gegeben hat. Logic 3 wendet da jetzt einen einfachen Trick an: Sie bringen einen Booster auf den Markt, der nur zusammen mit der Memory Card von Sony funktioniert. Dann bietet er 16 MB zusätzlichen Speicherplatz. Die 8 MB von der Sony-Karte gehen dabei natür-

lich nicht verloren, so dass insgesamt 24 MB zur Verfügung stehen. Mit einem einfachen Knopfdruck können Sie zwischen den beiden Medien hin und her wechseln, wodurch die Datenverwaltung extrem einfach wird. Mit knapp 45 Euro kostet der Memory Booster genauso viel wie eine Memory Card. Das heißt, Sie bekommen drei zum Preis von zwei. (ao)

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	PLAYZONE-Wertung
Controller:			
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
2002 FIFA World Cup U-Pad	Thrustmaster	Ca. € 30,-	86%
Duo Shock 2	Maxplay	Ca. € 25,-	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. € 125,-	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%
Lightgun Blitz	Flame	Ca. € 35,-	88%
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,-	–

GEWINNSPIEL

Die Fußball-Weltmeisterschaft steht vor der Tür, da lässt sich Thrustmaster nicht lumpen. Für PlayStation 2 und PSone haben die Hardware-Entwickler einige Controller mit FIFA-Lizenz hergestellt. Das „Football-Stadium“ etwa ist eine Art Tanzmatte, mit der Sie Fußball-Videospiele per Fuß steuern können. Zusammen mit Thrustmaster verlosen wir insgesamt fünf dieser Controller. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns bitte folgende Frage:

Gegen wen hat die deutsche Nationalmannschaft das entscheidende Qualifikationsspiel gewonnen?

Und das gibt es zu gewinnen:

5x FIFA World Cup Football Stadium

4x FIFA World Cup Analog Gamepad Special Edition

Schreiben Sie uns einfach eine Postkarte mit der Lösung an **Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Fußball, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahmeschluss ist der 5. Juni 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Guillemot und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfalle.



PLATINUM

Onimusha: Warlords

ACTION Dämonenjagd im alten Japan

Wer sich angemessen auf *Onimusha 2* vorbereiten möchte, ist mit der Anschaffung der Platinum-Ausgabe des Vorgängers bestens beraten. Grafisch steht dieser dem neuen Teil kaum nach und die Geschichte um den dunklen Fürsten Oda Nobunaga schafft es nicht von ungefähr, innerhalb kürzester Zeit zu einem der Kultspiele auf der PS2 zu werden. Als Ronin Samanosuke Akechi ziehen Sie gemeinsam mit der jungen Ninja Kaede in die Schlacht gegen den üblen Fürsten. Unterstützt werden Sie dabei vom Ogre Clan, der Ihnen einen magischen Handschuh überlässt. Mit diesem können Sie die Seelen Ihrer vernichteten

Gegner aufsaugen, was Ihren Vorrat an Lebensenergie auffrischt. Neben den ausgefeilten Kämpfen gibt es hübsche Zwischensequenzen und kleine Rätsel. Einziger Wermutstropfen sind die vorgerenderten Hintergründe, die aber gibt es auch im Nachfolger noch. (phr)

TEST ONIMUSHA: WARLORDS

Hersteller: Capcom

Genre: Action

Preis: € 29,95

Termin: Juni

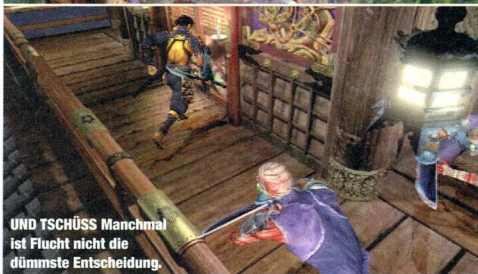
Test: 07/2001

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
88%	81%	85%	86%



ZWEISCHNEIDIG Mit so einer Waffe fühlt man sich doch gleich viel stärker.



UND TSCHÜSS Manchmal ist Flucht nicht die dümmste Entscheidung.

Resident Evil CODE: Veronica X

ACTION-ADVENTURE Spielen Sie „Leichen im Keller“

Das ursprünglich auf dem Dreamcast erschienene Spiel macht auch in leicht modifizierter Form auf der PS2 eine gute Figur. In der Rolle von Claire Redfield werden Sie beim Einbruch in die Pariser Niederlassung der Umbrella-Corporation von den

Wachleuten geschnappt und auf eine Insel verschleppt. Dort bricht, wie zu erwarten war, einmal mehr die Zombie-Seuche aus und Sie stehen anfangs allein, später mit Unterstützung einiger Nebencharaktere den hungrigen Horden gegenüber. Um nicht sofort als Abendessen zu enden, gibt es massig Waffen und Heilkräuter, die Sie in Ihrem Inventar mitschleppen können. Die Rätsel bewegen sich auf einem niedrigen Niveau, was der dichten Atmosphäre aber nicht abträglich ist. Wer nach dem Kinofilm mal wieder Lust auf ordentliche Grusel-Action hat und den Titel noch nicht besitzt, sollte zuschlagen. (phr)

TEST RESIDENT EVIL

Hersteller: Capcom

Genre: Action

Preis: € 29,95

Termin: Juni

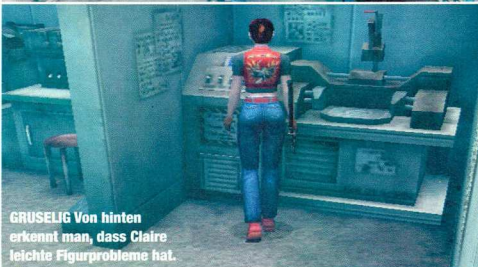
Test: 09/2001

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
85%	88%	93%	90%



ÜBERRASCHUNG Die Frage, was wohl hinter der Tür war, erübrigt sich jetzt.



GRUSELIG Von hinten erkennt man, dass Claire leichte Figurprobleme hat.

JETZT NEU!

Get it now!

PLAYZONE ANZENGENCOUPON

Egal, ob Sie etwas kaufen, tauschen oder verkaufen wollen:

Mit einer Anzeige in unserem großen Kleinanzeigenmarkt liegen Sie richtig!

Coupon: Gewerbliche Anzeigen

Name/Firma _____

Ansprechpartner _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Ort _____

Telefon _____

Fax _____

E-Mail _____

Datum/Unterschrift _____

Über 1,27 Millionen Leser im Monat (AWA 01)
erreichen Sie im Kombi mit der PC GAMES

Folgende Anzeigenformate bieten wir Ihnen an:

- ☐ Format 1: 45 x 45 mm € 350,-
- ☐ Format 2: 92 x 45 mm € 630,-
- ☐ Format 3: 92 x 90 mm € 960,-
- ☐ Format 4: 92 x 180 mm € 1.600,-

Haben Sie sich entschieden? Kreuzen Sie einfach Ihr Wunschformat an und faxen Sie diese Vorlage an uns. Wir setzen uns dann mit Ihnen in Verbindung.

Hierbei handelt es sich um ein Kombipaket: Anzeigen werden auch in PC GAMES geschaltet.

Alle Preise sind netto-netto und verstehen sich zzgl. gesetzlicher Mehrwertsteuer.

FORMAT 1:
45 x 45 mm,
€ 350,-

FORMAT 2:
92 x 45 mm,
€ 630,-

FORMAT 3:
92 x 90 mm,
€ 960,-

FORMAT 4:
92 x 180 mm,
€ 1.600,-

Senden Sie diese Vorlage an:

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Fax: +49 (0)911-2872-241

Bei Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:

COMPUTEC MEDIA AG, Abteilung: Anzeigen
Jasmin Davis, E-Mail: jasmin.davis@compu-tec.de
Dr.-Mack-Straße 77 • D-90762 Fürth
Direct: +49(0)911-2872-105
Fax: +49(0)911-2872-241
www.compu-tec.de

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 5 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- 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.

Coupon: Private Kleinanzeigen

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PLAYZONE und PC GAMES den folgenden Kleinanzeigenentext unter der Rubrik:

- ☐ Suche
- ☐ Verkaufte
- ☐ Tausche
- ☐ Clubs
- ☐ Sonstiges

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. € 5,- liegen ☐ in bar / ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Name _____

Anschrift _____ Datum/Unterschrift _____

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA, Kennwort: Kleinanzeigen Kombi, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

Kleinanzeigen

Sie wollen ein gebrauchtes PC-oder Videospiel verkaufen? Oder sind auf der Suche nach einem bestimmten Produkt? Dann sind sie hier genau richtig: Mit einer privaten Kleinanzeige in unserem Kleinanzeigenmarkt erreichen Sie Ihre potenzielle Kundschaft. Nutzen Sie unseren Kleinanzeigen-Coupon auf der vorgehenden Seite, legen Sie 5,- Euro in bar oder als Scheck bei und senden ihn an die angegebene Adresse. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten und nachgefragt werden.

Suche alte und neue PC-SPIELE mit Anl. u. Verpackung sowie alte Spielezeitschriften. E-Mail fral-be@aol.com Tel. 06022/614588 Fax 06022/614587

Suche die Wing-Commander-Serie für den PC! Email: Schnully1973@aol.com

PC mit AMD XP+1700, Geforce3Ti500,128MB Ram, 60GB HDD, SBAudio, etc. VHB 3000,- Euro Tel. 01736685519

-[SuS]- Clan sucht junge, erfahrene und aktive Member! Besucht unsere Homepage: www.suddenstrike.net. Bitte melden: users@counterstrike.de

AMD Athlon 800MHZ, 128MB Ram, Geforce2 Fratik, 40GB Festplatte, 17-Zoll-Monitor, Soundblaster+Boxen, Maus, Tastatur, WIN98, Excel, Word, 575Euro. Tel 01733949203

Mainboard (Dual) Socket370/Slot1 SD-Ram-1,5GB 3PCI 1AT-Bus 2xPS2 Award-Bios

MaxFSB=133 Originalkarton, 033209571429 jannschwetlick@t-online.de

Verkaufe Black&White Modelleisenbahn Simulator, Midnight Racing, Preis nach Vereinbarung, Erreichen könnt Ihr mich unter James.Grasser@t-online.de

Orig. Verpackte DC mit 2 Contr. 1 VM, 11 Spiele, VB 550,- Tel Sa-SO 0209/1486098 Sven Kemper, Bochumerstr. 246, 45886 Gelsenkirchen

VERKAUFE PCGames: Return to C.W. (20 Euro), Insane (7 Euro), Swat3 (7 Euro). Alle mit Org. Verpackung+Anl. Alle original, nicht älter als 2 Mn. Tel. 089/8419466

Verkaufe OP-Flash (15Euro), Codename Outbr (15Euro), Commandos 1 (5Euro) und Klingon-Honor-Guard (5Euro) tgazza.schliesser@gmx.de

AMD Athlon 900MHZ mit

256MB Ram, Voodoo3 und 10GB HDD + CD-Rom-LW und 20 Spielen. Tel. 01629396284 nach 18 Uhr

Suche Knights and Merchants - Das offizielle Buch. E-Mail: jacob.harald@t-online.de

4x4x32 Brenner (Plexor) 8x4x32 Bren. (Philips) 20x10x40 (Ricoh 7200) DVD-Laufwerk (NEC 7200) CD-Rom (Teac 540E) usw. Tel. 0160/98045262

Monkey-Island-3, Worms 3, Die Sims, Commandos 2, Predator-2-DVD, 8x4x32HP-Brenner, Proz.-Kühler bis1GHZ für AMD, jwachoski@t-online.de Tel. 06428/8695

AMD Athlon von 800MHZ bis 1000MHZ für Slot A. Tel. 0160/4584506

Suche alte und neue PC-SPIELE mit Anl. u. Verpackung sowie alte Spielezeitschriften. E-Mail fral-be@aol.com Tel. 06022/614588 Fax 06022/614587

PLZ-GEBIET 0

www.excalibur-videogames.de

PC & Videospiele aus USA UK+Japan+gebraucht+neu Soundtracks+DVD+Figuren Videos+Poster+Tradingcards Wikingerschmuck+Headshop Naa, Lust auf mehr ?!

0345 / 2002456

excalibur videogames
...anders, aber besser

PLZ-GEBIET 1

GAMES STORE
PC GAMES & VIDEOSPIELE
DER FREAKSHOP IN ROSTOCK
GROSSE AUSWAHL AN PC-SPIELEN
AUCH USK 18 TITEL
UND VIDEOSPIELE
PS2, PSX, X-BOX, GAME CUBE,
DREAMCAST UND GBA
DOBERANER STR. 110
18057 ROSTOCK
TEL/FAX 0381-200 33 30

PLZ-GEBIET 2

Hier könnte
IHRE
Anzeige
stehen!

PC Games + Playzone Kombi:
EUR 350,-

PLZ-GEBIET 3

XANADU TEAM
PC-Spiele/Konsole/USK18/DVD/eSport
WWW.XANADUTEAM.DE
Mo-Fr: 10.30-20.00 Sa: 10.00-20.00
Fon: 05251-184920 Fax: 05251-184922

VIDEO & GAME

Bestellhotline: 030-96277777
www.videogame.de
Im Internet: Sofortiger Zugriff auf alle FSK 18 Titel *mit Ausweisabfrage

PLZ-GEBIET 5

JUMP N' RUN
COMPUTER & VIDEOSPIELE
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefon: 0221-1607111
Open: Mo-Fr. 11:00-19:00 Sa. 11:30-16:00
Alle Systeme im Sortiment:
PC - PS2 - PSOne - Dreamcast
Handhelds - N64 - MS XBOX
Demnächst:
ab 3.5. bei uns Nintendo Gamecube
unsere Versand finden Sie auch im Internet:
www.arjay-games.de

www.FAIRPLAYGAMES.de

Tel: 034204 / 37842 • Fax: 37843

Computerspiele An- & Verkauf
www.com-illusion.de

Tel: 040 / 29822900

Suche die Wing-Commander-Serie für den PC! Email: Schnully1973@aol.com

PC mit AMD XP+1700, Geforce3Ti500,128MB Ram, 60GB HDD, SBAudio, etc. VHB 3000,- Euro Tel. 01736685519

-[SuS]- Clan sucht junge, erfahrene und aktive Member! Besuch unsere Homepage: www.suddenstrike.net. Bitte melden: users@counterstrike.de

AMD Athlon 800MHZ, 128MB Ram, Geforce2 Grafik, 40GB Festplatte, 17-Zoll-Monitor, Soundblaster+Boxen, Maus, Tastatur, WIN98, Excel, Word, 575Euro. Tel 01739349203

Mainboard (Dual) Socket370/Slot1 SD-Ram-1,5GB 3PCI 1AT-Bus 2xPS2 Award-Bios MaxFSB=133 Originalkarton, 033209571429 jannschwetlick@t-online.de

Verkaufe Black&White Modelleisenbahn Simulator, Midnight Racing, Preis nach Vereinbarung. Erreichen könnt Ihr mich unter James.Grasser@t-online.de

Orig. Verpackte DC mit 2 Conr. 1 VM, 11 Spiele, VB 550,- Tel Sa-Sa 0209/1486098 Sven Kemper, Buchemerstr. 246, 45886 Gelsenkirchen

C.W. (20 Euro), Insane (7 Euro), Swat3 (7). Alle mit Org. Verpackung+Anl. Alle original, nicht älter als 2 Mn. Tel. 089/8419466

4x4x32 Brenner (Plexor) 8x4x32 Bren. (Philips) 20x10x40 (Ricoch) DVD-Laufwerk (NEC 7200) CD-Rom (Teac 540E) usw. Tel. 0160/98045262

VERKAUFE PCGames: Return to

Das SF-Brett-, Computer-, Karten-, Online- und Postspiel:
www.the-ashes-of-empire.de



Bekannt seit 1984 als Gebr. Topf, ABAS, Computerspiele per Post Alfred-Bucher-Strasse 63 D-53115 Bonn Fax: 0228 / 6213-32 E-Mail: h.topf@csp.com

www.ihre-internetadresse.de

PC Games + Playzone Kombi: Groß: EUR 140,-

www.ihre-internetadresse.de

PC Games + Playzone Kombi: Klein: EUR 90,-

www.funmedia.de

www.videogame.de

PLZ-GEBIET 8

www.cinema-home.com

PLZ-GEBIET 6

ZAPP
Comics & Games

Karlstr. 13 - 55116 Mainz
Tel.: 06131-23004 92 Fax: 06131-230493

www.zappgames.com

x-Box - PS2 - Nintendo Game Cube
Game Boy Advanced - Dream Cast
PC-CD Rom - DVD

Hier könnte
IHRE
Anzeige
stehen!

PC Games + Playzone Kombi:
EUR 350,-

PLZ-GEBIET 7

ANIMEHELL
SHOP

Ihr Shop für PS2, XBOX, GB, N64,

Anime und viele mehr:

Animehell-Shop, Bismarckstr. 1,

76744 Würth, Tel. 0160-91289804

E-Mail: Mark@animehell.de

<http://www.animehell.de>

ACHTUNG! Kein Ladenverkauf!

Preislisten können telefonisch, per Fax und

per E-Mail kostenlos bestellt werden.

Fax: 07271/49273

www.computerwelt-
online.de

4BRAINS
Small

Telefon:
(0831) 5707163

Online einkaufen auf:

www.4brains.de

Final Fantasy 10 *

PlayStation 2

Versand erfolgt per

Nachnahme, Voran- oder

clear (Rechnung)

Wir versenden auch

Großbestellungen für nur

17,90 €

Weitere Angebote für

PC, PS2, PSone,

Xbox, Gamecube und

DVD Filme auf

unserer

Homepage

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

* zum Termin der Drucklegung noch nicht erschienen

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

PS2-Sonderangebote: PC-Sonderangebote:

Civilization 3 44,90 €

Command & Conquer: Renegade 41,90 €

Dark Age of Camelot 27,90 €

Destroyer Command 41,90 €

Die Gladiatoren 39,90 €

Die Hard - Stirb langsam * 37,90 €

Dungeon Siege * 46,90 €

Europa Universalis 2 39,90 €

Grand Prix 4 * 55,90 €

Half-Life - Condition Zero EV * 57,90 €

Star Wars - Jedi Knight 2 42,90 €

Medal of Honor - Allied Assault 43,90 €

Sims - Urbans Out 29,90 €

Star Trek - Bridge Commander 39,90 €

Unreal 2 * 46,90 €

PLZ-GEBIET 9

Top-Beratung und Service

PC-, Videospiele, Importe

18'er Bereich, 16 LAN PC's

PC-Hardware, DVD's uvm.

fun
MEDIA

www.funmedia.de

Online bestellen oder vorbeikommen!

Rothenburger Str. 5 im PRISMA am Pläner

90443 Nürnberg Tel.: (0911) 2877083

SPIELRAUM

Videospiele Exoten + Oldies

Tel. 09131/2050 93 Fax - 83

Gratis Komplettkatalog

anfordern!

NEO-GEO, PC Engine, SNES, NES, Mega

Drive, 32 X, Saturn, Mega CD, Atari

Jaguar/Lynx, Wonderswan, Master System,

3DO, Virtual Boy, VCS u.v.m.

Bohlenplatz 22 - 91054 Erlangen

E-Mail: Spiel-Raum@t-online.de

Angebot des Monats

ab 29. Mai
Final Fantasy X
PlayStation 2

www.gamescountry.de
06251 / 5504718



CHK **Computer Welt** GmbH

Wir fertigen PC Systeme nach Kundenwunsch

Drucker, Scanner, Monitore...

info@computerwelt-online.de

Friedrichstr. 36 - 76571 Gaggenau

Tel. 07225 / 78862 Fax 76755

www.computerwelt-online.de

Pazifica.com

Der preisgünstige Games-Shop

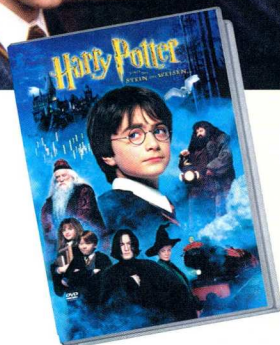
Top-Games zum Top-Preis nur bei uns:

z.B. Fifa Weltmeisterschaft 2002 (PC) EUR 37,49

Metal Gear Solid 2 (PS2) EUR 51,99

DVD

Genug gespielt? Kein Problem!
Machen Sie eine Pause und
genießen Sie einen der hier
vorgestellten **DVD-Filme!**



ORIGINALTITEL
Harry Potter and the Sorcerer's Stone

LAUFZEIT
Ca. 147 Minuten

TERMIN
11. Mai

FSK
Ab 6 Jahren

DARSTELLER
Daniel Radcliffe, John Hurt,
John Cleese, Robbie Coltrane

FAZIT: „Nicht nur junge
Fantasy-Fans werden an
der toll ausgestatteten DVD
ihre helle Freude haben.“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD 5.1EX)/Englisch
(DD 5.1EX), 16:9-Format, Deleted
Scenes, Interviews, Featurettes,
DVD-ROM-Features u. v. m.



Der junge Harry Potter, dessen Eltern Jahre zuvor angeblich bei einem Autounfall ums Leben gekommen sind, lebt bei seinen Verwandten, den Dursleys. Dort ist er mehr geduldet als erwünscht und muss sogar in einem Schrank unter der Treppe schlafen. Als sein elfter Geburtstag vor der Tür steht, freut sich Harry gar nicht darauf. Die gemeinen Verwandten haben ihm nämlich noch nie etwas geschenkt. Diesmal wird alles anders. Eine Eule bringt eine geheimnisvolle, mit grüner Tinte geschriebene Botschaft, die das Leben des Jungen von Grund auf ändern wird. Sein böser Onkel vernichtet den Brief zunächst, bevor Harry ihn lesen kann. Dies wiederholt sich von da an jeden Tag, bis die Dursleys der unheimlichen Briefschwemme überdrüssig werden und in eine abgelegene Hütte flüchten. Dort werden sie zwar nicht mehr von Eulen heimgesucht, dafür taucht ein schlecht gelaunter Riese auf, der wissen will, warum seine Briefe nicht bei Harry ankommen. Hagrid (der Riese) eröffnet dem ver-

Harry Potter und der Stein der Weisen

Der **Zauberlehrling** treibt
jetzt auf DVD sein Unwesen!

dutzten Jungen außerdem, dass er über schlummernde magische Fähigkeiten verfügt, die er von seinen Eltern geerbt hat. Letztere sind auch nicht bei einem Autounfall ums Leben gekommen, sie wurden vielmehr von einem bösen Zauberer ermordet, der auch für das ungewöhnliche Zeichen auf Harrys Stirn verantwortlich ist. Doch damit nicht genug, der Junge soll sein bisheriges Leben aufgeben und fortan die Hogwarts-Schule für Hexenkunst und Zauberei besuchen. Ohne Zögern akzeptiert Harry die Einladung und bricht vom Gleis

9¾ des Londoner Bahnhof's King's Cross in ein neues, aufregendes Leben auf. Er lernt auf der Zauberschule nicht nur seine außerordentliche Begabung zu nutzen, er findet auch viele neue Freunde, Gefahren und das Zuhause, das er nie hatte. Die gelungene Filmadaption überzeugt vor allem durch gute Special Effects und erstklassige Schauspieler. Die DVD zum Filmhit schlägt in dieselbe Kerbe und bietet jede Menge interessantes Material für Harry-Potter-Fans. Besonders die vielen DVD-ROM-Features sind höchst gelungen. (wf)

Die Purpurnen Flüsse



ORIGINALTITEL
Les Rivières Pourpres

LAUFZEIT
105 Minuten

TERMIN
6. Mai

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Jean Reno, Vincent Cassel,
Nadia Fares



Die Polizisten Niémans und Kerkerian kommen bei den Ermittlungen zu einem bizarren Mord in der abgelegenen Stadt Guernon einem Serienkiller auf die Spur. Bei ihren Nachforschungen stoßen sie auch auf mysteriöse Gen-Experimente, die in der dortigen Elite-Uni durchgeführt wurden.

FAZIT: „Düsterer Thriller mit hervorragender Besetzung, der den Zuschauer von Anfang bis Ende fesselt“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Französisch (DD 5.1), Storyboard, Making-of, Interview mit Jean Reno u. v. m.

Gewinnspiel: Die Purpurnen Flüsse

Der Thriller des französischen Regisseurs Mathieu Kassovitz ist nun endlich als Kauf-DVD erhältlich. Um dies zu feiern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit BMG folgende Preise zu *Die Purpurnen Flüsse*. Als Bonus gibt es obendrein noch dreimal den Hightech-Thriller *Startup* zu gewinnen. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur folgende einfache Frage beantworten:

Welcher bekannte französische Schauspieler (*Mission Impossible*, *Godzilla*) spielt die Hauptrolle in *Die Purpurnen Flüsse*?

Und das gibt es zu gewinnen:

1. Preis: DVD und Filmbuch zu *Die Purpurnen Flüsse* und als Bonus der Film *Startup* als DVD

2. Preis: Die DVD *Die Purpurnen Flüsse* und als Bonus der Film *Startup* als DVD

3. Preis: DVD *Startup*



Schreiben Sie das Lösungswort einfach auf eine Postkarte und senden Sie diese an **Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Purpur, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahmechluss ist der 5. Juni 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MARKETAM, Highlight Video und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

PLAYZONE DVD

A. I. – Künstliche Intelligenz



ORIGINALTITEL
A.I. – Artificial Intelligence

LAUFZEIT
140 Minuten

TERMIN
Erhältlich

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Haley Joel Osment, Jude Law,
Frances O'Connor, William Hurt



In nicht allzu ferner Zukunft gehören Roboter zum alltäglichen Leben. Als erster intelligenter Roboter mit Gefühlen hat der elfjährige David trotzdem keinen leichten Stand. Seine Adoptiveltern kommen nicht mit ihm zurecht. Also macht er sich auf, das Geheimnis seiner Existenz zu ergründen.

FAZIT: „Steven Spielbergs kühne Science-Fiction-Vision ist ebenso bildgewaltig wie langatmig“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1 EX)/Englisch (DD 5.1 EX), 16:9-Format, Making-of, Porträts, Storyboards u. v. m.

The Fast and the Furious



ORIGINALTITEL
The Fast and the Furious

LAUFZEIT
Ca. 103 Minuten

TERMIN
Erhältlich

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Paul Walker, Vin Diesel,
Michelle Rodriguez



Der Undercover-Cop Brian O'Conner wird in die Szene eingeschleust, um die illegalen Autorennen zu unterbinden, die Nacht für Nacht auf den Straßen von Los Angeles ausgetragen werden. Lebensgefahr und Verbrechen gehören dabei zum täglichen Geschäft der todesmutigen Fahrer.

FAZIT: „Schneller Action-Streifen, der wegen der prall gefüllten DVD auch zu Hause sehenswert ist“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD/DTS 5.1), 16:9-Format, Deleted Scenes, Making-of, Features u. v. m.

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

DVD-CHARTS

Platz 1:
Tomb Raider – Powerpack



STUDIO:
Concorde

Platz 2:
Final Fantasy – Die Mächte in dir



STUDIO:
Columbia

Platz 3:
American Pie 2



STUDIO:
Universal

Platz 4:
A.I. – Künstliche Intelligenz



STUDIO:
Warner

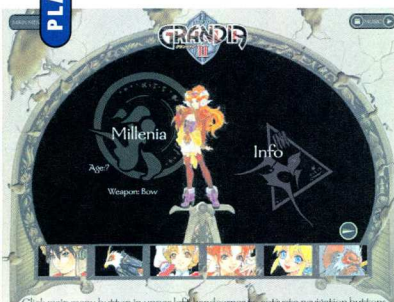
Platz 5:
Jurassic Park III



STUDIO:
Universal

INTERNET

Die Top-Websites im
Juni



MANGA, MANGA Die amerikanische Seite kommt in hübschem Outfit daher.



HEILIGTUM Das Sanctuary stellt zahlreiche Bilder und Merchandise-Produkte vor.

Grandia II

Klein, aber fein: die
Internetseiten zu
Ubi Softs Rollenspiel!

Wer dramatische Rollenspiele im japanischen Zeichentrickstil liebt, kommt um *Grandia II* kaum herum. Neben der optischen Wucht von *Final Fantasy X* verblasst die Dreamcast-Portierung zwar stark, dafür steckt viel Liebe im Detail – und dies scheint auch die Philosophie der Webdesigner gewesen zu sein, die die offiziellen Spielseiten für Ubi Soft gestrickt haben. Am schönsten gelungen ist da sicher der internationale Webauftritt unter <http://grandia2.ubi.com>, der den Besucher über liebevoll animierte Wandgemälde mit der Story und den Figuren vertraut macht. Dazu gibt es märchenhafte Hintergrundmusik sowie Bilder und Filmausschnitte aus der Dreamcast-Version. Etwas nüchterner, dafür in deutscher Sprache ist der Stoff unter www.ubisoft.de/produkte/grandia2 aufbereitet; auf der Suche nach Fanseiten mit mühevoll zusammengetragenem Bild- und Tonmaterial wird man unter anderem im [Grandia II Sanctuary](http://membres.lycos.fr/feena/rpg/grandia2) unter membres.lycos.fr/feena/rpg/grandia2 und ganz einfach unter www.grandia2.de fündig. (ses)

1

Tekken 4

www.namcoarcade.com/tekken4
Was ist neu und wer ist dabei? Die offizielle Tekken-4-Seite enthält Infos in Hülle und Fülle.



2

Squarenet

www.finalfantasy.gamesweb.com/squarenet
Alles von I bis XI: eine echte Schatztruhe voller Final-Fantasy-Infos!



3

FF IV + Chrono Trigger

www.squaresoft.com/playonline
Hübsch aufgemachte Seite zur amerikanischen Importpackung Final Fantasy Chronicles



4

Das Hubble-Teleskop

<http://hubble.esa.int>
Unendliche Weiten – Unglaubliche Bilder aus dem Weltall liefert das berühmte Teleskop.



5

Parkscout

www.parkscout.de
Beschreibungen, Öffnungszeiten und Meinungen zu Freizeitparks auf der ganzen Welt



Paul Byrne

BOOKMARKS UND SURFTIPPS



SUPER TRUCKER
Der Web Developer von Jester Interactive gibt Tipps.

WWW.FAKEPILOT.COM



Interessante Seite eines freischaffenden Designers. Vielleicht ein bisschen zu modebewusst, aber klasse Flash-Arbeit.

WWW.FLASHKIT.COM



Eine Fundgrube an Grafik- und Soundclipsen für Flash-Einsteiger. Die Arcade-Sektion wurde leider herausgenommen!

WWW.2ADVANCED.COM



Noch eine schön aufgebaute Flash-Seite einer Digital-Design-Agentur mit einigen tollen „Living Designs“!

[WWW.\(jetzt 60 mal die Eins tippen\).DE](http://WWW.(jetzt 60 mal die Eins tippen).DE)



Worte genügen hier nicht: Gucken Sie einfach mal vorbei und schauen Sie sich den Asian Prince und SuperGeg an!

Film-Fans aufgepasst

Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses** Dankeschön **DVD Region X** von Datel.



ANGEBOT FREUNDSCHAFTSWERBUNG

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.

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!

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 Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computer.abo@pvz.de ist fristwährend.

PLAYZONE

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PLAYZONE, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pvz.me.de

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 Prämieneempfänger 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 Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computer.abo@pvz.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)

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

Kein Tanker-Level bei MGS 2?!

Hallo!
Ich hätte mal eine Frage zu *Metal Gear Solid 2*. Habe mir das Spiel gekauft und vorher schon die Demo dazu gespielt. Auf dieser und in eurem Heft konnte ich lesen, dass man am Anfang *Solid Snake* und dann erst *Raiden* spielt. Auf der Demo-DVD, die ja den ersten Level enthält, konnte ich ebenfalls *Solid Snake* spielen. Aber in der Vollversion ist von einem Level mit *Solid Snake* weit und breit keine Spur zu sehen. Sofort fange ich mit *Raiden* an und bekomme *Solid* nie direkt zu Gesicht. Woran liegt das? Haben die Entwickler nachträglich diesen Level noch entfernt oder war er nur für die Demo vorgesehen? Mit freundlichen Grüßen

MANUEL

PLAYZONE: Wir haben sehr viele Zuschriften von Lesern bekommen, die genau dasselbe Problem hatten wie du. Aber keine Sorge: Der Tanker-Level ist auch in der Vollversion enthalten. Es kommt nur darauf an, was man am Anfang bei der Frage „Haben Sie *Metal Gear Solid 1* gespielt?“ antwortet. Sagt man „Ja“, fängt man das Spiel mit *Solid Snake* auf dem Tanker an, sagt man „Nein“, beginnt man direkt mit *Raiden*. Ein wenig verwirrend, da diese Information nicht im Handbuch steht. Konamis Begründung liegt darin, dass man den Tanker-Level nicht spielen muss, wenn man *Solid Snake* eh nicht kennt. Nun ja ...

Wer lesen kann, ist klar im Vorteil

Erst mal zur aktuellen Ausgabe der *PLAYZONE*: Ich habe 20 Ausgaben der *PLAYZONE*, aber die letzten 4 Ausgaben waren unvershämmt schlecht. Ich frage mich, wie man so schlechte Spiele vorstellen kann (aktuelle Ausgabe) und die besten Spiele noch nicht mal in der Re-

lease-Liste stehen hat (*NBA 2K2*). *NBA 2K2* ist das beste Basketball-Spiel aller Zeiten und ihr habt es noch nicht mal in eurer Release-Liste!

PLAYZONE: Moment, Moment. Das Spiel ist für Deutschland noch nicht einmal angekündigt, weshalb wir es bisher auch nur in den *USA-News* vorgestellt haben. Und wie du vielleicht in den letzten 20 Ausgaben der *PLAYZONE* bemerkt haben solltest, machen wir keine Import-Tests!

Wollt ihr mich verarschen? Ich kann ja verstehen, wenn ihr so zurückgeblieben seid, aber das beste Basketballspiel muss man kennen. *Visual Concepts* hat EA lächerlich gemacht, aber ihr berichtet nur über die langweiligsten Spiele, wie in der letzten Ausgabe. *Euro News* sind auch das Allerletzte, weil sie einfach zu uninteressant und nicht aktuell sind. Ich hoffe, ihr steigert euch, weil ihr mit solchen Ausgaben keinen Erfolg verdient. Euer (noch) treuer

OKTAY AUS SOLINGEN

PLAYZONE: Unsere Aktualität scheint wohl an dir vorbeizugehen. Wenn du die *PLAYZONE* 11/01 aufmerksam gelesen hättest, hättest du unter „*USA-News*“ einen Bericht zu *NBA 2K2* gefunden.

Nackt-Cheat

Hallo!
Ich hätte eine Frage: In eurem aktuellen Heft habt ihr einen Nackt-Cheat für *Tekken Tag Tournament*. Gibt es auch für andere Spiele wie *Dead or Alive 2* einen Nackt-Cheat?

EUER DANIEL

PLAYZONE: Ja, in der nächsten April-Ausgabe der *PLAYZONE* ...

Nackt-Cheat, die Zweite

In der Ausgabe 05/2002 stand bei den Leserbriefen (Seite 120) ein Nackt-Cheat für *777*. Geht dieser Cheat oder war das alles nur ein Aprilscherz? Wir haben es nicht geschafft, diesen

NANU? Manche Spieler beginnen *MGS 2* unfreiwillig gleich mit *Raiden* auf der Plattform.



Cheat zu zweit einzugeben, obwohl wir uns sicher waren, dass wir es richtig gemacht haben. Uns erscheint es nur merkwürdig, dass man in dem erscheinenden Screen (wenn man den Cheat richtig eingegeben hat) das Wort „April“ zweimal eingabe muss – und das in der Ausgabe „April“.

NICK UND BJÖRN

PLAYZONE: Oh! Wir hatten ganz vergessen, zu erwähnen, dass man die Konsole im Setup-Menü noch auf 1. April stellen muss ...

HUB-Problem

Grüß an die Redaktion!

Ein paar kranke Hirne im höheren Alter und ich wollen schon seit längerer Zeit *Gran Turismo 3* per i-LINK zu sechst spielen. Problem: ein geeignetes HUB-Gerät zu finden. Ich habe bei der Firma IOGEAR einen BATTLE-HUB gefunden, der sechs Ports besitzt und für die PS2 geeignet ist. Frage: Leider gibt es dieses Gerät nur in den USA – ist das Ding für unsere Gefilde auch brauchbar? Würde mich über Infos freuen! Mit freundlichen Grüßen

J.W.

PLAYZONE: Eigentlich sollte es funktionieren, da es auch ländercodefreie PC-Geräte gibt, die PS2-geeignet sind. Eine 100%ige Aussage können wir aber leider nicht treffen, da wir speziell dieses Gerät noch nicht selber getestet haben. Du solltest bei deinem Händler fragen, ob du das Gerät zurückgeben kannst, wenn es nicht funktionieren sollte.

Download unmöglich

Wenn ich auf der Site www.pszone.de eine Komplettlösung (z. B. *Headhunter*) anschauen bzw. downloaden will, erscheint eine weiße, leere Fläche, in der steht: „Starten Sie den Download bitte hier.“ Da ich nicht weiß, ob man dazu registriert sein muss, habe ich mich jetzt inzwischen unter drei Nicks angemeldet und mich auch erfolgreich eingeloggt. Aber es erscheint immer nur dieses leere Fenster mit dem Text „Starten Sie den Download bitte hier.“ Habt ihr das noch nicht bemerkt oder an was liegt's? Gruß

SASCHA

PLAYZONE: Du hättest noch einmal zusätzlich auf das „hier“ klicken müssen. Nach dem Re-Design der PLAYZONE-Website ist das allerdings so wieso hinfallen. Jetzt brauchst du nur noch auf den entsprechenden Titel klicken und kannst dann die Spiele-

lösung als PDF-Datei mit dem Acrobat Reader anschauen.

Blood Omen 2 ungeschnitten?

Hallo!

Zuerst einmal ein Riesen-Kompliment an eure Zeitung. Übersichtlich, informativ und unparteiisch. Mit euren Tests und vor allem mit der DVD habt ihr mich in Sachen Kaufentscheidungen immer gut beraten. Und genau deshalb meine Mail. Wie ihr an meiner Internetadresse sicher sehen könnt, bin ich ein riesiger Fan der *Legacy of Kain*-Saga. *Blood Omen 2* ist gerade ersagen und genau damit beginnt mein Problem. Der Ladenbesitzer, bei dem ich meine Spiele immer kaufe, informierte mich darüber, dass die deutsche PS2-Version von *Blood Omen 2* geschnitten sei (ich hasse so etwas!) und eine englische Version mit dem Aufdruck „uncut“ wirbt, welche allerdings in meiner Region noch nicht zu haben ist. Nun bitte ich euch: Wenn ihr irgendwelche Informationen über die Unterschiede (falls sie denn überhaupt existieren) habt, informiert mich bitte so schnell wie möglich in Form einer E-Mail darüber, damit ich endlich mit ruhigem Gewissen einen Entschluss fassen kann. Vielen Dank im Voraus! Mit freundlichen Grüßen

INGO ROLLIN

PLAYZONE: Also: Du kannst dir ruhigen Gewissens die deutsche Version kaufen. Sie ist vollkommene ungeschnitten, obwohl sie ab 16 ist. Wer etwas anderes behauptet, hat keine Ahnung. Wenn du keinen Wert auf die englische Sprachausgabe legst, bist du mit dem deutschen B0 2 sehr gut beraten (in dem die deutsche Synchro übrigens sehr gelungen ist!), da es nicht wie bei *Soul Reaver 2* eine Sprachauswahl gibt.

Blood Omen 1

Hallo Leute, ich bin gerade dabei, *Blood Omen 2* durchzuspielen. Das Spiel ist einfach toll und ich bin der Meinung, es ist sogar besser als *Soul Reaver 2*! Deshalb habe ich jetzt versucht, an den ersten Teil der Serie zu kommen (*Blood Omen 1*) – aber siehe da: Alle Shops, bei denen ich mich erkundigt habe, meinen, dass sie dieses Spiel nicht mehr im Angebot hätten. Ist es wirklich nicht mehr erhältlich? Habt ihr eine Ahnung, wie man dieses Spiel erwerben kann? Es würde mich freuen, wenn ihr mir weiterhelfen könnt.

INGO

PLAYZONE: Leider gibt es dieses Spiel wirklich nicht mehr im normalen Handel zu kaufen. Deine einzige Chance, noch an das Spiel heranzukommen, sind

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren:

Wie sehr hat Metal Gear Solid 2 die Hardware der PlayStation 2 nun ausgereizt?

„Ich möchte wohl mal gerne wissen, zu wie viel Prozent die PS2 bei dem (Hammer-)Spiel *Metal Gear Solid 2* ausgenutzt wurde. Ist das Spiel grafisch noch zu toppen? Habt ihr 'ne Ahnung?“ – ps2

„Wie viel MGS 2 der PS2 abverlangt, weiß ich nicht. Laut Sony soll aber GT 3 nur 25 % der PS2-Leistung nutzen. Wenn das stimmt, dann kann man aus GT 3 noch einiges rausholen – und dann wird das mit *Metal Gear* auch nicht anders aussehen. 25 % klingt imo aber ziemlich unwahrscheinlich, aber ich denke schon, dass man MGS 2 noch verbessern könnte.“ – Gua

„Das mit den 25 % ist doch Schwachsinn! GT 3 und MGS 2 gehören zu den grafisch imposantesten Spielen auf der PS2. Ich schätze mal, GT 3 hat die PS2 zu 80 %, MGS 2 zu 87 % ausgelastet.“ – donBrain

„Diese Werte halte ich für wahrscheinlicher, ich denke mal, mit MGS 2 sind wir momentan bei 80 % ...“ – Patzi

„Wer weiß, vielleicht ist die PS2 mit MGS 2 noch nicht mal bis zur Hälfte ausgereizt.“ – kyo_0

„Nee, sicher nicht nur zur Hälfte. Ich würde sagen, dass es das Game ist, das am meisten aus der PS2 rausholt.“ – Ringruez

„Ich hoffe, dass MGS 2 die PS2 nicht zu 100 % ausreizt, sonst überleg ich mir wirklich, ob ich zur Xbox greife!“ – xps2reakx

Einige Meinungen zum Resident Evil-Film. Horror pur oder gähnende Langeweile?

„Hi, also, wer war von euch schon im Kino zu *Resident Evil*? Der Film ist doch einfach der Hammer! Von vielen Zeitschriften wurde er als mittelmäßig eingestuft, aber jeder, den ich kenne und den Film gesehen hat, findet ihn super. Genialer Techno-Sound, coole Effekte und super Charaktere – der Film ist genial! Was meint ihr? Und wird es einen zweiten Teil geben? Ich denke ja!“ – carpostar

„gähn“ – gua

„Der Film ist wirklich soooooo unglaublich Horror, nur Musikantenstadt ist krasser.“ – e1ma

„Also, wenn der Film tatsächlich einen so genialen Technosoundtrack hat, dann sollte ich mir ernsthaft überlegen, ob ich mir den Film wirklich noch anschauen will. *Resident Evil* und Techno – das passt ungefähr so zusammen wie Microsoft und Seriosität.“ – Belphegor666

LESERBRIEFE

Läden, die gebrauchte PSOne-Spiele verkaufen (am besten Videospiel-Fachhandel). Oder versucht es mal über eBay. Falls du einen PC hast, kannst du auch mal nach der PC-Version fragen. Die bekommt man leichter als die PSOne-Version.

Nur Gemecker!

Hallo, liebes PLAYZONE-Team, es ist schon manchmal schlimm, wie es im Bereich „Leserbriefe“ eurer Zeitschrift zugeht. Statt sich für das tolle Magazin zu bedanken, wird ständig nur gemeckert und gemostert. Fragen wie „Warum hat das Spiel XYZ keine deutsche Synchronisation (ihr seid natürlich schuldig!)“, „Warum wurde das Spiel XYZ nur mit 90 % und nicht mit 92 % bewertet (sinnlos!)“ usw. nerven mich tierisch, wenn ich das Magazin lese. Die Bewertungen sind echt super und es ist sicher nicht einfach, eine neutrale Bewertung zu machen. Jeder Spieler hat einen eigenen Geschmack und auch wenn ein Spiel eine Wertung von 100 % bekommt, kann es mir persönlich trotzdem nicht gefallen. Die Spieler, die ständig etwas an einem Spiel aussetzen haben, sollten das Produkt doch einfach im Regal stehen lassen und nicht die Redaktion mit blöden Beschimpfungen belasten. Also ein ganz großes Lob an euer Team und eure starken Nerven. Viele Grüße

PHILIPP HOFMANN

PLAYZONE: Vielen Dank! Es tut einfach gut, gelegentlich einmal einen Leserbrief von jemandem zu bekommen, der verstanden hat, dass wir keinen Einfluss auf die Produktion eines Spieles haben (wir können auch nichts dafür, wenn ein Spiel für den einen zu leicht und für den anderen zu schwer ist ...) und dass Bewertungen nicht jedermanns Geschmack exakt treffen müssen bzw. können.

Dragonball

Hallo, PLAYZONE-Team!

Da noch in diesem Monat die Dragonball-Spiele *Final Bout* und *Ultimate Battle* auf Deutsch für die PSOne herauskommen, wollte ich wissen, ob ihr diese dann auch testen werdet.

STEPHAN

PLAYZONE: Wir haben PSOne-Spiele weitgehend aus der PLAYZONE verbannt und räumen nur noch echten Highlights ein wenig Platz ein (deswegen die beiden PSOne-Tests auf der Seite 105). Langen Überlegungen haben wir uns dagegen entschieden, einen Test zu den beiden PSOne-Dragonball-Spielen zu machen, da die Qualität der beiden Titel leider extrem zu wünschen übrig lässt. Da kann man nur hoffen, dass das angekündigte PS2-Spiel besser wird. Sollten wir zu Letzte-

rem endlich ein paar konkrete Informationen bekommen, werden wir darüber natürlich sofort berichten!

Momentaufnahmen

Hallo, PLAYZONE-Team!

Ich habe mir vor kurzem eine Software für meinen PC gekauft, mit der man Momentaufnahmen aus laufenden Spielen machen kann. Kommt so eine Software auch für PlayStation 2 heraus? Vielen Dank!

EUER NIKLAS

PLAYZONE: Um Screenshots von einem PS2-Spiel zu machen, brauchst du eine handelsübliche TV-Karte und entsprechende Software für deinen PC (eine Software für Screenshots ist mittlerweile bei den meisten Karten enthalten). Du musst dann nur die PlayStation 2 an den Rechner anschließen und kannst dann eigene Bilder vom Spiel machen. Erwarte aber keine allzu überragende Qualität ...

24/7 ohne Lightgun?

Guten Tag!

Ich habe letzte Woche das Spiel *Police 24/7* gekauft. In zwei Beiträgen (Albrecht Ott/Philipp Rohwedder) habt ihr das Game als Lightgun-Shooter vorgestellt. Was mich jetzt ein bisschen verwirrt, ist, dass im Handbuch zum Game steht: „Dieses Spiel kann nur mit einem Dual Shock Controller gespielt werden.“ Auf einer anderen Seite steht aber trotzdem etwas zur Aktivierung einer Light-Gun. Unter den Spiel-Optionen gibt es auch den Button „Gun Adjustment“. Nur hat dieser Button leider keinen Einfluss. Es kommt immer die Meldung „Kein Gun-Controller angeschlossen“. Das Spiel will weder die G-Con noch die G-Con 2 erkennen. Könnt ihr mir vielleicht einen Tipp geben, wie und welche G-Con ihr für eure Tests in Betrieb hattet? Oder funktioniert das Ganze erst zusammen mit der USB-Kamera? Ich kann mir schlecht vorstellen, dass es zwei Game-Varianten auf dem Markt gibt. Das Ganze macht mit dem Dual Shock Controller einfach nicht so richtig Spaß. Wäre sehr froh um einen Tipp zum obigen Problem.

MARKUS LEHMANN

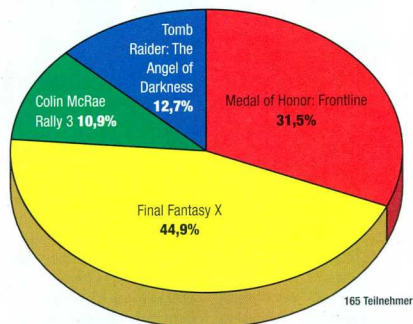
PLAYZONE: Wo genau der Fehler liegt, können wir auch nur vermuten. So weit wir wissen, unterstützt der Titel keine G-Con 2. Also einfach den Schalter an der Lightgun auf OFF stellen. Dann sollte es eigentlich funktionieren. In jedem Fall läuft das Spiel aber mit Lightgun, auch ohne Webcam. Beim Test haben wir die Lightguns von Thrustmaster benutzt, mit denen es keinerlei Probleme gab. Zwei Versionen des Spiels (eine für Lightgun, eine ohne) gibt es definitiv nicht.

INFO UMFRAGE/POLLS

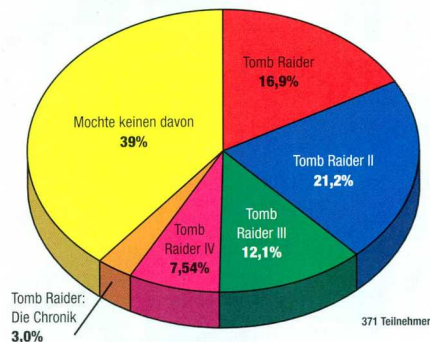
Umfrage online: Polls

Die folgenden Polls haben wir in letzter Zeit auf www.pszone.de gestartet. Welche Ergebnisse dabei herausgekommen sind, können Sie von nun an regelmäßig hier nachlesen:

Auf welchen der folgenden PS2-Nachfolger von PSOne-Hits freuen Sie sich am meisten?



Welchen *Tomb Raider*-Teil fanden Sie am besten?



INFO DVD-COVER

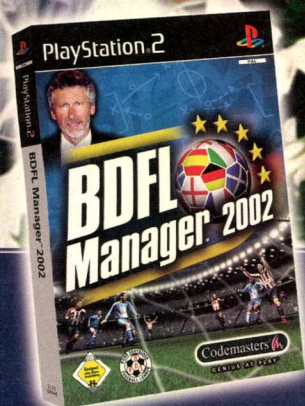
DVD-Cover jetzt zum Download!

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!

BDFL Manager 2002

JETZT DARFST DU TÄGLICH RAN!



PlayStation 2



"Ihr – könnt – nach – Hause fahr'n, ihr könnt nach Hause fahr'n..."

Genau, denn da gibt's ab sofort den BDFL Manager 2002 für die PS2. Mit komplett überarbeiteter Oberfläche für noch leichtere Bedienbarkeit. Neu: Erstmals werden alle europäischen Ligen gemanagt. 17.000 Spieler aus über 700 Clubs! Da heißt's clever kaufen, verkaufen und ausleihen. Dann in extrem realistischen 3D-Matches dem Schlusspfeiff entgegenzittern. Natürlich wieder mit exklusivem Kommentar von Paul Breitner! Holt Euch den packendsten Neuzugang aus der erfolgreichen BDFL-Serie!

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

KLEINANZEIGEN

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 04/02

Gewinnspiel: Jurassic Park 3

Filipp Mahler; Jena – Oliver Marg; Karlsruhe – Bernd Pahl; Landshut – Harald Rosch; Kiel – Martin Schaefer; Saarbrücken

Gewinnspiel: Capcom

Silke Arnoldt; Potsdam – Christoph Aste; Berlin – Friedrich Auer; Augsburg – Elizabeth Barthold; Karlsruhe – Jörg Bauer; Ismaning – Manfred Bogner; Aachen – Sven Brauner; Aschersleben – Rene Bröhmle; Salzburg – Andreas Casper; Schweinfurt – Stefan Chaix; Hof – Armin Danzel; Stuttgart – Erich David; Trier – Jens Deterdink; Würzburg – Florian Dittus; Ludwigsburg – Christian Dorf; Roth – Bernhard Enzenhöfer; Hannover – Jo Exner; Erlangen – Olli Falke; Wiesbaden – H.-Peter Fallner; Heidelberg – Dieter Figuero; Soest – Roland Gassen; Wien – Katja Gerst; Leipzig – Patrick Gills; München – Bodo Grossmann; Oer-Erkenschwick – Sebastian Häfner; Essen – Jasmin Hagenaue; Duisburg – Erika Hagmüller; Nordkirchen – Tom Hamann; Reutlingen – Eva Heckel; Düsseldorf – Olaf Heinze; Wommen – Michael Hettstedt; Greiz – Franziska Huber; Marburg – Thorben Jampel; Münster – Christian Kagerbauer; Brengenz – Robert Arne Keller; Heilbronn – Florian Klaus; Peissen – Yen-Tin Lee; Lössach – Mark Lindner; Baden-Baden – Jan Müller; Wismar – Wolfgang Neumeister; Heide – Ernst Petzold; Heiligenhafen – Sascha Pflugradt; Magdeburg – Maik Pohle; Artern – Philipp Reimann; Leipzig – Jens Rogowski; Husum – Ergün Saray; Bingen – Oliver Schindlbeck; Bayreuth – Ronja Schmitt; München – Julien Schrater; Hamburg – Gerry Schuhmacher; Kiel – Harry Schulze; Ilmenau – Michael Schuster; Gera – Marion Speck; Weiden – Alex Stadler; Bremen – Albert Wagner; Forchheim – Richard Walther; Großgörsch – Holger Watoj; Köln – Bastian Weiß; Eschwege – Martin Winter; Coburg – Alina Wolf; Dannenberg

SUCHE

Lunar 2 + XenoGears, Angebote an: E. E. Link, Agathastr. 33, 59929 Brilon 7. Suche nette Boys, die sich auch für PS2 begeistern! Ich bin ein 17-jähriges Stiergirl, schreibt an: Anna Böttcher, Triftweg 20, 31623 Drakenburg. Ich, männlich, suche Rollenspielfreaks und schriftlichen Kontakt. Briefe an: R. Hasz, Randowstr. 40, 13057 Berlin. Suche: DC-Spiele! Headhunter 25,- €, Shemmue II 25,- €, Suche: PS2-Spiele: Kengo-Master 20,- €, Kampfspiel 30,- €, Tel.: 06142/67984, Michael. Suche Wesker's Report DVD PAL Deutsch, zahle bis 40,- €, Handy: 003630/2378856, Tel.: 0043/56756245, Zoltan. Suche Grandia 2 oder Deus Ex, gebe dafür SSC, Extermination oder Soul Reaver 2, suche auch andere neue Spiele. Tel.: 05223/44653. Suche für N64 Zelda Majors Mask, wenn es geht mit Verpackung. Tel.: 00488/862104, von 14 bis 17 Uhr erreichbar, fragt nach Jan.

VERKAUFE

N64 + 3 Contr. + Exp. Pak + Rumb. Pak + Memory Card + 10 Sp. + GBC + Pokémon G. R. S. B. + I-Link. + GBA + Mario Kart + Tasche 250,- €, Tel.: 030/46791927. PS2: Half-Life 30,- €, City Crisis 30,- €, Kampfspiel 30,- €, XG 3 Racing 30,- €, X-Squad 25,- €, PS2-Tastatur 25,- €, Tel.: 037321/87862, ab 18 bis 21 Uhr.

Verk. NHL 2001, Silent Scope 2, Madden NFL 2001, Preis verhandelbar. Tel. od. SMS: 0162/3162174. X-Squad 25,- €, Silent Scope 20,- €, Kessen 25,- €, James Bond 40,- €, Suche: Summoner. Tel.: 0178/4554412. Verk. PS2 250,- €, GTA 3 30,- €, GT 3 25,- €, TIF 25,- €, PS2 + GTA 3 + GT 3 für 300,- €, + Gratis-DVD. Michael Mayer, Tel.: 0160/9583999. PS2 mit 5 Spielen: Metal Gear 2, GT 3, WWF SmackDown 3, Silent Hill 2, Pro Evolution Soccer + Multitap, alles nur 400,- €, Alexander, Tel.: 0178/6823372. DVD-Fernbedienung für PS2. Preis: 25,- €, Tel.: 035200/23656. PS: Top-Zustand, ist auch in der Ausgabe 03/2002 zu sehen auf Seite 18. Verk. PSX mit 3 Spielen: GT, GT 2, Blade, 4 Original-Memory-Cards, V3-Lenkrad, 1 Controller und Black-Gehäuse für 50,- €. Tel.: 0561/283553. Verk. 6 PS2-Games: 007 Agent im Kreuzfeuer, TIF 2002, NHL 2001, FIFA 2001, Rayman Revolution und ISS für 170,- €, Tel.: 0561/283553. PS2: Silent Hill 2 für 25,- €, Summoner für 25,- €, Silent Hill 2 – das offizielle Lösungsbuch für 10,- €, Tel.: 02595/7984. Resident Evil 1, Resident Evil Dir. Cut, Resident Evil Nemesis, Resident Evil Survivor, Dino Crisis, alles US-Vers., Preis VHB, suche Bio 1+3. Tel.: 0177/5662349. Ace Combat 4 für 40,- € und RRV. Unr. Tournament für 25,- €. SMS an Tel.: 0174/9020012.

Maximo, 007, S. of Emergency, MGS 2, T. M.: Black, ICO, S. Reaver 2 u. v. m. Ca. 20 US-Games für PS2, habe auch Xbox-PAL-Games. Fabienne. Tel. + SMS: 0041/796559786.

Verk. PS1 + Controller + 1 Memory Card, Madden 2001, Colin McRae 2.0, Tony Hawk III und weitere ca. 20 Spiele 150,- €, Tel.: 0177/2585535.

PS2: Devil May Cry, State of Emergency, LeMans 24 Std., F1 Racing Ch., DVD: Road Trip, PS1: V-Rally 1+2, C3 Racing, Formel 1 97, 99, 2000. Tel.: 08431/2810.

PS2-Spiele: Star Wars Starfighter, Top Gun, Combat Zone, Silent Scope, PS1: Missile Command, alle Spiele neuwertig, komplett 50,- €, auch einzeln. Tel.: 0226/4905.

GTA 3 30,- €, GTA-3-Lösungsbuch 15,- €, Devil May Cry 35,- €, Game-Star-Hefte 20,- €, Mega-Fun- + Sega-Magazin-Hefte, GZSZ Vol. 2, 10,- €, für PS1. Tel.: 09931/5913.

TAUSCHE

Biete: Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty PS2, suche: Mafia oder Black White. Tel.: 0174/2713231, MGS 2: US!!

Tausche oder verkaufe SSX, Tekken Tournament, Unreal Tournament, suche: Resident Evil Code V., NBA Street, Dead or Alive 2. Tel.: 08703/658.

Biete GTA 3, Rayman Rev., Crazy Taxi, NHL 2001, gegen F1 2001, GT 3 u. Moto GP, würde auch verkaufen. Tel.: 07351/74561.

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:

COMPUTE MEDIA, PLAYZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Adressen und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Inhalt angeboten werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

Sammeln wie die Profis!

ANGEBOT DVD-TRAY

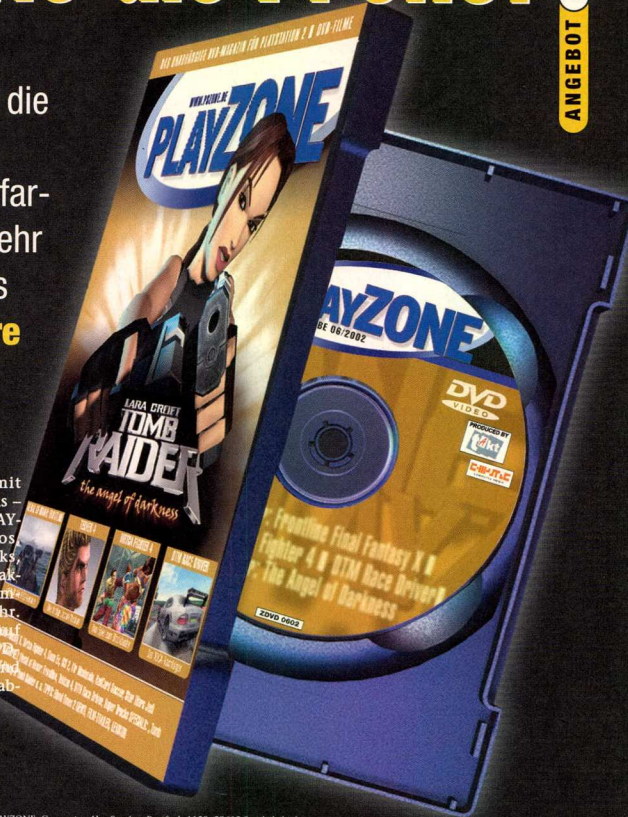
DVDs archivieren kann man auf die eine oder andere Art ...

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 DVD-Playern, 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. Leonhard Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.pzzone.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@pzz.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@pzz.de ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PLAYZONE

Legacy of Kain: **Blood Omen 2**



Dank unserer Komplettlösung zu dem **Blutsauger-Epos** werden Sie keine Probleme haben, sich an Sarafan zu rächen.

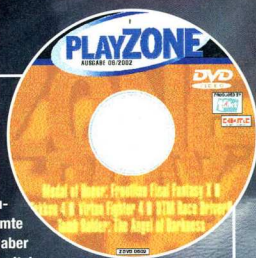
KAPITEL 3: Die Unterstadt

Wo finde ich den „Roten Raben“?

Nachdem Sie den Graben mit Ihrem Super-Sprung überwunden haben und durch das Rohr gelaufen sind, treffen Sie auf Umah. Drehen Sie sich nach der Filmsequenz um und gehen Sie die Stufen links neben der Bank hoch. Dort halten Sie sich rechts und springen auf das gegenüberliegende Dach, wo Sie den Startpunkt aktivieren. Lassen Sie sich neben dem Startpunkt nach unten fallen und erledigen Sie die drei Räuber. Nehmen Sie den ersten schmalen Gang auf der linken Seite, bis Sie zu der Straße kom-

Achtung!

Aufgrund des gigantischen Umfangs des Blutsauger-Adventures können wir leider nicht die gesamte Lösung in dieser Ausgabe abdrucken. Damit Sie aber nicht auf Hilfestellungen zu den ersten beiden Kapiteln verzichten müssen, haben wir Lösungen zu den Rätseln und Strategien für den ersten Endgegner mit auf unsere DVD gepackt. Sie finden unsere kleine, multimediale Einstiegshilfe im Tipps&Tricks-Bereich auf der DVD der aktuellen Ausgabe.





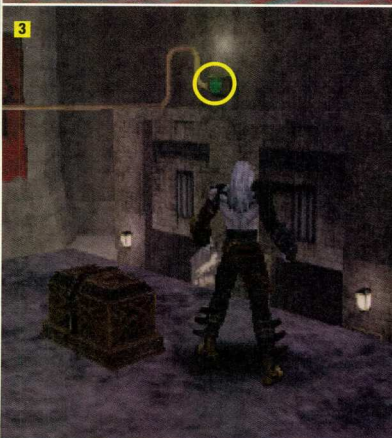
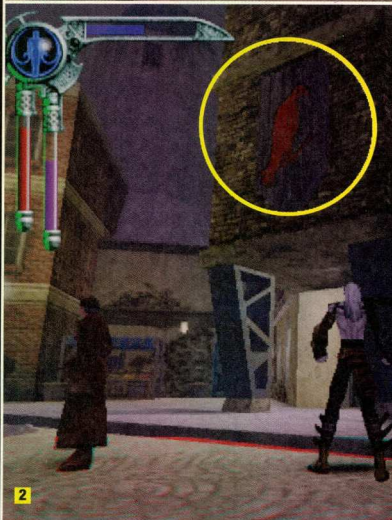
1. Die Bank von Meridian erkennen Sie an dem Schild über der Eingangstür.
2. Achten Sie auf das eingekreiste Symbol, wenn Sie auf der Suche nach dem „Roten Raben“ sind.
3. Mit einem Super-Sprung gelangen Sie auf die Plattform bei dem Glyph-Schalter.
4. Hier tauschen Sie das kaputte Glyph-Ei gegen das aktive aus.

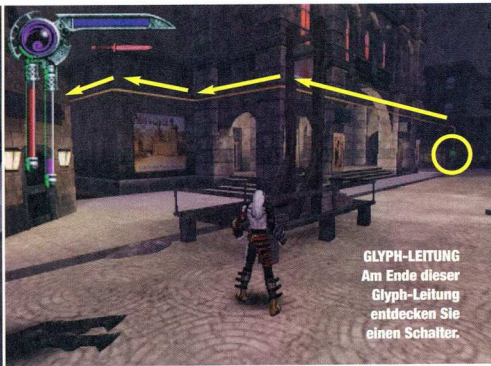
men. Dort gehen Sie nach rechts und betreten das Gebäude, an dem Sie ein Schild mit einem roten Raben erkennen.

Wo finde ich den Händler?

Nach dem Gespräch mit der Kellnerin verlassen Sie die Kneipe und gehen über den kleinen Holzsteg auf der linken Seite. Über die Stufen am Ende des Ganges gelangen Sie auf eine Plattform, auf der Sie eine Blutkiste entdecken. Bedienen Sie sich und springen Sie per Super-Sprung zu dem grünen Schalter. Am Ende der Leitung öffnen Sie eine Doppeltür mithilfe des Hebels. Nach der kurzen Zwischensequenz ziehen Sie das Glyph-Ei zu Ihrer Linken von der Wand weg und schieben es in den großen Raum daneben. Dort entfernen Sie das inaktive Ei und ersetzen es durch das Glyph-Ei aus dem Vorraum. Im kleinen Zimmer auf der linken Seite legen Sie jetzt den Hebel rechts neben der Maschine um. Durch die Doppeltür gelangen Sie in den nächsten Raum. Dort klettern Sie durch das Fenster und gehen über die Stufen zu dem Tor, das Ihnen aber vorerst verschlossen bleibt, solange Sie das Kennwort nicht wissen. Gehen Sie jetzt den Gang auf der linken Seite entlang, bis

ALTE BEKANNTE
Auch wenn Razel in Blood Omen 2 nicht auftaucht, möchten wir Ihnen dieses atemberaubende Artwork nicht vorenthalten.





Sie zur Hauptstraße gelangen. Halten Sie sich rechts, bis Sie zu einem Händler kommen, der Ihnen das Codewort verrät.

Was mache ich, nachdem mich der Wächter durch das Tor gelassen hat?

Gehen Sie wieder zurück, nehmen Sie aber die Stufen auf der linken Seite und folgen Sie dem Weg, bis Sie zu dem Gittertor mit dem Schalter kommen. Öffnen Sie es und gehen Sie nach links, wo Ihnen die Wache jetzt das Tor aufsperrt. Über die Leiter im Raum dahinter kommen Sie auf das Dach, von wo aus Sie per Super-Sprung auf das gegenüberliegende Dach gelangen. Von dort aus springen Sie zu der Windmühle und gehen die kleine Gasse entlang. Drücken Sie im nächsten Bereich den grünen Schalter und klettern Sie über die Leiter auf der gegenüberliegenden Seite nach oben. Aktivieren Sie den Schalter auf der anderen Seite und gehen Sie durch das Holztor in die Lagerhalle.

Was muss ich in der Lagerhalle tun?

Durch die Tür auf der linken Seite gelangen Sie nach unten, wo Sie geradeaus an den beiden Wachen vorbeigehen und die Stufen auf der anderen Seite der Halle nach oben steigen. Nachdem Sie

den Schalter gedrückt haben, springen Sie nach unten und lassen sich in das Loch, das soeben entstanden ist, fallen. In den Kellergewölben folgen Sie dem Verlauf der Gänge, bis Sie in den Raum mit den vielen Kisten kommen. Im hinteren Bereich steigen Sie die Treppe nach oben und betätigen den Hebel neben der Kiste, die Sie dann auf das Förderband schieben. Ziehen Sie die Kiste bis zu dem kleinen Aufzug, aktivieren Sie den Hebel daneben und schieben Sie das Band dann nach vorne. Jetzt klettern Sie nach oben und schieben die Kiste nach vorne, so dass sie nach unten stürzt und durch den Boden kracht.

Was muss ich in der Kanalisation erledigen?

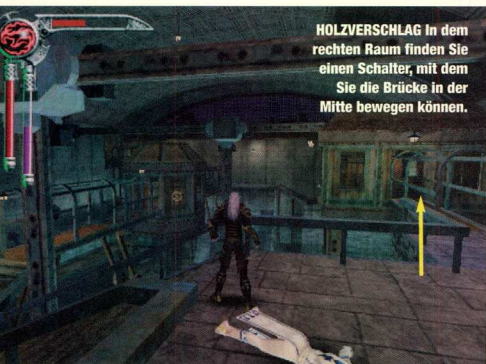
Springen Sie in das Loch. Laufen Sie die Gänge entlang, bis Sie zu einer Leiter gelangen, neben der Sie ein Rad sehen. Drehen Sie an dem Rad und springen Sie auf die Plattform vor der Leiter. So gelangen Sie wieder an die Oberfläche. Oben halten Sie sich rechts und drücken den grünen Schalter im Bereich rechts neben der Guillotine. Gehen Sie dann über die Treppe hinter der Guillotine neben dem Plakat nach unten.

Suchen Sie rechts nach einer Brücke, klettern Sie an der Leiter nach oben und springen Sie auf die Mauer vor der Leiter. Schieben Sie die Kiste durch das Loch nach unten und springen Sie hinterher. Betätigen Sie den Schalter auf der anderen Seite der Brücke und schieben Sie die Kiste unter das große Tor. Jetzt drehen Sie das Rad neben dem Unterwasserfenster, rennen auf dem Weg unterhalb der Brücke entlang und benutzen die Treppe nach oben.

Was muss ich jetzt erledigen?

Dort passieren Sie die beiden Tore und klettern über eine Kiste auf die Dächer. Mit Ihrem Super-Sprung gelangen Sie bis zu der Blutkiste auf der Mauer. Springen Sie nach unten in das Gebiet auf der anderen Seite der Mauer und drehen Sie an dem Rad. An der Hauptstraße halten Sie sich zuerst links, bevor Sie in die erste schmale Gasse auf der rechten Seite gehen. Folgen Sie dem Verlauf der Gasse, bis Sie in einen Hof kommen. Danach gehen Sie die Rampe auf der linken Seite entlang. Mit dem Super-Sprung gelangen Sie wieder auf die Ebene mit der Windmühle. Von dort aus springen Sie auf das Dach gegenüber und folgen dem Gang.





HOLZVERSCHLAG In dem rechten Raum finden Sie einen Schalter, mit dem Sie die Brücke in der Mitte bewegen können.



TROCKENGELEGT Nachdem Sie das Wasser in dem Innenhof abgestellt haben, geht's durch diesen Gang weiter.

Wo finde ich Vorador?

An der Hauptstraße halten Sie sich zuerst links, bevor Sie die Mauer mit dem Tor auf der rechten Seite mithilfe der Kisten überwinden. Steigen Sie die Treppe hinunter, betätigen Sie den Schalter links neben dem kleinen Steg und gehen Sie dann durch den Graben nach rechts, wo Sie eine Kiste nach unten schieben. Ziehen Sie die Kiste bis zu der ausfahrbaren Brücke und drehen Sie an dem Rad auf der anderen Seite. Jetzt springen Sie wieder zu dem Hebel für die Brücke und fahren diese aus. Lassen Sie das Wasser wieder abfließen, indem Sie an dem Rad drehen. Schieben Sie die Kiste auf den Bodenschalter und gehen Sie durch das jetzt offene Tor. Drücken Sie den grünen Schalter und klettern Sie zurück zur Hauptstraße. Dort gehen Sie die Straße entlang, steigen über die Rampe auf der rechten Seite nach oben und betreten den Laden. Im Keller treffen Sie auf Vorador.

KAPITEL 4: Die Oberstadt

Womit soll ich loslegen?

Verlassen Sie die Bahn und gehen Sie auf dem Platz mit der Statue nach rechts. Steigen Sie die Stufen herab, bis Sie auf Ihren ehemaligen Gefolgsmann Marcus treffen. Danach gehen Sie den Tunnel entlang. In dem kleinen Holzverschlag drehen Sie an dem Rad. Über den Metallsteg gelangen Sie zum nächsten Rad. Benutzen Sie die linke Treppe und klettern Sie über die Leiter am Ende des Ganges nach oben. Verlassen Sie den Kirchenhof und gehen Sie nach rechts. Am Ende der Straße müssen Sie durch die beiden Türen links neben dem großen Tor. Im Gebiet dahinter schieben Sie die Kiste unter die Leiter und klettern bis ganz nach oben, wo Sie durch das Dachfenster nach unten springen. Verlassen Sie den Raum durch die Doppel-Glastür und springen Sie mit dem Super-Sprung in den Raum auf der rechten Seite. Steigen Sie die Treppen nach unten und halten Sie sich links, wenn Sie auf die Straße gelangen.



TÜRSTOPPER Ziehen Sie die Kiste vor die Tür, damit diese sich nicht mehr schließt.



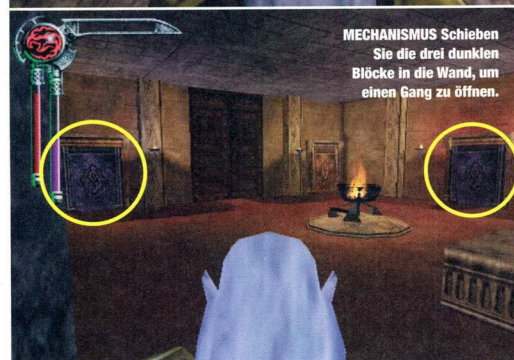
AUS DEM WEG Ziehen Sie diese Kiste im Glockenturm ein Stück nach hinten.



WEITSPRUNG Mit Ihrem Super-Sprung erreichen Sie das gegenüberliegende Fenster.



EIERTAUSCH Ziehen Sie das funktionierende Ei von der linken zur rechten Seite.



MECHANISMUS Schieben Sie die drei dunklen Blöcke in die Wand, um einen Gang zu öffnen.



WEG FREI Nachdem Sie an dem Rad gedreht haben, ist der Dampf abgestellt.

Wie komme ich durch das große, bewachte Gittertor?

Betreten Sie das Haus mit den zwei roten Wappen und gehen Sie durch die kleine Tür nach draußen, wo Sie den grünen Schalter drücken. Jetzt gehen Sie zu dem Schalter vor dem großen Tor in der Mitte des Bereiches und benutzen Ihre Nebel-Fähigkeit. Gehen Sie durch die beiden Tore, bis Sie in einen Innenhof gelangen. Dort stellen Sie das Wasser mit dem Rad auf der linken Seite ab, bevor Sie über die Stufen auf der rechten Seite nach oben gehen und von dort aus mit dem Super-Sprung zur anderen Seite springen. Laufen Sie nach rechts, wo Sie das Wasser an dem Rad hinter der Statue abstellen. Jetzt folgen Sie dem Gang, der einst von dem kleinen Wasserfall verdeckt wurde, bis Sie im nächsten Innenhof landen.

Was muss ich im Innenhof erledigen?

Lassen Sie zuerst das Wasser aus dem Becken ab. Das Rad hierfür entdecken Sie unter dem grünen Schalter auf der linken Seite. Drücken Sie den Schalter und drehen Sie dann an dem Rad zwischen den beiden Statuen auf der anderen Seite. Springen Sie über die linke Mauer und betätigen Sie den Hebel, damit eine Kiste herabstürzt. Lassen Sie das Wasser aus dem Becken ab und ziehen Sie die Kiste in die Ecke, so dass sich das Tor nicht mehr schließen lässt. Drehen Sie am Rad neben dem Eingangstor, damit sich das große Tor auf der anderen Seite öffnet. Jetzt gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite und ziehen die Kiste minimal in die Richtung der linken Wand. Oben drehen Sie an dem Rad hinter dem Sandsack. Danach legen Sie den vorderen Hebel um und lassen die Glocken läuten.

Wie komme ich zum Haus des Bischofs?

Verlassen Sie das Gebäude, gehen Sie durch das offene Tor und überqueren Sie die Brücke. Nehmen Sie den Aufzug und springen Sie mit dem Super-Sprung in das offene Fenster. Jetzt geht's über die Stufen nach unten, bis Sie wieder auf der Straße sind. Über die Leiter im linken

Torboden gelangen Sie zu einem Rad, an dem Sie drehen müssen. Klettern Sie wieder nach unten und ziehen Sie das Ei von der Wand weg. Danach drehen Sie erneut an dem Rad und ziehen das Ei bis in den anderen Torbogen. Schieben Sie es genau zwischen die Leitungen und öffnen Sie dann das Tor am Ende der Leitung. Durch das andere offene Tor gelangen Sie in ein Haus, das Sie durchqueren müssen.

Wo finde ich den Bischof?

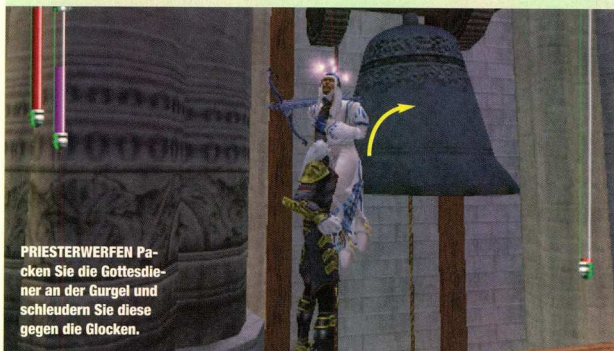
Über die Treppen und die Leiter im rechten Bereich der Straße gelangen Sie in einen der Kirchtürme. Dort benutzen Sie zuerst den Super-Sprung, um zum nächsten Turm zu kommen, und bahnen sich Ihren Weg durch die Bibliothek. Gehen Sie nach unten ins Erdgeschoss und durch die Tür rechts neben dem roten Sofa unterhalb der Treppe. Im Raum dahinter treffen Sie auf einen Gegner mit einer mächtigen Streitaxt. Ihre Raserei-Fähigkeit hilft Ihnen, diesen Koloss schnell auszuschalten. Von einem Bediensteten des Bischofs erfahren Sie in einer kurzen Sequenz, dass sich der Bischof in der Kathedrale aufhält.

Wie gelange ich in die Kathedrale?

Gehen Sie durch den Gang nach draußen und erledigen Sie die Wache. Eine andere Wache öffnet jetzt das Tor zum Friedhof, wo Sie den Block beiseite schieben, um zum Hauptfriedhof zu gelangen. Dort kümmern Sie sich zuerst um alle Angreifer, bevor Sie die offene Gruft auf der linken Seite betreten. Hier drücken Sie die drei dunkelgrauen Blöcke in die Wand und laufen durch die Tür, die sich soeben geöffnet hat. Gehen Sie dahinter so lange weiter, bis Sie auf Marcus treffen. Nach der Zwischensequenz verfolgen Sie den Verräter durch den Friedhof und die Gassen von Meridian. Nachdem Sie zwei Leitern hinaufgeklattert sind und zwei Super-Sprünge gemacht haben, landen Sie letztendlich auf einem Glasdach. Die Scheiben brechen unter dem Gewicht der Blutsauger zusammen und Sie landen

Marcus

Im ersten Kampfabschnitt müssen Sie abwechselnd die Glocke auf der linken und der rechten Seite der Kathedrale läuten, damit Marcus sichtbar wird. Prügeln Sie dann auf ihn ein und ziehen Sie sich rechtzeitig zurück, um bereits die nächste Glocke zu läuten. Wiederholen Sie das Ganze, bis Marcus nach oben flieht. Jetzt ruft Marcus einige Priester herbei, welche die Seile der Glocken kappen sollen. Gehen Sie über die Stufen hinter dem Altar nach oben und versuchen Sie, dies zu verhindern. Greifen Sie die Priester und werfen Sie die Gottesdiener gegen die Glocken. So wird Marcus sichtbar und Sie können ihn angreifen. Ihr Super-Sprung hilft Ihnen dabei, schnell zur anderen Seite der Kathedrale zu gelangen. Nach etlichen Treffern segnet der Verräter Marcus endlich das Zeitliche und Kain eignet sich dessen Fähigkeiten an.



PRIESTERWERFEN Packen Sie die Gottesdiener an der Gurgel und schleudern Sie diese gegen die Glocken.

inmitten der Kathedrale, wo Sie gegen Marcus kämpfen müssen.

KAPITEL 5: Die Festung der Sarafanen

Wie komme ich in die Festung?

Gehen Sie zur rechten Seite der Burg. Dort probieren Sie Ihre neue Bann-Fähigkeit aus und schlüpfen in die Haut der Wache. Lassen Sie den Sterblichen das Tor nach außen öffnen und übernehmen Sie wieder die Rolle von Kain. In dem langen Gang drehen Sie an dem Rad, um den Dampf abzustellen, und gehen die Stufen in dem Raum hinter dem Dampf nach unten.

Wie schaffe ich das Fass vor der Tür beiseite?

Im nächsten Raum betätigen Sie den Hebel an der Maschine und schieben das große Ei zwischen die Maschine und das Fass auf der linken Seite. Jetzt müssen Sie nur noch den Hebel auf der höher gelegenen Ebene umlegen, um die Tür zu sprengen. Laufen Sie die Gänge entlang, bis Sie zu ein paar Stufen kommen, die nach unten führen. Gehen Sie durch die Tür und folgen Sie den Leitungen an der Wand, die zu einem Schalter führen. Drücken Sie diesen und gehen Sie durch die Tür am anderen Ende der Leitung. Am Ende des dahinterliegenden Ganges befindet sich ein Raum, in dem Sie Ihre



SPRENGEI Positionieren Sie das Glyph-Ei so, wie Sie es hier erkennen.



MIND-CONTROL Übernehmen Sie die Kontrolle über den Diener auf dem Balkon.



BIBLIOTHEK Am Ende des kleinen Balkons in der Bibliothek entdecken Sie einen Schalter.



LEITERSUCHE Nachdem Sie den Hebel in der Zelle betätigt haben, fährt eine Leiter herab.

Sprung- und Bann-Fähigkeiten einsetzen, um die drei Räder auf den Balkonen zu drehen. Sobald das Wasser abgeflossen ist, springen Sie in das Becken und setzen Ihren Weg durch das Rohr fort.

Was muss ich in dem Raum mit den hängenden Käfigen erledigen?

Klettern Sie zuerst auf den Turm in der Mitte der linken Seite des Raumes. Drücken Sie oben den Schalter und springen Sie dann rechts nach unten, um den Hebel im Turm umzulegen. Danach klettern Sie wieder über die Leiter auf der linken Seite des Turmes nach oben und betätigen den Schalter erneut. Jetzt nehmen Sie den Aufzug hinter der Tür auf der linken Seite. Oben angelangt, entriegeln Sie die Tür am Ende des Ganges mit dem Hebel in dem kleinen Nebenraum und gehen hindurch.

Wie gelange ich weiter nach oben?

Gehen Sie in den Hauptraum und übernehmen Sie die Kontrolle über die Wache auf dem Balkon. Lassen Sie den Bedienteten den Hebel umlegen, der eines der beiden Schilde deaktiviert. Überqueren Sie das Wasser im Bereich dahinter und gehen Sie zu dem Gittertor, wo Sie eine Verbündete der Cabal beauftragt, einen

Edelmann zu töten. Im Hauptraum mit den Kronleuchtern entdecken Sie Ihr Opfer vor dem großen Tor. Passieren Sie die Stelle bei der Verbündeten, wo Ihnen das Schild bislang den Weg versperrte, und benutzen Sie den Aufzug am Ende des Ganges.

Wo finde ich den Turm?

Oben durchqueren Sie die Räume, indem Sie von einem Balkon auf den nächsten springen, bis Sie zu einer massiven Holztür gelangen, neben der ein Schalter ist. Springen Sie im nächsten Raum nach unten, um dort den Schalter links neben der Tür zu drücken. Über die Leiter klettern Sie wieder nach oben und gehen durch die Tür, die direkt über der Tür mit dem Rad liegt. Springen Sie im nächsten Raum nach unten und benutzen Sie den Aufzug. Oben steigen Sie zuerst die spiralförmige Treppe hinauf und betätigen den Hebel, bevor Sie wieder nach unten springen und Ihren Weg durch den Gang fortsetzen. Im nächsten Raum legen Sie den Hebel am Ende des Holzbalkons um, damit ein Geheimgang hinter einem Bücherregal begehbar wird. Mit Ihrer Bann-Fähigkeit lassen Sie den Diener das kleine Gittertor an dem Schalter im Treppenhaus öffnen und folgen dem schma-

len Gang links hinter dem jetzt offenen Tor. Biegen Sie gleich in den ersten Gang zu Ihrer Linken ab und legen Sie dort den Hebel neben dem Gittertor auf der linken Seite um.

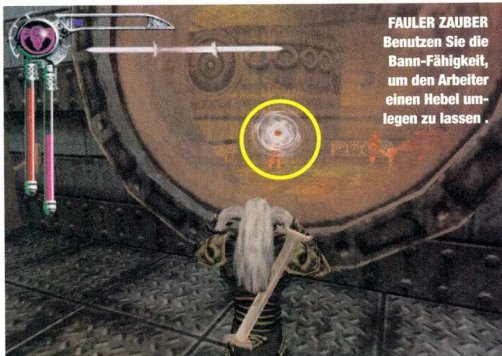
Wie kann ich Umah befreien?

Im Innenhof erledigen Sie zuerst die drei Wachen, bevor Sie den Hebel hinter dem rechten Gebäude umlegen. Bewegen Sie die Statue in der rechten Ecke des Gebäudes, um einen geheimen Ausgang zu öffnen. Jetzt gehen Sie wieder nach außen, drehen erneut an dem Rad und betreten das Gebäude durch den Geheimgang.

KAPITEL 6: Das Industrieviertel

Wie gelange ich ins Innere der Fabrik?

Gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite, bis Sie zu einem grünen Schalter und einem Rad kommen. Drücken Sie zuerst den Hebel und drehen Sie dann das Rad. Jetzt öffnen Sie das Gittertor im Startraum. Bevor Sie über die Stufen nach oben gehen, kehren Sie in den Raum mit dem Rad zurück und drehen es, so dass Energie durch die linke Leitung fließt. Laufen Sie durch die Schänke und über die nächsten Stufen weiter nach oben. Dort betätigen Sie den Hebel an der Zelle,



FAULER ZAUBER Benutzen Sie die Bann-Fähigkeit, um den Arbeiter einen Hebel umlegen zu lassen.



ENDSTATION Schieben Sie den Stopper auf die Gleise, damit der Waggon nicht weiterfahren kann.



legen den nächsten Hebel um und steigen die Sprossen der Leiter hinauf. Außen springen Sie ganz nach unten und drücken den Glyph-Schalter an der gegenüberliegenden Wand. Unter Zuhilfenahme der Kisten und Ihres Super-Sprunges gelangen Sie wieder ganz nach oben, wo Sie den Hebel am anderen Ende der Brücke umlegen und durch die Tür gehen.

Was muss ich im Inneren der Fabrik erledigen?

Gehen Sie zuerst nach links und drücken Sie den grünen Schalter. Laufen Sie durch die Tür am anderen Ende der Leitung und fahren Sie mit dem Lift nach unten. Dort legen Sie die vier Hebel um, klettern an einer Leiter wieder nach oben und aktivieren den Haupthebel. Stellen Sie sich zu der Kiste auf das Förderband und fahren Sie so durch die Metalltür. Nachdem die übermütige Wache den halben Innenhof in die Luft gejagt hat, gehen Sie auf den Holzsteg und legen den Hebel an dessen Ende um. Danach schreiten Sie durch die Tür und betreten die Schwebbahn.

Was muss ich nach der Fahrt in der Schwebbahn erledigen?

Nach der Bahnfahrt klettern Sie über die Leitern nach oben und gehen durch die Tür am Ende des obersten Vorsprungs. Dann steigen Sie erneut ein paar Sprossen nach oben, bis Sie in den Raum mit den Wasserfällen an der Seite gelangen. Auf der anderen Seite fahren Sie mit dem Aufzug nach oben. Dort angekommen, eilen Sie zum anderen Ende des Weges und benutzen den Lift nach unten. Laufen Sie am Wasser entlang, bis Sie auf die Ebene auf der linken Seite springen können. Jetzt gehen Sie so lange weiter, bis Sie zu einer Tür kommen. Durchqueren Sie die Räume dahinter, bis Sie zu einem Förderband gelangen. Drücken Sie den Hebel links daneben, springen Sie auf das Band und gehen Sie weiter, bis Sie im Raum mit den vier Gussbehältern angelangt sind.

Sebastian

Der Kampf gegen den Blutsauger Sebastian gliedert sich in drei Teile. Zu Beginn des Kampfes versuchen Sie, Sebastian in den Dampfstrahl zu prügeln, damit dieser schneller seine Lebenskraft verliert. Sobald er Energie für eine seiner unblockbaren Attacken sammelt, müssen Sie mit einem Sprung ausweichen. Im zweiten Kampfabschnitt springt er auf den Vorsprung an der Wand und umkreist den Raum. Jetzt müssen Sie gegen den Uhrzeigersinn zwischen den Dampfstrahlen laufen und warten, bis Sebastian Sie angreifen will. Stellen Sie sich dann genau hinter den Energiestrahle in der Mitte des Raumes, damit der Vampir hineinfliegt. Wiederholen Sie das Ganze mehrmals, bis ein Arbeiter die Plattform in der Mitte anhebt. Springen Sie darauf und benutzen Sie Ihren Bannzauber, um den Arbeiter den Schalter rechts neben dem Fenster drücken zu lassen. Blocken Sie die Angriffe von Sebastian und versuchen Sie, ihn zu greifen. Werfen Sie ihn dann nach unten in den Dampf. Wiederholen Sie die Prozedur, bis auch dieser Blutsauger Geschichte ist.



Was muss ich in dem Raum mit den vier Gussbehältern erledigen?

Betätigen Sie den Hebel in der linken hinteren Ecke und gehen Sie in den Raum mit dem Glasfenster. Benutzen Sie Ihre Bann-Fähigkeit, um einen der Arbeiter den Hebel umlegen zu lassen. Nach der Explosion setzen Sie Ihren Weg durch die Stollen fort, bis Sie in einen Raum mit Bullaugen gelangen. Erneut benutzen Sie Ihre Bann-Fähigkeit, um einen der Arbeiter die Tür öffnen zu lassen. Danach gehen Sie durch die Tür auf der linken Seite des Ganges und lassen im nächsten Raum einen Arbeiter den Hebel betätigen, der die Laufrichtung des Förderbandes ändert. Im Raum hinter dem Förderband betätigen Sie den Hebel neben dem Fenster und lassen den Arbeiter das Tor vor dem Förderband öffnen. Jetzt gehen Sie so lange weiter, bis Sie in den Raum mit dem großen Bullauge und dem Schreibtisch gelangen. Lassen Sie den Arbeiter hinter dem Bullauge den Hebel betätigen und springen Sie dann auf den Aufzug auf der linken Seite.

Was gibt es in dem Raum mit den Eisenbahnschienen für mich zu tun?

Zuerst gehen Sie über die Rampe auf der linken Seite nach oben und drücken dort den Schalter. Durch die jetzt offene Tür verlassen Sie den Raum. Benutzen Sie dann die Bann-Fähigkeit, um den Arbeiter

hinter der Scheibe die beiden Schalter umlegen zu lassen, bevor Sie über die Fließbänder weitergehen. Im nächsten Raum wiederholen Sie das Ganze und lassen den Arbeiter alle Hebel umlegen. Nachdem die Waggon aktiviert wurden, kehren Sie in den Raum mit den Schienen zurück. Folgen Sie dem Verlauf der Schienen und nehmen Sie den Aufzug an deren Ende.

Was muss ich in dem zweiten Raum mit den Schienen erledigen?

Wenige Schritte nachdem Sie den Aufzug verlassen haben, gelangen Sie erneut in einen Raum mit Schienen. Dort müssen Sie den Stopper vor der Flamme auf die Gleise ziehen und den anderen von den Gleisen entfernen. Drücken Sie jetzt noch den Hebel an der Maschine, damit sich der Waggon in Bewegung setzt und von der Flamme bei dem Stopper zum Explodieren gebracht wird. Durch das Loch im Fels gelangen Sie in eine neblige Höhle. Folgen Sie dem Verlauf der Gänge und springen Sie über einen Abgrund, bis Sie in einen großen Saal gelangen. Dort findet der Kampf gegen Sebastian statt.

KAPITEL 7: Die Schlucht

Womit soll ich in der Schlucht loslegen?

Folgen Sie dem Pfad links neben dem Wasserfall, bis Ihr Weg von einem Gitter-



AN DER MÜHLE
Ergreifen Sie die
Macht über den
Arbeiter und
lassen Sie ihn
den Hebel ober-
halb der Stufen
umlegen.



NOTEINGANG Da
das Haupttor
verschlossen ist
und bewacht
wird, benutzen
Sie Ihren Super-
Sprung, um es
dennoch betre-
ten zu können.



TÜROFFNER Mit
dem markierten
Hebel öffnen Sie
das große Tor,
sobald die Ener-
gie am Ende der
Leitung ange-
kommen ist.

tor versperrt wird. In diesem Raum springen Sie über die Felsen gleich links hinter der kleinen Brücke und gelangen zu einer Mühle. Dort stellen Sie sich vor die Eingangstür auf der Stirnseite und lassen den Arbeiter das Rad oberhalb der Stufen drehen. Jetzt gehen Sie über den Holzsteg auf der rechten Seite nach oben und schieben dort die Kiste unter das Gittertor, bevor Sie den Arbeiter erneut das Rad drehen lassen. Über den Lift auf der linken Seite der Wassermühle gelangen Sie auf den linken Holzsteg. Durchqueren Sie die Höhle hinter dem Gittertor und benutzen Sie Ihren Super-Sprung am Ende der Höhle.

Was muss ich in dem großen Holzturn erledigen?

Ignorieren Sie die drei Schalter im ersten Raum und gehen Sie ganz nach unten. Legen Sie dort den Hebel neben dem vergitterten Fenster um. Durch das große Tor gelangen Sie in den Innenhof, wo Sie in dem Gebäude neben dem rechten Turm ganz nach oben gehen und dort den grünen Schalter betätigen. Vor dem Gebäude drehen Sie dann das Rad am Ende der Leitung und drücken den Schalter links daneben. Folgen Sie dem Pfad hinter dem großen Tor durch die Höhle, bis Sie zu der kaputten Brücke gelangen, die Sie mithilfe des Super-Sprunges überqueren.

Was muss ich machen, nachdem die Höhle zusammengestürzt ist?

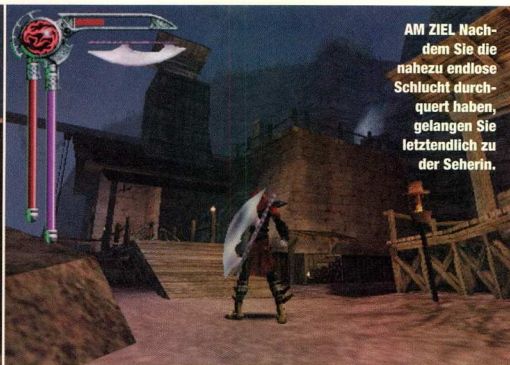
Klettern Sie auf den Dampfwagen und springen Sie von dort aus auf den Vorsprung bei den Felsen. Am Ende des Pfades hilft Ihnen erneut Ihr Super-Sprung, um auf den Vorsprung auf der anderen Seite zu gelangen. Nachdem Sie die Minen durch einen Stolleneingang auf der rechten Seite betreten haben, lassen Sie sich am Ende des Tunnels ganz nach unten fallen. Hier bahnen Sie sich Ihren Weg zwischen den Kisten hindurch, bis Sie zu einem Aufzug gelangen.

Wie gelange ich in das Gefängnis?

Oben angekommen, gehen Sie zu dem rechten Gitterfenster des Gebäudes und ergreifen die Macht über den Händler. Lassen Sie ihn den Hebel umlegen und schlüpfen Sie danach in den Körper seines Kollegen hinter dem linken Fenster. Nachdem dieser den Hebel oberhalb der Stufen aktiviert und das Rad gedreht hat, verwandeln Sie sich wieder in Kain und klettern über die Leiter nach oben. Dort legen Sie zuerst den Hebel auf der linken Seite um und gehen durch die jetzt offene Tür. Springen Sie nach unten und betätigen Sie den Hebel hinter den Fässern. Durch das Tor, das Sie soeben geöffnet haben, gelangen Sie wieder in die Schlucht. Hier laufen Sie den Pfad entlang und gehen durch den Torbogen, in dem Gefangene an Ketten gefesselt sind. Durchqueren Sie den vor Ihnen liegen-



HINTEREINGANG
Dieses Gebäude können Sie nur betreten, wenn Sie Ihren Super-Sprung von der gegenüberliegenden Seite aus benutzen.



AM ZIEL Nachdem Sie die nahezu endlose Schlucht durchquert haben, gelangen Sie letztendlich zu der Seherin.

den Abschnitt der Schlucht, bis Sie zum nächsten Tor kommen. Dort gehen Sie durch das Loch auf der linken Seite und über die Reste der Treppe nach oben zu der Tür. Am anderen Ende des Holzsteges gehen Sie durch die Tür und dann weiter nach unten, wo Sie das Rad neben der Weiche drehen. Klettern Sie jetzt auf das Dach des rechten Gebäudes und springen Sie auf den Vorsprung auf der linken Seite. Drehen Sie das Rad und begeben Sie sich dann zu der Hütte, wo Sie den Menschen den Hebel umlegen lassen. Mit der Lore geht es weiter durch den Berg zu einer verlassenen Industrieansiedlung.

Was muss ich in dem alten Industriegebiet machen?

Auf der linken Seite entdecken Sie hinter dem alten Wagen mit den Felsbrocken eine Armatur mit drei Schaltern. Betätigen Sie die Hebel von links nach rechts und drücken Sie den mittleren am Schluss noch einmal. Bei dem Förderband, wo Sie den Felsblock abgelegt haben, drehen Sie zuerst das Rad, bevor Sie den grünen Schalter hinter der Ecke drücken. Jetzt gehen Sie durch die Tür und drehen das Rad hinter der linken Ecke. Als Nächstes drehen Sie an dem Rad bei

dem Förderband. Am Ende des Bandes benutzen Sie die Kransteuerung genau so wie auf der anderen Seite (links, Mitte, rechts, Mitte), um ein Tor freizusprennen. Klettern Sie auf den Vorsprung neben den Schienen und benutzen Sie Ihren Super-Sprung, um auf die Ebene mit den beiden Arbeitern zu gelangen. Folgen Sie dem Pfad, bis Sie zu den Wasserfällen kommen. Kurbeln Sie das Gittertor nach oben und eilen Sie hindurch.

Wie komme ich an den Schilden vorbei?

Im Gebiet dahinter benutzen Sie Ihren Super-Sprung, um in das rechte Gebäude zu kommen. Dort gehen Sie ganz nach unten und lassen den Arbeiter den Glyph-Schalter drücken. Jetzt eilen Sie nach oben und drehen an dem Rad, bevor Sie mit dem Super-Sprung zurück zu dem anderen Gebäude springen. Dort warten Sie, bis die Energie kurz vor der Schaltstelle ist, und legen den oberen Schalter dann um. Springen Sie nach unten und drehen Sie dort ebenfalls an dem Rad, bevor die Energie Sie erreicht. Jetzt können Sie den rechten Schild deaktivieren und Ihren Weg nach rechts fortsetzen, bis Sie zu einer Windmühle gelangen. Betreten Sie das Gebäude, um darin die Seherin zu treffen. Von Ihr ler-

nen Sie die Fähigkeit der Telekinese, die Sie sogleich an dem Tor zum Mechanismus einsetzen müssen.

KAPITEL 8: Der Kerker der Ewigkeit

Was muss ich in dem Gefängnis tun?

Über die Stufen im hinteren Bereich des Eingangsraumes gelangen Sie auf die höhere Ebene mit den Fackeln. Dort benutzen Sie Ihre Sprung-Fähigkeit, um zu der Leiter auf der anderen Seite zu kommen. Gleich zu Beginn des achten Kapitels müssen Sie Ihre neue Telekinese-Fähigkeit einsetzen, um ein Tor zu öffnen. Vorher hilft Ihnen der Super-Sprung über den Abgrund. Jetzt klettern Sie weiter nach oben und gehen durch den Torbogen bei der kaputten Treppe in der Mitte des Raumes. Lassen Sie sich hier durch das Loch nach unten fallen und dringen Sie weiter in das Innere des Gefängnisses vor. Im nächsten Raum gehen Sie in die Zelle in der linken Ecke und legen den Hebel um, bevor Sie durch das Loch nach unten springen. Nachdem Sie sich hier der Kiste und der Axt genähert haben, werden Sie gefangen genommen und in einen Kerker gesteckt.



ZAUBEREI Nachdem Sie die Schlucht mit einem Super-Sprung überquert haben, benutzen Sie die Telekinese-Fähigkeit an der markierten Stelle.



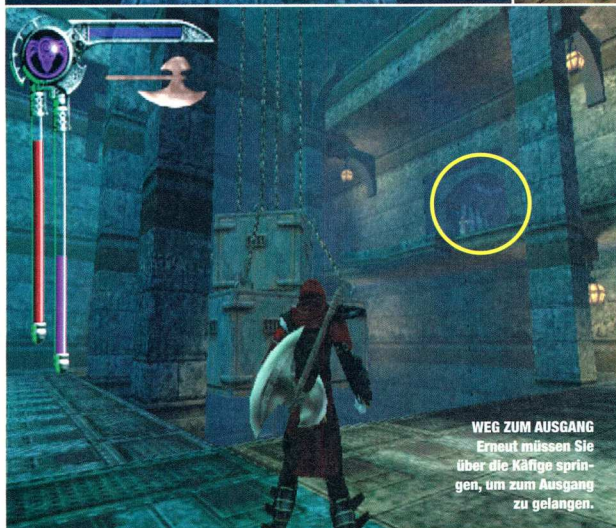
VERSTECKTER HEBEL Suchen Sie in der hintersten Zelle nach dem Hebel, der die Kiste nach oben zieht.



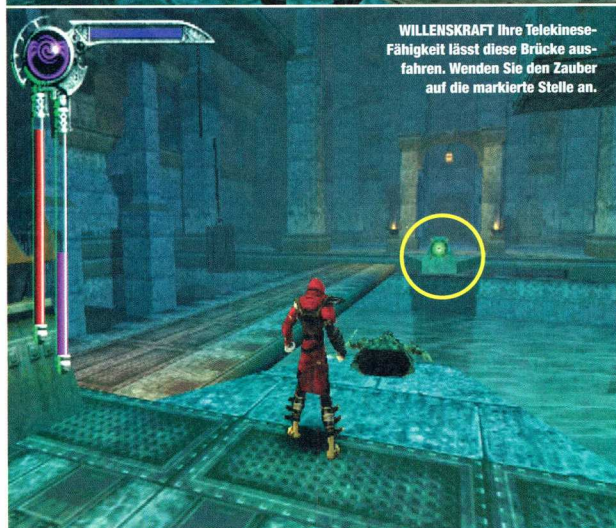
UNHEIMLICHE BEGEGNUNG Auf der Brücke stellt sich Ihnen eine der Wachen in den Weg.



KÄFIG-TREPPE Springen Sie über die Käfige, um nach oben zu gelangen.



WEG ZUM AUSGANG Erneut müssen Sie über die Käfige springen, um zum Ausgang zu gelangen.



WILLENSKRAFT Ihre Telekinese-Fähigkeit lässt diese Brücke ausfahren. Wenden Sie den Zauber auf die markierte Stelle an.

Wie kann ich mich wieder befreien?

Über den Block an der Seite gelangen Sie nach oben. Dort nutzen Sie Ihre Sprung- und Ihre Telekinese-Fähigkeiten, um das Gebäude auf der anderen Plattform zu betreten. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis Sie sich auf der Brücke gegen eine Wache behaupten müssen. Zurück im Gefängnis, legen Sie den Schalter auf der rechten Seite des Planeten-Modells um und verlassen den Raum durch die Tür, die sich soeben geöffnet hat. Am Ende der Stufen benutzen Sie Telekinese an der grün leuchtenden Stelle, um eine Treppe zu reparieren. Folgen Sie dem Verlauf der Stufen nach oben und gehen Sie durch das Portal.

Was muss ich in der anderen Dimension erledigen?

Legen Sie zuerst den Hebel in der Maschine auf der zentralen Plattform um. Verlassen Sie die Maschine und springen Sie mit Ihrem Super-Sprung gegen den Uhrzeigersinn von einer Plattform auf die nächsthöhere. Auf der obersten Ebene angekommen, springen Sie zur Plattform in der Mitte und gehen durch das Portal.

Wie geht's im Gefängnis weiter?

Über die herabgestürzten Zellen gelangen Sie mit einem Super-Sprung zu einem Hebel. Springen Sie über die Käfige, bis Sie auf der obersten Ebene angekommen sind, wo Sie den Gefangenen in der mittleren Zelle den Hebel für die Zellentür umlegen lassen. Im nächsten Raum benutzen Sie Ihre Telekinese-Fähigkeit und springen dann über die heruntergefallenen Käfige auf die höhere Ebene der linken Seite. Klettern Sie über die Leiter in der zweiten Zelle von links nach oben. Lassen Sie jetzt die Gefangenen die Zellentür öffnen und gehen Sie über die Brücke zu der Zelle ganz rechts. Dort ergreifen Sie die Macht über die nächste Gefangene, lassen sie die Zellentür öffnen und klettern über die Leiter weiter nach oben. Legen Sie hier den Schalter auf dem Vorsprung um und springen Sie eine Ebene weiter nach unten. Von dort

aus gelangen Sie über die hängenden Käfige zu einem Gang, vor dem ein Speicherpunkt ist.

Was erwartet mich im nächsten Abschnitt des Gefängnisses?

Folgen Sie dem Verlauf des Ganges und gehen Sie über die Stufen an der Seite zu der Zelle ganz oben in der Mitte. Lassen Sie die Gefangene das Gittertor öffnen und erledigen Sie die beiden Wächter. Im nächsten Raum benutzen Sie Telekinese, um das Tor zu öffnen. Ihre Telekinese-Fähigkeit hilft Ihnen auch, den Kanal im nächsten Raum zu überqueren. Gehen Sie jetzt zur Rückseite der Telekinese-Stelle und legen Sie den Hebel dort um. Kehren Sie zur anderen Seite des Kanals zurück und wenden Sie die Telekinese erneut an. Verlassen Sie den Raum durch das mittlere Tor.

Wie kann ich den irren Vampir abhängen?

Nachdem der Vampir den Gefangenen durch die Scheibe geschleudert hat, rennen Sie durch den Raum und den Gang, der sich daran anschließt. Nach der nächsten Zwischensequenz benutzen Sie Ihren Super-Sprung, um zu der Tür mit der Kiste zu gelangen. Folgen Sie den Gängen dahinter, bis Sie in den Raum mit den vier Ausgängen gelangen. Hier übernehmen Sie die Kontrolle über einen der Gefangenen auf der unteren Ebene und betätigen einen der Hebel an der äußeren Wand. Gehen Sie jetzt durch die soeben geöffnete Tür und laufen Sie die Gänge entlang, bis Sie auf der Brücke von dem irren Vampir angegriffen werden. Benutzen Sie schnell Ihre Telekinese-Fähigkeit, solange der Vampir noch auf der Brücke ist, und schreiten Sie durch das Portal.

Was erwartet mich hinter dem Portal?

Folgen Sie dem Verlauf der Gänge durch die düsteren Gemäuer, bis Sie den großen Raum mit der Plattform in der Mitte erreichen. Springen Sie auf die Plattform und benutzen Sie die Telekinese an dem grünen Punkt über dem Eingang. Jetzt betätigen Sie den Hebel auf der anderen

Magnus, der irre Vampir

Auch dieser Kampf ist in drei Teile untergliedert. Im ersten Abschnitt müssen Sie sich dicht hinter den Statuen verstecken, wenn Sie angegriffen werden. Gleich danach springen Sie hinter Ihrer Deckung hervor und benutzen Ihre Telekinese-Fähigkeit an dem durchgedrehten Blutsauger. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis Ihr Kontrahent in einen anderen Raum flieht. Im zweiten Kampfabschnitt stellen Sie sich vor eine der vier Statuen mit den Sensen und warten, bis Ihr Gegner seine Energie sammelt. Harren Sie so lange an Ihrer Position aus, bis der Vampir kurz vor Ihnen ist. Jetzt springen Sie über den Angreifer hinweg, lassen ihn so gegen die Statue rennen und benutzen Ihre Telekinese-Fähigkeit an der Telekinese-Stelle, die im Sockel der Statue erscheint. Machen Sie dies bei allen vier Statuen. Im letzten Teil des Kampfes stellen Sie sich direkt vor den Stab der großen Statue in der Mitte des Raumes. Lassen Sie den Blutsauger dagegen rennen, bis der Stab kaputt ist. Jetzt müssen Sie sich nur noch vor das Unendlich-Zeichen auf dem Sockel der großen Statue stellen und den Vampir dagegen krachen lassen.



EIN BAD FÜR MAGNUS Benutzen Sie Telekinese, um Magnus von seinem Sockel ins Wasser zu stoßen.

Seite der Brücke und springen zurück zur mittleren Plattform. Überqueren Sie die Brücke und benutzen Sie erneut Ihre Telekinese-Fähigkeit an der Rückseite des Torbogens. Begeben Sie sich nun zurück zum Eingang und betätigen Sie den Hebel zweimal, bevor Sie zurück zu der mittleren Plattform springen und die Brücke überqueren. In dem Gang legen Sie den Hebel hinter der rechten Säule um und gehen zu dem pyramidenförmigen Käfig neben der mittleren Plattform.

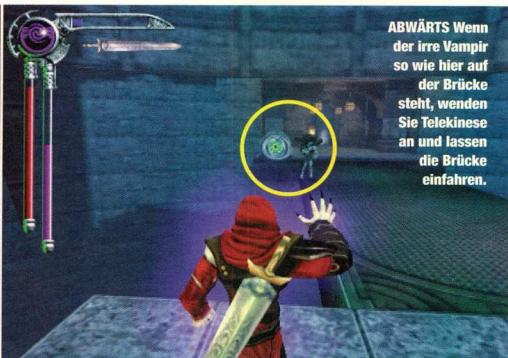
Was erwartet mich auf dem Weg zu dem irren Vampir?

Legen Sie nach der Sequenz den Hebel an dem Modell in der Mitte um. Nachdem

Sie in einen anderen Raum teleportiert wurden, gehen Sie durch das Tor zwischen den grünblauen Fackeln. Bahnen Sie sich Ihren Weg weiter durch die Gänge, bis Ihnen ein Gittertor den Weg versperrt. Öffnen Sie das Tor mit dem Schalter an der Wand und gehen Sie weiter. Lassen Sie sich nicht von den Ablenkungsversuchen und Attacken des irren Vampirs verwirren und setzen Sie Ihren Weg fort, bis Sie zu dem Becken kommen. Dort legen Sie den Hebel auf der rechten Seite um und überqueren die Brücke. Betätigen Sie den Hebel auf der linken Seite, so dass Ihr Verfolger in das Becken stürzt. Verlassen Sie den Raum durch die Tür und



HINTER GITTERN Ergreifen Sie die Macht über die Gefangene, die Sie in der Zelle unterhalb des Gitters entdecken.



ABWÄRTS Wenn der irre Vampir so wie hier auf der Brücke steht, wenden Sie Telekinese an und lassen die Brücke einfahren.



AUF DER SUCHE
Hinter dieser Tür
finden Sie den
gesuchten
Glyph-Schalter.



LANGE LEITUNG
Am Ende der
Leitung stoßen
Sie auf einen
Glyph-Schalter,
den Sie umlegen
müssen.

gehen Sie so lange weiter, bis Sie von den herabfallenden Pfählen eingeschlossen sind. Befreien Sie sich mithilfe Ihrer Telekinese-Fähigkeit und laufen Sie weiter, bis Sie erneut eingeschlossen sind. Benutzen Sie wieder Telekinese und folgen Sie dem einzigen möglichen Weg durch den Torbogen.

KAPITEL 9: Der Mechanismus

Wo finde ich den ersten Glyph-Schalter?

Folgen Sie dem schmalen Gang, den der Drache geöffnet hat. Im Raum an dessen Ende betätigen Sie den Hebel auf der unteren Ebene und gehen durch die Tür daneben. Bei der Gabelung halten Sie sich rechts und gehen in den Raum auf der linken Seite. Mit dem Super-Sprung gelangen Sie zur Plattform auf der anderen Seite. Lassen Sie sich in dem Raum hinter den kaputten Scheiben nach unten fallen. Betätigen Sie den Hebel rechts neben der Leiter und benutzen Sie im Raum hinter der Tür Ihre Telekinese-Fähigkeit, um einen Aufzug zu aktivieren. Sie gelangen in einen Raum mit einem Glyph-Schalter. Drücken Sie ihn und folgen Sie der aktivierten Leitung bis zu dem grünen Schalter vor der Tür.

Was erwartet mich hinter dem Glyph-Tor?

Folgen Sie dem Gang, bis Sie zu einer Tür gelangen, neben der eine Leitung durch ein Fenster verläuft. Blicken Sie durch das Fenster und benutzen Sie Telekinese an dem grünen Punkt. Danach gehen Sie in den Seitenraum, übernehmen die Kontrolle über den Sklaven und lassen ihn den grünen Schalter drücken. Jetzt können Sie die Tür am Ende des Ganges öffnen und Ihren Weg nach unten fortsetzen. Schalten Sie das Rieseninsekt aus und gehen Sie durch die Öffnung auf der rechten Seite. Im nächsten Raum springen Sie zuerst nach unten, legen den Glyph-Schalter unterhalb des Eingangs um und gehen dann über die Rampe nach oben. Dort übernehmen Sie die Kontrolle über den Sklaven und lassen ihn einen Schalter umlegen. Über die Kolben gelangen Sie in einen schmalen Gang, den Sie entlanggehen, bis Sie zu einem Wasserbecken kommen.

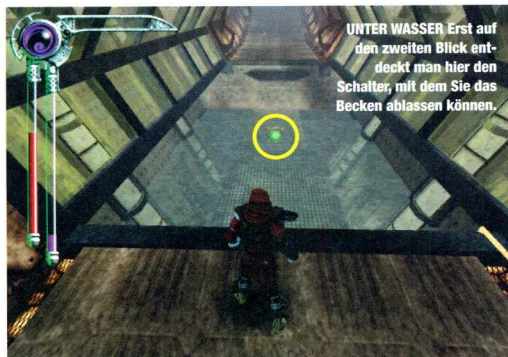
Wie überquere ich das Becken?

Zuerst benutzen Sie den Super-Sprung, um auf den Vorsprung vor dem Tor zu gelangen. Dann benutzen Sie Telekinese an der Telekinese-Stelle, die Sie unter Wasser entdecken. Springen Sie jetzt in das leere Becken, aktivieren Sie den

Glyph-Schalter und kehren Sie zurück zu der Tür mit dem Schalter. Am Ende des Ganges hinter der Tür ist ein Raum, an dessen Seite grüne und rote Lichter leuchten. Springen Sie hier zur unteren Ebene und legen Sie den Hebel auf der linken Seite um. Danach klettern Sie über die Leiter nach oben und drücken den Schalter in der Mitte der Brücke, bevor Sie den Raum durch die Tür auf der anderen Seite der Brücke verlassen. Gehen Sie weiter, bis Sie zu einem Fenster gelangen, hinter dem sich ein Sklave aufhält. Lassen Sie ihn einen Schalter drücken und springen Sie durch die zerbrochene Scheibe in den Raum nebenan. Über die Kiste in dem Becken gelangen Sie weiter in den nächsten Gang.

Was muss ich in dem Glastunnel erledigen?

Hier benutzen Sie zuerst Ihre Telekinese-Fähigkeit an dem Telekinese-Punkt auf der rechten Seite. Danach drehen Sie sich in die Richtung, aus der Sie gekommen sind, und wenden Ihren Bann-Zauber an dem Sklaven an. Führen Sie ihn so weit, bis die Kisten seinen Weg versperren, und benutzen Sie erneut die Telekinese. Danach übernehmen Sie wieder die Kontrolle über den Arbeiter und lassen ihn den Schalter drücken. Jetzt öffnet sich



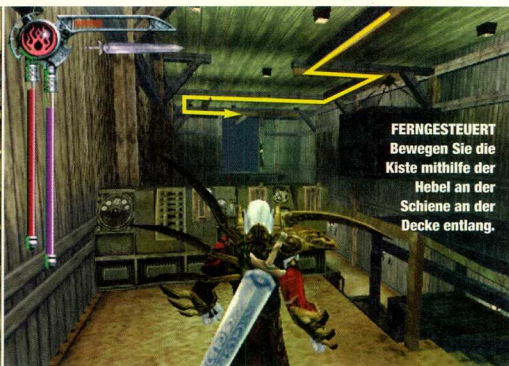
UNTER WASSER Erst auf
den zweiten Blick ent-
deckt man hier den
Schalter, mit dem Sie das
Becken ablassen können.



AUS DEM WEG!
Gehen Sie mög-
lichst nahe an den
Schild heran,
damit Sie die
Telekinese-Stelle
nutzen können.



KNEIPENTOUR Hinter der Tür dieses Gebäudes müssen Sie eine Glyph-Leitung aktivieren.



FERNGESTEUERT
Bewegen Sie die Kiste mithilfe der Hebel an der Schiene an der Decke entlang.

das Tor bei dem Tunnel und Sie können Ihren Weg fortsetzen. Nachdem Sie das Killerinsekt im nächsten Gang ausgeschaltet haben, öffnet Ihnen ein Wächter den Zugang zu einem großen Raum.

Wie komme ich durch den Raum mit der langen Glyph-Leitung?

Zuerst springen Sie auf die linke Plattform und betätigen den Glyph-Schalter. Folgen Sie der Leitung, springen Sie auf die Plattform in der Mitte des Wasserbeckens und legen Sie den Hebel dort um. Jetzt springen Sie in das leere Becken und ziehen den Block vor der Tür nach hinten. Klettern Sie über die Sprossen nach oben und verlassen Sie den Raum durch das Fenster ganz rechts neben der Zelle des Insekts. Folgen Sie dem Pfad, legen Sie den Schalter an dessen Ende um und kehren Sie nach oben zurück zu der Plattform, wo Sie den Glyph-Schalter gedrückt haben. Im Raum dahinter springen Sie auf die höhere Ebene vor Ihnen und folgen dem Verlauf der Gänge. Im nächsten Raum springen Sie so weit wie möglich nach unten und gehen durch die Gänge weiter, bis Sie einen Durchgang auf der linken Seite entdecken.

Wie kann ich den Mechanismus zerstören?

In dem großen Raum gehen Sie ganz nach unten und nehmen den einzig möglichen Weg. Am Ende des Ganges versperrt ein Wächter Ihren Weg und flutet den Gang. Benutzen Sie Ihre Bannfähigkeit und lassen Sie den Sklaven hinter dem Schild den Hebel umlegen. Gehen Sie weiter, aktivieren Sie den Aufzug und fahren Sie damit nach unten. Benutzen Sie jetzt den Lift auf der rechten Seite und gehen Sie bis zu dem grünen Schild weiter. Benutzen Sie die Telekinese an der grünen Stelle hinter dem Schild, damit Sie bis zum nächsten Aufzug weitergehen können. Jetzt bahnen Sie sich Ihren Weg stets nach oben und überqueren den Abgrund mit einem Super-Sprung. Ganz oben angekommen, legen Sie den letzten Schalter um und zerstören so den Mechanismus.

KAPITEL 10: Das Hafenviertel

Wie schalte ich die Leuchttürme an?

Nachdem Sie die in Nebel gehüllte Brücke überquert haben, lassen Sie die Händlerin das Tor öffnen. Auf dem Marktplatz gehen Sie unter der Brücke durch und öffnen das Tor dahinter an dem Rad. An den Kais halten Sie sich zunächst rechts und betreten das Gebäude mit der offenen Eingangstür. Dort legen Sie den grünen und dann den normalen Hebel um, bevor Sie nach oben eilen, um die anderen Hebel zu betätigen, damit die Energie den obersten Schalter erreicht.

Wie komme ich an der Wache vorbei?

Verlassen Sie das Gebäude und gehen Sie auf den Leuchtturm auf der rechten Seite zu. Mit dem Super-Sprung gelangen Sie zu einem anderen Anlegesteg, wo ein Seefahrer das Kennwort ausplaudert. Über die Stufen links neben ein paar anderen Seefahrern kommen Sie zurück auf den Marktplatz, wo Sie der Wache an dem Tor das Kennwort sagen. Danach halten Sie sich links und gehen durch das Gittertor zu den Anlegestellen. Hier klettern Sie auf die untere Ebene und stellen sich auf die Kisten, um den Telekinese-Schalter aktivieren zu können.

Wie geht's weiter?

Nachdem Sie mittels Super-Sprung zum anderen Anlegesteg gesprungen sind, überqueren Sie die kleine Brücke und klettern an der Leiter nach oben. Durch die Tür auf dem Balkon betreten Sie das Gebäude und ziehen die Kiste auf die hellere Stelle des Holzbodens. Eine Ebene tiefer ziehen Sie die Kiste auf die Druckplatte und verlassen den Raum durch die Tür. Wandern Sie auf der Außenmauer entlang, bis Sie zu dem kleinen Durchgang neben dem Regal mit den Booten gelangen. Im Gebiet dahinter gehen Sie durch die Tür neben der Zugbrücke. An den Kais halten Sie sich rechts und hüten sich vor den Bogenschützen. Betreten Sie die Lagerhalle.

Was muss ich in der Lagerhalle erledigen?

Drehen Sie an dem Rad über dem Glyph-Symbol und betreten Sie den Käfig auf der linken Seite. Legen Sie den Hebel an der Maschine um, bevor Sie erneut das Rad drehen, um in den rechten Käfig zu gelangen. Aktivieren Sie die Maschine mit dem Rad auf der linken Seite und gehen Sie dann zurück zu dem Drehschalter zwischen den beiden Käfigen. Betätigen Sie jetzt noch einmal den Schalter an der linken Maschine und verlassen Sie das Lagerhaus. Laufen Sie über die Zugbrücke zwischen den Bogenschützen durch in das Innere des Gebäudes.

Was muss ich als Nächstes tun?

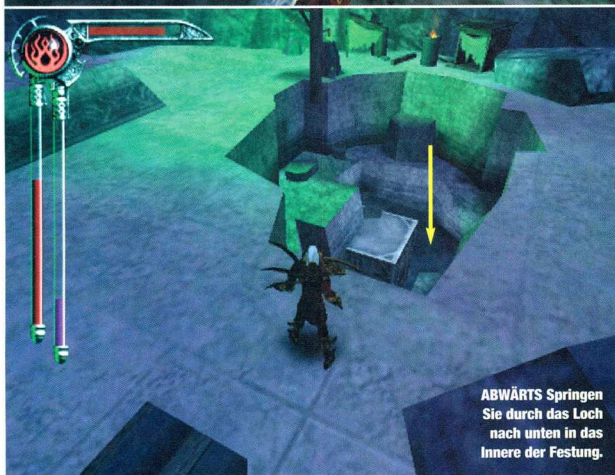
Nachdem Sie die beiden Glyph-Soldaten ins Jenseits geschickt haben, öffnet sich eine Tür, durch die Sie zu einem weiteren Lagerhaus gelangen. Über die Stufen erreichen Sie drei Hebel, die Sie in der folgenden Reihenfolge betätigen müssen: Mitte, rechts, Mitte, links, Mitte, rechts. Danach gehen Sie durch das Tor, das von dem Insekt eingerannt wurde. Nach der Zwischensequenz halten Sie sich stets rechts und begeben sich zu dem Tor neben dem Schalter. Lassen Sie den Passanten die beiden Hebel an der Armatur, die den Kran steuert, betätigen und gehen Sie dann durch das Tor. Betreten Sie das Gebäude am Ende der Gasse, wo Sie den Glyph-Ritter eliminieren, damit sich eine kleine Tür öffnet.

Was muss ich an dem Kanal machen?

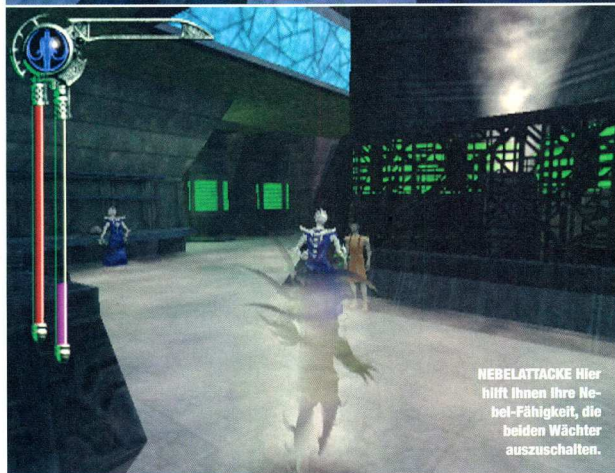
Gehen Sie nach rechts und passen Sie dabei auf, nicht von dem Bogenschützen auf dem Boot getroffen zu werden. An der Stelle, wo der Zaun kurz unterbrochen ist, benutzen Sie Ihren Super-Sprung, um ans andere Ufer zu gelangen. Dort halten Sie sich links und gehen durch den Tunnel. Jetzt müssen Sie stets nach rechts gehen und häufiger die Uferseite wechseln, bis Sie zu einer Kneipe kommen. Gehen Sie über die Stufen nach oben und suchen Sie den Hinterausgang der Kneipe. An den Docks halten Sie sich links, klettern über die Leiter



DÄMONENBEFREIUNG Hier müssen Sie mehrmals die Kontrolle über den Hafenarbeiter übernehmen, um den Dämon freizulassen.



ABWÄRTS Springen Sie durch das Loch nach unten in das Innere der Festung.



NEBELATTACK Hier hilft Ihnen Ihre Nebel-Fähigkeit, die beiden Wächter auszuschalten.

nach oben und springen mit Ihrem Super-Sprung auf die Plattform auf der anderen Seite. Jetzt klettern Sie links neben der Tür nach oben und nehmen den Aufzug.

Wie kann ich den Dämon befreien?

Gehen Sie zu dem Käfig und übernehmen Sie die Kontrolle über den Hafenarbeiter. Lassen Sie ihn den mittleren Hebel umlegen. Nach der Sequenz betreten Sie den großen Käfig und lassen den Menschen erneut den mittleren Schalter betätigen. Gehen Sie jetzt in den kleinen Gitterkäfig und ergreifen Sie zum letzten Mal die Kontrolle über den Hafenarbeiter. Nach einer kurzen Sequenz erreichen Sie einen Hafen.

KAPITEL 11: Die Stadt der Hylden

Womit geht's los?

Springen Sie vom Deck des Schiffes aus nach unten und gehen Sie über die Rampe. Über die linke Rampe gehen Sie nach oben und springen dort durch das Loch in das Innere der Festung. Nachdem Sie die Telekinese an der markierten Stelle benutzt haben, kehren Sie zurück zu der Stelle, wo Sie Lord Sarafan begegnet sind, und gehen durch den Haupteingang. Dort drücken Sie den Schalter und gehen in den Raum hinter der Tür. Der Aufzug bringt Sie nach unten.

Was muss ich unten tun?

Nach der Unterhaltung mit den beiden Menschen gehen Sie über die Rampe auf der linken Seite nach oben und schreiten durch die Stahltür. Im nächsten Raum entscheiden Sie sich für die linke Tür. Über den Steg steigen Sie nun nach unten, wo Sie den linken der beiden Schalter betätigen und durch das Loch in der Wand weitergehen. Durchqueren Sie die düsteren Gemäuer und verlassen Sie das Gebäude durch die zweite Stahltür im oberen Bereich.

Was erwartet mich als Nächstes?

Über die Felsbrocken gelangen Sie auf die Plattform direkt vor Ihnen. An deren Ende gehen Sie durch die Tür und setzen Ihren Weg durch die Tür gegenüber fort. Im nächsten Bereich schieben Sie das Glyph-Ei ein kleines Stück nach vorne, bevor Sie über die Rampe auf der linken Seite nach oben gehen und das Gebäude durch die Stahltür betreten. Jetzt übernehmen Sie die Kontrolle über den Sklaven hinter der Scheibe und lassen ihn den Schalter drücken. Gehen Sie in den Nebenraum und betätigen Sie dort den Hebel, so dass der Energiestrahle abgeschaltet ist. Sobald der Dämon auf der Stelle steht, wo einst der Strahl war, legen Sie den Hebel erneut um. Im gläsernen Balkon des Raumes aktivieren Sie den rechten Schalter und gehen durch das Loch, das bei der Explosion des grünen Eis entstanden ist.

Wie komme ich durch den Raum mit dem Kanal?

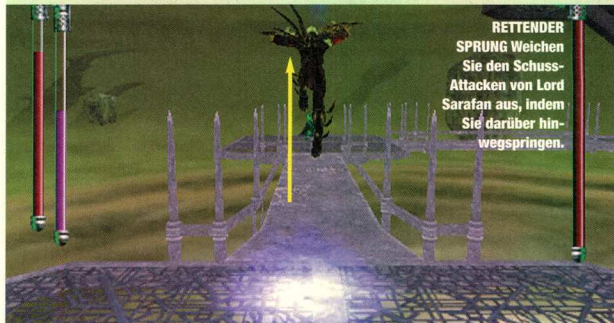
Benutzen Sie zuerst die Bann-Fähigkeit an dem Sklaven, damit dieser das Wasser ablässt. Dann springen Sie nach unten und schieben die Kiste so weit nach links, bis sie genau unter der Stelle steht, an der das Gelände oben unterbrochen ist. Lassen Sie den Sklaven erneut den Hebel betätigen und springen Sie dann über die Kiste auf den Vorsprung. Dort drücken Sie den Schalter. Über die sich bewegende Plattform gegenüber des Eingangslochs gelangen Sie nach oben, wo Sie sich rechts halten. Springen Sie durch das Loch nach unten und folgen Sie dem Pfad. Bei der Metalltür biegen Sie nach rechts ab und lassen das Wasser aus dem Silo im Nebenraum ab. Danach positionieren Sie die ersten drei Kisten in dem Becken so, dass Sie von einer Kiste zur anderen springen können. Im hinteren Bereich gehen Sie den Gang auf der linken Seite nach oben und schieben die Kiste nach unten. Danach lassen Sie den Sklaven hinter der rechten Glasscheibe den Schalter betätigen und schieben die letzte Kiste in das Wasser. Nachdem Sie alle Kisten zurechtgeschoben haben, fluten Sie das Becken und springen über die Kisten bis zu der Tür auf der anderen Seite.

Wie gelange ich in Lord Sarafans Festung?

Lassen Sie sich von dem grünen Transportstrahl nach oben bringen, gehen Sie durch die Tür und lassen Sie sich durch das Loch zu Ihrer Linken nach unten fallen. Im nächsten Raum mit den grünen Energiestrahlen halten Sie sich zuerst links, bevor Sie die Brücke überqueren. Zur nächsten Plattform gelangen Sie unter Einsatz Ihres Super-Sprunges. Betätigen Sie jetzt den Hebel neben dem Aufzug und fahren Sie nach oben. Springen Sie von einem Turm zum nächsten und achten Sie darauf, nicht von dem Gas verletzt zu werden. Im nächsten Gang entscheiden Sie sich für die linke Tür. Im Raum dahinter springen Sie über die Blöcke auf der rechten Seite nach oben und legen den Hebel um. Dort, wo Ihnen

Lord Sarafan

Auch dieser letzte Kampf gegen den Oberbösewicht gliedert sich wieder in drei Teile. Im ersten Abschnitt müssen Sie den drei Schüssen von Sarafan ausweichen und dann sofort Ihre Telekinese-Fähigkeit auf ihn anwenden. Während der Lord kurzzeitig irritiert ist, müssen Sie ihn mit Ihrer Sprung-Fähigkeit attackieren. Im zweiten Kampfabschnitt müssen Sie sich im Nahkampf gegen ihn zur Wehr setzen. Blocken Sie sämtliche Attacken und zählen Sie jeden Schlag des Gegners mit. Vorsicht: Nach der fünften Kombo-Attacke führt Sarafan einen unblockbaren Angriff aus, dem Sie unbedingt ausweichen müssen. Rüsten Sie Kain mit dem Opferungs-Zauber aus und warten Sie, bis Ihre Energieleiste voll ist. Jetzt greifen Sie Sarafan mit der Opferungs-Fähigkeit an. Im letzten Abschnitt müssen Sie genauso verfahren: fünf Angriffe blocken und dem sechsten ausweichen. Benutzen Sie jetzt Ihre Berserker-Fähigkeit und bereits nach zwei Angriffen Ihrerseits ist Sarafan ausgeschaltet und Kain hat endlich Rache für seine Niederlage vor 200 Jahren genommen.



RETTENDER SPRUNG Weichen Sie den Schuss-Attacken von Lord Sarafan aus, indem Sie darüber hinwegspringen.

der Schild den Weg versperrte, aktivieren Sie die Plattform mit dem Schalter und klettern darüber nach oben. Im Raum dahinter springen Sie über die große Kiste in den Gang und legen den linken Schalter in dem Glasbalkon um. Jetzt gehen Sie in den Raum, den Sie soeben geöffnet haben, und erledigen den Angreifer.

Wo finde ich den Lord?

Gehen Sie durch die Tür und benutzen Sie im Raum dahinter Telekinese bei den vier dafür vorgesehenen Stellen. Nach der Zwischensequenz halten Sie sich rechts, benutzen den Super-Sprung und betreten das Gebäude durch das Loch in

der Wand. Hier gehen Sie nach rechts, bis Sie zu dem Kanal gelangen. Jetzt ergreifen Sie die Macht über den Sklaven hinter der Glasscheibe und lassen ihn den Schalter aktivieren. Springen Sie jetzt nach unten und klettern Sie auf den rechten Balkon, um dort den Schalter umzulegen. Danach schieben Sie die Kiste unter den anderen Schalter und lassen den Sklaven den Raum fluten. Mit dem Super-Sprung gelangen Sie auf die Kiste und können nun den Hebel betätigen. Verlassen Sie den Raum mit dem Aufzug in der Mitte. Oben müssen Sie lediglich zwei kleine Gegner ausschalten und durch das große Tor gehen, bevor Sie Ihrem Erzfeind Sarafan gegenüberstehen.



IM BANN DES BÖSEN Lassen Sie diese Wache einen Hebel umlegen, damit der Dämon ausgeschaltet wird.



HINTENRUM Zu dem Hebel, der den Aufzug aktiviert, gelangen Sie nur durch den kleinen Nebenraum.

CHEATS & CODES



WOLFGANG FISCHER
30, Redakteur

Die Cheats & Codes sind diesmal eine Fundgrube für **Importspieler.**

Aber auch Besitzer einer PAL-PS2 werden gut bedient!



Star Wars Racer Revenge

KURZTIPP So schalten Sie alle versteckten Bonus-Fahrer des Highspeed-Rennspiels frei.

Leider haben die Programmierer keine Cheats in Lucas Arts' Racer eingebaut, mit denen man auch problemlos weitere Charaktere freischalten kann. Also bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als dies auf die bewährte Art und Weise zu tun: durch das Gewinnen von Rennen! Die nachstehende Liste verrät Ihnen, was Sie tun müssen, um beispielsweise Darth Vader freizuschalten.

INFO PLAYZONE-GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Freischaltbares Extra
„Normale“ Bonus-Fahrer
Junger Anakin (Episode 1)
Sebulba (Episode 1)

Darth Maul (Episode 1)

Watto (Episode 1)
Darth Vader

Artwork-Galerien

Kurztipp

Gewinnen Sie einfach alle Rennen im Meisterschaftsmodus! Erreichen Sie auf jedem Kurs die schnellste Zeit.

Erreichen Sie den ersten Platz auf allen Strecken des Meisterschaftsmodus.

Erreichen Sie den ersten Platz in der K.-o.-Statistik jeder Strecke (funktioniert am besten mit Sebulba).

Erreichen Sie auf jedem Kurs über drei Runden die schnellste Zeit. Schalten Sie Anakin, Watto und Darth Maul frei und erreichen Sie mit einem dieser Charaktere den ersten Platz im Meisterschaftsmodus.

Jeder Sieg eines der drei Cups im Meisterschaftsmodus schaltet eine Bildergalerie frei (The Galactic Trials – Pod Racer Concept Art Gallery, Podracing Open – Pilots Art Gallery, The Hutt Championship – Worlds and Arenas Art Gallery)

Yanya Caballista (US)

KURZTIPP Weisen Sie die bösen Gawoo-Aliens in die Schranken!

Koels nettes Skateboard-Spielchen bietet eine Hand voll witziger Bonuscharaktere, die durch das Bestehen von Herausforderungen im Spiel freigeschaltet werden müssen. Alles, was Sie tun müssen, ist, tolle Tricks auszuführen. So vertreiben Sie ganze Horden böser Gawoos aus San Francisco. Rauf aufs Board und los geht's!

Bonuscharakter	Kurztipp
Aimee	Bewältigen Sie die Bowl Ramp im Ramp-Modus.
Bluebee	Bewältigen Sie alle zehn Combo-Stages und den letzten Level im Challenge-Modus.
Clarice	Bewältigen Sie alle zehn Gawoo Attack Stages und den letzten Level im Challenge-Modus.
Grandma B	Bewältigen Sie alle normalen Ramps im Spiel.
King Gawoo	Bewältigen Sie den Street-Modus im normalen Schwierigkeitsgrad und besiegen Sie King Gawoo, um ihn als spielbaren Charakter freizuschalten.
Mr Honda	Bewältigen Sie alle zehn Trick Stages und den letzten Level im Challenge-Modus.

TRICKREICH Wer sein Board beherrscht, kann die Aliens aus San Francisco vertreiben.



Guilty Gear X Plus (US)

CHEATCODE Zugang zu allen Extras des Prügelspiels!

Die neueste Auflage des Prügelspiels bietet eine Vielzahl Extras, die Sie normalerweise in mühevoller Kleinarbeit freischalten müssen. Glücklicherweise haben die Programmierer ein Hintertürchen in Form einfacher Cheats eingebaut, um Ihnen den nicht zu unterschätzenden Aufwand zu ersparen. Die Codes müssen auf dem Passworteingabebildschirm eingegeben werden.

Codewort	Beschreibung
MJNKPNN	Andersfarbige Kostüme (Dreieck für schwarz, Start für golden)
3GOUISAD	Gallery-Mode-Herausforderung freischalten
KYUSBNBN	Die Charaktere Dizzy und Testament und den GG-Modus freischalten

Um die Charaktere Kliff und Justice zu erhalten, müssen Sie 12/18 Bilder im Gallery Mode erreichen.



INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden:

Titel	Ausgabe
Airblade	05/2002
Arctic Thunder	12/2001
Army Men: Blade's Revenge	09/2001
ATV Offroad	10/2001
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/2002
Batman Vengeance	01/2002
CART Fury	10/2001, 12/2001
City Crisis	12/2001
Conflict Zone	06/2002
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
Fatal Frame	06/2002
Frequency	06/2002
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
Guilty Gear X Plus	06/2002
Half-Life (dt.)	01/2002
J. McGrath Supercross World	04/2002
Jonny Moseley	05/2002
Kessen 2	06/2002
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 - Armageddon	01/2002
Mr Moskeeto	06/2002
NASCAR Heat 2002	11/2001
NBA 2K2	06/2002
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: The Legend of ...	05/2002
Portal Runner	03/2002
Project Eden	03/2002
Red Faction	11/2001
Rumble Racing	07/2001
Samurai	05/2002
Silent Scope 2	02/2002
Silphheed	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
Star Wars Jedi Starfighter	06/2002
Star Wars Racer Revenge	06/2002
State of Emergency	05/2002
Sunny Garcia Surfing	03/2002
Tarzan Fräseid	06/2002
Theme Park World	09/2001
The Simpsons	03/2002, 04/2002
Tiger Woods PGA Tour	02/2002, 06/2002
Time Crisis 2	02/2002
Tokyo Extr. Racer	09/2001, 10/2001
T. Hawk's Pro Skater 3	02/03/2002
Triple Play Baseball	08/2001
Twisted Metal: Black	09/11/2001
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
Yanya Caballista	06/2002
Zone of the Enders	07/2001

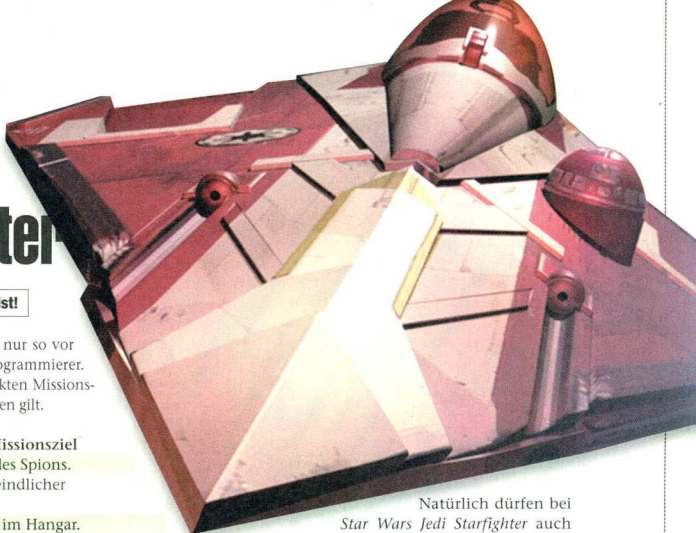
Star Wars Jedi Starfighter

CHEATCODE Zeigen Sie, wozu ein Jedi fähig ist!

Lucas Arts' neues Weltraumabenteuer strotzt nur so vor Bonusmaterial und guten Einfällen der Programmierer. Die folgende Liste zeigt Ihnen, welche versteckten Missionsziele es im Ein- bzw. Zweispielmodus zu erfüllen gilt.

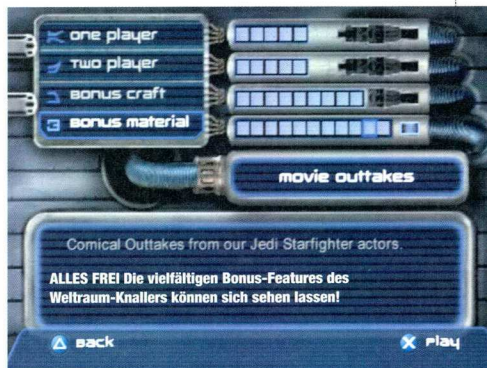
Einzelspielervariante	Verstecktes Missionsziel
Mission 1	Zerstören Sie das Raumschiff des Spions.
Mission 2	Verhindern Sie die Landung feindlicher Schiffe am Strand.
Mission 3	Zerstören Sie alle Raumschiffe im Hangar.
Mission 4	Zerstören Sie alle Traktorstrahl-Türme.
Mission 5	Zerstören Sie alle Feinde.
Mission 6	Bewältigen Sie die Mission in weniger als neun Minuten.
Mission 7	Zerstören Sie alle Frachter der Handelsföderation.
Mission 8	Zerstören Sie alle Lander und Superfrachter.
Mission 9	Verhindern Sie die Flucht aller Hex Deployer.
Mission 10	Verlieren Sie keine freundlich gesinnten Tugs.
Mission 11	Zerstören Sie alle Lander der Handelsföderation.
Mission 12	Zerstören Sie alle Geschütztürme.
Mission 13	Zerstören Sie alle Bunker.
Mission 14	Alle Mere-Transporter müssen das Gefecht überstehen.
Mission 15	Alle Mere-Kreuzer müssen das Gefecht überstehen.

Zweispielervariante	Verstecktes Missionsziel
Mission 1	Bewältigen Sie die Mission in weniger als vier Minuten.
Mission 2	Zerstören Sie alle Trägerschiffe der Handelsföderation.
Mission 3	Zerstören Sie alle Tore der Station.
Mission 4	Zerstören Sie alle Unterseebasen der Handelsföderation.
Mission 5	Beschützen Sie alle Gebäude.
Mission 6	Zerstören Sie alle Container.
Mission 7	Zerstören Sie alle Sabaoth-Raumschiffe.
Mission 8	Zerstören Sie Verteidigungsbaracken.
Mission 9	Verhindern Sie die Landung aller Dropships.
Mission 10	Zerstören Sie alle Reavers.
Mission 11	Zerstören Sie alle Raketenfregatten.
Mission 12	Zerstören Sie den Kreuzer ohne die Orbitalkanone.
Mission 13	Verlieren Sie keine Klone.
Mission 14	Entfernen Sie alle Schilde von Toths Schiff.
Mission 15	Zerstören Sie alle Türme auf Zerstörern und Flaggschiffen.



Natürlich dürfen bei *Star Wars Jedi Starfighter* auch Cheats nicht fehlen. Sie werden auf dem dafür vorgesehenen „Code“-Bildschirm im Optionsmenü eingegeben.

Cheat	Tastenkombination
Alle Boni freischalten	PNYRCAD
Unbesiegbareit	QUENTIN
HUD ausschalten	NOHUD
JAR-JAR-Modus (Kontrollen umgekehrt)	JARJAR



Fatal Frame (US)

KURZTIPP Wir enthüllen alle versteckten Extras!



Ganz schön gruselig, was die kleine Miku da durchmachen muss: Nur mit einer Kamera bewaffnet, muss sie sich in einem einsamen Landhaus gegen Geister verteidigen. Damit auch verängstigte Spieler einen echten Anreiz haben, das Spiel durchzuspielen, haben die Programmierer eine Vielzahl von Boni eingebaut.

Bonusfeature	Kurztipp
Battle Modus, Ghost List, Sound Test, neue Kostüme und Special Function	Spielen Sie das Spiel einmal durch.
Nightmare Modus	Spielen Sie das Spiel einmal durch.
Alternatives Ende	Spielen Sie das Spiel im Nightmare-Schwierigkeitsgrad durch. Sie müssen das Spiel von Anfang bis Ende durchspielen.
Kapitelauswahl im Story-Modus	Spielen Sie das Spiel im Nightmare-Schwierigkeitsgrad durch. Eine Kapitel-Option wird im Story-Modus anwählbar.

Frequency (US)

CHEATCODE Diese Cheats bringen Sie ins Musikgeschäft!

Grafisch minimalistisch, aber absolut süchtig machend: So kann man Sonys bisher nur in Amerika erschienenes Musikspiel treffend beschreiben. Damit die unten beschriebenen Codes auch funktionieren, müssen Sie erst einmal den Cheat-Modus auf dem Titelschirm aktivieren. Drücken Sie dazu $\downarrow$, $\rightarrow$, $\uparrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\uparrow$, $\rightarrow$ und $\downarrow$. Die folgenden Cheats werden dann im laufenden Spiel eingegeben.

Cheat	Tastenkombination
Extra Autocatcher	$\leftarrow$, $\rightarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$ und $\uparrow$
Extra Bumper	$\rightarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$ und $\uparrow$
Extra Crippler	$\leftarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$ und $\downarrow$



PLAYZONE CHEATS & CODES

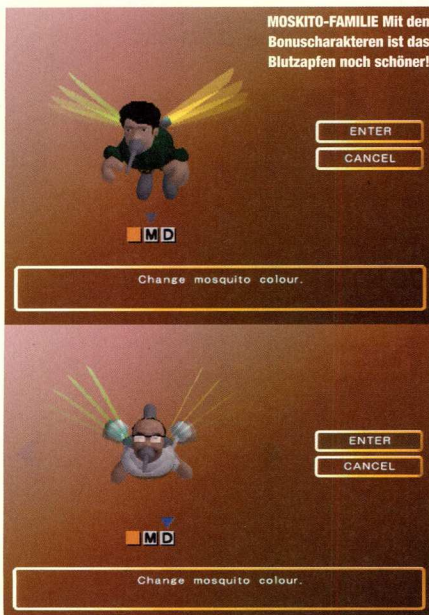
Cheat	Tastenkombination
Extra Freestyler	$\leftarrow$, $\rightarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$ und $\downarrow$
Extra Multiplier	$\rightarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$ und $\uparrow$
Extra Neutralizer	$\leftarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$ und $\uparrow$

Mr Moskeeto

CHEATCODE Ein blutsaugendes Insekt kommt selten allein!

Das kultige Stechmücken-Spiel, das Eidos aus Japan auf die deutschen Konsolen geholt hat, bietet leider nicht die größte Spieltiefe. Um dies auszugleichen, haben die Entwickler zwei witzige Bonus-Charaktere eingebaut. Sie werden im Hauptmenü des Spiels durch Eingabe folgender Tastenkombinationen freigeschaltet. Die korrekte Eingabe wird durch einen kurzen Ausruf des neuen Charakters bestätigt.

Bonuscharakter	Tastenkombination
Mutter Moskeeto	L1 halten und $\uparrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$, $\downarrow$, $\blacksquare$, R1, R1, R1 drücken
Vater Moskeeto	L2 halten und $\uparrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$, $\downarrow$, $\blacksquare$, R2, R2, R2 drücken



Conflict Zone

CHEATCODE So wird das Echtzeit-Strategical zum Kinderspiel!

Die Übermacht der gegnerischen Truppen ist einfach zu groß, die Geldmittel gehen Ihnen ständig aus und Sie kommen nicht einmal über die ersten, noch einfachen Missionen hinaus? Mit diesen Cheats sind Ihre Probleme auf einen Schlag gelöst. Die Eingabe im laufenden Spiel wird durch eine kurze Textmeldung bestätigt.

Cheat	Tastenkombination
10.000 Kommandopunkte	Start, $\times$, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\uparrow$ und $\leftarrow$
100 Popularitätspunkte	Start, $\times$, $\rightarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$ und $\uparrow$
Schnelleres Bauen	Start, $\times$, $\downarrow$, $\uparrow$, $\leftarrow$ und $\rightarrow$
Sofortiger Sieg	Start, $\times$, $\uparrow$, $\downarrow$, $\rightarrow$ und $\leftarrow$
Zugang zu allen Missionen im Replay-Modus	Start, $\times$, $\uparrow$, $\uparrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$ und $\leftarrow$
Unbesiegbare Einheiten	Start, Start, $\rightarrow$, $\leftarrow$, $\rightarrow$ und $\times$



NBA 2K2 (US)

CHEATCODE Der Basketball-Top-Hit ist voller witziger Extras!

Leider gibt es ja immer noch keine Bestätigung, dass Segas neuester Basketball-Streich wirklich in Deutschland erscheint. Bis dahin kommen nur Importfreaks in den Genuss erstklassiger NBA-Action und der witzigen Bonusteams. Um Letztere freizuschalten, müssen Sie erst einmal im Optionsmenü den Punkt „Gameplay“ anwählen. Halten Sie gleichzeitig die Links-Taste und den linken Analog-Stick nach rechts und drücken Sie die Start-Taste. Alle Cheats werden im jetzt verfügbaren Codes-Menü eingegeben. Durch Eingabe des Wortes „MEGASTARS“ (Groß-/Kleinschreibung beachten!) schalten Sie die folgenden Mannschaften frei: Sega Sports Team, Visual Concepts Team, 2K2 Team. Viel Spaß mit diesen Bonusmannschaften!



KRAFTPAKET Shaq holt sich beim Rebound unangefochten den Ball!

Tarzan

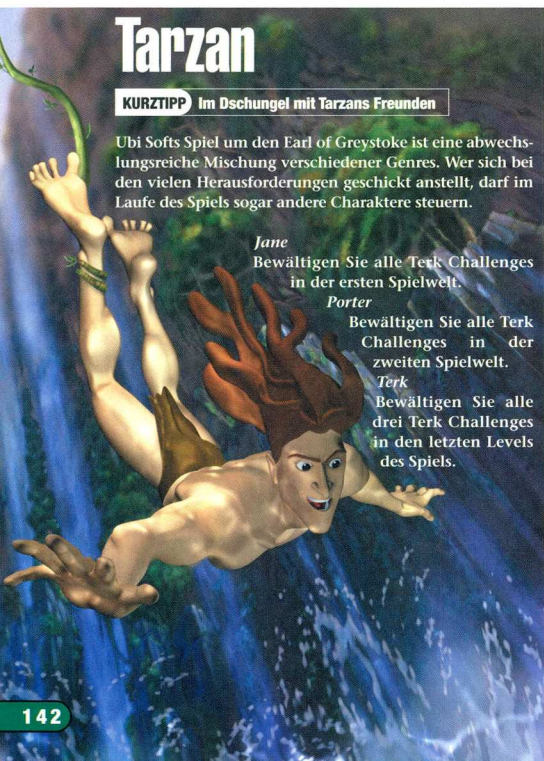
KURZTIPP Im Dschungel mit Tarzans Freunden

Ubi Softs Spiel um den Earl of Greystoke ist eine abwechslungsreiche Mischung verschiedener Genres. Wer sich bei den vielen Herausforderungen geschickt anstellt, darf im Laufe des Spiels sogar andere Charaktere steuern.

Jane
Bewältigen Sie alle Terk Challenges in der ersten Spielwelt.

Porter
Bewältigen Sie alle Terk Challenges in der zweiten Spielwelt.

Terk
Bewältigen Sie alle drei Terk Challenges in den letzten Levels des Spiels.



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!

Carsten Berner – Sebastian Franke – Oliver Gaschekowski – Holger Hass – Jan Hennig – Florian Liesen – Robert Mruscok – Uschi Müller – Jürgen Passler – Thomas Schwab – Marco Tretzler – Maik Wirt
Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

Tiger Woods PGA Tour 2002

CHEATCODE Schalten Sie problemlos Bonus-Golfer frei!

Um Bonuscharaktere bei EAs kurzweiliger Golf-Simulation freizuschalten, müssen Sie normalerweise gegen den jeweiligen Golfer im direkten Duell erfolgreich sein. Es geht aber auch einfacher. Gehen Sie dazu ins Optionsmenü. Dort finden Sie den Unterpunkt „Passworteingabe“. Durch Eingabe der folgenden Codes werden die neuen Golfer freigeschaltet.

Golfer	Codewort
Solita Lopez	GZEPOL10R
Justin Leonard	RDRANOAL130

MARKUS HEIN



NETTE ABWECHSLUNG Treten Sie mit der hübschen Solita Lopez im Spielmodus ihrer Wahl an.

Kessen 2

CHEATCODE So bekommen Sie Zugang zu versteckten Extras!

Um aussuchen zu können, für welche Seite Sie antreten, müssen Sie das Spiel zunächst mit Liu Bei und Cao Cao auf normalem Schwierigkeitsgrad durchzocken. Sobald Sie dann ein neues Spiel starten, können Sie sich für eine der beiden Seiten entscheiden. Durch das Durchspielen mit beiden Charakteren erhalten Sie auch Zugriff auf eine höhere Schwierigkeitsstufe. Wenn Sie wiederum das Spiel auch unter diesen neuen Bedingungen meistern, schalten Sie je Seite eine versteckte Schlacht frei. Für Liu Bei ist dies die Schlacht von East Lau und für Cao Cao die Schlacht von Chang Zheng.

STEPHANIE MARKWART

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
PlayStation 2 (PAL)	☐	☐	☐
PlayStation 2 (NTSC)	☐	☐	☐
PlayStation/PSone PAL	☐	☐	☐
PlayStation/PSone Multinorm	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐
Game Boy Advance	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐
Game Boy/Game Boy Color	☐	☐	☐
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 Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Tekken 4	_____	☐	☐	☐
F1 2002	_____	☐	☐	☐
Prisoner of War	_____	☐	☐	☐
The Thing	_____	☐	☐	☐
Kingdom Hearts	_____	☐	☐	☐
EndGame	_____	☐	☐	☐
Final Fantasy X	_____	☐	☐	☐
PSone: Final Fantasy Anth., Metal Slug X	_____	☐	☐	☐
PS2-Platinum-Spiele	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung: Blood Omen 2	_____	☐	☐	☐

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:
CompuTec Media, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 06,
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: 06/02)

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. _____

INSENERENTENVERZEICHNISS

Activision	47
Bundesministerium für Arbeit und Sozialordnung	57
Codemasters	35, 37, 119
COMPUTEC MEDIA	82-83, 106, 111, 115, 121
Eidos	28-29, 70-71, 97
Electronics Boutique	91
Freak's Shop	48-49
GyroTwister-Vertrieb Nann	147
Idee + Spiel	25
Infogrames	38-39
Microsoft	41, 43
Nintendo	2
Saturn	93
Sony	75
THQ	44-45, 79, 148
Virgin	99

SPIELE-HOTLINES

Acclaim	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.acclaim.de			
Activision	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
www.activision.de			
Cryo	02408/959209	Mo.-Fr. 15.30-18 Uhr	
www.modern-games.de			
Eidos	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
www.eidos.de			
Electronic Arts	0190/787906	Mo.-Fr. 9.30-13 Uhr, 14-17.30 Uhr	€ 1,86/Min.
www.electronicarts.de			
Infogrames	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
www.infogrames.de			
Konami	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
www.konami-europe.de			
Sony Powerline	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.playstation.de			
Sony (techn. Hilfe)	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
www.playstation.de			
Take 2	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.take2.de			
THQ	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.thq.de			
Ubi Soft	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.ubisoft.de			
Virgin Interactive	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
www.vivd.de			

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 6/2002, 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
Assistenz DVD-Redaktion: Melanie Fickenschner
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Verantwortlicher Redakteur Tipps & Tricks: Stefan Weiß
Bildredaktion: Albert Kraus
Textchef: Michael Ploog
Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch, Birgit Bauer,
Nicole Scholz, 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 Verlagsgesellschaft 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.

Beitragen: Einer Teilausgabe 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 Szeimstat, V.i.S.d.P.
Anzeigenberatung: Wolfgang Menne, Ina Willax,
Michael Wamser, Alexander Kreis
Anzeigen disposition: Andreas Klopfer, Ansa Stef
Anzeigenassistent: Annett Heinze

Es gelten die Mediatenden 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 Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szeimstat, 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, Niederlamm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8882-882, Fax: 06246/8882-5277, E-Mail: bsnser@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:

Games

PC ACTION

MCV Markt für Computer & Multimedia

Hardware

N-ZONE

Kids Zone

PSG

X-ZONE



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (VfW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2002 71.818 Exemplare

DAS LETZTE AUF DER VORLETZTEN SEITE



SCHREIHALS
PLAYZONE-Redakteur
Wolfgang Fischer
musste sich bei der
Vertonung seines Cha-
rakters nicht allzu
sehr umstellen.

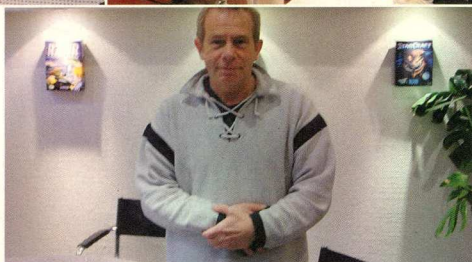


HÖCHST PROFESSIONELL
Die Leute von Violet
Media verstehen
Ihr Geschäft.

Der letzte Schrei

Zu Besuch bei
der Synchro-
nisation des
kommenden
Acclaim-
Shooters
Turok
Evolution

Als Peter Weiss von Acclaim vor ein paar Wochen in der Redaktion anrief, um mich zu einem *Turok Evolution*-Event in München einzuladen, dachte ich erst, er will mich auf den Arm nehmen. Denn es ging nicht nur darum, mitzuerleben, wie die Synchronisation eines Spiels grundsätzlich abläuft, ich sollte sogar einen der Multiplayer-Charaktere sprechen! Kurz nach dem Anruf kam dann auch die Liste der Charaktere, aus der ich mir spontan „Metalhead“ (Motto: „Und ihr denkt, ich sei ver-rückt?“) schnappte. Hätte ich gewusst, was mich erwartet, hätte ich wahrscheinlich eine andere Wahl getroffen, aber dazu später mehr. Am 9. April machte ich mich zusammen mit Schleuder (Ahmet Iscitrük von der N-ZONE) auf den Weg zu den Violet Media



VIEL BESCHÄFTIGT Claus Brockmeyer ist professioneller Synchronsprecher und war schon an unzähligen Projekten beteiligt.

Studios nach München. In diesem renommierten Tonstudio finden seit 1996 praktisch ständig Aufnahmen für Computer- und Videospiele statt. Firmen wie Codemasters, Blizzard und natürlich Acclaim haben hier schon eine Vielzahl von Titeln synchronisieren lassen. Neben zwei Vertretern der Consumer-Presse (*Shape* und *Bunte*) waren auch Christian Blendl vom *OPM* und Stephan Freundorfer von der *MANIAC* eingeladen worden. Natürlich war die Aufregung vor den Aufnahmen ziemlich groß, da sich keiner so recht vorstellen konnte, was ihn erwartete. Die professionelle (und witzige) Anleitung der Verantwortlichen bei Violet Media erleichterte die Aufgabe jedoch ungemein. „Alles nur halb so schlimm“, beruhigte Klaus Schmid, der Geschäftsführer des Tonstudios, die ersten

Sprecher. Während die anderen mutierte Dinos mit tiefer Stimme vertonen mussten, traf es mich mit „Metalhead“ ziemlich hart. Um die sich überschlagende Stimme des vollkommen irren Charakters gut rüberzubringen, war eine gewaltige Anstrengung notwendig. Nach einer Pause gab es dann einen Vorgeschmack auf die abgemischte Version der Aufnahmen. Echt unglaublich, was man selbst aus den Stimmen ungeübter Spieleredakteure raus-holen kann. Am Ende gab es noch einen Einblick in die Arbeit eines Profis. Acclaim konnte Claus Brockmeyer für *Turok Evolution* gewinnen. Der Schauspieler hat schon an unzähligen Synchronproduktionen mitgearbeitet. Im Filmbereich (*Scream 2*, *Blade 2*) ist seine Stimme ebenso bekannt wie auf dem Spielesektor (*Aquanox*, *Warcraft 2*). (wft)

VORSCHAU

Ausgabe 07/2002 ab 05.06.2002 am Kiosk!

Medal of Honor: Frontline

Geniale Optik, cooles Gameplay, kontroverses Thema: MoH: Frontline sorgt nicht nur inhaltlich für Aufregung. Den Test können Sie in der PZ 07 lesen ...

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
Commandos 2	31. Mai
Everblue	26. April
Frogger	19. Mai
Taz Wanted	31. Mai
TD Overdrive	31. Mai
EndGame	Mai
Premier Manager 2002	31. Mai

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Summoner 2

Der Nachfolger des ersten PS2-RPGs soll einige Verbesserungen mit sich bringen. In der nächsten Ausgabe erfahren Sie mehr!



F1 2002

EAs Formel-1-Rennspiel steht bereits in den Startlöchern für den Test. Schon die erste Vorab-Version konnte uns überzeugen!



WEITERE THEMEN

➔ **NACHFOLGER**
PES 2 heißt
Winning Eleven 6!

➔ **ABGESPONNEN**
Neue Bilder und Spielbares von
Spiderman – The Movie!

➔ **ENDLOSE WEITEN**
Ist die PAL-Version von
ST Voyager: Elite Force gelungen?

➔ **AUF, AUF UND DAVON**
Nach Batman kommt auch
Superman zu PS2-Ehren!



**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:

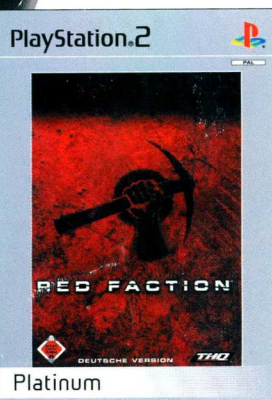
www.macht-suechtig.de



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

DIE REVOLUTION GEHT WENTER!



€ 29,95

RED FACTION™

PlayStation®2

THQ™



Red Faction - Game and Software © 2001 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Red Faction, Volition, Geo-Mod Technology, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. "PlayStation 2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.