

WWW.PSZONE.DE

PLAYZONE

Exklusive Bilder

RED FACTION 2

Der Nachfolger der Action-Referenz

Peter Parker erobert die PlayStation 2

SPIDER-MAN THE MOVIE

ÜBERRASCHUNG: Das erste
Film-Spiel, das wirklich überzeugt!

Premiere: Das erste Anti-Kriegsspiel

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

RIESENTEST: Das Spiel basierend auf Spielbergs
Oscar-prämiertem Film "Der Soldat James Ryan"

EXKLUSIVES
VIDEO
AUF DVD

V-RALLY 3

Test: Wie gut ist die PS2-Fortsetzung
der PSone-Kultserie wirklich?



E3 2002: LIVE AUS L.A.

Brandaktuell: Die ersten News direkt von der
größten Videospielemesse der Welt in Los Angeles

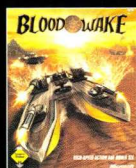


VORSICHT! AUCH WASSER KANN BRENNEN.



Kampfboote mit höllischer Feuerkraft warten auf den Einsatz. Bist du bereit für harte Missionen bei optimaler Bewaffnung? Rasante Angriffsmanöver drohen, denn der Feind wütet nicht nur auf dem Meer, sondern auch am Ufer. Wahnsinn ist hilfreich, eine gute Strategie erforderlich, Skrupel völlig überflüssig.

www.xbox.com/de/bloodwake **PLAY MORE. PLAY BLOOD WAKE.™**



EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

GameCube vs. Xbox vs. PlayStation 2

Schlagabtausch in Los Angeles

EINE FRAGE DER EHRE
Mit **Molt: Frontline**
gelang Electronic Arts
ein bemerkenswertes
Stück Software, das
mehr ist als „nur“ ein
Spiel.

E3 2002, LOS ANGELES

Kurz bevor die Druckmaschinen für die vorliegende PLAYZONE gestartet wurden, begann die größte Spielemesse der Welt in Los Angeles. Zwar reichte die Zeit leider nicht mehr für die gewohnt ausführliche Vorstellung aller Highlights, jedoch können wir Ihnen dank einer Nacht-und-Nebel-Aktion in dieser Ausgabe immerhin eine erste Übersicht über alle gezeigten PS2-Games liefern. Detaillierte Berichte und eine Exklusiv-Reportage auf der DVD gibt es dann in der kommenden Ausgabe. Nun aber zurück nach Los Angeles.

SCHLAGABTAUSCH DER GIGANTEN

Dank des fulminanten Konsolendreikampfs zwischen Sony, Microsoft und Nintendo war die Messe spannender denn je. Das millionenschwere Ringeln um Exklusiv-Deals, das gegenseitige Unterbieten bei den Hardwarepreisen und das Übertrumpfen bei hochtrabenden Ankündigen ist beispiellos in der Videospiele-Branche. Wer am Ende die Nase vorne haben wird, ist letztendlich eigentlich nicht von entscheidender Bedeutung, denn in einem großen Markt ist sicherlich Platz für drei Konsolenanbieter. Fest steht nur: Spielefans sind die Nutznießer, denn sie können sich über niedrige Preise, große Vielfalt und hohe Qualität freuen. Klangvolle Namen wie *The Getaway*, *Metal Gear Solid 2: Substance*, *Silent Hill 3*, *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, *007: Nightfire*, *The Sims*, *Stuntman*, *GTA III Vice City*, *Tony Hawk's Pro Skater 3*, *Star Wars Galaxies*, *Devil May Cry 2* oder *Zone of the Enders: The 2nd Runner* dürften schon jetzt jeden PS2-Fan den Herbst herbeisehnen lassen.

KRIEG IST KEIN SPIEL

Im Mittelpunkt dieser Ausgabe steht der Test von *Medal of Honor: Frontline*, das auf dem Oscar-prämierten Film *Der Soldat James Ryan* basiert. Wer ein sinnfreies Geballer ohne Tiefgang erwartet, liegt falsch. Nie zuvor wurden die Gräueltaten des Krieges so realistisch und angsteinflößend in einem Spiel dargestellt. Der viel strapazierte Begriff „Interaktiver Film“ trifft auf dieses Produkt bestens zu. Die Landung in der Normandie, wie man sie aus *Der Soldat James Ryan* kennt, wurde so realistisch in Szene gesetzt, dass mir die Knie schlotterten. So paradox es klingen mag: Dass Krieg kein Spiel ist, macht dieses Game klar. Was anderes war auch nicht zu erwarten, denn Steven Spielberg würde als Regisseur von Weltruf seinen Namen kaum für ein gewaltverherrlichendes Spiel hergeben. Wer die hier dargestellte Gewalt „verherrlichend“ findet, dem ist wahrlich nicht zu helfen.

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor



NEWS

- 6 Allgemeine News
- 10 Japan-News
- 12 USA- und E3-News

GEWINNSPIELE

- 9 Gewinnspiel Virtua Fighter 4
- 67 Gewinnspiel Final Fantasy X
- 87 Gewinnspiel V-Rally 3

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 114 DVD
- 116 Internet
- 110 Platinum

RUBRIKEN

- 68 Charts
- 108 Hardware & Zubehör
- 144 Impressum
- 144 Inserentenverzeichnis
- 118 Leserbrief
- 145 Das Letzte auf der vorletzten Seite
- 60 PlayStation-2-Lexikon
- 66 Schon getestet!
- 146 Vorschau
- 143 Zeugnis

SPIELEREGISTER

007 NightFire	14
Aggressive Inline	28
Barbarian	92
Blade 2	38
Britney's Dance Beat	96
Cool Girl	11
Dark Cloud 2	9
David Beckham Soccer	106
Devil May Cry 2	13
Dragonkind	54
Everblue	102
F1 2002	76
Frogger - The Great Quest	38
Galerians: Ash	52
Gladius	7
Kelly Slater's Pro Surfer	32
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	7
JoJo's Bizarre Adventure 5	10
Lord of the Rings: The Two Towers	15
Mat Hoffman's Pro BMX 2	30
Medal of Honor: Frontline	70
Metal Gear Solid 2: Substance	12
Mike Tyson Heavyweight Boxing	94
Minority Report	8
Ninja Assault	11
Premier Manager 2002	104
Pro Evolution Soccer 2	24
Projekt BG&E	8
Rayman 3: Hoodlum Havoc	48
Red Dead Revolver	15
Red Faction 2	16
RTX Red Rock	7
Shaun Murray's Pro Wakeboarder	58
Shinobi	8
Shox	44
Silent Hill 3	13
Spider-Man: The Movie	80
Star Wars: Bounty Hunter	50
Star Wars: The Clone Wars	7
Street Hoops	56
Summer 2	20
Super Trucks	100
TD Overdrive	88
Tenchu 3: Wrath of Heaven	15
The Getaway	14
Tiger & Dragon	19
Tony Hawk's Pro Skater 4	13
Turok Evolution	36
V-Rally 3	84
Voxi	34
World Fantastika	11
WWE Crush Hour	6
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	6
Wreckless: The Yakuza Missions	40
X-Men: Next Dimension	9
X-Men: Wolverine's Revenge	42
Zone of the Enders 2: The Second Runner	12

INHALT

07/2002

NEWS
12

Erste News von der E3



Aktueller geht's wirklich nicht: In letzter Sekunde konnten wir für Sie noch erste Berichte zu den wichtigsten auf der E3 gezeigten PS2-Spielen anfertigen. Auf insgesamt vier Seiten präsentieren wir Ihnen erste Informationen und Bilder zu Titeln wie *Metal Gear Solid 2: Substance*, *Silent Hill 3*, *Devil May Cry 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 4* und vielen weiteren!

ANGESPIELT
16

Red Faction 2

Nach dem sehr guten ersten Teil darf man natürlich gespannt sein, welche Verbesserungen die Entwickler für *Red Faction* vorgesehen haben. In unserem Angespielt-Bericht präsentieren wir Ihnen nicht nur alles Wissenswerte zum Spiel, sondern auch einige exklusive Screenshots!



TEST 84 V-Rally 3

Das Warten auf *Colin McRae Rally 3* geht weiter, während bei der Konkurrenz der Rennbetrieb schon in vollem Gange ist. Lohnt sich *V-Rally 3* zumindest zur Überbrückung der Wartezeit oder kann es gar den bisherigen (PSone-)Tabellenführer *McRae* überholen?



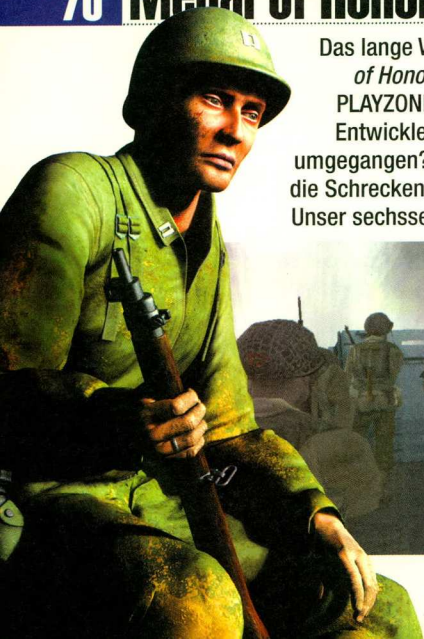
TEST 76 F1 2002

Schon der Vorgänger sicherte sich mühelos den Referenztitel unter den Formel-1-Rennspielen. Hat Electronic Arts bei *F1 2002* noch einen drauflegen können?



TEST 70 Medal of Honor: Frontline

Das lange Warten hat ein Ende, *Medal of Honor: Frontline* muss sich dem PLAYZONE-Test stellen. Wie sind die Entwickler mit der heiklen Thematik umgegangen? Wie beklemmend wurden die Schrecken des Krieges eingefangen? Unser sechsstufiger Test verrät es Ihnen!



ANGESPIELT

- 28 **Aggressive Inline**
Und noch ein Trendsport-Genre!
- 38 **Blade 2**
Guter Actionfilm = gutes Spiel?
- 54 **Dragonkind**
So gut kann ein Debüt aussehen!
- 52 **Galerians: Ash**
Die japanische Version vorgestellt
- 32 **Kelly Slater's Pro Surfer**
Das erste gute Surfspiel?
- 30 **Mat Hoffman's Pro BMX 2**
Teil 2 der Tony-Hawk-Alternative
- 24 **Pro Evolution Soccer 2**
Das japanische Original im Detail
- 48 **Rayman 3: Hoodlum Havoc**
Neues zum Hüpf-Hit-Kandidaten
- 16 **Red Faction 2**
Der Nachfolger des Action-Hits
- 58 **Shaun Murray's Pro Wakeboarder**
Noch ein Titel von Activision 02
- 44 **Shox**
Rennspiel mal anders
- 50 **Star Wars: Bounty Hunter**
Jango Fett auf Solopfaden
- 56 **Street Hoops**
Konkurrenz für NBA Street?
- 20 **Summoner 2**
Das Abenteuer geht weiter!
- 36 **Turok Evolution**
Erste Bilder der PS2-Version!
- 34 **Vexx**
Acclaims Jump&Run-Hoffnung
- 40 **Wreckless: The Yakuza Missions**
Der Grafiknaller von der Xbox
- 42 **X-Men: Wolverine's Revenge**
Solo-Auftritt für Wolverine!

TEST

- 92 **Barbarian**
- 96 **Britney's Dance Beat**
- 106 **David Beckham Soccer**
- 102 **Everblue**
- 76 **F1 2002**
- 98 **Frogger – The Great Quest**
- 70 **Medal of Honor: Frontline**
- 94 **Mike Tyson Heavyweight Boxing**
- 104 **Premier Manager 2002**
- 80 **Spider-Man: The Movie**
- 100 **Super Trucks**
- 88 **TD Overdrive**
- 84 **V-Rally 3**

KOMPLETTLÖSUNG

- 124 **Final Fantasy X – Teil 1**

CHEATS & CODES

- 141 **Army Men: RTS (US)**
- 140 **BDFL Manager 2002**
- 141 **Deux Ex**
- 140 **RedCard Soccer**
- 138 **Spider-Man: The Movie**
- 142 **Star Wars Jedi Starfighter**
- 142 **Sunny Garcia Surfing**
- 140 **Tiger Woods PGA Tour 2002**
- 142 **TransWorld Surf (US)**



PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. E3 2002

Wie erwartet: Die großen Titel wurden in L.A. angekündigt!

2. MOH FRONTLINE

Medal of Honor erweist sich im Test als der erwartete Hit!

3. V-RALLY 3

Typisch Eden Studios: V-Rally 3 ist ein Grafik-Hammer!

4. PS2 IN DEN USA ONLINE

Im August geht's los – wann ist es bei uns endlich so weit?

5. GTA EXKLUSIV FÜR PS2

Damit hat sich Sony eine ganz wichtige Serie gesichert!

FLOPS



1. FROGGER – THE GREAT QUEST

Wie kann man eine Legende nur in so einen Flop stecken?

2. EVERBLUE

Bei dieser öden Unterwasser-Suche ist Abtauchen angesagt!

3. PREMIER MANAGER 2002

Fehlmanagement: So langweilig kann das Trainerleben sein!

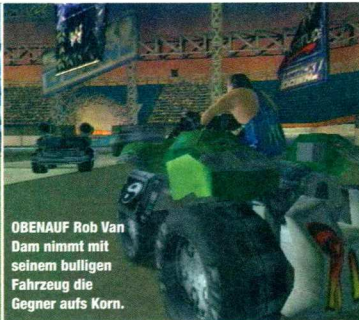
4. FALSCHES BEFEHLE?

Eidos' Commandos finden den Weg in unseren Testteil nicht.

5. WIR HABEN VERSAGT

Mehr Flops fielen uns nicht auf. Oder wäre das dann ein Top?

TODESFAHRER Nach Wrestler und Schauspieler schon die dritte Karriere von The Rock!



OBENAUF Rob Van Dam nimmt mit seinem bulligen Fahrzeug die Gegner aufs Korn.

WWE SmackDown! Shut Your Mouth und WWE Crush Hour

WRESTLING/ACTION Die WWE-Stars bekämpfen sich mit Fäusten und Kampffahrzeugen.

Die World Wrestling Federation wurde nach einem Rechtsstreit mit dem World Wildlife Fund dazu gezwungen, ihren Namen zu ändern. Unter dem Namen World Wrestling Entertainment (WWE) geht's jetzt weiter – doch das ist nicht die einzige Neuerung! Denn mit WWE Crush Hour verwendet THQ die lukrative Lizenz für ein Car-Combat-Spiel im Stil von Twis-

ted Metal! Wer meint, dass das doch bestimmt albern aussieht, der hat völlig Recht. Aber Twisted Metal konnte man ja auch noch nie ernst nehmen. Die Wrestling-Fans dürften sich sowieso viel mehr auf WWE SmackDown! Shut Your Mouth freuen, das wieder einmal von den japanischen Wrestling-Experten Yuke's entwickelt wird. Spielerisch wird sich nicht viel ändern, immer-

hin wird's natürlich etliche neue Wrestler geben – wobei „neu“ auch solche alten Hauden wie Ric Flair und Hulk Hogan einschließt. Und der im Vorgänger enttäuschende Karriere-Modus wird zum Glück stark überarbeitet. Mehr dazu in der nächsten PLAYZONE! (mp)

Hersteller: THQ

Internet: www.thq.com

Termin: Ende 2002 (SmackDown!), Anfang 2003 (Crush Hour)

KNALLHART Rob Van Dam verpasst Booker T den Van Daminator.



KAMPF DER GIGANTEN The Rock trifft auf den rüstigen Hulk Hogan.



Star Wars: The Clone Wars

ACTION Raus aus dem Kino – ran an die Konsole!

**VOLLGAS Fahrzeugwechsel
mitten in der Schlacht? Im
Klonkrieg kein Problem.**



Wo der Star Wars-Kinofilm *Angriff der Klonkrieger* abbrach, setzen diese interaktiven Klonkriege ein: Unter dem Einfluss von Count Dooku hat die Handelsföderation ihre Droiden auf zahllose Planeten der Republik losgelassen und bastelt zugleich an einer Sith-Superwaffe. Aufseiten der Republik steuern Sie nun unsere Jedi-Helden Anakin Skywalker, Mace Windu und Obi-Wan Kenobi, die sich auf getrennten Wegen in sechs Welten behaupten müssen – darunter die Wookiee-Baumstädte auf Kashyyyk und die verschneiten Ruinen von Rhen Var. Dabei werden Sie sowohl zwischen den Spielfiguren und ihren Aufenthaltsorten hin- und herspringen als auch zwischen über 30 fahr- oder fliegbaren Untersätzen wechseln können – sogar

mitten im Einsatz. Gleichzeitig lassen sich Einheiten per Digital-Pad kommandieren. Die Kombination von Bodenschlachten, Luftkämpfen und Lichtschwertgefechten mit Strategie-Elementen sieht im ersten Trailer bereits atemberaubend aus. Zusätzlich zu den 16 Einzelspielerkampagnen sind mehrere umfangreiche Multiplayer-Modi geplant, auf der PS2 kommen allerdings nur zwei Splitscreen-Gegner auf einmal zum Zuge. Entwickelt wird *The Clone Wars* von Pandemic, das sich vor allem von dem PC mit Strategie-titeln wie *Battlezone II* und *Dark Reign 2* hervorgetan hat. (ses)

Hersteller: LucasArts
Internet: www.lucasarts.com
Termin: Ende 2002

RTX Red Rock

ACTION-ADVENTURE Bekämpfen Sie Außerirdische auf dem Mars!



Im Jahr 2103 haben die Menschen den Mars kolonisiert. Als Aliens diese Kolonie angreifen, liegt es an Major E.Z. Wheeler, einer Art futuristischem Samurai, sie zurückzuschlagen. In

den zehn Einzelspielermissionen des Third-Person-Action-Adventures greifen Sie dabei auf eine Vielzahl außerirdischer Waffen und diverse Superkräfte zurück. Zur Seite steht Ihnen dabei die digitale IRIS, die Sie stets mit Informationen versorgt. Wenn Sie sich durch Alienschiffe, Eiswüsten und die verwüstete Kolonie gekämpft haben und mithilfe von „Mars-Geistern“ die Aliens vertrieben haben, dürfen Sie sich noch an vier Mehrspieler-Levels versuchen. (wf)

Hersteller: LucasArts
Internet: www.lucasarts.com
Termin: 1. Quartal 2003

Gladius

GENRE-MIX Panem et circenses – LucasArts lässt die Gladiatoren los!

Im Lande Gladius herrscht nach einem großen Krieg endlich wieder Frieden, gekämpft wird nur noch in der Arena. Dort geht es um den Titel des kaiserlichen Champions. Ihre Aufgabe in der römisch angehauchten Welt besteht darin, eine Gladiatorenschule zu leiten und Kämpfer zu rekrutieren. Über 100 verschiedene Charaktere, unterteilt in 16 Klassen, stehen dabei zur Auswahl und können in verschiedenen Kampftechniken und Magie trainiert werden. Die Gladiatoren sammeln in Kämpfen Schritt für Schritt Erfahrungspunkte, die wiederum darauf verwendet werden, bestehende Fertigkeiten zu verbessern sowie neue zu erlernen. Wenn alles klappt, kön-

nen Sie schon Anfang nächsten Jahres diesen interessanten Genre-Mix aus Strategie- und Rollenspiel auf der heimischen PS2 genießen.

Hersteller: LucasArts
Internet: www.lucasarts.com
Termin: 1. Quartal 2003

**FEURIG in der
Arena geht es
heiß her!**



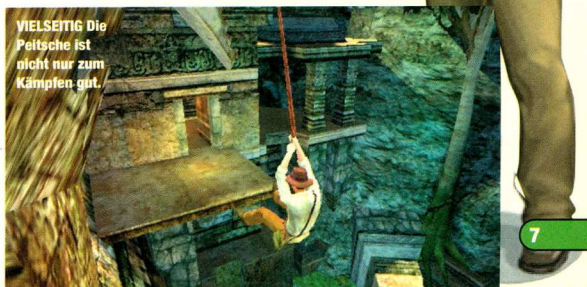
Indiana Jones and the Emperor's Tomb

ACTION/ADVENTURE Der Mann mit der Peitsche ist wieder da!

Indiana Jones' erstes PS2-Abenteuer spielt im Jahre 1935 und führt den nimmermüden Archäologieprofessor nach China. Dort muss er verhindern, dass ein mächtiges Artefakt in die falschen Hände gerät. Bevor es jedoch dazu kommt, muss er sich mit seiner mysteriösen Partnerin Mei Ying durch den Dschungel von Ceylon, die tödlichen Straßen Hongkongs und türkische Unterwassertempel kämpfen. Neben seinen Markenzeichen, Peitsche und Pistole, verfügt der Abenteurer über hervorragende Nahkampffähigkeiten, mit denen er fiese Nazis und asiatische Gangster aus dem Weg räumt. Wem dies nicht reicht, der darf jederzeit auch auf provisorische Waffen wie Schaufeln, Tischbeine und Ähn-

liches zurückgreifen. Dazu kommen eine ganze Reihe von Actionsequenzen, zum Beispiel eine Rikscha-Jagd durch Hongkong. In der Third-Person-Perspektive müssen Sie darüber hinaus tödliche Fallen überwinden und diverse Rätsel lösen, bevor Sie noch im Herbst dieses Jahres das Herz des Drachen in Ihren Händen halten dürfen. (wf)

Hersteller: LucasArts
Internet: www.lucasarts.com
Termin: Herbst 2002



**VIELSEITIG Die
Peitsche ist
nicht nur zum
Kämpfen gut.**

PS2 NEWS

INFO KURZ & KNAPP

DER GTA-NACHFOLGER!

PS2-Fans haben Grund zum Feiern. Noch vor der E3 war die Katze aus dem Sack: Im Herbst erscheint mit *GTA Vice City* ein neues *GTA* für die PlayStation 2. Der Titel wird in den Achtzigern spielen, das Vorbild für das Ambiente macht schon der Name klar: Miami Vice! Folglich wird es eine komplett neue Stadt und einen neuen Hauptcharakter geben. Außer dem Termin für die USA (22. Oktober) ist aber noch nichts bekannt, erst im Juli sollen weitere Infos veröffentlicht werden. Auf der E3 gab Rockstar dann noch bekannt, dass die *GTA*-Serie bis Oktober 2004 exklusiv für die PS2 erscheinen wird! Schade, dass es bislang noch keine Screenshots gibt.

SHINY AUFGEKAUFT

Infogrames hat Shiny Entertainment aufgekauft – und damit auch die Lizenz an den Spielen zu den *Matrix*-Filmen. Das erste *Matrix*-Spiel soll weltweit im Sommer 2003 erscheinen.

LINUX-KIT IN EUROPA

Mittlerweile ist das Linux-Kit endlich auch in Europa erhältlich. Wer also Erfahrung mit Linux und Lust auf eigene Programme auf der PS2 hat, kann jetzt exklusiv über die Website <http://www.linuxplay.com> für knapp 300 Euro das Paket mit Festplatte, Netzwerkkabel, Tastatur, Maus und Monitor-Adapterkabel erwerben. Nähere Infos für Heimentwickler finden Sie auf der Internetseite!

GANGSTER-EPOS

Die *Vigilante* 8-Macher Luxoflux arbeiten im Auftrag von Activision an *True Crime: Streets of L.A.*. Das stark vom Hongkong-Kino inspirierte Spiel soll sowohl Nahkampf- als auch Schusswaffen-Action mit Rennspiel-Elementen in *Driver*-Manier verbinden. Klingt nach einem Konkurrenten für *GTA III*. Bislang gibt es nur einige winzige Bilder wie dieses:



Shinobi

ACTION Ein Arcade-Klassiker kehrt zurück!

Der neue Ableger der betagten Sega-Reihe versetzt Sie ins heutige Tokio, das durch ein Erdbeben ins Chaos gestürzt wurde. Im Stil von *Devil May Cry* (grafisch erinnert der Titel allerdings eher an *Onimusha*) zerkleinern Sie in der Rolle eines jungen Ninja zahllose Scharen von mehr oder weniger fantastischen Gegnern. Der Schwerpunkt der Kämpfe liegt dabei auf dem Einsatz und der Kombination von Special Moves: So können Sie beispielsweise Wände



emporlaufen und elegante Sprünge und Schläge vollführen. Spezielle Ninja-Reflexe ermöglichen es Ihnen außerdem, sich blitzschnell um Gegner herum zu bewegen und ihren Angriffen zuvorzukommen. Unterwegs aufgesammelte Wurfsen tun ein Übriges, um Feinde zu verwirren, in der Regel bedient sich der Held jedoch seines sagenhaften Schwertes, das sich vom Blut erschlagener Feinde quasi ernährt. Der Haken bei der Sache: Schmeckt die Klinge längere Zeit keinen fremden Lebenssaft, zapft sie ihrem Träger selbst die Energie ab. Auf der E3 spielte sich der Titel schon recht ausgereift und flüssig. (ses)

Hersteller: Sega

Internet: www.sega.com

Termin: Ende 2002

Minority Report Projekt BG&E

ACTION-ADVENTURE Auf der Flucht vor der Zukunft!

ACTION-ADVENTURE Kind ohne Namen



PRÜGELKNABE
Die geballte
Staatsmacht
greift hart durch.

Activisions *Minority Report* hält sich eng an die Geschichte im gleichnamigen Film, den Steven Spielberg diesen Sommer in die Kinos bringt. In der Rolle von John Anderton jagen Sie Mörder, bevor diese ein Verbrechen begehen. Möglich macht das eine Zeitmaschine, die den Blick in die Zukunft erlaubt. Auf einmal sind Sie aber selbst der Gejagte. Den Grund dafür muss der Spieler nun herausfinden. Neben der Detektivarbeit ist es vor allem Ihre Aufgabe, sich die Häsher mit einem umfangreichen Nahkampfssystem und massig Fernwaffen vom Hals zu halten. (mp)

Hersteller: Activision

Internet: www.activision.com

Termin: Winter 2002

Erstmalig zeigten die *Rayman*-Schöpfer auf der E3 ihr neuestes Werk. *Projekt BG&E*, so der vorläufige Arbeitstitel, verspricht den Spielern eine fantastische Welt voll Hightech und Magie. Dafür kreierten die Entwickler ein komplettes Universum mit Planeten, Städten, Meeren und Gebirgen. Dazu gibt es eine fesselnde Story um das taffe Girlie Jade, das zu Lande, zu Wasser und im Weltraum üble Schurken zur Strecke bringt. (mp)

Hersteller: Ubi Soft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 1. Quartal 2003



WELTRAUM-KRABBE Was
dieses Viech
wohl für ein
Problem mit
Jade hat?

RAUMHAFEN Für die
Reisen zwischen den
Planeten stehen Gleiter
zur Verfügung.



X-Men: Next Dimension Tiger & Dragon

BEAT 'EM UP Activision verlagert die Prügeleien auf die PS2.

Nach zwei ordentlichen PSone-Spielen prügeln sich die X-Men demnächst auch auf der PlayStation 2. Waren die Vorgänger noch stark von *Street Fighter* und Capcoms Interpretationen von Marvel-Kämpfen inspiriert, erinnert die Neufassung eher an aktuelle 3D-Prügelispiele wie *Dead or Alive 2*: Es gibt acht sehr umfangreiche Schauplätze, in denen sich die Kämpfe in bester DOA-Manier von einem Ort an

einen anderen verlagern, wenn etwa einer der Teilnehmer durch ein Fenster oder von einer Klippe geworfen wird. Bewegung in alle Richtungen ist problemlos möglich und Duelle in der Luft gibt es weiterhin. Mit über 24 Kämpfern kann auch der Umfang überzeugen. (mp)

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.com
Termin: 3. Quartal



Dark Cloud 2

ROLLENSPIEL Der bunte Genre-Mix geht in die zweite Runde.

Dark Cloud war zwar lange nicht perfekt, im Ansatz aber sehr gelungen. Daher darf man ziemlich gespannt sein, welche Schwächen die Entwickler Level 5 beim Nachfolger ausmerzen werden. Diesmal schlüpfen Sie in die Rolle des 13-jährigen Genies Yuris, dem eine rothaarige Schwertkämpferin namens Monica zur Seite steht. Natürlich kommt das Georama-System wieder zum Einsatz, mit dem Sie eigene Dörfer und Städ-

te aufbauen können. Zu Yuris' Fähigkeiten gehört zudem das Erfinden von neuen Gegenständen, zum Beispiel stärkeren Waffen. Grafisch wurde der Titel um dezentes Celshading bereichert. Hoffen wir mal, dass das Dungeon-Design weniger zufällig als bei Teil 1 wird. In Japan wird das Spiel übrigens *Dark Chronicle* heißen. (mp)

Hersteller: Sony
Internet: <http://www.level5.co.jp/dcd2>
Termin: Ende 2002/Anfang 2003 (USA)



ACTION Erste Bilder aus Ubi Softs Umsetzung des Kinoerfolgs



Bereits vor einem Jahr kündigte Ubi Soft eine Reihe von Titeln auf Basis der Tiger & Dragon-Lizenz an. Jetzt gibt es erste Bilder zu einem entsprechenden PS2-Projekt, mit genauen Infos hält der Hersteller allerdings noch hinterm Berg. Es scheint sich jedoch um ein relativ filmnahes 3D-Action-Adventure zu handeln, das wohl wie die chinesische Filmvorlage haupt-

sächlich von den akrobatischen Schwertkämpfen lebt. Immerhin ließ Ubi Soft seinerzeit verlauten, man würde garantieren, "dass die Spiele die gleichen atemberaubenden Spezialeffekte enthalten, die Kinobesucher auf der ganzen Welt in Begeisterung versetzt haben." (ses)

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: Nicht bekannt

GEWINNSPIEL Virtua Fighter 4

Mit *Virtua Fighter 4* hat sich Sega umgehend auch im PlayStation-Bereich einen Namen als Hersteller exzellenter Beat 'em Ups gemacht. In Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment verlosen wir fünf Exemplare der Referenz-Prügelei und zudem fünf VF4-Poster! Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten:

WELCHES SEGA-TEAM HAT VIRTUA FIGHTER 4 ENTWICKELT?

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schreiben Sie uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Virtua Fighter 4, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Teilnahmeeschluss ist der 28. Juni 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Sony Computer Entertainment Deutschland, Sega 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 Gewinnfalle.



DAS POSTER Auch die fünf Trostpreise können sich sehen lassen.

DAS SPIEL Fünftmal gibt es Virtua Fighter 4 zu gewinnen!

JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod
berichtet.

FF XI endlich online!

Am 16. Mai erschien *Final Fantasy XI* in Japan. Da man zum Spielen die PS2-Breitband-Einheit benötigt und wenig Werbung gemacht wurde, wurden in der ersten Woche nur zirka 80.000 Stück verkauft. Trotz ausführlicher Beta-Tests gab es anfangs große Probleme beim Einloggen, was Square dazu bewegte, in vielen nationalen Zeitungen Entschuldigungen an die Spieler zu drucken und keine Online-Gebühren für Mai und Juni zu berechnen. Mittlerweile sind viele der Probleme beseitigt und Tausende von Spielern genießen das in Magazinen gelobte Spiel.

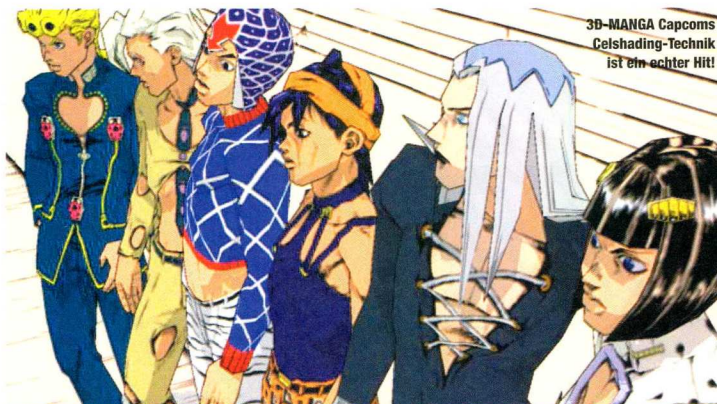
INFO KURZ & KNAPP

NEUES GRAN TURISMO

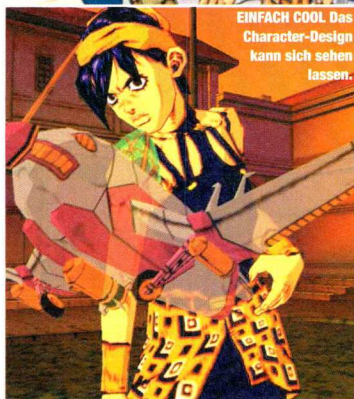
Das Warten auf *Gran Turismo 4* geht weiter. Vorher veröffentlicht Sony erst einmal einen weiteren Teil der *Concept*-Reihe, diesmal zum Genfer Autosalon: Am 24. Juli erscheint *Gran Turismo Concept Geneva* in Japan. Zeitgleich erscheint bei uns ein *GT Concept*-Titel, der allem Anschein nach auch den Vorgänger *GT Concept 2001 Tokyo* enthalten wird!

JAPAN VERKAUFSCHARTS

1. Winning Eleven 6	PS2
2. MS Gundam Zion Indep. War	PS2
3. Disaster City	PS2
4. Kingdom Hearts	PS2
5. 2002 FIFA World Cup	PS2
6. One Piece Grand Battle 2	PSone
7. Red Hot Pro Baseball 2002	PS2
8. Super Robot Wars Impact	PS2
9. Winning Eleven 2002	PSone
10. Pro Baseball Final League	PS2



3D-MANGA Capcoms Celshading-Technik ist ein echter Hit!



EINFACH COOL Das Character-Design kann sich sehen lassen.



ÜBERRASCHUNG! Ob dies wohl ein Special Move ist?

JoJo's Bizarre Adventure 5

ACTION Capcoms seltsame Prügelserie geht weiter. Diesmal natürlich in zeitgemäßem 3D!

Eigentlich ist der fünfte Teil der schrägen *JoJo*-Serie schon länger angekündigt, doch mangelte es bisher an qualitativ ansprechendem Bildmaterial. Die neuen Screenshots zeigen, dass Capcoms Artistoon-Grafiktechnik die Figuren aus der *JoJo*-Mangaserie hervorragend in die dritte Dimension um-

setzt. Auch spielerisch hat sich einiges getan: Aus dem 2D-Prügelspiel wurde ein 3D-Actionspiel mit interaktiver Umgebung – auch wenn die Kämpfe natürlich nicht zu kurz kommen! Weiterhin kann jeder Charakter im Kampf auf die Unterstützung seines Standes, eine Art Geist, zurückgreifen.

Diese haben witzige, meist musikbezogene Namen: Sex Pistols, Purple Haze und White Album sind nur drei Beispiele. In den USA erscheint das Spiel im Oktober, bei uns hoffentlich kurz darauf. (mp)

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.co.jp
Termin: Sommer (Japan)

Cool Girl

ACTION Konami setzt auf den Sex-Appeal von Takara-Spielzeug.



METAL GIRL SOLID? Die spielerischen Anleihen sind offensichtlich.

Dieses neue Spiel von Konami scheint eine interessante Alternative zu *Metal Gear Solid* zu werden. Die beiden Hauptfiguren sind Cyborg-Mädels mit den knackigen Namen Cracker und Ninja. Je nachdem, für welche der beiden Sie sich entscheiden, werden die Story und der Spielablauf weitgehend anders sein. Über das Gameplay ist derzeit nur

bekannt, dass es ein Action-Adventure mit Stealth-Elementen werden soll, das sowohl in der (Spiele-)Realität als auch im Cyberspace spielt. Erscheinen soll *Cool Girl* im Sommer 2003, bei uns wird der Titel allerdings *Cy Girl* lauten. (mp)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami.co.jp

Termin: Sommer 2003

World Fantastista

FUSSBALL Square goes Sports: Nach Baseball jetzt Fußball!

Nach mehreren Baseball-Simulationen versucht sich Square jetzt an seinem ersten Fußball-Spiel. Bei *World Fantastista* werden neben 35 Nationalmannschaften auch 36 authentische J-League-Stars spielbar sein. Zudem wird es möglich sein, ein eigenes Team zusammenzustellen. Zum Spielablauf ist noch nichts bekannt, aber die ersten

Bilder sind auf jeden Fall ziemlich ansehnlich. Das Spektakulärste am Spiel dürfte aber sicherlich das Intro-Video sein, das von den Leuten erstellt wurde, die für die Renderpracht von *Final Fantasy* verantwortlich sind. (mp)

Hersteller: Square

Internet: www.square.co.jp

Termin: 6. Juni (Japan)



FANTASTISCH Das Render-Intro verspricht ein Augenschmaus zu werden.

DEBÜTSPIEL Wie sich Square wohl auf dem Fußballplatz schlägt?



Ninja Assault

ACTION Namco bringt Nachschub für alle Lightgun-Fans!

Nachdem Gangster (*Virtua Cop*, *Time Crisis*), Zombies (*House Of The Dead*-Serie) und Vampire (*Vampire Night*) als Kanonenfutter ausgedient haben, geht es nun den Ninjas an den Kragen. In Namcos neuem Lightgun-Shooter sind Sie zwar eigentlich selbst einer, kämpfen dabei aber besonders unehrenhaft – nämlich mit Schusswaffen! Grafisch und spielerisch macht *Ninja Assault* den Eindruck, als könnte es ebenso gut der direkte Nach-

folger von *Vampire Night* sein. Besondere Gimmicks wie das In-Deckung-Gehen von *Time Crisis* gibt es nicht, hier sind vor allem ein gutes Auge und ein schneller Finger am Abzug gefragt. An neuen Ideen finden sich daher vor allem schräge Gegner – oder wann wurden Sie das letzte Mal von einem Endgegner mit Ninjas beworfen? (mp)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.co.jp

Termin: Herbst (Japan)

VORSICHT! Die Sprungkraft der feindlichen Ninjas ist beachtlich.



WAS IST DAS? An seltsamen Gegnern wird einiges geboten.



JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Disney Golf Classic	Sport	30. Mai
Final Fantasy XI	Online-Rollenspiel	16. Mai
Runabout 3	Rennspiel	Mai

Erscheint demnächst

Aero Dancing 4	Flugsimulation	11. Juli
Ape Escape 2	Jump & Run	Sommer
Fantavision for Two	Action	4. Juli
Gran Turismo Concept Geneva	Rennspiel	25. Juli
Gungrave	Action	18. Juni
Gun Survivor 3 – Dino Crisis	Action	Juni
Kengo 2	Action	Juni
Ninja Assault	Lightgun-Shooter	Herbst
Popolocrois 3	Rennspiel	20. Juni
Ridge Racer 6	Rennspiel	November
Silent Hill 2: Restless Dreams	Action-Adventure	4. Juli
Soul Calibur 2	Beat 'em Up	Januar 2003
Suikoden III	Rollenspiel	11. Juli



USA NEWS

INFO KURZ & KNAPP

ONLINE-NEWS

Endlich hat Sony auch für die USA konkrete Online-Pläne bekannt gegeben. Am 27. August wird der Netzwerk-Adapter für \$ 39,99 auf den Markt kommen. Die Wahl des Providers bleibt den Spielern selbst überlassen. Für das Jahr 2003 kündigte man einige hochkarätige Online-Spiele an: *Final Fantasy XI*, *EverQuest Online Adventures*, *Star Wars Galaxies* von LucasArts und *Resident Evil Online* von Capcom. Von Letzterem lagen uns bis Redaktionsschluss leider noch keine Bilder vor, auf der Sony-Pressekonferenz wurde lediglich ein kurzer Trailer gezeigt!

DINO-JAGD

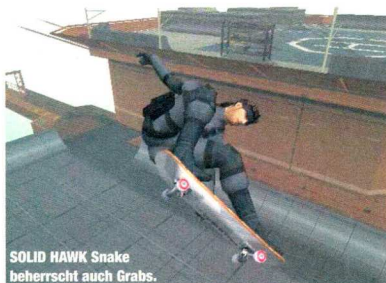
Capcom will wohl direkt gegen *Turok Evolution* antreten: Im September erscheint *Gun Survivor: Dino Crisis* in den USA unter dem neuen Namen *Dino Stalker*.

ROLLENSPIEL-WELLE

Gleich drei Nachfolger bekannter Rollenspiel-Serien werden demnächst auch in den USA erscheinen. Der größte Titel dürfte wohl *Xenosaga Episode I* sein, dessen US-Release bislang nicht sicher war. Im Laufe des Jahres soll auch Nancos *Tales of Destiny II* in Amerika erscheinen und für 2003 hat Enix *Star Ocean: Till The End of Time* angekündigt.

USA VERKAUFSCHARTS

1. GTA III	PS2
2. Spider-Man: The Movie	PS2
3. Headhunter	PS2
4. Metal Gear Solid 2	PS2
5. Final Fantasy X	PS2
6. Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2
7. Gran Turismo 3	PS2
8. Madden 2002	PS2
9. Britney's Dance Beat	PS2
10. NBA 2K2	PS2



SOLID HAWK Snake beherrscht auch Grabs.



ABGEWEHRT Das Ninja-Schwert scheint es von Anfang an zu geben.

Metal Gear Solid 2: Substance

ACTION-ADVENTURE Solid Snake goes Skateboarding!

Schrägen Humor bewiesen die Entwickler von Konami schon mit *Metal Gear Solid 2*. Jetzt wird es noch abgedrehter: Mit *Substance* kommt eine Erweiterung des Hits voller Anspielungen, Gags und Spielereien. Das normale *Sons of Liberty* ist das Kernstück des Spiels. Dazu gibt es aber die Möglichkeit, es kom-

plett mit Snake durchzuspielen, Raiden schon im Tankerlevel zu steuern oder sogar die Rolle der Ninja zu übernehmen. Das geht auch in den zahlreichen VR-Missionen, die nicht nur Rätsel und Schleichtraining bieten, sondern auch einige Schwertkämpfe. Das Schwert scheint übrigens auch im normalen

Spiel von Anfang verfügbar zu sein. Am ungewöhnlichsten sind aber sicherlich die Skateboardmissionen. Da rollt Snake über die Bohrrinsel, die auf einmal mit Half- und Quarterpipes vollgestellt ist. (ao)

Hersteller: Konami

Internet: www.metalgearsolid2.de

Termin: Nicht bekannt

Zone of the Enders 2: The Second Runner

ACTION Roboterkämpfe in ferner Zukunft

Im Jahr der Fußball-Weltmeisterschaft 2174 läuft einiges schief: Die Bahram-Separatisten versuchen vom Mars aus, die Erdenregierung zu stürzen, und greifen deren Raumflotte an, wo immer sie können. Zwei Jahre nach der Geschichte von *Zone of the Enders* muss Kampfroboterpilot Leo Steinbuck in der Fortsetzung des Spiels schon wieder ran. Im Cockpit seines Kampfroboters Jehuty kennt er nur ein Ziel: das Bahram-Hauptquartier zu zerstören. Natürlich begegnet er dabei vielen gegnerischen Robotern, manchmal Dutzenden auf einmal. Diese zu besiegen, ist Aufgabe des Spielers. Dafür gibt es einige neue Angriffs- und Verteidigungstechniken. Der Roboter kann jetzt zum Beispiel Gegenstände aufheben und sie als Waffen oder Schilde verwenden. (ao)

Hersteller: Konami Internet: www.konami.com Termin: Mai 2003

WENN BLICKE TÖTEN KÖNNTEN ...
... bräuhete dieser Kampfroboter nicht mehr zu kämpfen.



FEUERWERK Die Effekte beeindrucken schon jetzt.



Silent Hill 3

ACTION-ADVENTURE Gruselige Rückkehr in den unheimlichen Ort.

Wer kennt das nicht: Man kehrt in eine Stadt zurück und alles hat sich verändert? So jetzt auch bei der dritten Reise nach Silent Hill, die in einem kurzen Trailer auf der E3 vorgestellt wurde. Wieder geht es um einen völlig neuen Hauptcharakter, neue Zombies und neue Örtlichkeiten. Protagonistin ist diesmal eine junge Frau, die es mit größeren und mehr Gegnern zu tun hat als James Sunderland im zweiten Teil.

Dafür hat sie aber auch eine größere Waffe: Mit dem Maschinengewehr wehrt sie sich gegen die massig auftretenden Gruselwesen. Sonst ist aber vieles gleich geblieben: Die Atmosphäre im Ferienresort ist immer noch sehr unheimlich, auch schwierige Rätsel wird es wieder geben. Genaues hat Konami allerdings noch nicht bekannt gegeben. (ao)

Hersteller: Konami Internet: www.konami.com
Termin: 2003



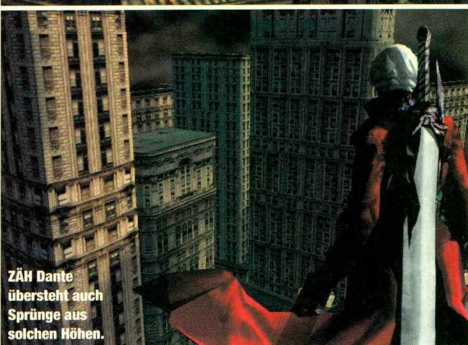
UNTER TAGE
Silent Hill
hat neuer-
dings eine
U-Bahn.



GRAUSAM
Die Monster
sind wie
immer sehr
bizar.



UNTER GEIERN
Diese Gegner
sind neu.



ZÄH Dante
übersteht auch
Sprünge aus
solchen Höhen.

Devil May Cry 2

ACTION Keiner ist so cool wie Dante.

Was *Devil May Cry* vor allem zeigte, war, wie man auch im wildsten Kampf noch Stil bewahrt. Im zweiten Teil soll alles noch extremer sein: Das Spiel ist doppelt so groß, es gibt neue Waffen und neue Angriffskombos. Außerdem spielt sich viel mehr im Freien ab als vorher. Held Dante bewegt sich in zwei größeren Umgebungen, die natürlich noch unterteilt sind: in einer modernen Stadt voller Hochhäuser, auf denen er he-

rumpringen kann, und in einem eher mittelalterlich wirkenden, europäischen Ort. Wieder steht ihm weibliche Unterstützung zur Seite: Die junge Frau aus dem E3-Trailer ist allerdings noch nicht identifiziert, es handelt sich jedoch nicht um Trish aus dem ersten Teil. Jedenfalls wird der Spieler auch sie über die Hochhäuser steuern können. (ao)

Hersteller: Capcom Internet: www.capcom.com
Termin: Winter 2002

Tony Hawk's Pro Skater 4

SKATEBOARDING Auch fast perfekte Spiele lassen sich verbessern.

Beeindruckend war schon der erste Teil von *Tony Hawk's Pro Skater*. Seitdem erschien jedes Jahr eine Aktualisierung, die dem Vorgänger noch eins draufsetzen konnte. Das Gesetz der Serie reißt auch dieses Jahr nicht ab. So lebendig wie im vierten Teil waren die Levels noch nie. Im Zoo sind etwa nicht nur eingekerkerte Tiere zu sehen, es wimmelt auch von Fußgängern. Die spielen im Karrieremodus sogar eine entscheidende Rolle: Es gibt keine Zeitbegrenzung mehr, um die Aufgaben zu erfüllen. Stattdessen fährt man zu einem Passanten, der eine He-

rausforderung stellt. Wer genug davon annimmt und besteht, schaltet dann, wie immer, den nächsten Level frei. (ao)

Hersteller: Activision Internet: www.activision2.com
Termin: Nicht bekannt



7800 X 1
The 900



RISKANT Ein Boneless über dem Löwenkäfig ist nicht jedermanns Sache.

DUNK Ob es Tony bis in den Basketballkorb schafft?

007 NightFire

ACTION Vielleicht der beste Bond aller Zeiten

Den 40. Geburtstag des Superagenten zelebriert EA mit einem Actionfeuerwerk, das die interessantesten Elemente der Kinofilme in sich vereinen soll. Dazu gehören natürlich viele schöne Frauen, Dutzende von alten und neuen Waffen – allesamt mit Doppelfunktion – und Spezialausrüstung: beispielsweise Magnetgriffe, mit denen sich steile Wände erklimmen lassen. In mehr

als zehn Levels macht 007 unter anderem mit der Schwerelosigkeit am Bord einer Raumstation Bekanntschaft. Rennspiel-Levels, Third-Person-Abschnitte und Schleichenaufgaben lockern das bewährte Ego-Shooter-Gameplay auf. Inhaltlich wie technisch soll-te 007 NightFire den Vorgänger deutlich übertreffen. (ses)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.ea.com

Termin: November

The Getaway

ACTION Bube, Dame, König, Gas

Die Frau ermordet, der Sohn entführt – *The Getaway* mag zwar auf den ersten Blick wie ein gelungener GTA-Klon aussehen, schlägt aber ganz andere Töne an. Denn hier bekommen Sie hier ein waschechtes Mafia-Epos in der Tradition britischer Gangsterfilme geliefert. Schnell, düster und brutal. Bei Ihrem Rachefeldzug durch die Unterwelt Londons stehen Ihnen mehr als 70 lizenzierte Fahrzeuge zur Verfügung. Für das richtige Ambiente wurden mehr als 32 Quadratkilometer London mit mehr als 100 Kilometern Straße virtuell nachgebaut. Als Fußgänger erwartet Sie das obligatorische Waffenarsenal, das von der einfachen Pistole bis hin zu schweren Geschützen reicht. (phr)

Hersteller: Sony

Internet: www.scee.com

Termin: Winter 2002



KÜCHENFEE... Mit grafischen Details hat man offensichtlich nicht geknauert.



1. STRASSE FREI Im Moment fehlen noch einige Spielelemente.

2. JAGUAR Dieser Oldtimer ist ein lohnendes Ziel.

USA DIE SPIELE DER E3

Titel	Hersteller	US-Release-Termin	Titel	Hersteller	US-Release-Termin
.hack	Bandai	Oktober	Freekstyle	Electronic Arts	Juni
Agassi Next Generation Tennis	Dreamcatcher	Juni	Frequency 2	Sony	tba
Aggressive Inline	Acclaim	Juni	Fugitive Hunter	Infogrames	Januar 2003
Alter Echo	THQ	Anfang 2003	Full Throttle II	Lucas Arts	tba
ATV Offroad Fury 2	Sony	tba	Furious Karting	Infogrames	tba
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	Herbst 2002	GALUDOR: Defender of the OuterDimension	Electronic Arts	tba
Auto Modellista	Capcom	tba	Gladius	Lucas Arts	Mai 2003
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	November	Gravity Games Bike: Street, Virt. Dirt.	Midway	Juni
BattleBots	THQ	tba	Growlanser II: The Sense of Justice	Working Designs	Ende 2002
Ben Hur	Microdis	tba	Growlanser III: The Dual Darkness	Working Designs	Ende 2003
BIONICLE: Matoran Adventures	Electronic Arts	tba	GTA III: Vice City	Rockstar	Oktober
Black & Bruised	Majesco	September	Gungrave	Sega	Herbst 2002
Blade 2	Activision	tba	H2Overdrive	Crave	Juni
BloodRayne	Majesco	Herbst 2002	Harry Potter and the Chamber of Secrets	Electronic Arts	tba
Breath of Fire	Capcom	Winter 2002	Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	September
Burnout 2	Acclaim	tba	Hot Wheels	THQ	November
Catan	Capcom	Herbst 2002	Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Lucas Arts	September
Celebrity Deathmatch	Rockstar	tba	James Bond 007: NightFire	Electronic Arts	November
Colin McRae Rally 3	Codemasters	September	Jet X20	Sony	tba
Conflict: Desert Storm	Take 2	Winter 2002/2003	Jojo's Bizarre Adventure 5	Capcom	Oktober
Contra	Konami	November	Jurassic Park: Project Genesis	Universal Interactive	Herbst 2002
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	Frühjahr 2003	Kao the Kangaroo 2	Titus	November 2003
Daredevil	Encore	März 2003	Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	August
Dark Cloud 2	Level 5	tba	Kingdom Hearts	Square	Herbst 2002
Dave Mirra XXX	Acclaim	Herbst 2002	Knight Rider	Universal Interactive	Herbst 2002
DDRMAX	Konami	Ende 2002	Kya: Fury of Brazil	Infogrames	3. Quartal 2003
Dead to Rights	Namco	Juli	Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness	Eidos	November
Defender	Midway	Herbst 2002	Legend of Legaia II: Duel Saga	Eidos	Herbst 2002
Devil May Cry 2	Capcom	Winter 2002	Legends of Wrestling 2	Acclaim	Ende 2002
Dino Stalker	Capcom	August	Legion: The Legend of Excalibur	Midway	Juni
Disney Golf	Electronic Arts	tba	Lethal Skies	Sammy	tba
Disney's Stitch: Experiment 626	Electronic Arts	Juni	Madden NFL 2003	Electronic Arts	August
Disney's Treasure Planet	Sony	Ende 2002	Malice	Sierra	Herbst 2002
Downforce	Titus	Erschienen	Marvel vs. Capcom 2	Capcom	Herbst 2002
Dr. Muto	Midway	Herbst 2002	Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	August
Dragon's Lair 3D	Encore	August	Men in Black 2: Alien Escape	Infogrames	Juli
Drome Racers	Electronic Arts	Winter 2002	Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	tba
Dropship	BAM! Entertainment	Juni	Micro Machines	Infogrames	tba
Dungeons and Dragons: Heroes	Infogrames	Winter 2002	Midnight Club 2	Rockstar	tba
Dynasty Tactics	Koei	tba	Minority Report	Activision	Sommer 2002
Ecks vs. Sever	BAM! Entertainment	tba	MLB 2003	Sony	tba
Egg Mania: Eggstreme Madness	Kemco	tba	MLB Slugfest 20-03	Midway	Juni
EverQuest Online Adventures	Sony	April 2003	Monopoly Party	Infogrames	Oktober
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	THQ	Anfang 2003	Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	September
Evolution Snocross	Konami	tba	MX Superfly	THQ	Juni
F355 Challenge	Sega	tba	My Street	Sony	Winter 2002
Falcons: Into the Maclstrom	Titus	Dezember	Myth III: Eerie	Ubi Soft	tba
Fear Effect Inferno	Eidos	tba	Mystic Heroes	Koei	tba
Final Fantasy XI	Square	tba	Mystical Ninja Goemon	Working Designs	Ende 2002
Fireblade	Midway	Juni	NASCAR Heat 2	Infogrames	November
Freaky Flyers	Midway	tba	NASCAR Thunder 2003	Electronic Arts	tba
			NBA Ballers	Midway	Herbst 2002

tba = Wird noch bekannt gegeben

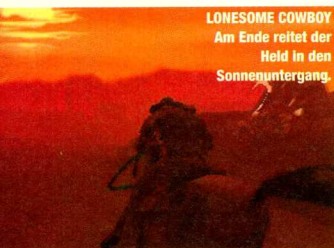
Red Dead Revolver

ACTION Der Wilde, Wilde Westen

Wer diese Seiten aufmerksam liest, könnte meinen, dass auf der E3 nur Fortsetzungen vorgestellt wurden. Tatsächlich gab es aber auch neue Spiele. *Red Dead Revolver* zum Beispiel. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Revolverhelden, der sich in einem typischen Westenstädtchen herumtreibt. Dort muss er hauptsächlich rumballern. (ao)

Hersteller: Capcom Internet: www.capcom.com

Termin: Winter 2002



LONESOME COWBOY
Am Ende reitet der Held in den Sonnenuntergang.

Tenchu 3: Wrath of Heaven

ACTION Attentäter mit Ehre

Rikimaru lebt! Aber neben dem alten, neuen Helden bietet der dritte Teil der *Tenchu*-Reihe noch andere Überraschungen. Die ehemals schon riesigen Welten haben an Umfang zugelegt. Neben der Größe besticht das Spiel ebenfalls durch seine komplexe Umweltsimulation. Es gibt fast keine Einschränkung in Ihrer Bewegungsfreiheit. (phr)

Hersteller: Activision Internet: www.activision.com

Termin: Winter 2002



FALSCHER RICHTUNG
Der dicke Wächter hat gleich ein Problem.

Lord of the Rings: The Two Towers

ACTION Hack&Slay-Marathon durch Mittelelerde

Die spielbaren Begleiterscheinungen zur jüngsten Tolkien-Verfilmung lassen ganz schön auf sich warten! EA macht den Vorreiter und verarbeitet die Ereignisse aus *Die Gefährten* und *Die zwei Türme* zu einem Actionspiel. Allerdings besitzen die Helden Aragorn, Legolas und Gimli die gewohnten Vorzüge und Schwächen hinsichtlich Kraft; es gehört also etwas Gespür dazu, im Kampf gegen Höhlentrolle und Orks auf die richtigen Figuren und Waffen zu setzen. (ses)

Hersteller: Electronic Arts Internet: www.electronicarts.de Termin: Ende 2002



GESPICKT Auf Legolas'
Bogen ist Verlass.

NBA Live 2003	Electronic Arts	tba
NBA ShootOut 2003	Sony	September
NBA Starting 5	Konami	tba
NCAA Football 2003	Electronic Arts	Juli
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	September
NFL Blitz 20-03	Midway	September
NFL GameDay 2003	Sony	September
NHL 2003	Electronic Arts	tba
NHL FaceOff 2003	Sony	Juli
NHL Hitz 20-03	Midway	September
Onimusha 2	Capcom	August
Pac-Man Fever	Namco	September
Powerpuff Girls	BAMI Entertainment	Herbst 2002
Pride FC	THQ	August
Primal	Sony	Winter 2002
Prisoner of War	Codemasters	Juni
Pro Race Driver	Codemasters	Ende Juni
Pryzm: Chapter One: The Dark Unicorn	TDK Mediative	Juni
Rally Fusion: Race of Champions	Activision	Herbst 2002
Ratchet and Clank	Sony	November
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	tba
Rayman Arena	Ubi Soft	Erschienen
Red Dead Revolver	Capcom	Winter 2002
Red Faction 2	THQ	Winter 2002
RedCard 20-03	Midway	tba
Reign of Fire	BAMI Entertainment	August
Resident Evil Online	Capcom	tba
Return to Castle Wolfenstein	Activision	Herbst 2002
Riding Spirits	BAMI Entertainment	Juni
Robotch Battlery	TDK Mediative	Herbst 2002
Rocket Power	THQ	tba
Romance of the Three Kingdoms VII	Koei	Juli
RTX Red Rock	Lucas Arts	Mai 2003
Rugrats	THQ	tba
Run Like Hell	Interplay	September
Rygar	Tecmo	tba
SEGA Bass Fishing Duel	Sega	tba
SEGA Sports NBA 2K3	Sega	Herbst 2002
SEGA Sports NCAA College Football 2K3	Sega	tba
SEGA Sports NFL 2K3	Sega	tba
SEGA Sports NHL 2K3	Sega	Winter 2002
SEGA Sports Tennis	Sega	tba
Sgt. Cruise	Titus	tba
Shaun Murray's Pro Wakeboarder	Activision	Winter 2002
Shinobi	Sega	Herbst 2002
Silent Hill 3	Konami	tba 2003
Sly Cooper and the Thievous Raccoonus	Sony	November
SOCOM: US Navy Seals	Sony	tba
Spirits & Spells	Dreamcatcher	tba
Spongebob Squarepants	THQ	tba
Spyro: Enter the Dragonfly	Universal Interactive	tba

Star Wars Episode II: The Clone Wars	Lucas Arts	tba
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Lucas Arts	tba
Star Wars: Bounty Hunter	Lucas Arts	tba
Stargate: The Ark of Truth	Vivendi Universal	September
Street Hoops	Activision	August
Stuntman	Infogrames	Juni
Suikoden III	Konami	November
Summoner 2	THQ	November
Superman: Shadow of Apokolips	Infogrames	Herbst 2002
Tak and the Power of Juju	THQ	tba
Tankers	THQ	tba
Taz Wanted	Infogrames	September
Tekken 4	Namco	August
Tenchu III: Wrath of Heaven	Activision	Winter 2002
Terminator: Dawn of Fate	Infogrames	Juni
The Getaway	Sony	November
The Last Ninja	Simon & Schuster	tba
The Lord of the Rings: The Two Towers	Electronic Arts	tba
The Lost	Crave	Oktober
The Mark of Kri	Sony	Juli
The Scorpion King: Rise of An Akkadian	Universal Interactive	tba
The Simpsons Skateboarding	Electronic Arts	August
The Sims	Electronic Arts	tba
The Thing	Universal Interactive	Juli
Tiger Woods PGA Tour 2003	Electronic Arts	tba
Timesplitters 2	Eidos	Juli
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	tba
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	tba
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	tba
Tribes: Aerial Assault	Sierra	Herbst 2002
True Crime: Streets of LA	Activision	April 2003
Turok: Evolution	Acclaim	August
Twisted Metal: Black Online	Sony	tba
Ty the Tasmanian Tiger	Electronic Arts	Herbst 2002
UFC Throwdown	Crave	Juni
Vexx	Acclaim	Oktober
War of the Monsters	Sony	tba 2003
Way of the Samurai	BAMI Entertainment	Juni
Wheel of Fortune	Infogrames	tba
Whirl Tour	Crave	Winter 2002
White Fear	Microdis	September
Wild Arms 3	Sony	Herbst 2002
World Tour Soccer 2003	Sony	November
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	Herbst 2002
WWF SmackDown! Shut Your Mouth	THQ	Winter 2002
Xenosaga	Namco	1. Quartal 2003
X-Men: Next Dimension	Activision	tba
X-Men: Wolverine's Revenge	Activision	tba
Zapper	Infogrames	November
Zone of the Enders 2	Konami	Mai 2003

tba= Wird noch bekannt gegeben



Red Faction 2

Am neuen Teil des **Klassenkampf-Shooters** hätte wahrscheinlich sogar Karl Marx seine Freude.

An einen gelungenen Nachfolger stellt der durchschnittliche Spieler nicht eben wenige Anforderungen. Viel größer muss das Spiel sein.

Die Gegner nicht nur gefährlicher, sondern auch laut der Story viel mächtiger. Mehr Waffen natürlich, die nicht nur größer sind, sondern auch lauter „Bums“ machen. Nicht zu vergessen die Möglichkeiten des Spielers, mit seiner Umwelt zu interagieren. Außerdem muss die Story weitaus opulenter erzählt werden und die Frau, die man am Ende

bekommt, ist logischerweise noch viel schärfer als die vom letzten Mal. Wendet man diese Kriterien an, ist *Red Faction 2* auf dem besten Weg, ein Hit zu werden. Leicht haben es sich die Entwickler nicht gemacht. Immerhin gilt es, einen Nachfolger für ein Spiel zu schaffen, das sich weit über eine Million Mal verkauft hat. Die Erwartungen sind entsprechend groß. Folglich wird auch in ganz anderen Dimensionen gedacht. Reichte bei *Red Faction* schon ein einfacher Aufstand der Minenarbeiter auf dem Mars gegen die Muttergesellschaft, um dem großartigen Spiel einen spannenden Rahmen zu geben, wird es nun universalpolitisch. Fünf Jahre nach den Geschehnissen auf dem roten Planeten schmieden sechs mit Nanotechnologie aufgebohrte Elitesoldaten in einem fernen Frontsektor einen Plan, der die Machtverhältnisse in der Galaxie neu ordnen wird. Der üble Diktator Sopot, der das Commonwealth der Planeten in einen sinnlosen Expansionskrieg geführt hat, soll vom Thron gefegt werden, bevor er

ROCKSTAR
Manche
Wachen müs-
sen einfach
immer im
Rampenlicht
stehen.



die Gemeinschaft völlig ins Verderben stürzt.

DER LANGE MARSCH

Sie sind einer dieser Rebellen, Alias, seines Zeichens Sprengstoff-Experte. Ihre Mission beginnt da, wo schon seit Jahrtausenden der beste Platz für Aufstände und Revolten ist: auf der Erde. Im Gegensatz zum Vorgänger begleitet Sie das Team nun das gesamte Spiel über und ist weit mehr als ein genreüblicher, gesichtsloser Kugelfang. Die Intelligenz, die den Teammitgliedern spendiert wurde, ist überzeugend. Zwar folgen dem Spieler seine Kameraden lediglich auf dem Fuß, agieren dabei aber zumindest in den Feuergefechten so schlau und selbstständig, dass sie nicht nur eine echte Hilfe sind, sondern auch eine Bereicherung für die Atmosphäre darstellen. Auch die Gegnerintelligenz hat eine merkliche Aufwertung erfahren. Die feindlichen Einheiten erkennen nun wirklich eine Deckungsmöglichkeit und nutzen diese aus. Wenn die Gegner merken, dass die Situa-

tion für sie unkontrollierbar wird, ziehen sich schon mal zurück oder stürmen in letzter Verzweiflung nach vorn. Außerdem gibt es Einheiten, die direkt im Team vorgehen und von einem Anführer befehligt werden, der logischerweise zuerst ausgeschaltet werden sollte. Um dabei dennoch die Oberhand zu behalten, wurde die Geo-Mod-Engine weitreichend ausgebaut. Im Klartext bedeutet das: Es kann viel mehr Kleinholz produziert werden. Natürlich gibt es nach wie vor ein paar Einschränkungen. Es wäre ja auch unsinnig, wenn sich der Held mit dem Raketenwerfer einfach einen Tunnel quer durch den Level graben würde. Im Großen und Ganzen lässt sich aber alles zertrümmern, was die Leveldesigner in liebevoller, nächtelanger Feinarbeit aufgebaut haben.

VORWÄRTS UND NICHT VERGESSEN

Im Gegensatz zum Vorgänger ist die Zerstörung von öffentlichem Eigentum nun wirklich fester



VOGELMUTTER Diese Szene kennt man bereits aus einem anderen Spiel.



GLEICHGEWICHT Wir haben zwei, er nur eine Waffe.

Der Aufstand der Anständigen

Ein kleiner Exkurs in Revolutionstheorie zum Ausschneiden und Sammeln.

AUFSTAND DES SPARTAKUS, Italien 73 v. Chr.



- Ursache:** Ein paar Gladiatoren beschließen, lieber für die Freiheit als für das Amüsement des Publikums zu kämpfen.
- Wirkung:** Die Römer kriegen eins auf die Nase, wie erst 23 Jahre später von Asterix wieder. Neun römische Generäle bleiben auf der Strecke. Mit Sklaven macht man keinen Staat. Nach zweijähriger Tour durch Italien wurden sie besiegt und zur Unterhaltung der Reisenden entlang der Via Appia gekreuzigt.
- Ergebnis:**

Einschätzung: GEHT SO

FRANZÖSISCHE REVOLUTION, Frankreich 1789



- Ursache:** Unter Ludwig dem XVI. war die Staatskasse endgültig so leer wie der Magen seiner Untertanen. Halbherzige Reformen kamen nicht zum Greifen.
- Wirkung:** Es wurde fröhlich geraubt, geplündert und die Bastille gestürmt. Der König schaute ungläubig zu und später in den Korb unterm Schafott.
- Ergebnis:** Frankreich bekam eine neue Fahne, den hübschen Slogan „Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit“ und ein paar Jahre später den kleinen Napoleon als Kaiser.

Einschätzung: GUT

BIERREVOLUTION, München 1844



- Ursache:** Höhere Rohstoffpreise und Steuern führten zu einer Erhöhung des Maßpreises um einen Pfennig.
- Wirkung:** Aufgebracht Bürger stürmen Brauereien und zerstören alles, was nicht weglaufen konnte. Exzesse in Schankstuben wurden per Dekret verboten.
- Ergebnis:** Das Militär schlägt sich auf die Seite der Aufständischen. Am vierten Tag wird der Bierpreis wieder gesenkt. Prost!

Einschätzung: SEHR GUT

INFO IHR TEAM

Das Revolutionskomitee

Sechs Mann versuchen, den Diktator zu stürzen.

ALIAS



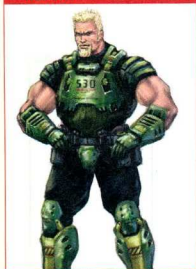
Spezialgebiet:
Spielercharakter/Sprengstoffe
Charakter:
Mutig und routiniert
Zitat:
—

TANGIER



Spezialgebiet:
Führung
Charakter:
Geradlinig
Zitat:
„Für die Ehre des Commonwealth“

REPTA



Spezialgebiet:
Schwere Waffen
Charakter:
Furchtlos und verschlossen
Zitat:
„Ach komm! Sind doch bloß Kugeln.“

TANGIER



Spezialgebiet:
Elektronik/Infiltration
Charakter:
Intelligent und aufgeschlossen
Zitat:
„Frustriert? Lass es mich für dich machen.“

QUILL



Spezialgebiet:
Scharfschütze
Charakter:
Routiniert und kaltblütig
Zitat:
„Ich liebe zu schreien, um mitzählen zu können“

SHRIKE



Spezialgebiet:
Pilot/Schütze
Charakter:
Hektisch und leicht schizophran
Zitat:
„Shrike ist der Mann, der Mann der kann.“

DECKUNG Während der eine Feuerschutz gibt, grinst der andere in die Kamera.



MAULWÜRFE Wir graben uns einen Tunnel durch die Wand.



ABGESEILT Die Wachleute überraschen uns immer wieder.



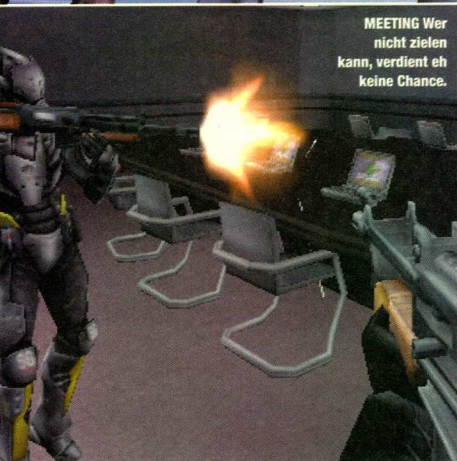
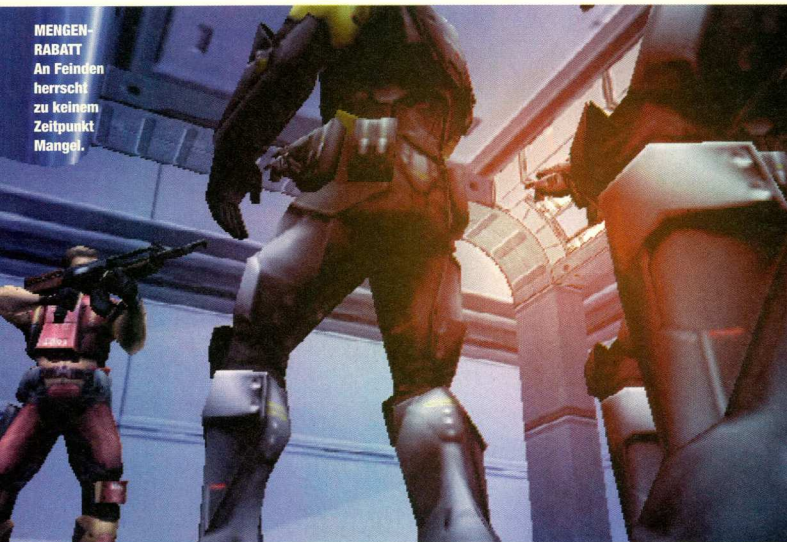
RETTUNGSTEAM Jetzt geht es im Havoc weiter.



Bestandteil des Spieldesigns. Zwangsläufig müssen Sie immer wieder den Raketenwerfer als Schaufel missbrauchen, um an besondere Gegenstände heranzukommen oder andere Levelabschnitte zu erreichen. Auch die Gegner wissen die Vorteile der Engine nun auszunutzen und es passiert immer wieder, dass sich ein Anti-Terror-Team genau im Rücken Ihrer Truppe durch die Wand sprengt. Damit erklärt sich, warum der Spielercharakter so eine unspektakuläre Figur wie ein Sprengstoff-Experte ist. Der Raketenwerfer, den Sie von Anfang an dabeihaben, und

die Sprengladungen sind einfach essenzieller Bestandteil des Spiels und sollten nicht einem Teamkameraden überlassen werden. Insgesamt stehen Ihnen 15 Waffen zur Verfügung, von denen Sie einige nun im Doppelpack benutzen können. Das Arsenal der verfügbaren Waffen erstreckt sich dabei vom einfachen Blaster über Scharfschützen- und Sturmgewehre bis hin zu Raketenwerfern der Kategorie, für die man fast schon eine Selbstfahrlafette braucht. Die obligatorischen Fahr- und Fluggeräte sind außerdem erneut mit von der Partie. So sind Sie unter

**MENGEN-
RABATT**
An Feinden
herrscht
zu keinem
Zeitpunkt
Mangel.



MEETING Wer
nicht zielen
kann, verdient eh
keine Chance.



AUFGELEGT
Dieses Telefon
nervt niemanden
mehr.



GLASBLÄSER
Erstaunlich,
wie schnell
Glas unter
einem Flam-
menwerfer
schmilzt.

INFO DIE WAFFENKAMMER

Bis an die Zähne bewaffnet

Die Waffen sind eigentlich das Wichtigste in einem Ego-Shooter.

STURMGESCHÜSS



Diese handliche Angriffswaffe ist die erste Wahl für schnelle Gefechte im Freien und für den Häuserkampf.

RAKETENWERFER



Die Grundausrüstung für jeden Red Faction-Spieler. Die Wirkung auf Objekte und Gegner ist gleichermaßen beeindruckend.

SCHALLGEDÄMPFTE HALBAUTOMATIK



Für alle, die nicht zu viel Wirbel um ihre Person wünschen. Lautlos und tödlich.

SCHARFSCHÜTZENGESCHÜSS



Die ideale Waffe bei freiem Schussfeld. Aufgrund langer Ladezeiten nicht für den Sturm geeignet

anderem in einem Jet unterwegs und sorgen aus dessen Geschützkanzel für das viel beschworene Gute von oben. Ein anderes Mal verslägt es den Spieler an Bord eines steuerbaren U-Boots und an das MG eines gepanzerten Transports.

WORIN UNSERE STÄRKE BESTEHT

Dass man sich eigentlich nur in einer einzigen Riesenstadt bewegt, vergisst man dabei schnell. Die Abschnitte sind abwechslungsreich und Sie kommen immer wieder in Bereiche, die sich komplett

von allem vorher Gesehenen unterscheiden. Am Ende eines Arels erwartet Sie wie in Teil 1 ein Zwischengegner. Der ist diesmal allerdings fester in den Spielverlauf eingebunden. Das Gefühl „Level beendet – nun kommt der Boss-Fight“ kommt so nicht mehr auf, was der Atmosphäre durchaus zuträglich ist. Einer der wenigen echten Kritikpunkte an *Red Faction* waren die Multiplayer-Levels. Daran haben die Entwickler nun besonders gründlich gefeilt. Für das Map-Design wurde extra ein externes Entwicklerteam hinzugezogen. In den Mehrspieler-

modi können nun bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Außerdem gibt es die Möglichkeit, eigene Bots zu erschaffen, diese zu trainieren und anschließend mit ihnen als Team-Kameraden in Mehrspielergefechten zu ziehen. Insgesamt scheint *Red Faction 2* den Vorgänger in allen Punkten zu übertreffen. Allen, die Minenarbeiter Parker ins Herz geschlossen haben, sei noch gesagt, dass ein Wiedersehen mit ihm in Teil 3 geplant ist. Was wiederum bedeutet, dass die Revolution noch längst nicht zu Ende ist.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT RED FACTION 2

Hersteller:	THQ
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Termin:	4. Quartal
Internet:	www.redfaction2.com
Savegame	Entwickler
Ja	Volition Inc.
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD

SEHR GUT

„Wenn der Termin bleibt, habe ich schon das erste Geschenk für meinen Weihnachtswunschzettel.“

Sum

Kommet, ihr
Monster,
oh kommet
doch all!

Eine fesselnde Story hat uns Volition mit *Summoner* ja bereits letztes Jahr aufgetischt, hielt sich dabei jedoch im Großen und Ganzen an die gängigen Rollenspiel-Schemata: mittelalterliche Dörfer und Burgen, eine klassische Kämpfer/Dieb/Magier-Party und Beschwörungszereemonien mithilfe verzauberter Kleinode. Zeit, etwas frischen Wind durchs Genre pusten zu lassen, sagten sich die Entwickler beim Entwurf der fast unvermeidlich scheinenden Fortsetzung. Neue Rassen, exotischere Schauplätze und ein frisches Magiesystem stehen auf dem Programm. Doch wie erklärt man diesen Stilwechsel innerhalb einer Spielwelt am plausibelsten? Ganz einfach: Man springt in eine andere Zeit und/oder auf einen anderen Kontinent. So finden wir uns bei *Summoner 2* quasi auf der anderen Seite

INTERVIEW ANOOP SHEKAR

„Alle

Probleme korrigiert“

Summoner 2-Produzent Anoop Shekar verrät Details zum neuesten Volition-Projekt.

PLAYZONE: Werden in *Summoner 2* nur neue Charaktere auftreten oder werden auch einige bekannte Gesichter dabei sein – und falls ja, als spielbare Figuren oder als Nebenfiguren?

Anoop Shekar: Abgesehen von Yago, einem Freund der Party aus dem ersten Spiel, werden alle spielbaren Charaktere vollkommen neu sein. Man kann jedoch sämtlichen Charakteren aus dem ersten Spiel auf irgendeine Weise über den Weg laufen, wenn man es richtig anstellt. :)

PLAYZONE: Spielt die Geschichte im selben Land/an denselben Schauplätzen wie *Summoner*?

Anoop Shekar: Die Geschichte trägt sich auf derselben Welt zu, aber die gesamte Handlung spielt sich auf der gegenüberliegenden Globusseite der *Summoner*-Schauplätze ab. Anders ausgedrückt: Wenn *Summoner* in den USA und Kanada gehandelt hätte, dann würde sich *Summoner 2* in China abspielen.

Summoner 2-Produzent Anoop Shekar verrät Details zum neuesten Volition-Projekt.



moner 2

des Planeten, im Königreich Halassar, wieder – 20 Jahre nach den Geschehnissen des ersten Spiels. Die Bevölkerung setzt sich aus zahlreichen farbenfrohen Völkern zusammen: Da wären die menschenähnlichen Sudani und die hässlichen Erdwesen Khosani, denen wir bereits in *Summoner* begegnet sind. Des Weiteren treffen wir auf das dunkelhäutige Feuer-Volk der Odoni und die fischähnlichen Munari – und als besondere Zugabe hat Volition noch einige Science-Fiction-Elemente einfließen lassen, so dass es der Spieler tatsächlich mit metallenen Kampfbobotern zu tun haben wird; sogar von Dimensionswechseln ist die Rede.

AUSERSEHEN, ZU HERRSCHEN

Und wen aus dieser illustren Menge dürfen wir denn nun kommandieren? Allen voran wäre da die Protagonistin Maia,



TEAMGEIST Ob Sie Ihre Kampfgenossen dirigieren oder sich selbst überlassen, liegt diesmal bei Ihnen.



STILLE WASSER Auch unter der zerlumptesten Kutte kann noch eine hübsche Ladung Magie stecken.

PLAYZONE: Wird *Summoner 2* mit einer ganz neuen Grafik-Engine arbeiten oder lediglich mit einer überarbeiteten und verbesserten Version der alten? Wird das Problem der Sichtweite behoben werden?

Anoop Shekar: Die *Summoner 2*-Engine ist eine stark verbesserte Version der *Summoner*-Engine. Man hat sich mit allen Problemen, die es mit dem ersten Spiel gab, auseinander gesetzt und sie korrigiert. In keinem Level besteht das Problem der Sichtweite mehr.

PLAYZONE: Wird es wieder so eine große Anzahl von Quests geben? *Summoner* enthielt ja eine Menge von recht zermürbenden Quests, in denen man sehr viel durch die Gegend laufen musste.

Anoop Shekar: Wir werden wieder etliche unterschiedliche Quests abseits der Haupthandlung haben, aber wir haben uns sehr bemüht, sie in die Spielwelt einzuflechten und mehr daraus zu machen als „Bringe Gegenstand X zu Person Y“. Da die Hauptfigur eine Königin ist, haben viele der Aufgaben, die sie annimmt, sogar direkt mit ihrer Position zu tun. Das ist recht ungewöhnlich für ein Rollenspiel.

PLAYZONE: Ist das Kampfsystem gleich geblieben oder etwas abwechslungsreicher? Wie steht es um die Kettenattacken und das Magiesystem?

Anoop Shekar: Das Kampfsystem ist stark überarbeitet worden, so dass die Gefechte interaktiver ablaufen. Die Charaktere attackieren und verteidigen sich eher so wie in *Zelda* oder in *Dark Cloud*. Das Ketten-System wurde völlig abgeschafft. Wir haben versucht, die Kämpfe in *Summoner 2* sehr viel interessanter zu machen als im ersten Teil. Das Magiesystem ist im Großen und Ganzen gleich geblieben, allerdings gibt es jetzt mehrere unterschiedliche Kreise.

PLAYZONE: Was für bemerkenswerte Unterschiede wird es sonst noch zwischen den Teilen 1 und 2 geben?

Anoop Shekar: Die Hauptunterschiede habe ich bereits erwähnt: ein neues, verbessertes Kampfsystem und die Überarbeitung der Grafik-Engine. Es gibt noch viele andere Unterschiede, aber es sind zu viele, um sie hier aufzuzählen. Ich möchte lediglich sagen, dass wir mit der Richtung, die *Summoner 2* einschlägt, und seiner Ausführung viel zufriedener sind als mit dem ersten *Summoner*.

PLAYZONE: Vielen Dank für das Interview!



HÜBSCH HÄSSLICH Im Mittelpunkt der *Summoner 2*-Handlung stehen zahlreiche neue und exotische Charaktere.



LILA Hm, Wurmlöcher mit einem Monster drauf? Oder gar Summoning-Effekte?



WEILBLICK Die Lila ist zwar noch etwas diesig, aber die Grafikaufbauprobleme sollen diesmal komplett behoben sein



GRÜN IN GRÜN Um Oberflächenchertexturen ist es offensichtlich nicht allrosig bestellt



ANSTURM Achtung! Achtung! Stachelbewehrtes Monster auf Direktkurs

Inkarnation der Göttin Laharah und Königin über Halassar. Eigentlich möchte Maia ja lediglich ihrer Bestimmung folgen, ihr Land weise zu regieren und mit der gütigen Göttin eins zu werden, deren Rückkehr ihr Volk seit Jahren herbeisehnt. Die Herrscher der umliegenden Reiche und andere verschlagene Parteien legen sich jedoch mächtig ins Zeug, um dies zu verhindern ... Auf ihrem Weg in Richtung Gottwerdung kann sich Maia immerhin auf zwei Dinge verlassen. Erstens: ihre Fähigkeit, mithilfe der alten Aosi-Sprache mächtige Kreaturen aus den Runensteinen zu beschwören, die im ganzen Land verstreut sind. Zweitens: sieben Begleiter, von denen der Spieler allerdings höchstens drei auf einmal befehlen kann. Da hätten wir die Munari-Meu-

chelmörderin Sangaril, die sich aufs Anschleichen und Giftmischen versteht; außerdem den Urath-Anhänger Krobilus; den Seelenfresser Morbazan; den Bücherwurm Tauris; den geheimnisvollen Prinzen Neru; eine cyborgähnliche Dame namens Lara und unseren alten Bekannten Yago, der nach seiner verschwundenen Tochter Rosalind fahndet.

ANDERE LÄNDER, ANDERE SITTEN

In einer anderen Kultur herrschen auch andere Nahkampf-Gewohnheiten: Anders als Summoner Joseph und seine Freunde, die sich mit Ketten „vorgefertigter“ Schläge verteidigen, sollen unsere neuen Recken nach Action-Adventure-Vorbild in Echtzeit-Adventuren ausweichen und parieren können. Dabei liegt es bei

Ihnen, ob Sie sich lediglich auf die Bewegungen einer Figur konzentrieren und Ihre Mitstreiter eigenständig handeln lassen oder lieber das gesamte Team managen. Selbstständigkeit soll auch in den Dialogen stärker in den Vordergrund treten und das stupide Abfragen von Stichwörtern der Vergangenheit angehören. Natürlich wird *Summoner 2* auch in technischer Hinsicht an seinem Vorgänger aus grauer PS2-Launch-Zeit vorbeiziehen. Die Fantasy-Welt wird sich aus viel mehr Polygonen zusammensetzen und von mehreren hundert Nebenfiguren bevölkert sein. Bildschirmnebel und die störenden Hintergrund-Pop-ups des ersten Teils sollen vollständig ausgemerzt sein; auch eine flexiblere Kameraführung und stark verringerte Ladezeiten hat Volition angekündigt. Rol-

lenspieler mit Vorliebe für verzwickte und mystische Storys sollten *Summoner 2* im Auge behalten!

STEFANIE SCHETTER

ANGESPIELT SUMMONER 2	
Hersteller:	THQ
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	Ende Oktober
Internet: www.summoner2.com	
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Volition
Umfang	Datenträger
30 Schauplätze	DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Eigenständige, technisch wie inhaltlich aufgemöbelte Fortsetzung des komplexen Rollenspiels“	



Pro Evo

Konamis Fußballexperten

haben sich mit diesem High-light wieder einmal selbst übertroffen!



Der 25.4.2002 war ein ganz besonderes Datum für alle Fußballfans in Japan. An diesem denkwürdigen Donnerstag ist dort nämlich das mit Spannung erwartete *Winning Eleven 6* erschienen. Wie, dieser Name sagt Ihnen nichts? Ist auch gar nicht so wichtig. Das Einzige, was Sie wirklich wissen müssen, ist, dass dieses Spiel zu 95 Prozent die Basis für *Pro Evolution Soccer 2* bildet. Letzteres sollte aber wirklich jedem Fußballfan mit PlayStation 2 ein Begriff sein.

SCHNELLER UND DYNAMISCHER

Die Liste der Neuerungen und Anpassungen gegenüber den Vorgängerspielen ist schlichtweg riesig. Die schwerwiegendste Änderung betrifft die Spielgeschwindigkeit. Das Spiel läuft nicht nur deutlich schneller, es spielt sich auch arcadelastriger. Dadurch wirken die Aktionen der virtuellen Kicker nicht nur viel dynamischer, es gibt auch mehr Torraumszenen. Wer jetzt glaubt, darunter würde das komplexe Gameplay leiden, welches die Serie so beliebt gemacht hat, irrt sich. *Winning Eleven 6* ist trotz dieser tief greifenden Änderung immer noch eine vielschichtige Fußballsimulation und kein anspruchsloses Gebolze. Daher wurde auch diesmal wieder auf unrealistische Tricks verzichtet, was aber nicht heißen soll, dass auf dem Platz nicht gezaubert wird. Mit etwas Übung, Fingerspitzengefühl und vor allem Timing setzen Sie kraftvolle Dribblings an, spielen Traumpässe und erzielen sehenswerte Treffer. Man hat einfach das Gefühl, dass die sowieso schon exzellente Steuerung noch weiter verfeinert und verbessert wurde. Dies gilt selbstverständlich ebenso für die Ballphysik, die bei *WE 6* schlichtweg genial ist. Eine weitere Änderung betrifft die Zweikämpfe. Es ist jetzt unbedingt notwendig, behutsamer zu agieren, da die Schiedsrichter zu harte Tacklings viel öfter ahnden als früher. Wer in der Hitze des Gefechts



Evolution Soccer 2

an der falschen Stelle gar die Grätsche auspackt, muss sowieso mit roten und gelben Konsequenzen rechnen. Dabei gibt es eigentlich keine richtige Ausrede mehr für derbe Fouls, da Ihre sehr intelligent agierenden Mitspieler viel zweikampfstärker sind als früher. Wer trotzdem zu einer Notbremse greifen muss, sollte darauf achten, dass der betreffende Spieler nicht schon gelb vorbelastet ist. Dies wird Ihnen neuerdings sogar durch eine gelb eingefärbte

Auswahlmarkierung angezeigt. Es gibt noch eine ganze Reihe anderer neuer Features, die das Spielgeschehen noch interessanter und motivierender machen. Diese hier alle aufzuzählen, würde jedoch deutlich den Umfang dieses Artikels sprengen. Ein Großteil davon wird sowieso nur langjährigen Fans auffallen. Gelegenheitspieler und *Pro Evo*-Neulinge werden sich einfach über eine (fast) perfekte Simulation ihres Lieblingsports freuen.

OPTIONSVIELFALT

In puncto Spielmodi bietet Konamis neues Ausnahme-spiel leider nicht viel Neues. Freundschaftsspiele, diverse Ligen und Turniere und die hervorragende Master-Liga (diesmal aufgestockt auf 40 Club-Mannschaften) gibt es aber auch in *Winning Eleven 6* wieder. Wer will, darf sogar die aktuelle WM-Endrunde nachspielen. Viel umfangreicher als die Spielmodi sind hingegen die einstellbaren Optionen ausgefallen. Sie können jetzt

nicht nur Witterungsverhältnisse, Tageszeit und Schwierigkeitsgrad einstellen, sondern auch die Form der Kicker oder die Einstellung der Fans zu den Teams. Dasselbe gilt für den Kommentar, der je nach Wunsch objektiv oder sehr subjektiv ist. Eine weitere interessante Neuerungen ist die Möglichkeit, das Wetter flexibel zu gestalten, d. h. es kann passieren, dass es mitten im Spiel zu regnen beginnt. Ebenso wichtig wie die einstellbaren Optionen sind die

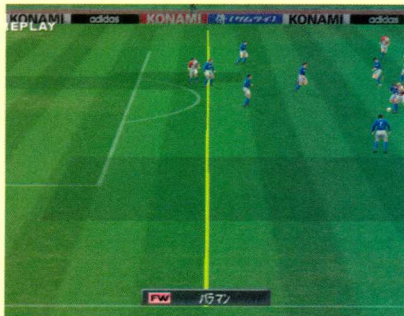


INFO DIE ABSEITSREGEL

Abseits ist ... wenn der Schiri pfeift!

Abseitssituationen werden jetzt endlich auch visuell belegt.

Abseits oder nicht? Wie oft hat diese brennende Frage schon die Gemüter von Fußballfans beschäftigt. Bisher mussten sich *Pro Evolution Soccer*-Freunde damit abfinden, dass der virtuelle Schiedsrichter bestimmt die richtige Entscheidung getroffen hat. Diese Diskussion gehört seit *WE 6* der Vergangenheit an. Wie zuvor werden Abseitssituationen immer noch im Replay danach aufgelöst. Eine Linie auf der Höhe des letzten Abwehrspielers zeigt Ihnen jetzt aber ganz deutlich, wie weit der Spieler im Abseits war. Um das Ganze noch etwas realistischer zu gestalten, heben die Abwehrspieler sogar die Hände, um dem Linienrichter das „Vergehen“ zu signalisieren. Glücklicherweise ist die Schiri-KI so ausgerichtet, dass sie im Bedarfsfall sogar zwischen aktivem und passivem Abseits unterscheiden kann.



GLASKLAR An dieser Entscheidung gibt es nichts zu rütteln.

taktischen Möglichkeiten, die Sie unbedingt ausschöpfen sollten, um siegreich zu sein. Viele Stars haben jetzt beispielsweise spezielle Fähigkeiten, die sie noch wertvoller für die Mannschaft machen. Über 20 dieser Fertigkeiten gibt es, die Sie beachten sollten, wenn Sie die Taktik Ihres Teams festlegen. Wer einen Spielmacher (eine der neuen Spezialfähigkeiten) wie Beckham oder Zidane in seiner Mannschaft hat, kann sich glücklich schätzen. Ein ebenfalls sehr nützliches neues Feature ist die Anzeige, wie gut sich ein Spieler auf einer Position macht, die er normalerweise nicht einnimmt. Sollten Sie einen Spieler

durch Verletzung oder Platzverweis ersetzen müssen, können Sie jetzt besser planen.

REALISTISCHE ANIMATIONEN

Auch wenn es auf den ersten Blick gar nicht so aussieht, hat sich optisch doch eine ganze Menge getan. Die Spielermodelle sind nicht nur detaillierter, sie bewegen sich auch noch viel realistischer. Dazu kommen eine ganze Reihe neuer Animationen, die einfach phänomenal gut aussehen. Vor allem die Torhüter sind viel agiler und rollen sich nach spektakulären Paraden sogar ab. Derart gute Animationen gab es bisher in

keinem anderen Fußballspiel. Für eine perfekte Stadionatmosphäre sorgen motivierende Sprechgesänge und zur jeweiligen Situation passende Zuschauerreaktionen. Je nach Einstellung der Fans werden gute Aktionen gefeiert und Gegentore gar mit intensivem Buhen quittiert. Die Präsentation kann sich also bis auf gelegentliche Slowdowns wieder einmal absolut sehen lassen. Glücklicherweise haben die Programmierer noch ein paar Monate bis zum Erscheinen der deutschen Version des Spiels Zeit, um dieses kleine Manko auszumerzen.

WOLFGANG FISCHER

ANGESPIELT PRO EVOLUTION 2	
Hersteller:	Konami
Genre:	Fußball
Spieler:	1-8
Sprache:	Japanisch
Termin:	4. Quartal
Internet: www.konami-europe.de	
Savegame	Entwickler
Erfolge	Konami Tokyo
Umfang	Datenträger
8 Spielmodi	DVD
EINSCHÄTZUNG	
SUPER	
„Viel besser geht's einfach nicht mehr: Pro Evo Soccer 2 wird der absolute Hammer!“	



AUS ZWEI PERSPEKTIVEN Deutsche Tore gegen Brasilien kann man gar nicht oft genug sehen.



MOTIVIERT Olli ist immer mit vollem Einsatz bei der Sache.



AUSGELASSENER JUBEL Das frühe Tor wird gefeiert.



BDFL Manager 2002

IN GUTEN WIE IN
SCHLECHTEN ZEITEN...



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 Schlusspfiff entgegenzittern. Natürlich wieder mit exklusivem Kommentar von Paul Breitner! Holt Euch den packendsten Neuzugang aus der erfolgreichen BDFL-Serie!

Codemasters 

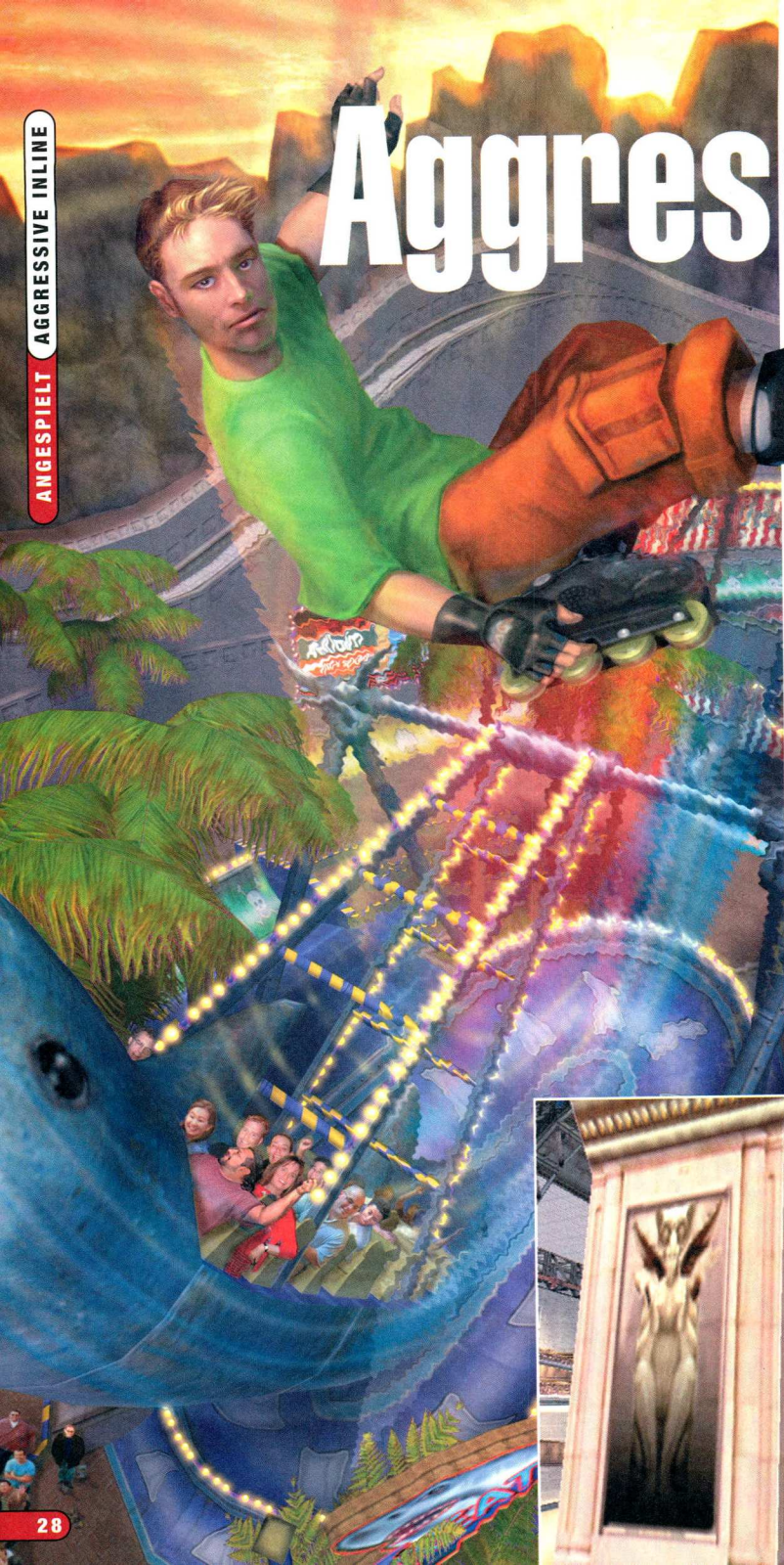
GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

Aggressive

Die Trendsportwelle flacht nicht ab: Jetzt geht's auf **Rollschuhen** über die Rampe.

Modeerscheinungen haben meist eine kurze Lebenszeit. Manche schaffen es aber, sich auf Dauer zu etablieren. Inline-Skating zum Beispiel ist nicht nur Massenfortbewegungsmittel, sondern auch eine Trendsportart geworden. Früher oder später musste es da ja ein passendes Videospiel geben. Jetzt ist es bald so weit: Acclaim



HORIZONTAL MIT
dem Wallride lassen sich Tricks verbinden.

Inline



veröffentlicht mit *Aggressive Inline* eine packende und rasante Umsetzung des Rollschuh-Spek-takels.

ZEIT OHNE ENDE

Das Spielprinzip ist aus unzähligen anderen Trendsport-Titeln bekannt: Mit Rollen unter den Füßen jagen die Sportler durch Areale, die mit Rampen, Geländern oder Pools gespickt sind. An jedem dieser Hindernisse können sie Kunststücke vorführen, die je nach Schwierigkeitsgrad mit Punkten belohnt werden. Der Spieler übernimmt einen der Skater und erlebt mit ihm eine ganze Karriere. Dazu muss er in den neun Levels bestimmte Aufgaben erfüllen, wodurch die nächste Umgebung freigeschaltet wird. Hier unterscheidet sich *Aggressive Inline* von den meisten anderen Trendsportspielen: Es gibt keine Zeitbeschränkung. Die einzige Beschränkung ist der Energiebalken am linken oberen Bildschirmrand. Wenn der auf null fällt, ist das Spiel vorbei. Durch Tricks aller Art füllt er sich aber schnell auf.

Die Steuerung ist etwas einfacher als zum Beispiel bei *Tony Hawk's Pro Skater*. Die Dreieckstaste ist zum Gründen da, für Flips und Grabs ist nur der Qua-

dratkopf zuständig. Dafür gibt es jetzt eine Aktionstaste. Die löst Verschiedenes aus: Die Skater können sich damit von Autos ziehen lassen, an vertikalen und horizontalen Stangen Überschläge machen oder Salti aus dem Stand vorführen. Nicht nur diese neuartigen Tricks heben *Aggressive Inline* über den Durchschnitt, auch die sehr gut designten Levels sorgen für Spielspaß. Da gibt es zum Beispiel einen Vergnügungspark, ein Film-Set oder ein Museum.

TANDEM

Vielfalt und Innovation gibt es auch im Zweispielermodus. Beim Black Jack auf Rädern geht es etwa darum, Spielkarten einzusammeln und damit auf 21 Punkte zu kommen. Die Ostersuche gegenwärtig war ebenfalls noch nie in einem Trendsportspiel vertreten. *Aggressive Inline* hat also einige Neuerungen zu bieten. Auch sonst ist das Spiel lustig, spektakulär und schnell. Der Karrieremodus kann jedoch manchmal etwas ermüdend sein, weil die Herausforderungen teilweise sehr schwer sind. Da ist es zwar nützlich, unbegrenzt Zeit zu haben, doch gescheiterte Versuche können schnell nerven.

ALBRECHT OTT



ROCK AND ROLL
Der Überschlag
gibt viele Punkte.



Vertical Pole
100

SCHWUNG An
Pfeilen können
sich die Skater
herumschwingen.



Skitch

ENERGIESPAREND
Die Autos ziehen
die Skater.



FAHRSPASS Der Polyp ist
ein Klassiker unter den
Rummelattraktionen.

ANGESPIELT AGGRESSIVE INLINE

Hersteller:	Acclaim
Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Termin:	Sommer

Internet: www.acclaimmaxsports.com

Savgame Jederzeit	Entwickler Z-Axis
Umfang 9 Levels	Datenträger DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Dieses Inline-Skating-Spektakel lässt den größten Teil der Trendsport-Konkurrenz weit hinter sich.“



Mat Hoffman's Pro BMX 2

Kommt Zeit,
kommt Rad.

Bis August
müssen sich
BMX-Fans
noch ge-
dulden.

Kein Licht, keine Schutzbleche, keine Katzenaugen – verkehrssicher sind die Fahrräder sicher nicht, mit denen die acht BMX-Profis in *Mat Hoffman's Pro BMX 2* durch die Gegend brausen. Trotzdem radeln sie ganz ungeniert durch Städte wie Las Vegas, Chicago oder Los Angeles. Und das auch noch über jedes Gelände, jede Straße, jeden Bürgersteig, ja sogar über U-Bahn-Gleise. Zum Glück ist das Ganze natürlich nur ein virtueller Spaß – und

ein ziemlich großer noch dazu. Insgesamt acht Städte voller Leben stehen dem Spieler zur Verfügung, um seine Radellust auszutoben. Passanten sind in der uns vorliegenden Preview-Version zwar noch nicht eingebaut, dafür ist der Verkehr ziemlich heftig. Busse, Autos, Gabelstapler – sie alle haben nur eins im Sinn: die Sportler beim Ausüben ihrer Tricks zu stören. Wer jedoch clever ist, schlägt zurück und nutzt die fahrenden Hindernisse für coole Kunststücke wie Wallrides an

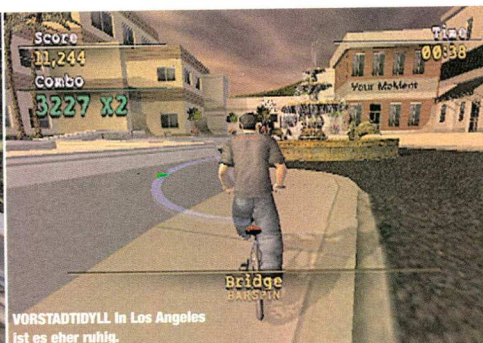
Bussen oder Grinds an Pkws. Die Umgebungen haben aber auch feste Hindernisse zu bieten. In den Städten, die ihren realen Vorbildern zumindest von den Bauwerken ähneln, stehen Blumenkübel, Half- und Quarter-Pipes an jeder Ecke und Rampen en masse.

SPRUNG FÜR SPRIT

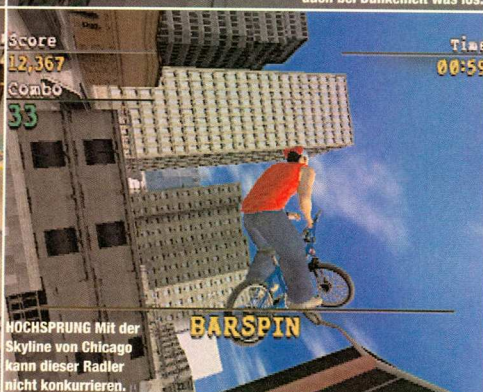
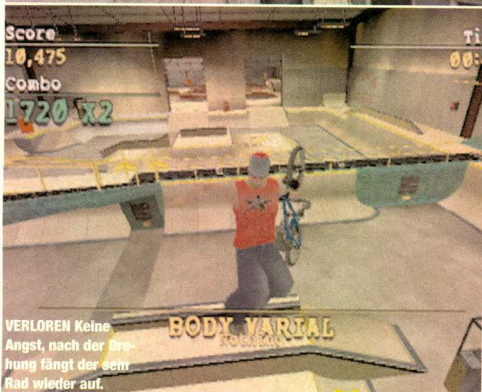
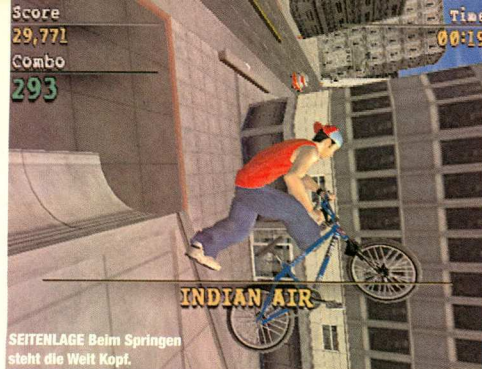
All diese Gegenstände sind nur dafür da, dass die Extremsportler mit ihren BMX-Rädern daran abspringen und in der Luft verschiedene Tricks vorführen können. Diese sind



GEGENWERKEHR Auf Chicagos Loop kommen U-Bahnen entgegen.



VORSTADTDIYLL In Los Angeles ist es eher ruhig.



genretypisch zu steuern, genauso wie beim virtuellen Skateboarden. Der größte Unterschied ist dabei, dass die Radler mit ihren Pedalen natürlich etwas schneller sind und dadurch von Anfang an höhere Sprünge zeigen. Und so bleibt freilich auch viel mehr Zeit, die Stunts miteinander zu kombinieren. Dabei hilft ebenfalls der Manual, der beim Landen hingelegt werden kann. Wer dann einfach damit weiterfährt, kombiniert die Sprünge davor und danach. So schießt das Punktekonto schnell in die Höhe. Das ist nicht nur wichtig, um Freunde zu beeindrucken,

sondern auch, um die Umgebungen freizuspielen. Wie immer funktioniert das im Karrieremodus. Hier begleitet der Spieler einen BMXler auf einer Tournee durch die Vereinigten Staaten und muss in jeder Stadt gewisse Aufgaben lösen. Dazu gehört unter anderem etwa, bestimmte Tricks an bestimmten Hindernissen vorzuführen, eine festgelegte Punktezahl zu erreichen oder Benzinankisten einzusammeln, damit der Tourbus weiterfahren kann.

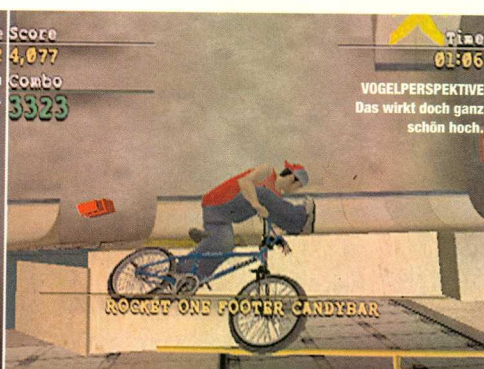
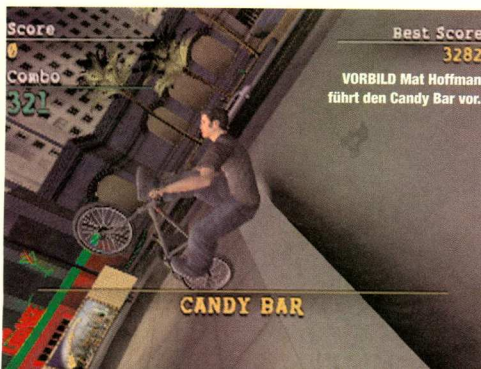
TANDEM

Es fehlt also nichts, was ein klassisches Trendsport-

spiel ausmacht. Auch nicht der Zweispielermodus. Hier gibt es bekannte Modi wie Graffiti oder Trick-Attack. Allerdings sind auch neue Varianten dabei. Da ist zum Beispiel „Treasure Hunt“ aufgelistet. Leider funktionierte in unserer Version der Mehrspielermodus noch nicht, so dass wir noch nichts Genaueres darüber sagen können. Grafisch ist diese frühe Ausgabe des Spiels vielversprechend. Zwar fehlen in einigen Levels noch die Texturen. Wo sie aber vorhanden sind, wirken sie sehr lebendig, genau wie die Sportler selber.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT MAT HOFFMAN'S ...	
Hersteller:	Activision
Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Termin:	August
Internet: www.activisiono2.de	
Savegame	Entwickler
Nach d. Läufen	Activision
Umfang	Datenträger
8 Umgebungen	CD
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Die Entwickler von Activision scheinen sich kurzzeit auf Trendsport zu konzentrieren. Das machen sie aber echt gut.“	



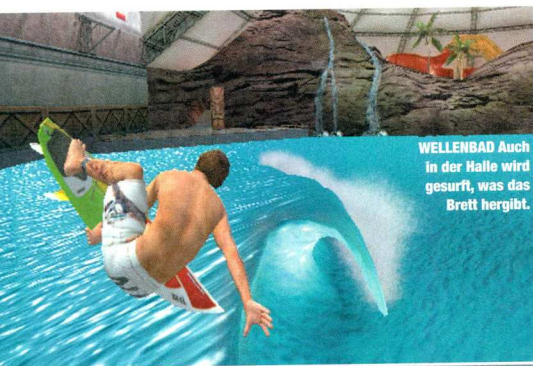
Kelly Slater's Pro Surfer

Snowboard?
Gibt's schon.
Skateboard?
Haben wir. Was
noch fehlt, ist
ein gutes
Surfspiel.

Besonders kreativ geht Activision bei der Namenswahl für seine Trendsport-Titel nicht vor. Der Name eines Ausnahmesportlers mit Popstar-Status und die Sportart – reines Understatement. Die Spiele, die sich dahinter verbergen, sind alles andere als einfallslos und mittlerweile eine Institution für virtuelle Extremsportler. Mit *Kelly Slater's Pro Surfer* wagt sich Activision nun in ein Gebiet vor, auf dem schon viele PS2-Titel gescheitert sind: auf den Ozean. Selbiges drohte anfangs auch *Kelly Slater*, weshalb

sich der Publisher vom eigentlichen Entwicklerstudio verabschiedete und die Jungs von Treyarch darauf ansetzte. Denen scheint es nun gelungen zu sein, ein wirklich cooles Surfspiel auf die Beine zu stellen. Jede Welle im Spiel besteht aus 14 Einzelsegmenten, die im Zusammenspiel mit Umwelteinflüssen mit- und aufeinander reagieren. Dadurch ist wirklich jeder Brecher einmalig. Neben der unendlichen Anzahl verschiedener Wellen erwarten den Spieler 27 Original-Strände in 14 verschiedenen Ländern. Neben den üblichen Küsten von Tahiti, Hawaii,

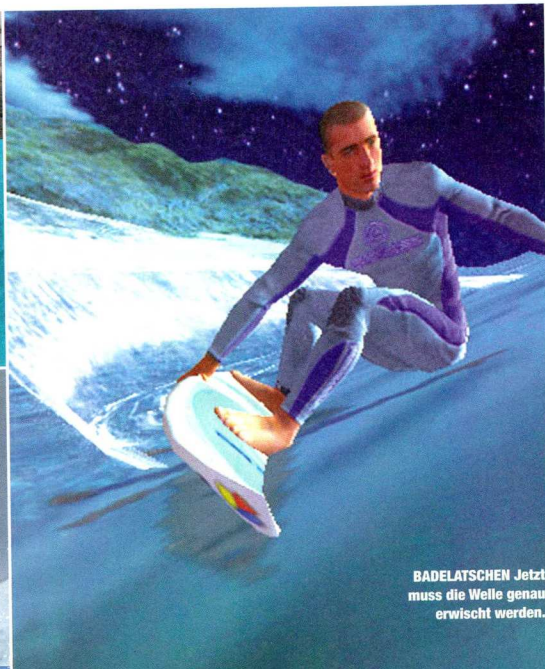
Portugal oder Australien können Sie sogar in der Arktis sowie in diversen Bonuslevels wie zum Beispiel einem Wellenbad aufs Brett steigen. Wie so oft müssen diese Bonuslevels erst einmal im Karriere-Modus freigespielt werden. Bei *Kelly Slater's Pro Surfer* gestaltet der sich allerdings ziemlich frei. Die ganze Clique der spielbaren Surfer haust ähnlich wie die Kelly Family auf einem kleinen Segelschiff, das gleichzeitig als Menü dient und mit dem Sie zu neuen Stränden segeln. Um den nächsten Küstenabschnitt anwählen zu können, müssen Sie genug Punkte



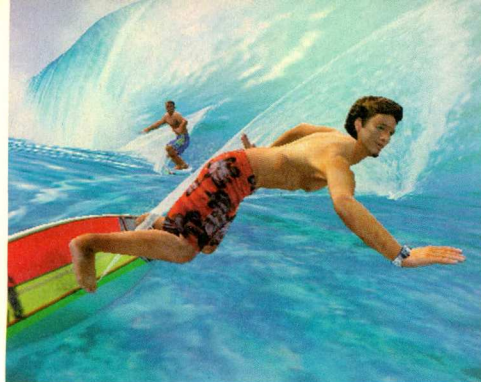
WELLENBAD Auch in der Halle wird gesurft, was das Brett hergibt.



EISTAUCHER Selbst in der Arktis schwingen Sie sich aufs Brett.



BADELATSCHEN Jetzt muss die Welle genau erwischt werden.



PERFEKT Beim Anblick solcher Wellen wird jedem Surfer das Herz weit.



NACHTBADEN Surfer brauchen keinen Schlaf.

erspielt haben. Welcher Strand dann an der Reihe ist, bleibt Ihnen überlassen.

GEGEN DEN WIND

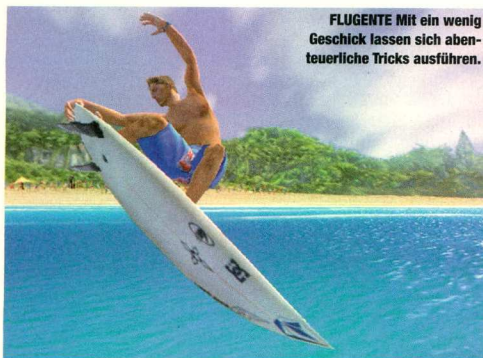
Die Punkte gibt es für genre-typische Aufgaben. Sie müssen einen bestimmten Highscore-Stand erreichen oder besondere Stunts ausführen – gelingt Ihnen Letzteres besonders spektakulär, landet Ihr Gesicht auf einem Surfermagazin, was noch mal Bonuspunkte bringt. Neben den neuen Locations lassen sich mit den erspielten Boni auch neue Bretter und Ausrüstung erwerben. Das macht in jedem Fall Sinn, denn

gerade die teuren Lizenz-Boards haben Surfeigenschaften, ohne die bestimmte Aufgaben im späteren Verlauf einfach nicht mehr erfüllt werden können. Gischt, Schaumkronen und fantastische Lichtreflexe auf dem Wasser machen das Surfen dabei optisch immer zum Erlebnis. Auch die Figurenanimation ist ziemlich gut gelungen. Wenn Ihr Surfer durch die Wellen bricht, wischt er sich beispielsweise die Haarsträhnen aus dem Gesicht und zum ersten Mal sieht man jetzt auch, dass es gar nicht so einfach ist, das Gleichgewicht zu halten.

Dafür ist das Spielgefühl nicht wirklich zu hundert Prozent realistisch, ein wenig erinnert es teilweise schon an *Tony Hawk's* auf dem Wasser – was aber nicht schlecht ist, im Gegenteil, dadurch erhöht sich der Spielspaß erheblich. Obwohl man eine Wasserfront durchjagen kann, ohne gleich unterspült zu werden, ist die Umweltphysik an sich ziemlich gut umgesetzt und das Board reagiert meist genauso, wie man es erwartet. Alles in allem scheint *Kelly Slater's Pro Surfer* mit Sicherheit kein Schlag ins Wasser zu werden.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT KELLY SLATER'S ...	
Hersteller:	Activision
Genre:	Trendsport
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Termin:	September
Internet: www.activision2.de	
Savegame	Entwickler
Ja	Treyarch
Umfang	Datenträger
27 Strände	CD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Surfen, wie man es sich vorstellt. Auf die fertige Version kann man gespannt sein.“	



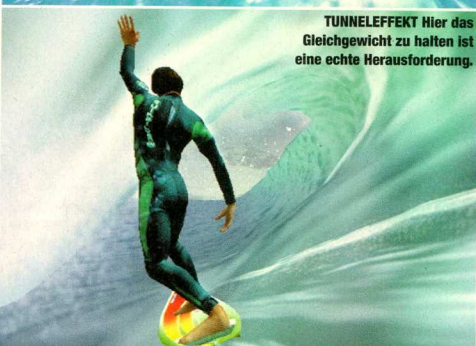
FLUGENTE Mit ein wenig Geschwindigkeit lassen sich abenteuerliche Tricks ausführen.



KREUZFAHRT Freuen Sie sich auf die schönsten Strände der Welt.



WILDROMANTISCH Bei Nacht allein mit den Wellen. Großartig!

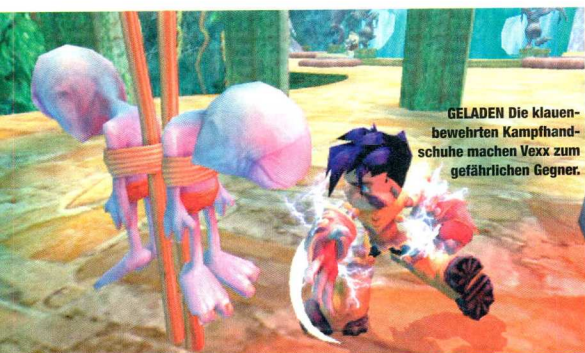


TUNNELEFFEKT Hier das Gleichgewicht zu halten ist eine echte Herausforderung.



Vexx

Sonys Jump&Run-Erfolgsduo
Jak und Daxter bekommt
schneidige Konkurrenz
aus der Turok-Schmiede!



GELADEN Die klauenbewehrten Kampfhandschuhe machen Vexx zum gefährlichen Gegner.



SCHÖSSHUND Der Bewohner des Riesenhauses hat eine Vorliebe für adrettes Kleinvieh.

Nach a h m u n g , heißt es, sei die ehrlichste Form der Schmeichelei. So soll es uns denn nicht weiter stören, dass Acclaim für die Umsetzung von Vexx offenbar gezielt die gelungensten Features aus erfolgreichen Jump&Run-Konkurrenten zusammenstibitzt, wie beispielsweise *Mario Land*, *Rayman Revolution* und allen voran *Jak and Daxter* – die ja selber nicht allzu zimperlich mit dem Erbe ihrer Genre-Vorväter umgegangen sind. Bereits Vexx' Leidensgeschichte klingt recht vertraut: Astara, die Welt des jungen Protagonisten, fällt in die Hände des bösen Yabu, der das Volk zu Minenarbeit zwingt und unter anderem Vexx' Großvater zu Tode bringt. Ein Paar magischer Kampfhandschuhe ermöglicht es Vexx jedoch, zu entkommen und unter der Anleitung des exzentrischen Darby einen Schlachtplan gegen den Eindringling auszuhecken: Um in das Versteck des Schurken einzudringen, muss unser Held Energiekugeln einsammeln und damit das Transportsystem der alten Astani-Kultur wieder in Gang bringen. Das hört sich natürlich wieder mal sehr viel einfacher an, als es letztendlich ist. Tempel, Vulkane, Baumdörfer, Eispaläste, Unterwasserstädte und viele andere

Schauplätze halten ganze 144 Einzelaufträge für Vexx bereit, die sich wohl hauptsächlich aus komplexen Geschicklichkeitsaufgaben zusammensetzen werden. Auf erkundungsfreudige Spieler warten zudem versteckte Abschnitte wie sechs Minispielarenen, in denen sich bis zu vier Teilnehmer verlustieren dürfen. Mithilfe seiner Handschuhe, deren Fähigkeiten sich im Laufe des Abenteuers schrittweise ausbauen lassen, vermag Vexx nicht nur zu klettern, springen, schwimmen etc., sondern auch Angreifer der monströseren Art nachhaltig zu beeindrucken. So soll der Spieler dank einer feinfühlig und eingängigen Steuerung acht verschiedene Angriffsmoves präzise timen und zu spektakulären Kettenattacken kombinieren können. Für den nötigen Überblick will man eine besonders flexible Kameraführung einbauen.

ALLES DYNAMISCH!

In den nächsten Monaten will Acclaim die Vexx-Welt mit so viel Interaktivität wie möglich anreichern; und zwar physikalisch korrekt: Pflanzen, Kleider und Haare der Spielfiguren sollen sich unter Erschütterungen realistisch bewegen, Gegenstände unter heftigen Schlägen umstürzen, Lichter und Hinter-



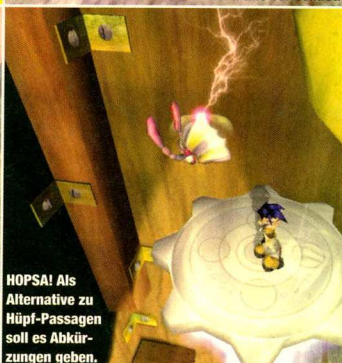
LATZHOSE Ob Vexx diesen Troll wohl gerade bei der Gartenarbeit gestört hat?



AUSGUCK Vexx kann von höheren Punkten über die Spielwelt hinwegblicken.



RINGLEIN, RINGLEIN Auf Licht und Schatten wird offenbar viel Mühe verwendet.



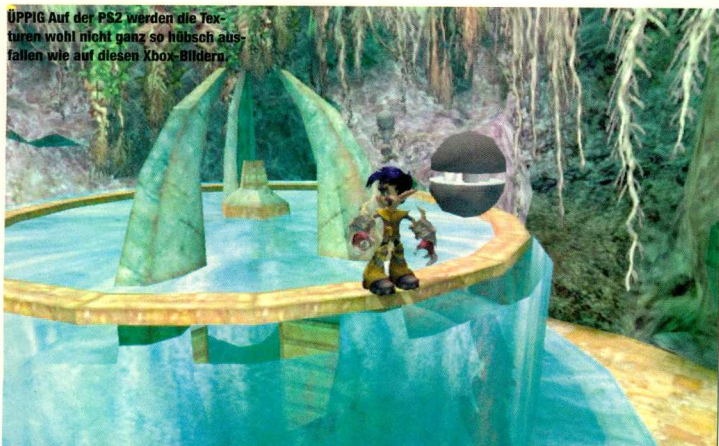
HOPSA! Als Alternative zu Hüpf-Passagen soll es Abkürzungen geben.

gründe sich auf glänzenden Objekten – wie Vexx' Knieschonern – spiegeln. Von hohen Landschaftspunkten aus sollen alle wichtigen Details der Umgebung sichtbar sein, zudem vollzieht sich in Echtzeit ein Wechselspiel zwischen Tag und Nacht, das (anders als in Naughty Dogs Vorbild) nicht nur als atmosphärisches Gimmick dient. Auch das Spielgeschehen wird insofern beeinflusst, als sich zum Beispiel nachtaktive Wesen bevorzugt im Dunkeln auf Vexx-Jagd begeben. Ein gewitzter Abenteurer hält daher Ausschau nach Bonus-

items, mit denen sich der Uhrzeiger beschleunigen lässt ... Bei solchem technischen Aufwand dürfen Surround-Sound-Effekte und filmreife Musikantermalung nicht fehlen. Acclaims neue Bilder zeigen allerdings noch immer eine Version des Xbox-Titels – man darf gespannt sein, wie die Sache schließlich auf der PS2 und in Bewegung aussehen wird. Immerhin streben die Entwickler eine konstante Bildwiederholungsrate für ein ruckelfreies Spielvergnügen an – aber welches Team tut das in der Frühphase nicht?

STEFANIE SCHETTER

ÜPPIG Auf der PS2 werden die Texturen wohl nicht ganz so hübsch ausfallen wie auf diesen Xbox-Bildern.



INFO DIE HAUPTFIGUREN

Revolte

Was wäre der Spaß an einer Tyrannei ohne Herausforderer?

Zusätzlich zu seinen neuen Superkräften erhält Revoluzzer Vexx Hilfe von einem blinden Sonderling und einer unerschrockenen Astani-Dame, die auf ein Millennium Lebenserfahrung zurückgreifen kann.



VEXX Unzertrennlich: Unsere jugendliche Ein-Mann-Befreiungsarmee und ihr neues Paar Astani-Handschuhe.



REIA Die letzte Vertreterin des Astani-Volkes hat es sich zur Aufgabe gemacht, Astara vor Unheil zu beschützen.



DARBY Der blinde Einsiedler leistet Vexx auf seinem Rachefeldzug wertvolle Starthilfe.



YABU Ein Bösewicht wie aus dem Bilderbuch: Yabu ist grausam, arrogant und ausgekocht.

ANGESPIELT VEXX

Hersteller:	Acclaim
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-4
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	November
Internet:	www.acclaim.com

Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Acclaim Studios Austin
Umfang	Datenträger
18 Levels	DVD

SEHR GUT

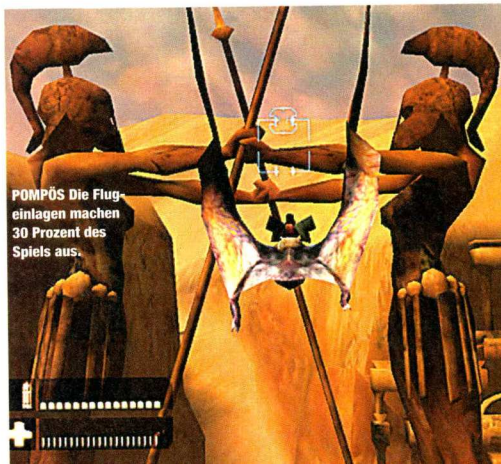
„Wer an Jak und Daxter Spaß hatte, sollte sich Acclaims **ehrigeligen Cross-over-Titel** auf jeden Fall vormerken!“

Turok Evolution

Endlich: Wir haben erste PlayStation-2-Shots von Acclams actionreicher **Dinosaurier-Hatz!**

Was haben wir uns gefreut, als Acclaim uns kürzlich noch einmal eingeladen hat, um uns unter anderem die neueste Version von *Turok Evolution* zu präsentieren. Doch leider wurden wir bitter enttäuscht, denn eine PlayStation-2-Version gab es immer noch nicht zu sehen. Fragen dazu und vor allem, warum es noch keine bewegten Bilder gibt, wies David Dienstbier, seines Zeichens Creative Director

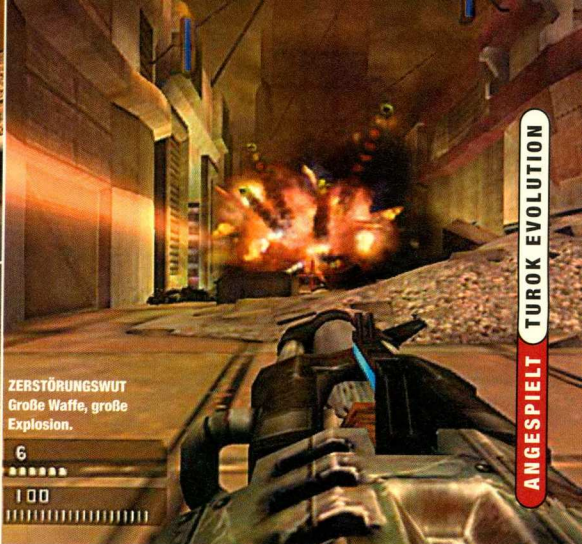
der Acclaim Studios Austin, geschickt aus. Also bleibt uns wohl nichts anderes übrig, als bis zur E3 zu warten (die bei Erstellung dieses Artikels noch etwas in der Ferne lag), denn dort soll es endlich eine lauffähige PS2-Version zu bewundern geben. Wir sind gespannt. Als Trostpflaster gab es dann wenigstens erste PS2-Screenshots zu sehen, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen. Außerdem konnten wir uns schon einmal einen eingehenden Eindruck von der aktuellsten Xbox-Version des Ego-Shooters machen.





NIEDERGEMÄHT MIT der Triple-Minigun sind Gegner schnell Geschichte.

ANSTURM In einigen Abschnitten stürmen Sie mit einer ganzen Armee los.



ZERSTÖRUNGSWUT Große Waffe, große Explosion.

6

100

ANGESPIELT TUROK EVOLUTION

DETAIL-REICH

Wenn Sie sich als Indianer Tal'Set auf Ihren Feldzug gegen den bösen Lord Tyrannus begeben, wird Ihnen auffallen, dass die Entwickler nicht nur Wert auf stumpfe Baller-Action gelegt haben. Ganz im Gegenteil: Gerade grafisch hat der Titel einiges zu bieten. Grashalme und Blätter bewegen sich im Wind, harmlose Dinos durchstreifen das Gelände und besonders die Dschungel-Levels sind mit viel Liebe zum Detail modelliert worden. Zudem bringen auch gescriptete Events Leben in die Lost Lands. Das bedeutet: Sobald Sie eine unsichtbare Grenze überschreiten, geschieht ein vorprogrammiertes Ereignis, wie eine Unterhaltung zweier NSCs oder der plötzliche Angriff eines Dinos. Von denen gibt es 32

verschiedene Arten in der Welt von Turok und nicht jede davon lässt sich gerne aus der Nähe betrachten. Um sich sowohl gegen dummes Raubgetier als auch besonders gegen die hyperintelligenten Dinosiden (halb Mensch, halb Dinosaurier) wehren zu können, trägt Tal'Set ein ansehnliches Waffenarsenal mit sich herum. Neben archaisch anmutenden Waffen wie Axt und Spezialbogen dürfen natürlich Flammen- und Raketenwerfer oder Minigun nicht fehlen, die dann so blumige Namen wie „Variable Payload Cruise Missile Launcher“ oder „Gravity Disrupter Beam“ tragen. Mit den größeren Zerstörungsgeschäften soll man sogar Bäume fällen oder Steinschläge auslösen und auf feindliche Dinos stürzen lassen können.

INTELLIGENTE DINOS

Größte Herausforderung im Spiel ist sicherlich die sehr gut ausgearbeitete KI. Die Dinosauriden sind nicht nur laut Storyline intelligent, sie geben tatsächlich mehr als nur passable Gegner ab. So formieren sie sich in Gruppen, gehen auf Befehl ihres Anführers in Deckung oder ziehen sich zurück, sobald sie sich unterlegen „fühlen“. Es macht auch Sinn, den Anführer eines Platoon zuerst zu erledigen, da sich der Angriffstrupp dann erst einmal neu formieren muss. Erwischen Sie mal einen Dino allein, kann es sogar vorkommen, dass er sich ergibt. Wer aber gegen noch viel intelligentere (oder extrem dumme) Gegner antreten möchte, für den gibt es einen witzigen Multiplayer-Modus,

für den die Designer ihrer Kreativität freien Lauf gelassen und eine Menge neuer, skurriler Charaktere erschaffen haben.

STEFANIE SCHWARZ

ANGESPIELT TUROK EVOLUTION	
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
Sprache:	Englisch
Termin:	3. Quartal
Internet: www.acclaim.de	
Savegame	Entwickler
Ja, überall	Acclaim Studios Austin
Umfang	Datenträger
20+ Levels	DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Verdammt cooles Spiel – hoffen wir, dass die PS2-Version hält, was die Screenshots versprechen.“	



LICHTSPEKTAKEL Für das Bewundern der Lichteffekte bleibt keine Zeit.

EINSTURZGEFAHR Huch, haben wir das etwa gemacht?



Blade 2

Oma warnt ja immer vor **lichtscheuem**
Gesindel – aber wer hört schon auf Oma.

Blade 2 räumt in den Kinos in großem Stil ab. Grund genug also, um das Spiel zum Film, zum Comic, zum Helden einmal etwas genauer in Augenschein zu nehmen. Die Story bewegt sich im weiteren Dunstkreis der Filmvorlage. Blade, seines Zeichens Vampirjäger und Halbvampir, hat ein Problem. Ein Untoter ist zu einem genetisch veränderten Supersauger mutiert, der dummerweise seine Eigenschaften auf andere Vampire überträgt. Was bleibt da übrig, als sich mit dem Erzfeind zu verbünden, um gemeinsam diese neue Bedrohung abzuwenden. Im Gegensatz zum Film sind Sie im Spiel aber allein unterwegs und auch die gewöhnlichen Blutsauger halten das Vampir-Vampirjäger-Bündnis nicht in jedem Fall für bindend. Es läuft also darauf hinaus, dass der Spieler durch die Nacht zieht und alles dahinmetzelt, was auch nur im Verdacht steht, sich eventuell von Blut zu ernähren. Dass Sie dabei ordentlich Krach machen, ist selbstverständlich. Neben dem obligatorischen Schwert schleppt der Spieler alles mit sich herum, was beim örtlichen Vampirjagdwaffenausstatter so erhältlich ist: Wurfstern, Dual-Pistolen, Schrotflinten, Maschinenpistolen und vieles mehr, über dessen endgültige Umsetzung sich die Entwickler noch nicht ganz einig sind.

NACHTWANDERUNG

Bei Ihrem Kreuzzug gegen das lichtscheue Gesindel ziehen Sie durch vier Welten mit jeweils fünf bis zehn Levels. Stadtviertel gibt es dabei ebenso zu erkunden wie alte Kathedralen und die Kanalisation. Schon zum jetzigen Zeitpunkt sehen die Locations überzeugend aus. Genauso wie der Held: Blade läuft, kämpft und schießt wie im Film, wobei die Animationen der Bewegungsabläufe ziemlich wirklichkeitsnah aussehen. Dank der um 360° schwenkbaren Kamera verlieren Sie dabei nie die Übersicht. Wie von einem Vampirspiel nicht anders zu erwarten, gestalten sich die Auseinandersetzungen in der US-Version äußerst blutig, zumal sich die Viecher einem meist in großen Horden in den Weg stellen. Was dann am Ende von ihnen übrig bleibt, sieht, um es vorsichtig auszudrücken, nicht gerade appetitlich aus und wird in dieser Form in Deutschland mit Sicherheit nicht erscheinen. Dank des ausgefeilten Kampfsystems verkommt der Titel dabei selten zur dumpfen Klapperei, sondern erscheint problemlos als anspruchsvoller Action-Titel mit einer coolen Story. Der smarte Superheld und die hässlichen Vampircreaturen tun ein Übriges, um den guten Gesamteindruck abzurunden.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT BLADE 2

Hersteller:	Activision
Genre:	Action
Spiele:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	1. Quartal 2003

Internet: www.activision.de

Savegame	Entwickler
Ja	Activision
Umfang	Datenträger
4 Welten	DVD

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Erstklassige Effekte, eine actionreiche Story und ein cooler Hauptcharakter machen Lust auf das fertige Spiel.“

INFO MUTIERTE VAMPIRE

Der Schnitter im Häcksler

Die Reaper haben etwas an Biss verloren.

Während Blade im Film ein echtes Problem mit den mutierten Supervampiren hat, geben sie sich im Spiel eher als moderate Gegner, die Sie aber dennoch nicht unterschätzen sollten. Zum Glück, denn im Kino waren die Reaper nur mit Sonnenlicht oder langem Blutentzug zu vernichten. Die einzige Möglichkeit, die Bedrohung wirklich abzuwenden, lag darin, Nomak, den Anführer und Vater der Mutanten, zu finden und in die ewigen Jagdgründe zu befördern – eine Verfahrensweise, die im actionlastigen Spiel wohl kaum überzeugt hätte.

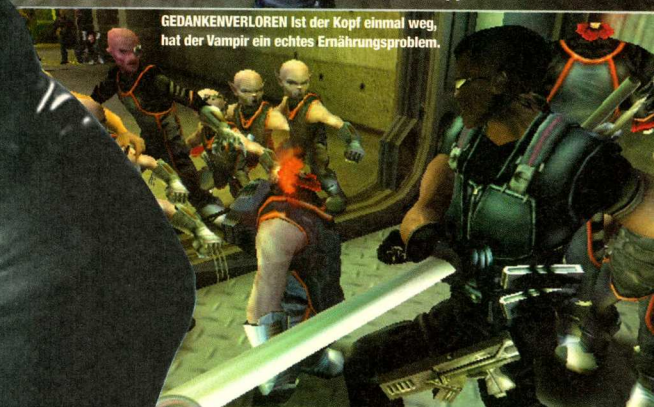




UMZINGELT Verdammt, was würde Buffy jetzt machen?

220

GEDANKENVERLOREN Ist der Kopf einmal weg, hat der Vampir ein echtes Ernährungsproblem.



ZWERGENAUFGANG Je kleiner der Vampir, umso kürzer seine Reißzähne – oder andersrum.

420

ZIELHILFE Trotz Lichtempfindlichkeit lässt der Laserpointer die Vampire kalt.



RACHE Seit alters her werden dunkle Gestalten ans Scheunentor genagelt.



Wreckless
entschädigt
für **all die**
Stunden, die
Sie schon im
Stau standen.

Wreckless – The Yakuza Missions

Wann kommt man schon mal nach Hongkong? Bei *Wreckless – The Yakuza Missions* sind Sie bereits dort. Allerdings nicht als friedlicher Tourist mit Kamera, sondern als Elitepolizist mit Lizenz zum Demolieren. Ihre Aufgabe: die japanische Mafia, die versucht, in China Fuß zu fassen, ordentlich aufmischen. Dies geschieht aus dem Auto heraus, das Sie entweder

aus der Ego- oder Verfolgerperspektive steuern. Ihr Fahrzeug ist gleichzeitig auch Ihre einzige Waffe, denn um die Banden zu vernichten, müssen Sie deren Wagen ramponieren, bis diese nach wilden Verfolgungsrennen mit Totalschaden liegen bleiben. Dabei geht es durch die verworrenen Straßenschluchten Hongkongs, die neben ihrer chaotischen Verkehrsführung vor allem durch die ständigen Staus von sich reden machen. Neben dem Bleifuß zählen so natürlich vor allem schnelle Reaktionen.

Während Fußgänger sich mit selbstmörderischen Sprüngen in Sicherheit bringen und nicht verletzt werden können, fungieren die anderen Verkehrsteilnehmer vor allem als fahrende Bremsböcke. Die Kombis, fahrenden Imbissbuden, Laster und Rikschas tun vor allem eins: Ihnen den Weg versperren. Zwar machen sich Schäden am eigenen Fahrzeug lediglich optisch bemerkbar, ein streng gesetztes Zeitlimit sorgt aber dafür, dass jeder Unfall wertvolle Sekunden kostet. Optisch lohnen sich die

Crashes in jedem Fall. Autoteile fliegen durch die Luft, die Wagen schleudern wild herum und gewaltige Explosionen verleihen dem Spiel immer wieder einen Hauch von Hongkong-Actionfilm.

SCHNELLIMBISS

Obwohl die Missionen ähnlich aufgebaut sind, gestalten sie sich doch abwechslungsreicher, als man denkt. So müssen Sie geklaute Druckplatten finden, einen als China-Imbiss getarnten Drogenumschlagplatz de-

MONSTERTRUCK
Mit diesem Vehikel
sind Staus kein
Problem mehr.



INFO DIE BEIDEN STORYHÄLFTEN

Doppelter Einsatz

Alle Missionen lassen sich aus zwei Perspektiven spielen

Neben den beiden Elitopolizisten, den Red Dragons, gibt es noch Ho und Chang, ein Paar verrottete Mächtegen-Agenten. Beide Teams haben einen unterschiedlichen Fuhrpark. Die Missionen hingegen sind identisch, wobei jeweils natürlich eine andere Zielsetzung existiert. Denn während die Red Dragons einfach nur gegen die Mafia schlagen, wollen die beiden Agenten die Unterwelt infiltrieren. Da Sie also de facto gegeneinander arbeiten, kommt es immer wieder zu Konflikten. Fast alle Rennen im Spiel werden beispielsweise zwischen den beiden Teams ausgetragen.



TEAMWORK Ho und Chang sind im Taxi unterwegs.

molieren oder einfach Rennen durch die Stadt fahren. Nebenbei versuchen dann noch ständig die Mafia-Limousinen, Sie von der Straße zu drängen. Verbunden werden die Missionen durch wirklich komische Zwischensequenzen in bester Eastern-Manier. Ihr Fuhrpark, aus dem Sie sich für die Einsätze bedienen dürfen, wird im Verlauf des Spiels immer wieder durch coole Wagen erweitert. Die Fahrphysik ist logischerweise von der Realität genauso weit entfernt, wie Holland vom WM-Titel. Ihr Wagen beschleunigt von 0 auf 120 km/h in zwei Sekunden und die Fahrzeuge haben nach Sprüngen erstaunliche Flugeigenschaften. Die mörderischen Stunts, die dadurch möglich werden, sind nicht nur schmückendes Beiwerk. Immer wieder verlangen auch die Missionen einen sehr kreativen Umgang mit Schanzen und Rampen. Die Grafik ist auf der PS2 spektakulär, wenn auch nicht ganz so

bombastisch wie bei der Xbox-Version. Die Wagen reflektieren die Umgebung, die Straßen sind voll von Fahrzeugen und Fußgängern und die Stadtarchitektur – mit ihren Hochhausvierteln oder Vorstädten mit kleinen Häuschen und schmalen Gassen – wirkt unglaublich authentisch. Wer Actionfilme aus Hongkong mag und ein Faible für schräge Rennspiele hat, sollte den Titel unbedingt im Auge behalten.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT WRECKLESS

Hersteller: Activision

Genre: Action

Spieler: 1

Sprache: Deutsch

Termin: 4. Quartal

Internet: www.activision.de

Savegame Ja

Entwickler Bunkasha

Umfang 20 Missionen

Datenträger DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Schräge Story, coole Fahrzeuge und ein wirklich gelungenes Konzept versprechen ein witziges Actionspiel.“



AUFGELEGT Diese Telefonzelle ist vorübergehend außer Betrieb.

ANGESPIELT WRECKLESS



AUSGEHEBELT Mit dem Sportwagen lassen sich Gegner bequem abdrängen.



SEIFENKISTE Manchmal muss auch der Fußweg als Fahrspur herhalten.

ZWEIRAD Fahrten in Hongkong sind auch immer ein Balanceakt.



ABFLUG Denken Sie nichts Falsches, die Fußgänger springen von sich aus durch die Gegend.



ABKÜRZUNG Je größer der Jeep ist, umso kleiner werden die Hindernisse.

X-Men: Wolverine's Revenge

ANGESPIELT X-MEN WOLVERINE'S REVENGE

Wolfsgeheul auf der PlayStation 2:
Der beliebteste X-Man zeigt in seinem
ersten Action-Adventure die **Krallen.**

Spätestens seit die X-Men letztes Jahr einen glanzvollen Kino-Auftritt hienlegten, sind die streitbaren Mutanten auch Nicht-Comic-Lesern ein Begriff. Mit den 2D-Prüglern *X-Men: Mutant Academy 1* und *2* gab es zwar zwei Spiele zum Film, aber so wirklich überzeugend waren sie beide nicht. Nun wagt Activision einen Schritt

in eine etwas andere Richtung. In *X-Men: Wolverine's Revenge* müssen Sie sich zwar auch mit diversen Gegnern prügeln, das Ganze ist allerdings eingebettet in eine spannende Storyline und ein abwechslungsreiches Action-Spiel mit Adventure-Elementen. Protagonist ist, wie man aus dem Titel des Spiels unschwer erkennen kann, der wohl bekannteste und belieb-

teste aller X-Men: Logan „Wolverine“. Seine speziellen Mutantenkräfte umfassen nicht nur einen gesteigerten Geruchs- und Gehörsinn, sondern auch extrem schnelle Heilung nach schweren Verletzungen. Logans Markenzeichen sind die krallenartigen Klängen aus Adamantium-Stahl, die er aus seinen Handrücken schießen lassen kann und die selbst

härtestes Material durchdringen. Woher er diese Klängen und eine sein gesamtes Knochengerüst ummantelnde Adamantium-Schicht hat, weiß er allerdings nicht. Und das herauszufinden, wird nicht ganz einfach. Dazu kommt noch ein anderes Problem: Wolverine ist mit dem so genannten Shiva-Virus infiziert worden, der seine übermenschlich lange Le-

WOLFSINSTINKT Vorzeige-X-Man Wolverine wittert Blut.



SPORTLICH Logan beherrscht eine Menge beeindruckende Angriffe.





AUSSPIONIERT Die Zwischensequenzen sind in Spielgrafik.



GRÖßER BROCKEN Bei einem solchen Bosskampf ist Taktik vonnöten.

benesspanne auf wenige Tage reduziert. Ihm bleibt also nicht viel Zeit, um seine Herkunft aufzuklären, bevor er über den Jordan geht. Unterstützt wird er bei seinen Nachforschungen von Professor Charles Xavier (kurz Professor X), der von Patrick Stewart gesprochen wird.

KAMPESTARK

Sein Weg führt ihn dabei nach Alaska, wo die rücksichtslose Department-H-Organisation ihren Hauptsitz hat. Hier gilt es, in das Hauptgebäude der Organisation einzudringen und Informationen zu sammeln. Natürlich hat das Sicherheitspersonal da einiges dagegen und versucht mit allen Mitteln, den agilen Mutanten aufzuhalten. Hier kommt das ausgefeilte Kampfsystem zum Tragen. Wolverine entledigt sich seiner Gegner mit akrobatischen Tritten und Krallenhieben, kann sie durch die Luft schleudern und sogar gleich mehrere auf einmal außer Gefecht setzen. Doch einfaches Draufprügeln hilft nicht bei jedem Gegner. Besonders die Boss-Fights, in denen Wolverine gegen alte Bekannte wie den Juggernaut oder Sabertooth antreten muss, sollen etwas ausgefeilter und nur mit Taktik und unter Einbeziehung der Umgebung zu gewinnen sein. Schwächen der Feinde müssen gnadenlos ausgenutzt werden. Obwohl *X-Men: Wolverine's Revenge* ein Action-Spiel ist, lockern ein

paar Adventure-Elemente das kampflastige Gameplay auf. Viel mehr als die üblichen Schalter- und Hebel-Rätsel wurde uns bisher allerdings nicht präsentiert. Da das Spiel aber erst 2003 zum Start des nächsten X-Men-Films erscheinen wird, ist noch viel Zeit, um einiges an Denkaufgaben einzubauen. Zumindest optisch konnte uns die erste spielbare Version schon überzeugen. Wolverine bewegt sich geschmeidig über den Bildschirm, Kombo-Specials sehen spektakulär, seine Gegner gewohnt fies aus. Und obwohl noch nicht offiziell bekannt ist, ob der Titel ein Spiel zum kommenden Film ist, orientiert sich Logans Outfit eher an der letzten Filmvorlage als an den Klassik-Comics – also kein gelber Superhelden-Latex-Look.

STEFANIE SCHWARZ

ANGESPIELT **WOLVERINE'S REV.**

Hersteller:	Activision
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	2003

Internet: www.activision.com

Savegame	Entwickler
Ja	Warthog
Umfang	Datenträger
8 Levels	Nicht bekannt

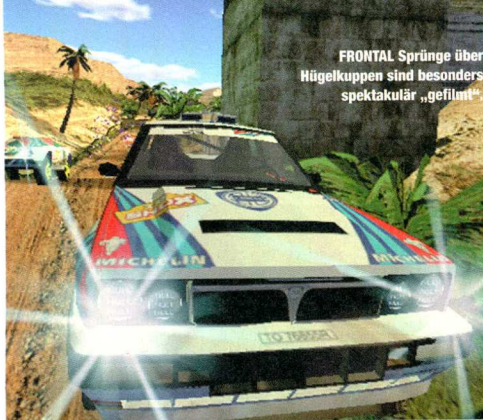
EINSCHÄTZUNG **SEHR GUT**

„Der beliebteste X-Men bekommt mit *Wolverine's Revenge* anscheinend ein gebührendes Spiel!“



HARTE SCHALE Mit seinen Adamantium-Krallen durchbohrt der X-Man härtestes Material.





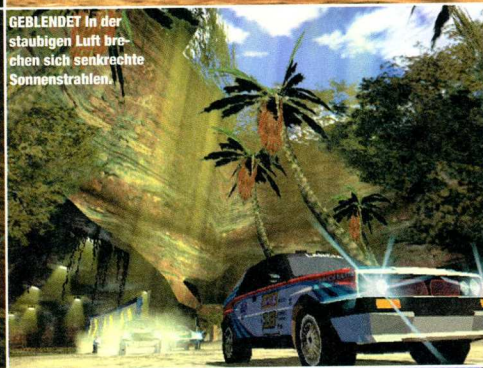
FRONTAL Sprünge über Hügelkuppen sind besonders spektakulär „gefüllt“.



AUFGEBOHT Wagen aus neun bekannten Autohäusern reißen sich um die Shox-Bestzeiten.



VERDRECKT Karambolagen und Schlammplützen hinterlassen ihre Spuren auf den Karossen.



GEBLENDET In der staubigen Luft brechen sich senkrechte Sonnenstrahlen.

Shox

Stoppuhr
ade: EAs
neuer Racer
setzt auf
ein frisches
Wettkampf-
konzept!

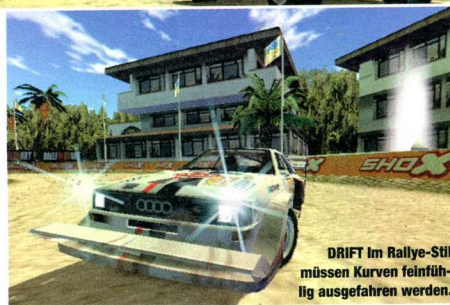
Tempo schub statt Dauerrasen lautet das Motto von *Shox*, EAs ungewöhnlichem Mix aus Rennsimulation und Arcade-Titel. Anstatt nach mehreren Runden als Erster über die Ziellinie zu düsen, besteht die Herausforderung diesmal darin, auf kurzen Streckenabschnitten Geschwindigkeitspunkte zu sammeln. Lediglich innerhalb dieser „Shox Zones“ fahren Sie mit Vollgas gegen die Zeit, außerhalb davon dürfen Sie getrost den Fuß vom Pedal nehmen, um beispielsweise verirrt Hühnern auszuweichen oder einen auffliegen-

den Schwarm von Flamingos zu bewundern. Je nachdem, in welchem Bereich des ablaufenden Zeitbalkens der Fahrer das Ende einer Shox Zone erreicht hat, erhält er Punkte; die Summe dieser Punkte entscheidet letztendlich über das Rennergebnis. Die gezielte Bündelung von Spannung und Konzentration in bestimmten Rennmomenten sollte eine willkommene Abwechslung zu den ansonsten üblichen, ausdauerorientierten Wettrennen darstellen. Noch mehr Rasan erwartet den Spieler, wenn es ihm gelingt, dreimal in Folge genügend Punkte für eine

Gold-Auszeichnung einzuhemsen: Als Belohnung darf er auf der „Shox Wave“ reitend in neue Geschwindigkeitsregionen vordringen.

AUF VERSCHLUNGENEN PFADEN

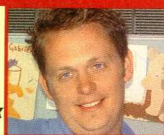
Wer möchte, kann außerdem Wetten auf seine Platzierung abschließen, um sein Konto aufzustocken. Insgesamt 24 lizenzierte Wagenmodelle, darunter Porsche, Audi, Ford, Lancia und sogar Mini Cooper, sollen Abwechslung im Fahrgefühl garantieren. Die Strecken wiederum existieren in jeweils drei Ausführungen (kurz, erweitert und lang)



DRIFT Im Rallye-Stil müssen Kurven feinfühlig ausgefahren werden.

Hauptsache Spaß

Wolfgang Fischer sprach mit Nick Channon, Senior Producer von Shox und F1 2002 bei Electronic Arts.



PLAYZONE: Sie haben die Lizenzen von vielen Autoherstellern eingeholt. War es schwer, die Erlaubnis zu erhalten, die Autos auf dem Bildschirm zu verschrotten?
Nick Channon: Wenn das Auto des Spielers einen Gegenstand rammt, muss das Spiel darauf reagieren; das ist ein entscheidendes Element. Sonst besteht eine Kluft zwischen Spieler und Spiel – und das wollten wir vermeiden. Der Spieler wird nicht ermutigt, das Auto zu beschädigen, eigentlich wird er dafür bestraft. Unter diesem Blickpunkt war es einfacher, die Erlaubnis für eine Schadensdarstellung im Spiel zu bekommen.

PLAYZONE: Was bedeutet der ungewöhnliche Titel?
Nick Channon: Im Grunde kommt er von dem Ausdruck „Shock Absorbers“, also Stoßdämpfer. Aber wichtiger war uns, dass es sich cool anhört. Ich bin sicher, früher konnten die Leute mit dem Namen „SSX“ auch nichts anfangen.

PLAYZONE: Shox ist ein sehr action- und spaßorientierter Titel. Glauben Sie, Fans von komplexen Rennsimulationen werden sich mit Shox anfreunden können?
Nick Channon: Shox soll eigentlich alle Spieler ansprechen. Es gibt schon einige großartige Simulationen auf dem Markt, aber manchmal verzetteln die sich ein bisschen darin, alles so real wie möglich darzustellen. Mit Shox wollten wir ein richtig spaßiges Spiel erschaffen, und wenn uns das gelingt, sehe ich keinen Grund, warum es Simulationfans nicht ebenso ansprechen sollte wie andere Spieler. Außerdem steuern sich die Wagen in etwa so, wie man es erwarten würde, und jedes Auto wird einen bestimmten Charakter besitzen, der auf den Fähigkeiten seiner „echten“ Vorlage basiert. Der Unterschied im Antrieb (Vorderrad-, Heck- und Allradantrieb) wird sehr deutlich sein; auch das richtige Ausfahren von Kurven, was Simulationsspieler sicher ansprechen wird.

PLAYZONE: Was hat euch dazu veranlasst, gerade so ein Spiel zu entwickeln?
Nick Channon: Wie gesagt, wir wollten einfach ein Spiel entwickeln, das richtig Spaß macht, und ein bisschen zu den Wurzeln der Videospiele zurückkehren. Es war uns auch wichtig, einmal etwas Andersartiges zu machen, daher die aggressive KI, die Shox Zone und die Glücksspiel-Komponente. Was spezielle Titel angeht, die uns inspiriert haben – nun, wir würden lügen, wenn wir sagen würden, wir hätten uns nicht von *Sega Rally* inspirieren lassen.

PLAYZONE: Es wird ein von *Saitex* entwickeltes Shox-Lenkrad geben. Was ist das Besondere daran? Wird es das Lenkrad im Bundle mit dem Spiel geben?

Nick Channon: Für ein Bundle gibt es noch keine Pläne, wir haben aber vor, eine Lenkradunterstützung ins Spiel zu integrieren.

PLAYZONE: Vielen Dank für das Gespräch!

und führen Sie unter anderem durch Urwälder und Wüsten, vorbei an Wasserfällen, Dämmen, Tempeln, Dörfern und Ruinen. Den Produktionsskizzen zufolge scheinen sich die Renngebiete unter anderem in Ägypten und auf Hawaii zu befinden. Bislang stehen drei Spielerperspektiven (Front-, Cockpit- und Außenkamera) zur Wahl, wobei Sprünge automatisch in Zeitlupe und Außenansicht präsentiert werden. Wir würden uns für das originelle Spielkonzept außerdem einen umfangreicheren Mehrspielermodus wünschen!

STEFANIE SCHETTER

ANGESPIELT SHOX	
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
Spieler:	Nicht bekannt
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	3. Quartal
Internet: www.electronicarts.de	
Savegame	Entwickler Electronic Arts
Umfang 24 Wagen	Datenträger DVD

FINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Nach Rumble Racing und Burnout eine weitere innovative Rennspielvariante auf der PlayStation 2!“

© 2002 Twentieth Century Fox Film Corporation and its licensors. All rights reserved. Sierra is a trademark of Sierra On-Line, Inc. The Operative, No One Lives Forever and Fox Interactive are trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. „PLAYZONE“ and the „PS“ Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Cate Archer,
die Spionin,
bei der
Sie sich
wünschen,
Sie wären
ein
Mikrofilm

THE OPERATIVE™ No One Lives Forever™



„PC-Spiel des Jahres, jetzt auf Playstation 2“ Computer Games 2000

PC CD-ROM

„No one lives forever ist ein Agenten-Shooter, so gut wie ein Hollywood-Film.“
 PC Games
 5/2002 – 88%



PlayStation.2

„Wer First-Person-Shooter mag, kommt um No one lives forever kaum herum.“
 play PLAYSTATION
 3/2002 – 83%

www.nolfps2.sierra.de



PlayStation.2

MONOLITH™

erstmalig
**KOMPLETT
IN DEUTSCH**

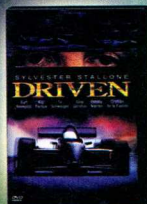
Aufstrebender Mitarbeiter gesucht**Internationale Aufgaben - 14 Firmenwagen**

Können Sie Ihre Ziele gar nicht hoch genug stecken? Brauchen Sie starken Druck, um Bestleistungen zu vollbringen? Wie würden Sie damit umgehen, wenn Ihnen nasser Waldboden zusammen mit Ihrem Motor um die Ohren fliegt? Kommen Sie damit klar, wenn Sie ohne Sicht mit 90 Sachen in die Kurve schlittern, oder halten Sie das für gefährlich? Wir bieten Aufgaben für Bewerber mit Erfahrungen und Fähigkeiten, die ein kalkulierbares Risiko nicht scheuen.

chiffre: **WWW.VRALLY3.COM**



**NOCH MEHR
RENNACTION**



**AUF DVD
UND VHS.**



GAME BOY ADVANCE

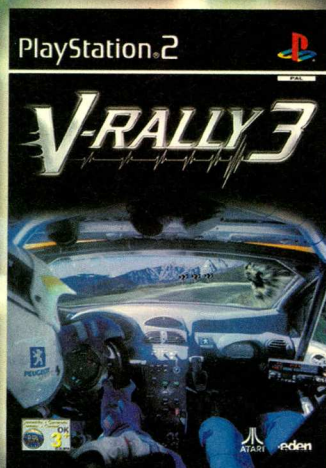


PlayStation 2



AB
20.06.02

Feierabend ist auf der Ziellinie



Rayman 3

Hoodlum Havoc

Ubi Softs

**Jump&Run-
Maskottchen**

nimmt Kurs
aufs Weih-
nachts-
geschäft!



Ist die Videospielwelt nicht ein Idyll? Wasserfälle rauschen neben blumenbewachsenen Lichtungen, in den Sümpfen pflücken Sprung-Piranhas ahnungslose Reisende von den Stegen und über all dem tanzen bunt phosphoreszierende Leuchtkäfer: die Lums. Bis eines Tages ein Lum durch ein furchtbares Erlebnis einen Schock erleidet und vor Erbitterung schwarz anläuft. Binnen kurzer Zeit werden immer mehr rote Lums von der dunklen Seuche befallen, rotten sich zu einer Armee zusammen und fassen schließlich den Plan, ihre Bosheit bis ins Herz der Welt zu versenken. Zum Glück kommen Rayman und sein Freund Globox rechtzeitig hinter das Vorhaben – mit dem Ergebnis, dass sich die ganze „Hoodlum“-Horde an die Fersen des kugelnasigen Helden heftet, um seinen obligaten Gegenfeldzug zu stoppen. Dazu kommt, dass Globox infolge eines

verschluckten Hoodlums von einer plötzlichen Pflaumensaft-Sucht gequält wird ... Diese Vorgeschichte klingt wirklich dermaßen abgedreht, dass sie eigentlich nur in der Niedlichkeit des *Rayman*-Universums funktionieren kann. Hier dürfen sich Jump&Run-Liebhaber wohl einmal mehr auf ein Plattform-Abenteuer gefasst machen, das an Einfallsreichtum und Komplexität seinesgleichen sucht und laut Ubi Soft mit vielen witzigen und überraschenden Wendungen aufwartet.

UNTER BESCHUSS

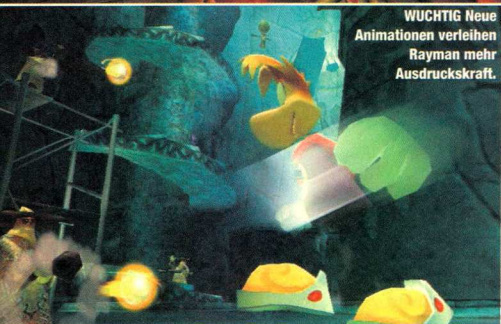
Selbstverständlich erhält der flug-, schwimm- und klettertaugliche Protagonist wieder einige neue Spezialkräfte. (Im neuesten Teaser stülpte sich Rayman zum Beispiel ein Paar Kampfhandschuhe im Stil von Vexx über.) Doch auch seine Gegner haben dazugelernt und nehmen Rayman jetzt mit Vorliebe aus verschiedenen Richtungen zugleich ins Visier, wobei sie sich unterschiedlicher Angriffsmittel bedienen – Pflaumensaft scheint



OH, OH! Hey, wer wird denn so eine hübsche Villa zerlöchern wollen?



UMZINGELT Während die Gegner von allen Seiten anrücken, bleibt Rayman nur der Sprung aufs Trampolin.



WUCHTIG Neue Animationen verleihen Rayman mehr Ausdruckskraft.



BÖÖÖSE Und diese Typen wollen sich am Kern der Welt zu schaffen machen? Na denn prost.

auch hier eine wichtige Rolle zu spielen. Obwohl die Hoodlums Rayman gerne gruppenweise auflauern, soll jeder von ihnen über eine eigenständige KI verfügen; man kann sich also nicht auf das hohle „Rudelverhalten“ typischer Angreifermeuten verlassen, sondern muss situationsabhängige Kampfstrategien austüfeln – zumal es neben den tollpatschigen Kapuzenträgern auch noch Sumpfhexen und andere Unholde auf Rayman abgesehen haben.

NEU GEBOREN

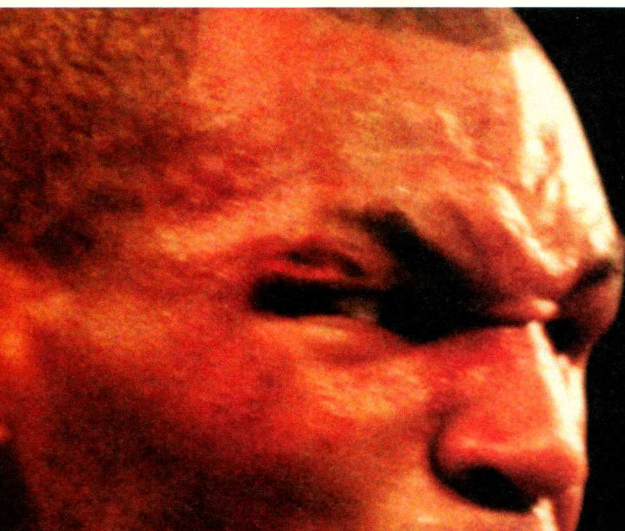
Die Figur unseres Titelhelden wurde für Hoodlum Havoc übr-

gens noch einmal komplett neu gestrickt, enthält nun mehr Details und verfügt über eine ausdrucksstärkere Gestik und Mimik. Auch beim Leveldesign wollte man endlich mal „von den ewig gleichen alten Wüsten, Stränden und Bergen wegkommen, die man schon so oft in Plattformspielen gesehen hat“. Stattdessen darf Rayman unter anderem knochengespickte Einöden, prachtvolle Tempel, eine Fabrik und einen nächtlichen Wald voller leuchtender Riesenpilze durchstreifen. Obwohl sich die Entwickler offenbar Mühe geben, sowohl dem Gameplay als auch den

Charakteren noch mehr Tiefe zu verleihen, scheint *Rayman 3* noch den typischen Charme zu besitzen, der seine Vorgänger so liebenswert machte. Und sicher war es auch im Sinne der Fans, Nebenfiguren wie Globox und die Kleinlinge diesmal für etwas größere Auftritte ins Rampenlicht zu holen! Wir rechnen mit dem Besten – und wenn man Project Manager Ahmed Boukhefifa glauben darf, dass man zum Beispiel dem Character Designer wegen Ideenüberschusses förmlich die Malutensilien entreißen musste, dann scheint das auch angebracht.

STEFANIE SCHETTER

ANGESPIELT RAYMAN 3	
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Jump & Run
Spieler:	Nicht bekannt
Sprache:	Vorauss. deutsch
Termin:	November
Internet: www.ubisoft.de	
Savegame:	Entwickler
Nicht bekannt	Ubi Soft
Umfang:	Datenträger
Nicht bekannt	DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Einer der erfolgreichsten Jump&Run-Helden meldet sich zurück – so fantasievolll wie eh und je!“	



WANNA PLAY?



Star Wars Bounty Hunter

Es nahen lukrative Zeiten für **Kopfgeldjäger.**

Als Han Solo noch mit dem Stimmbruch kämpfte, war ein anderer in den Slums der Galaxis bereits groß am Abzocken: Jango Fett, Vater von Boba Fett und gefürchtetster Söldner und Kopfgeldjäger des Star-Wars-Universums. In dessen Kampfansatz schwirren Sie bei *Bounty Hunter* durch sechs Welten und liefern sich mit Ihrem Erzrivalen heiße Kämpfe um Zielobjekte und Preisgelder. Im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen dabei ein rätselhafter Kult und dessen Oberhaupt. Neben Flammenwerfer, Raketen, Blaster etc. darf Jango auch einen Laserschneider einsetzen, um beispielsweise Schlös-

ser zu knacken. Eine Scanner-Vorrichtung mit Harpunenseil ermöglicht es zudem, flüchtige Opfer zu orten und einzufangen. Dabei soll die Riege an außerirdischen Gangsterbossen, korrupten Politikern und anderen Nebenfiguren, mit denen Jango zu tun bekommt, nicht nur aus Polygon-Klonen, sondern aus 100 eigenständigen Charakteren bestehen; darunter neben bekannten Spezies auch eine neue Art reptilienartiger Wesen. Ebenso facettenreich sollen auch die exotischen Science-Fiction-Schauplätze ausfallen – insgesamt 18 Levels laden zur Beutejagd ein. Für bombastische Grafik- und Toneffekte sowie einen epischen Soundtrack,

der teils direkt aus dem *Episode II*-Film stammt, sorgen die beiden George-Lucas-Unternehmen Industrial Light & Magic und Skywalker Sound. Die Screenshots aus den LucasArts-Studios, die wir Ihnen hier zeigen, machen optisch einen sehr ausgereiften Eindruck, scheinen allerdings aus der Xbox-Version des Titels zu stammen; so ist zu befürchten, dass unter anderem die Hintergründe auf der PS2 etwas steriler aussehen werden. Dem ersten Trailer nach zu schließen, den Sie auch auf unserer DVD bewundern können, verspricht *Star Wars Bounty Hunter* aber auf jeden Fall laserstrahlhällenden Action-Spaß.

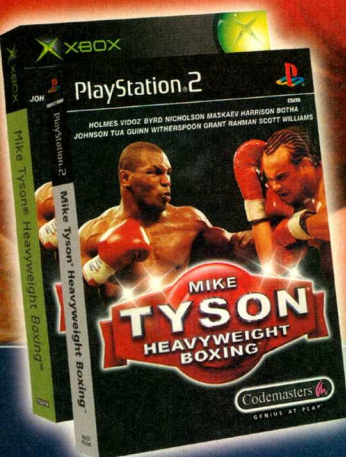
STEFANIE SCHETTER



ANGESPIELT BOUNTY HUNTER	
Hersteller:	LucasArts
Genre:	Action
Spieler:	Nicht bekannt
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	Ende 2002
Internet: www.lucasarts.com	
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	LucasArts
Umfang	Datenträger
18 Levels	DVD
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Knallharte Star-Wars-Baller-Action aus gleich drei Lucas-Schmieden. Klingt auf jeden Fall solide.“	



WANNA ~~PLAY~~?



PlayStation 2



www.codemasters.com

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 beinhardt 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™

Japan im
Drogen-
rausch: ASCII
setzt die
Science-
Fiction-Story
um seine
kindlichen
PSI-Killer fort.

Galerians: Ash

Wann und unter welchem Hersteller *Galerians: Ash* in Europa erscheint, ist noch nicht bekannt; wir gehen aber fest von einer Deutschland-Veröffentlichung aus. Bevor Titelfigur Ash ins Bild tritt, erfährt der Spieler die Fortsetzung von Rions Geschichte. Der kam zu Beginn des PSOne-Vorgängers in einem Forschungslabor zu sich und musste feststellen, dass er wie zahlreiche andere Jugendliche in einen „Galerian“ verwandelt worden war: eine drogengesteuerte Tötungsmaschine mit übersinnlichen Kräften. Damit nicht genug: Diese Experimente standen offenbar in Zusammenhang mit dem Amoklauf eines Supercomputers ... Neben einigen Bekannten bekommen Sie es diesmal mit einer Reihe neuer Galerians zu tun, von denen jeder spezielle PSI-Fähigkeiten besitzt – mit der geistigen Stabilität der Versuchskaninchen ist es allerdings oft nicht mehr weit

her ... Im Action-Adventure-Stil nach Art eines *Resident Evil* steuern Sie den Protagonisten durch größtenteils vorberechnete Räume, wobei ein Knopfdruck die Kamera in Blickrichtung Ihrer Figur positioniert. Über eine Aktionstaste manipulieren Sie Objekte, über andere weichen Sie Attacken aus, wechseln Angriffsmittel oder fokussieren PSI-Energie, um sie im richtigen Moment auf Ihre Gegner zu schleudern. Am Umgang mit den PSI-Medikamenten hat sich scheinbar nichts geändert: Gefundene Chemikalien versorgen Sie je nach Farbe mit der Kraft, Feuerwellen und mentale Schocks auszurollen oder Ihr Gegenüber durch den Raum zu schleudern. Da die gehäufte Anwendung von PSI-Schlägen einen Schockzustand zur Folge hat, müssen außerdem regelmäßig Heilmittel eingenommen werden. Auch optisch fährt *Galerians: Ash* auf derselben Schiene wie der Vorgänger: Japanische Cyber-

punk-Charaktere bewegen sich durch eine düstere, leidlich detaillierte Zukunfts-Welt; hin und wieder gibt's surreale Rendersequenzen. Ein bisschen mehr Innovation hätte es schon sein dürfen!

STEFANIE SCHETTER

ANGESPIELT GALERIANS: ASH

Hersteller:	Nicht bekannt
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	Nicht bekannt

Internet: www.allsoft.scei.co.jp/title/zolar

Savegame	Entwickler
Speicherpunkte	ASCII
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD

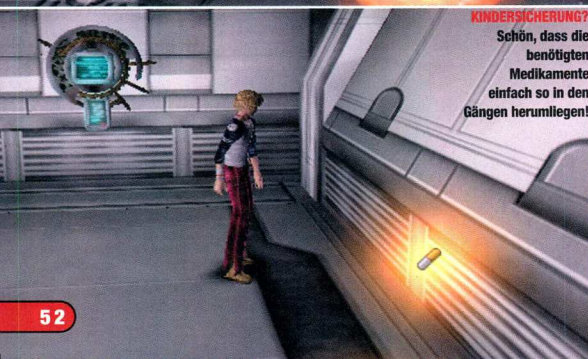
EINSCHÄTZUNG

GUT

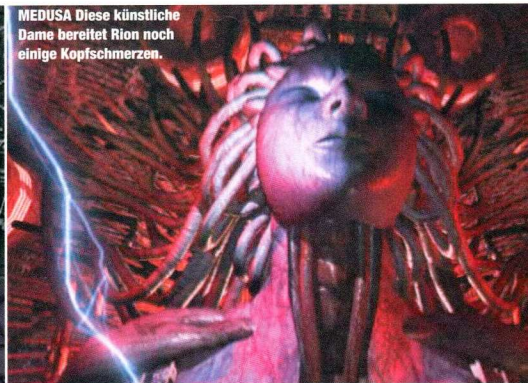
„Sieht nach einer soliden, aber **uninspirierten Fortsetzung** des unterkühlten Science-Fiction-Thrillers aus.“



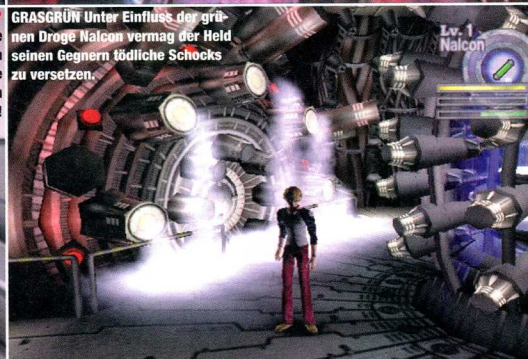
SPINNENPLATZ Praktisch, wenn man seinen eingebauten Flammenwerfer dabei hat.



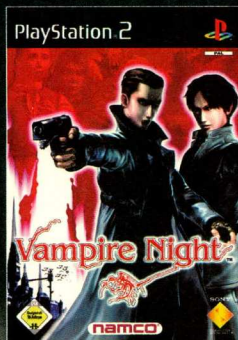
KINDERSICHERUNG? Schön, dass die benötigten Medikamente einfach so in den Gängen herumliegen!



MEDUSA Diese künstliche Dame bereitet Rion noch einige Kopfschmerzen.



GRASGRÜN Unter Einfluss der grünen Droge Nalcon vermag der Held seinen Gegnern tödliche Schocks zu versetzen.



Du wirst nicht auf Menschen schießen. Sondern auf jene, die irgendwann einmal Menschen waren. Nimm deine G-con-Pistole und ziele sorgfältig. Entweder du triffst. Oder du wirst einer von ihnen. Die unglaubliche Grafik zeigt dir das Grauen bis ins kleinste Detail. Du wirst süchtig danach sein, sie aufzuspüren und zu vernichten. Spüre die Spannung und erlebe atemberaubende Action. So lange du noch kannst.

Auch mit G-con45 spielbar.



G-con2

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

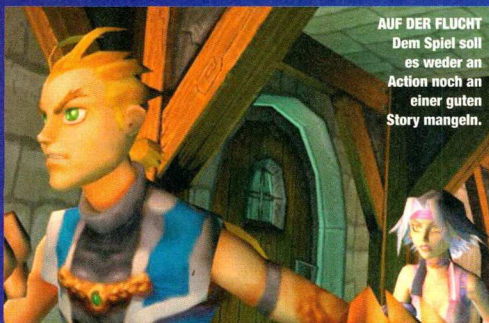
PlayStation®2
THE THIRD PLACE

PlayStation® Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com



namco

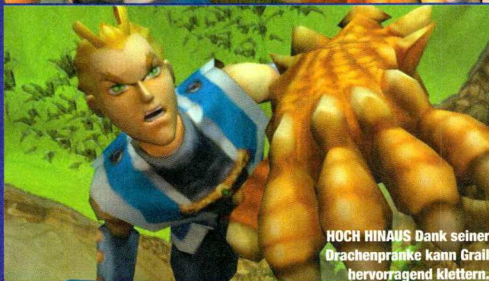
PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. G-con is a trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Vampire Night™ & © 2000, 2001 NAMCO/SEGA/WOW Entertainment. G-con™ & © 2000 NAMCO LTD. All Rights Reserved. NAMCO is a registered trademark of NAMCO LTD.



AUF DER FLUCHT
Dem Spiel soll es weder an Action noch an einer guten Story mangeln.



DIE UNBEKANNTE
Von Grails Begleiterin ist bislang nicht einmal der Name bekannt.



HOCH HINAUS Dank seiner Drachenpranke kann Grail hervorragend klettern.



BRENZLIGE SITUATION
Drei Gegner auf einmal – das wird nicht einfach!

Das Debütspiel von TriLunar wird ein Abenteuer-Comic zum Mitspielen!

Dragonkind

Wenn erfahrene Medienmacher sich zuschließen, um neue Konzepte auf eigene Faust in die Tat umzusetzen, dann darf man auf das Ergebnis gespannt sein – besonders, wenn die Kombination so interessant ist wie bei der neuen Softwarefirma TriLunar. Neben den zwei Industrieveteranen Tim Donley und Greg Peterson, die zuletzt unter anderem bei den Black Isle Studios (*Baldur's Gate*) für Art Direction und Marketing zuständig waren, dürfte vor allem der kreative Einfluss des dritten Gründungsmitglieds Joe Madureira entscheidend für den Stil der Spiele sein. Joe war früher bei Marvel als Zeichner an der *X-Men*-Serie beteiligt und hatte

sich zuletzt durch die Comicserie *Battle Chasers* einen Namen gemacht. Jetzt kriegt er erstmals die Gelegenheit, interaktive Echtzeit-3D-Welten zu erschaffen. Bislang hat TriLunar nur ein Spiel offiziell angekündigt: das Action-Adventure *Dragonkind*, das erst im Jahr 2004 veröffentlicht werden soll. Sie schlüpfen dabei in die Rolle des Helden Grail, der die Fähigkeit besitzt, die Kraft von Drachen zu kontrollieren. In dem nicht-linear ablaufenden Spiel sollen sowohl Jump&Run-Elemente als auch strategisch herausfordernde Kämpfe geboten werden, wobei Sie bei Letzteren auch auf die Unterstützung von Drachen zurückgreifen können werden. Viel Wert soll dabei auf die Story und die Charaktere gelegt werden, wobei schon in den offiziellen Pressemitteilungen von TriLunar der Humor nicht zu kurz kommt. Insgesamt ist bisher noch denkbar wenig Kon-

kretes zum genauen Spielablauf bekannt. Hoffen wir mal, dass TriLunar mit diesem ambitionierten Projekt ein starker Start gelingt – auch wenn er noch in weiter Ferne liegt!

MICHAEL PRUCHNICKI

ANGESPIELT **DRAGONKIND**

Hersteller:	TriLunar
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	2004

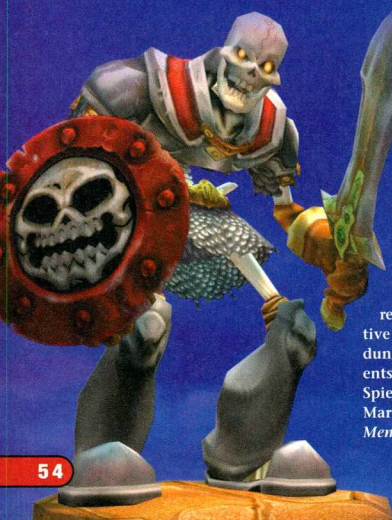
Internet: www.trilunar.com

Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	TriLunar
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„TriLunar hat mit Dragonkind ein heißes Eisen im Feuer. Auf das fertige Spiel darf man gespannt sein!“



McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

WarCraft III

Ab Ende Juni für PC!

Vorbestellen und sparen!

Jetzt bestellen und supergünstig einkaufen!
Einfach den Rabatt-Coupon vorlegen und
über €5,- Rabatt freuen.

52,95 €

McMEDIA Vorbestellpreis*

47,95 €

Früher spielen und dazu Geld sparen!

RABATT-COUPON
Du willst zu den Ersten gehören, die WarCraft III für PC spielen können? Und du willst keinen Cent zu viel 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! Eine Auszahlung des Rabattbetrags ist nicht möglich. Pro Bestellung kann nur ein Rabatt-Coupon eingest. werden.

Vorbestell RABATT €5,-

WarCraft III



Gültig bis 15.06.02

* Bei Vorbestellung bis 15.06.02

Mit WarCraft III erscheint Ende Juni eines der am meisten erwarteten PC-Spiele. Diese neueste Fortsetzung markiert die Rückkehr der legendären Serie, von der Echtzeit-Strategie-Spieler über Jahre hinweg fasziniert sind. WarCraft III lässt dich in eine spannende, dynamische 3D-Welt mit unglaublicher Spieltiefe und Details eintauchen.

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

KIDS Reichenberger Str. 45 02763 Zittau 03583/30788 McMEDIA & FANTASY Schillerstraße 3 07047 Rudolstadt 03672/313595 EICHELKRAUT Industri- Markt 07937 Zwickau 03662/83214 FRIEDRICH Friedricher Str. 16 09406 Marienberg 03735/22810 GROSSE Sandberger Str. 14/16 14086 Belgitz 03384/22236 HERRMANN Junker-Str. 26 16168 Neuruppin 03391/50524 NONNENMACHER Bahnhofstr. 11 26169 Frerzoythe 04491/2380 WIGGERS Große Str. 32 25938 Wyk / Fähr 04681/580419	CARL OTTO Langestr. 14 27749 Delmenhorst 04221/240 GLAUBITZ Lange Str. 49-51 29378 Wittlingen 05831/4004 DIE SPIELECKE Verderger Str. 8 29640 Schweinsingen 05193/52740 TOYS & MORE Bismarckstr. 65 35076 Marienberg 05121/2020 BECKMANN-HENSCH Neues Zentrum 3 31275 Leine 05132/2850 SCHNÄPPCHEN-SHOP Mittelstr. 34 32657 Lemgo 05261/188522 SCHNÄPPCHEN-SHOP Lange Str. 87 32756 Detmold 05231/300874 SCHNÄPPCHEN-SHOP Eugen-Str. 10 32791 Lage 05232/920955	SCHNÄPPCHEN-SHOP Königsplatz 10 32098 Paderborn 05231/246971 JONELLETT CENTRUM BÜRO Saure Wiesen 1 34613 Schwelmstadt 06691/994800 SULZER Altstädter-Str. 98 35039 Marburg 06421/963521 SPIELON Herkules-Center 35576 Wetzlar 06441/3191 SULZER Klausstr. 14 36251 Bad Hersfeld 0662/178966 RUG Markt 41 36046 Vacha 036962/24336 ÜHLING Herzog-Georg-Str. 33 36448 Bad Liebenstein 05231/300874 NOB-GAMES Bahnhofstr. 10 37269 Eschwege 05651/331377	SEIDL Marktstr. 13 47798 Krefeld 02151/61780 JANSEN Engestr. 50 47906 Kempen 02152/2167 KIESKEMPER Everswinkel-Str. 8 48231 Warendorf-Freckenhorst 02581/4193 PECHER Oststr. 4 48231 Warendorf 02581/2396 JASPER Johannbühnen-Str. 1-3 48046 Hosten 04549/91170 TWENHÄFEL Große Str. 23 48565 Bramsche 05461/935311 PAFFRATH Kölner Str. 1 51379 Leverkusen 036961/72377 MEINHARDT Hauptstr. 22 54687 Solten 06543/2070	MERKLER Langenbergstr. 8 50259 Odenkirchen 02525/99514 FLEMMER Mühlengasse 5-7 57610 Alkenkirchen 02681/2951 HABAKUK Lindenstr. 20 57627 Hachenburg 02662/3219 KRIEMERS Oststr. 36 59065 Hamm 02381/25968 SPIELPUNKT Hauptstr. 40 61462 Königstein 06126/2064 ALTMANN-BERGER Schulstr. 6 61228 Olfenbach 06074/29920 MEDIA STORE Wilhelmstr. 9 60335 München 06151/28860 STROBEL AM MARKT.DE Am Rain 5 72717 Hechingen 0711/2408	ELSER Geislinger Str. 24 73033 Goppingen 07161/75115 PAYER Altenstr. 60 73443 Bopfingen 07362/6340 E+E GmbH Wülheim-Erlde-Str. 40 73630 Remshalden 07151/76161 BE K&L Buchen-Str. 29 a 74731 Waldfrid 06262/299020 ENGELHARDT + HERR Wiltz-Röntgen-Str. 1/Im E-Center 77856 Offenburg 0781/25105 HARTWICH Hauptstr. 50 77704 Oßersdorf 07802/2269 PLANET MEDIA Sommerstr. 8 80335 München 089/5407562 MONTE MEDIA Frankfurter Ring 83 80807 München 089/3565212	MONTE MEDIA Pollinger Str. 1 82382 Weilheim 089141458 PLANET MEDIA Ledererle 15 90443 Nürnberg 0911/287083 PLANET MEDIA Siedlitzstr. 3 94307 Eggentalen 09361/673060 PLANET MEDIA Siedlitzstr. 3 94307 Eggentalen 09361/673060 SCHLATT Münchener Str. 16 84359 Simbach 08731/6050 MEDIA STORE Fuggerstr. 4-6 86150 Augsburg 0821/313134 HEILIG Überlinger Str. 9 84830 Pöchlarn 07552/1010 MAXI SPIEL + HOBBY Friedrichstr. 11 90402 Nürnberg 0911/248989	GAMES GARDEN Carl-Grillenberger-Str. 20 90402 Nürnberg 0911/248989 FUN MEDIA Rothenerberg Str. 5 90443 Nürnberg 0911/287083 KOLIBRI Bismarck-Str. 27 A 91413 Neustadt/Albich 09361/673060 GÖTTLER Anbacher Str. 8 91572 Bechhofen 09362/22149 KINDERWELT Lilienhalstr. 3 93049 Regensburg 0941/23745 LOLLYPOP Wendner Weg 5 93059 Regensburg 0941/409530	ACHTNER Ulrichstr. 29 93336 Regensburg 09443/7344 GIESTER Vilporsstraße 11/13/15 94474 Vilsbibben 08541/3979 THE KRAKZ e-tainment Lulligamstraße 11 97070 Würzburg 0931/571604 WORLD OF ILLUSION Markenplatz 1 98527 Suhl 03667/22149 KINDERPARADIES Klosterstr. 8 D-4700 Upen (Belgien) 00357/240649 KINDERPARADIES Hauptstr. 93 B-4700 St. Vith (Belgien)
---	--	--	--	---	--	--	---	---

www.mcmmedia.de

Preisänderungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Falls Fabrikanten zu spät oder gar nicht liefern, bleibt Ersatzlieferung vorbehalten. Die McMEDIA-Zentrale ist nicht Anbieter. Herausgeber: McMEDIA, D-31335 Hildesheim, 8.2002.



Street Hoops

Schönheit geht vor Kraft: Actionreiches **Arcade-Basketball** für Ästheten.

Viele Amerikaner sind der Überzeugung, dass das beste Basketball gar nicht in den großen Hallen gespielt wird, sondern auf den Straßenplätzen der Großstädte. Activision hat deshalb ganz darauf verzichtet, eine NBA-Lizenz für *Street Hoops* zu besorgen. Stattdessen haben die Entwickler bekannte Streetballer gebeten, den Spielfiguren durch Motion-Capturing ihre Bewegungen zu leihen. Legenden wie Hot Sauce, The Main Event oder Half Man, Half Amazing

treten jetzt in dem Spiel auf. Und das merkt man dem Titel *Street Hoops* auch an – nicht nur optisch. Das Gameplay orientiert sich ebenfalls am schnelleren und spektakuläreren Streetball. Die Sportler dribbeln durch die eigenen Beine, dunken wie die Wahnsinnigen und demütigen ihre Gegner. Vier Spielmodi stehen zur Verfügung, bis zu acht Spieler können sich darin per Multitap gleichzeitig messen. Die Mannschaften fallen dabei sehr unterschiedlich aus – von „einer gegen einen“ bis „fünf

gegen fünf“ ist alles möglich. Das eigentliche Ziel des Spiels ist es aber, der beste Straßenbasketballer der USA zu werden. Das geht mit einem der vorprogrammierten Profis genauso wie mit einem selbst erschaffenen Sportler. Durch Siege und Wetten kann der dann Geld verdienen und damit seine Fähigkeiten aufbessern. Wie es sich für Activision gehört, gibt es aber auch viele Outfits zu kaufen: von den Schuhen über das Trikot bis hin zur Brille.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT STREET HOOPS	
Hersteller:	Activision
Genre:	Basketball
Spieler:	1-8
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	3. Quartal
Internet: www.activision2.de	
Savegame	Entwickler
Ja	Black Ops
Umfang	Datenträger
4 Spielmodi	Nicht bekannt
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Straßenbasketball, der NBA Street vor allem wegen des Multispielermodus Konkurrenz machen könnte.“	





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. RallySport 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 Produkt- 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.

Shaun Murray's Pro Wakeboarder

Wellenreiten
mit Pferde-
stärken: Beim
Wakeboarden
gehen Hoch-
seilartisten
baden.

Trendsportler scheinen sich schnell zu langweilen. Deshalb denken sie sich immer extremere und schnellere Sportarten aus. Irgendwann in den 90ern überlegte sich wohl mal einer von denen: „Wellenreiten ist ja ganz nett, aber ein bisschen lahm.“ Also kombinierte er es mit Wasserski und heraus kam eine neue Trendsportart: Wakeboarding. Dabei lassen sich die Athleten auf einem Brett stehend von einem Schnellboot ziehen und führen mit Höchstgeschwindigkeit waghalsige Kunststücken vor. Demnächst auch auf der PlayStation 2, wobei natürlich der Spieler für die Tricks zuständig ist. Mit der aus

einigen anderen Trendsportspielen bekannten Steuerung dürfte das dann eine richtige Freude werden. Sprünge sind dabei nicht nur auf dem Wasser möglich, es gibt natürlich auch jede Menge Rampen und Geländer. Was das Wakeboarding aber einzigartig macht, ist die Bugwelle des Bootes. Die ist ständig in Bewegung und sieht dadurch zu keinem Zeitpunkt gleich aus. Je nach Form eignet sie sich auch, um Tricks anzuspinnen oder Kunststücke zu kombinieren. Mit einem von sieben Sportlern kann der Spieler dann in elf detailgetreu nachempfundenen Umgebungen boarden gehen.

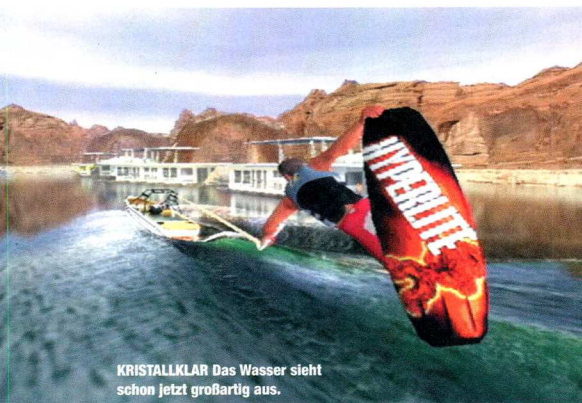
ALBRECHT OTT

ANGESPIELT PRO WAKEBOARDER

Hersteller:	Activision
Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	3. Quartal
Internet: www.activision2.de	
Savegame	Entwickler
Ja	Shaba Games
Umfang	Datenträger
11 Umgebungen	Nicht bekannt

SEHR GUT

„Der Trendsport wird immer extremer: Bei solchen Geschwindigkeiten waren noch nie solche Tricks gefordert.“



KRISTALLKLAR Das Wasser sieht schon jetzt großartig aus.



KOPF EINZIEHEN! Bei dem Felsen muss der Wakeboarder aufpassen.



HOCH HINAUS Bei solchen Höhen ist Zeit für Tricks.



RELING Grinden geht beim Wakeboarden natürlich auch.

**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™



ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYSTATION LEXIKON

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

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 PLAYZONE 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:		
Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts	83%
Aktuelle Warnung:		
DNA – Dark Native Apostle	Hudson/Virgin	48%
Platinum-Empfehlung:		
Star Wars Starfighter	LucasArts	85%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Virtua Fighter 4	Sega	91%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Tekken Tag Tournament	Namco	82%
Aktuelle Empfehlung:		
Virtua Fighter 4	Sega	91%
Aktuelle Warnung:		
–		
Platinum-Empfehlung:		
Dead or Alive 2	Tecmo	87%

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.

AGGRESSIVE INLINE



Nach Trendsport-Ausflügen mit BMX-Profi Dave Mirra hat Acclaim nun ein vielversprechendes Inlineskating-Spiel in der Mache. Auf unserer DVD finden Sie ein erstes Video!

Hersteller:	Acclaim
Termin:	Juni
Genre:	Trendsport

APE ESCAPE 2



Scheinbar braucht man bei Sony etwas länger, um die entworfenen Affen für den Deutschland-Release einzufangen. Nach wie vor gibt es keinen genauen Release-Termin.

Hersteller:	Sony
Termin:	3. Quartal
Genre:	Jump & Run

BLADE 2



Der zweite Blade-Film mit Wesley Snipes bot actionreiche Comic-Unterhaltung ohne viel Sinn. Klingt nach einer optimalen Vorlage für ein ähnlich gelagertes Videospiel!

Hersteller:	Activision
Termin:	1. Quartal 2002
Genre:	Action

COLIN MCRAE RALLY 3



In dieser Ausgabe nehmen wir mit V-Rally 3 einen der großen Konkurrenten von Colin McRae unter die Lupe. Lohnt sich das Warten auf den Rallye-Altmeister überhaupt noch?

Hersteller:	Codemasters
Termin:	27. September
Genre:	Rennspiel

COMMANDOS 2



Eidos' Spezialeinheit hat scheinbar Probleme, den Weg auf die PS2 zu finden, erneut wurde der Termin verschoben. Den Test finden Sie hoffentlich in der nächsten PLAYZONE!

Hersteller:	Eidos
Termin:	21. Juni
Genre:	Strategie/Adventure

CONFLICT: DESERT STORM



Ursprünglich hätte Conflict: Desert Storm ja schon im Sommer erscheinen sollen. Jetzt müssen Action-Fans noch bis September auf ihren Einsatz im virtuellen Golfkrieg warten.

Hersteller:	Codemasters
Termin:	September
Genre:	Action

CRASH



Erinnern Sie sich noch an Psynopsis' Zerstörungssorgie *Destruction Derby*? Der seinerzeit spektakuläre PSone-Titel war das Vorbild für Rage Softwares Titel *Crash*.

Hersteller:	Rage
Termin:	Sommer
Genre:	Rennspiel

DEAD TO RIGHTS



Von *Dead to Rights* hat man länger nichts mehr gehört. Auf der E3 wurde auch nur die Xbox-Variante gezeigt. Hoffentlich stampft Namco die PS2-Version nicht ein!

Hersteller:	Namco
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Action

DER HERR DER RINGE I: DIE GEFÄHRTEN



Wir glauben zwar nicht, dass EAs Umsetzung die Klasse der Filmvorlage erreicht, freuen uns aber auf ein stimmigvolles Spiel zum ersten Teil der *Herr der Ringe*-Trilogie!

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

DINO STALKER



Dino Stalker ist der dritte Teil von Capcoms berüchtigter *Gun Survivor*-Serie. In den USA soll das diesmal an *Dino Crisis* angelehnte Spiel im September erscheinen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2002
Genre:	Action

DRAGONKIND



Ein interaktiver Comic mit Rollenspiel- und Jump&Run-Elementen? In dieser Ausgabe stellen wir Ihnen das ambitionierte Debutprojekt der Neulinge von Trilunar näher vor!

Hersteller:	Trilunar
Termin:	2004
Genre:	Action-Adventure

DTM RACE DRIVER



Und noch eine beliebte PSone-Rennspielserie findet den Weg auf die PS2: Aus *TOCA* wird *DTM Race Driver*! Leider hat sich der Release jetzt auf Ende August verschoben.

Hersteller:	Codemasters
Termin:	23. August
Genre:	Rennspiel

EVERYBODY'S GOLF 3



Eine Anfrage bei Sony Deutschland ergab, dass die Veröffentlichung von *Everybody's Golf* derzeit nicht sicher ist. Es wäre schade um das wirklich hervorragende Golfspiel!

Hersteller:	Sony
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Golf

FINAL FANTASY XI



Die Japaner spielen *Final Fantasy* mittlerweile online. Und in den USA soll es 2003 so weit sein. Weiterhin unklar ist allerdings, wann das Online-Projekt nach Europa kommt.

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

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
F1 2001	EA	90%
Crazy Taxi	Acclaim	88%
Rumble Racing	EA	86%
World Rally Championship	Sony	85%
Aktuelle Empfehlung:		
World Rally Championship	Sony	85%
Aktuelle Warnung:		
Penny Racers	Midas	49%
Platinum-Empfehlung:		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%

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	EA	86%
NBA Street	EA	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	dp	41%
Platinum-Empfehlung:		
–	–	–

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%
Platinum-Empfehlung:		
–	–	–

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%
Deus Ex 2	Eidos	87%
Silent Hill 2	Konami	87%
Onimusha	Capcom	86%
Aktuelle Empfehlung:		
Deus Ex 2	Eidos	87%
Aktuelle Warnung:		
Casper – Spirit Dimensions	TDK Mediactive	52%
Platinum-Empfehlung:		
Resident Evil Code: Veronica X	Capcom	90%

ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Final Fantasy X	Square	90%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%
Summoner	THQ	86%
Grandia II	Ubi Soft	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Final Fantasy X	Square	90%
Aktuelle Warnung:		
–	–	–
Platinum-Empfehlung:		
–	–	–

FUSSBALL

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

AMERICAN SPORTS

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

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	86%
Red Faction	THQ	85%
No One Lives Forever	Vivendi	79%
Aktuelle Empfehlung:		
No One Lives Forever	Vivendi	79%
Aktuelle Warnung:		
Resident Evil Survivor 2	Capcom	59%
Platinum-Empfehlung:		
Red Faction	THQ	85%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Swing Away Golf	EA	81%
Tiger Woods PGA Tour 2002	EA	80%
Knockout Kings 2001	EA	79%
Aktuelle Empfehlung:		
Tiger Woods PGA Tour 2002	EA	80%
Aktuelle Warnung:		
WTA Tour Tennis	Konami	37%
Platinum-Empfehlung:		
–	–	–

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%
Platinum-Empfehlung:		
–	–	–

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:		
–	–	–
Platinum-Empfehlung:		
–	–	–

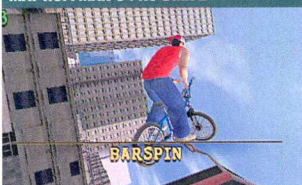
FREETSTYLE



SSX, Rumble Racing, SSX Tricky, Sled Storm – EAs Big-Label ist scheinbar auf Rennspiele spezialisiert. Auch Freestyle wird wieder eins, diesmal mit Motorrädern!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	26. Juni
Genre:	Rennspiel

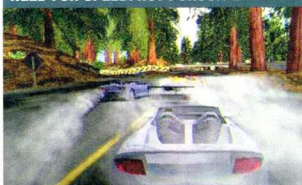
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2



Und weiter geht's – obwohl der erste Mat Hoffman-Teil immer im Schatten von Tony Hawk's Pro Skater blieb, gibt's jetzt eine Fortsetzung. Activision lässt nicht locker!

Hersteller:	Activision
Termin:	August
Genre:	Trendsport

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



Sieht leider ganz danach aus, als würde es diesen Sommer nichts mehr mit Need for Speed. Ein neuer Termin für den direkten Nachfolger des dritten Teils steht noch nicht fest.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Rennspiel

ONIMUSHA 2



Der deutsche Capcom-Vertrieb Electronic Arts hat noch immer keinen genauen Termin für Onimusha 2 bekannt gegeben. Wir rechnen aber fest mit einem Herbst-Release!

Hersteller:	Capcom
Termin:	2002
Genre:	Action-Adventure

GT CONCEPT 2002 TOKYO GENEVA



Was für ein Titel! Offenbar wird die europäische Version von GT Concept Konzeptwagen von gleich zwei Motorshows (und japanischen Versionen des Spiels) abdecken.

Hersteller:	Sony
Termin:	17. Juli
Genre:	Rennspiel

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE



Infolge der aktuellen Gewaltspiele-Diskussion könnte es sich Midway noch einmal überlegen, das neue Spiel aus der berühmte-berühmten Reihe nach Deutschland zu bringen.

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

NIGHTMARE CREATURES 3



Viel ist bisher nicht bekannt über das neue Spiel aus der Nightmare Creatures-Serie. In Serien-Tradition ist aber mit Horror-Atmosphäre und jeder Menge Gewalt zu rechnen.

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

PRO EVOLUTION SOCCER 2



In dieser PLAYZONE hat Wolfgang mit Winning Eleven 6 die japanische Vorlage für das kommende Pro Evolution Soccer 2 unter die Lupe genommen. Klar: Es ist die neue Referenz!

Hersteller:	Konami
Termin:	4. Quartal
Genre:	Fußball

PROJECT ZERO



Fans von spannender Action-Adventure-Kost können sich freuen: Tecmo's an *Silent Hill* erinnerndes Grusel-Abenteuer *Project Zero* erscheint über Wanadoo auch in Deutschland!

Hersteller: **Wanadoo/Tecmo**
Termin: **August**
Genre: **Action-Adventure**

RACE OF CHAMPIONS



Es gibt schon *World Rally Championship*, *V-Rally 3* und bald auch noch *Colin McRae Rally 3* – ob da wirklich noch Platz für Activisions Genre-Betrag *Race of Champions* ist?

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

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC



Ubi Softs *Jump&Run*-Held Rayman kehrt zurück auf die PlayStation 2 und endlich gibt es genauere Infos und neue Bilder dazu – blättern Sie gleich zu den Seiten 48/49!

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **November**
Genre: **Jump & Run**

RED FACTION 2



Der erste Teil lebte unter anderem auch von der fehlenden Konkurrenz. Wird sich *Red Faction 2* aber gegen neuere Titel wie *Medal of Honor: Frontline* behaupten können?

Hersteller: **THQ**
Termin: **November**
Genre: **Ego-Shooter**

SILENT SCOPE 3



Konamis Scharfschützen-Simulation geht in die dritte Runde. Aber mal ehrlich: In der Spielhalle mit dem Gun-Controller mit Fernrohr-Bildschirm ist die Serie besser aufgehoben!

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

SOUL CALIBUR 2



Jetzt, da *Tekken 4* (vorerst nur in Japan) und *Virtua Fighter 4* erschienen sind, dürfte *Soul Calibur 2* mit ziemlicher Sicherheit das nächste Prügel-Highlight werden.

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

SPYRO – ENTER THE DRAGONFLY



Fans des Ila Knuddeldrachen können sich auf ein Wiedersehen mit Spyro freuen. Viel Neues sollten Sie von seinem vierten *Jump&Run*-Abenteuer aber nicht erwarten!

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

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE



Codemasters will das Spiel gegenüber der schwachen US-Version noch überarbeiten. Hoffentlich ist das der Grund für die Verspätung! Der Test folgt in der nächsten PLAYZONE.

Hersteller: **Codemasters**
Termin: **28. Juni**
Genre: **Ego-Shooter**

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Jak und Daxter: The Precursor...	Sony	90%
Rayman Revolution	Ubi Soft	90%
Klonoa 2: Lunateas Veil	Namco	85%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi Universal	81%
Aktuelle Empfehlung:		
Jak und Daxter: The Precursor...	Sony	90%
Aktuelle Warnung:		
–		
Platinum-Empfehlung:		
Rayman Revolution	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	Konami	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Kessen II	Koei/THQ	74%
Aktuelle Warnung:		
–		
Platinum-Empfehlung:		
–		

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 Games	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Space Channel 5	Sega	82%
Aktuelle Warnung:		
–		
Platinum-Empfehlung:		
–		

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	Acclaim	Ende Mai
Paris-Dakar Rally	Acclaim	Ende Mai
XG3 – X-Treme G Racing	Acclaim	Ende Mai
This Is Football 2002	Sony	1. Mai
Onimusha Warlords	Electronic Arts	Juni
Rayman Revolution	Ubi Soft	20. Juni
Resident Evil CODE: Veronica X	Electronic Arts	Juni

MAI

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
BDFL Manager 2002	Codemasters	3. Mai
David Beckham Soccer	Rage	Ende Mai
Downforce	Virgin	Mai
ESPN NBA 2Night 2002	Konami	3. Mai
Final Fantasy X	Squaresoft	29. Mai
Frogger	Konami	24. Mai
Iron Aces 2: Birds of Prey	THQ	10. Mai
ISS 2	Konami	17. Mai
Master Rallye	Microids	Mai
Polaroid Pete	Virgin	Mai
Roland Garros 2002 – NGT	Wanadoo	Mai
RedCard	Midway	17. Mai

MAI (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Shadow Hearts	Midway	3. Mai
Spider-Man: The Movie	Activision	Mai
Super Trucks	Jester Interactive	Mai
Taz Wanted	Infogrames	31. Mai
TD Overdrive	Infogrames	31. Mai
Top Angler	THQ	10. Mai
Virtua Fighter 4	Sega	8. Mai

JUNI

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Agassi Tennis	Cryo	6. Juni
Aggressive Inline	Acclaim	Juni
Akira Psycho Ball	Infogrames	27. Juni
All-Star Baseball 2003	Acclaim	Juni
Barbarian	Titus	Juni
Britney's Dance Beat	THQ	14. Juni
Commandos 2	Eidos	21. Juni
Deus Ex	Eidos	21. Juni
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo	Juni
EndGame	Empire Interac.	Anfang Juni
F1 2002	Electronic Arts	7. Juni
Football Mania	Lego	28. Juni
Frank Herbert's Dune	Cryo	Juni
Frequency	Sony	26. Juni
Gitaroo Man	THQ	21. Juni
Jade Cocoon 2	Ubi Soft	6. Juni
Jimmy White's Cueball World	Virgin	Juni
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	7. Juni
MegaRace III	Cryo	Juni
Mike Tyson Heavy ...	Codemasters	7. Juni
Premier Manager 2002	Infogrames	20. Juni
Prisoner of War	Codemasters	28. Juni
Pro Tennis WTA Tour	Konami	Juni
Rally Championship	SCI	7. Juni
Smash Court Tennis	Namco	19. Juni
Star Trek Voyager Elite Force	Codemasters	28. Juni
Stitch Experiment 626	Disney/Sony	19. Juni
Tetris Worlds	THQ	Juni
Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts	21. Juni
Tiny Toons Adventures	SWING!	Ende Juni
Tennis Master Series	Microids	Juni
Tour de France	Konami	21. Juni
V-Rally 3	Infogrames	20. Juni
Vampire Night	Namco	12. Juni
WM Nationalspieler	Ubi Soft	20. Juni

JULI

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Freekstyle	Electronic Arts	26. Juli
GT Concept 2002 Tokyo Geneva	Sony	17. Juli
Men in Black 2: Alien Escape	Infogrames	18. Juli
Monster Jam Maximum Destr.	Ubi Soft	18. Juli
Slam Tennis	Infogrames	11. Juli
Transworld Surf	Infogrames	4. Juli
VIP	Ubi Soft	18. Juli
Zidane Football Generation	Cryo	4. Juli

2002/2003

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ape Escape 2	Sony	2. Quartal
Drakan – The Ancients' Gates	Sony	2. Quartal
Formel Eins 2002	Sony	2. Quartal
Pac Man Party	Namco	2. Quartal
Peter Pan	Disney/Sony	2. Quartal
Space Channel 5 Part 2	Sega	2. Quartal
Crash	Rage	Sommer
Falcone: Into The Maelstrom	Virgin	Sommer
The Getaway	Sony	Sommer
DTM Race Driver	Codemasters	23. August

STAR WARS BOUNTY HUNTER



Der Kopfgeldjäger Boba Fett war schon in der „alten“ *Star Wars*-Trilogie der heimliche Star. Jetzt kriegt sein Vater Jango aus *Star Wars Episode II* ein eigenes Spiel spendiert!

Hersteller:	LucasArts
Termin:	2002
Genre:	Action

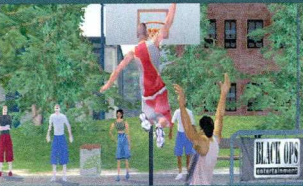
STAR WARS: THE CLONE WARS



Und noch ein neues Spiel aus dem *Star Wars*-Universum. In den allgemeinen News dieser Ausgabe finden Sie genauere Infos zum rasanten Actionspiel *The Clone Wars*!

Hersteller:	LucasArts
Termin:	2002
Genre:	Action

STREET HOOPS



Activision mausert sich zum Sportspiel-Spezialisten. Wer sich nach *NBA Street* nach einem weiteren Streetball-Spiel sehnt, der könnte in *Street Hoops* eine Alternative finden!

Hersteller:	Activision
Termin:	3. Quartal
Genre:	Basketball

SUIKODEN III



Während sich deutsche Fans noch durch Squaresofts Mammut-Rollenspiel *Final Fantasy X* schlagen, warten Import-Fans derzeit schon auf die Konkurrenz von Konami!

Hersteller:	Konami
Termin:	2002
Genre:	Rollenspiel

STUNTMAN



Der Name ist Programm: Mit dieser actionreichen Umsetzung des Stuntman-Berufs haben die *Driver*-Macher die besten Chancen, im Herbst einen weiteren Hit zu landen.

Hersteller:	Infogrames
Termin:	September
Genre:	Rennspiel/Action

SUMMONER 2



In der Anfangszeit der PlayStation 2 war *Summoner* das einzige brauchbare Rollenspiel. Der zweite Teil dürfte es gegen aktuelle Konkurrenten viel schwerer haben.

Hersteller:	THQ
Termin:	Oktober
Genre:	Rollenspiel

TAZ WANTED



„HAMMM! Rülp! Grrrrr!“ Das Beste an den *Taz*-Spielen ist in der Regel die Soundkulisse, die der tasmanische Teufel erzeugt. Hoffentlich wird das Spiel hier ebenso witzig!

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

TEKKEN 4



Ob *Tekken 4* bei der späteren Deutschland-Veröffentlichung wirklich noch einschlägt? Mittlerweile dürften die meisten Prügelspiel-Fans ja schon *Virtua Fighter 4* spielen ...

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

TERMINATOR: DAWN OF FATE



Doppelte Ladung: Die Filmfans in aller Welt warten auf den dritten Terminator-Teil, die PS2-Fans können sich zudem gleich noch auf ein neues Spiel zu der Serie freuen.

Hersteller: **Infogrames**
Termin: **September**
Genre: **Action**

THE THING



Kaum zu glauben, dass die brillante Filmvorlage für *The Thing* vom gleichen Regisseur kam wie der kürzlich auf DVD erschienene Trash *Ghosts of Mars*: John Carpenter.

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

TIMESPLITTERS 2



Stimmt schon, der erste Teil wirkt aus heutiger Sicht ziemlich veraltet. Doch bei *Timesplitters 2* will man alle Schwächen beheben, zudem wird's einen Online-Modus geben!

Hersteller: **Eidos**
Termin: **3. Quartal**
Genre: **Ego-Shooter**

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



Das sechste *Tomb Raider* macht einen guten Eindruck. Man darf gespannt sein, ob Lara trotz des späten Auftritts auch auf der PlayStation 2 zu den Top-Stars gehören wird.

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

TUROK EVOLUTION



In dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen endlich richtige PS2-Bilder von Acclains Dinojäger-Abenteuer. Zudem gibt's auf unserer DVD einen informativen Beitrag dazu!

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

VEXX



Mit dem Jump&Run-Helden will Acclaim ein neues Maskottchen aufbauen. Ob die Mischung aus cool und niedlich bei den Spielern wohl ankommt?

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

WRECKLESS – THE YAKUZA MISSIONS



Vor allem wegen der Grafik war *Wreckless* zum Xbox-Start in aller Munde – jetzt kommt das Spiel auch für die PlayStation 2! Der Vergleich wird sicherlich sehr interessant.

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

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE



Activision schlägt die *X-Men*-Lizenz weiter aus. Und wer kann es ihnen verübeln? In dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen erstmals das Actionspiel *Wolverine's Revenge*!

Hersteller: **Activision**
Termin: **2003**
Genre: **Action**

Lego Racers 2	Lego	August
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	August
Project Zero	Wanadoo	August
The Legend of Alon d'Ar	Ubi Soft	1. August
Super Bust-A-Move	Ubi Soft	1. August
Colin McRae Rally 3	Codemasters	27. Sept.
Conflict: Desert Storm	SCI	September
Gumball 3000	SCI	September
Iron Storm	Wanadoo	September
Jimmy Neutron	THQ	September
Largo Winch	Ubi Soft	5. September
Pride	THQ	September
Reign of Fire	Ubi Soft	September
Riding Spirits	Ubi Soft	5. September
Run Like Hell	Virgin	September
Stuntman	Infogrames	September
Terminator: Dawn of Fate	Infogrames	September
Der Anschlag	Ubi Soft	26. September
Turok Evolution	Acclaim	September
Ultimate Fighting Championship ...	Ubi Soft	5. September
Fireblade	Midway	3. Quartal
Gravity Games	Midway	3. Quartal
Legion – Legend of Excalibur	Midway	3. Quartal
Race of Champions	Activision	3. Quartal
The Thing	Vivendi	3. Quartal
TimeSplitters 2	Eidos	3. Quartal
Tekken 4	Namco	Herbst
Beach Soccer	Wanadoo	Oktober
Curse	Wanadoo	Oktober
Halloween	Wanadoo	Oktober
Summer 2	THQ	Oktober
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	SWING!	Ende November
Club Football Borussia Dortmund	Codemasters	November
Club Football FC Bayern München	Codemasters	November
Club Football Hamburger SV	Codemasters	November
E.T. Return to the Green Planet	Ubi Soft	November
Inquisition	Wanadoo	November
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	November
Red Faction 2	THQ	November
Tomb Raider – The Angel of Darkn	Eidos	November
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	November
Twin Caliber	Rage	November
Vexx	Acclaim	November
Defender	Midway	4. Quartal
Ecks vs. Sever	Ubi Soft	4. Quartal
Freaky Flyers	Midway	4. Quartal
Jurassic Park: Project Genesis	Vivendi Universal4	Quartal
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	4. Quartal
NHL Hitz 2003	Midway	4. Quartal
Pro Evolution Soccer 2	Konami	4. Quartal
Robin Hood: Defender of the Crown	Cinemaware	4. Quartal
Silent Scope 3	Konami	4. Quartal
Spyro: Enter The Dragonfly	Vivendi Universal4	Quartal
The Scorpion King	Vivendi Universal4	Quartal
Wreckless – The Yakuza Missions	Activision	4. Quartal
Der Herr der Ringe I: Die Gefährten	Electronic Arts	Ende 2002
Soul Calibur 2	Namco	Ende 2002
Dead to Rights	Namco	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
PRYZM Chapter One	TDK Mediactive	2002
Robocop	Virgin	2002
Star Wars Bounty Hunter	LucasArts	2002
Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	2002
Suikoden III	Konami	2002
Titanium Angels	SCI	2002
Villeneuve Racing (Arbeitstitel)	Ubi Soft	2002
Blade 2	Activision	1. Quartal 2003
Tom Clancy's Rainbow Six	Ubi Soft	1. Quartal 2003
XIII	Ubi Soft	1. Quartal 2003
Nightmare Creatures 3	Ubi Soft/Kalisto	2003
X-Men: Wolverine's Revenge	Activision	2003

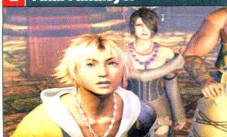
SCHON GETESTET

1 Virtua Fighter 4



Einen großen Vorteil hat *Virtua Fighter 4* vor seinem direkten Prügel-Konkurrenten *Tekken 4*: Der Sega-Titel kommt deutlich früher heraus!

2 Final Fantasy X



Ein typisches *Final Fantasy* mit altem bekanntem Gameplay und großartigen FMV-Sequenzen. Leider ist die PAL-Version nicht gelungen.

Stimmen aus dem Forum

Das meinen die Spieler zum aktuellen Titel.

Virtua Fighter 4



„Für mich war es ein ziemlich großer Fehlkauf! Aber hier teilen sich die Meinungen, man kann dir viel erzählen, du musst es selber spielen, einer mag es, der andere nicht. Ich rate zum Probespiel.“
– PhoenixStil

„Richtig, Beat 'em Up ist glaube ich das Streitgenre überhaupt. Bald sind für die PS2 drei Hammer-Beat-'em-Ups draußen, da muss man echt Probe zocken, wenn man sich nicht alle holen will. Es sei denn, du bist Veteran einer Serie (z. B. *Tekken* oder eben *VF*, was ich mir auf jeden Fall hole).“
– Patzi

„VF 4 ist der Hammer! Es macht Riesenspaß, bei den verschiedenen Figuren aufeinander einzuprügeln. Zuerst dachte ich, es sei schwer. Aber im Trainingsmodus ist alles so gut erklärt, dass es sogar Pikachu begreifen würde.“ – burgenerlukas

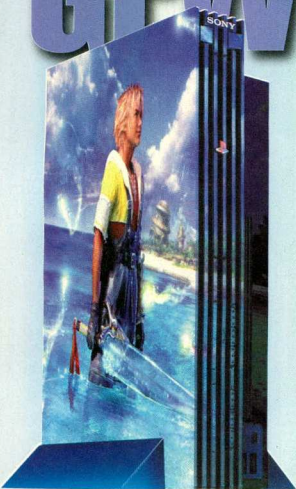
Auf der Suche nach einem Test? Hier finden Sie die **50 wichtigsten Tests** der letzten Ausgaben in einer Übersicht.

Wertungen im Überblick

TITEL	BESCHREIBUNG	HERSTELLER	TEST IN PZ	WERTUNG
1 Virtua Fighter 4	Für Prügel-Fans das perfekte Spiel	Sega	06/02	91%
2 Final Fantasy X	Großartiges Spiel mit schlechter PAL-Anpassung	Square Europe	06/02	89%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Kains blutiger Rachefeldzug	Eidos	05/02	89%
Deus Ex	Komplexes Adventure mit technischen Mängeln	Eidos	06/02	87%
FIFA Fußball Weltmeisterschaft	Actionreiche Fußballweltmeisterschaft	EA	06/02	85%
Frequency	Süchtig machendes Musikspiel mit coolem Sound	Sony	06/02	85%
ICO	Entspannendes, rätselastiges Action-Adventure	Sony	04/02	85%
Rally Championship	Gutes Rallye-Spiel mit anspruchsvollen Strecken	SCI	06/02	85%
BDFL Manager 2002	Das ideale Spiel für Sessel-Trainer	Codemasters	06/02	84%
Drakan: The Ancients' Gates	Kampfflastiges Fantasy-Action-Adventure	Sony	04/02	83%
Grandia II	Komplexes RPG mit leichten Fimmler-Anfällen	Ubi Soft	05/02	83%
Shadow Man 2: Second Coming	Überauschend gut gelungene Fortsetzung	Acclaim	04/02	83%
Sled Storm	Cooler Schneemobil-Rennspiel von EA Sports Big	EA	05/02	83%
Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts' Vorgeschmack auf Episode II	LucasArts	06/02	83%
Vampire Night	Lightgun-Vampiraction, die etwas kurz ist	Namco	05/02	83%
Space Channel 5	Abgefahrene Tanzaction mit poppigem Look	Sega	04/02	82%
Star Wars Racer Revenge	Podrennen für Anfänger	LucasArts	04/02	81%
Tiger Woods PGA Tour 2002	Golfsimulation, nicht nur für Vollprofis	EA	05/02	80%
ESPN Winter X-Games Snow. 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%
ISS 2	Leider kein Fußballtitel von Konami zur WM	Konami	06/02	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%
Smash Court Tennis	Flottes Arcade-Tennis mit zweckmäßiger Grafik	Namco	06/02	77%
All-Star Baseball 2003	Spiel für geduldige Baseball-Fans	Acclaim	06/02	75%
Mad Maestro	Dirigentenspiel für Leute mit Taktgefühl	Fresh Games	05/02	75%
Dynasty Warriors 3	Etwas eintöniges Action-Spiel im alten China	THQ	05/02	74%
Kessen 2	Solides Strategiespiel mit guten Grafik-Effekten	Koei	04/02	74%
Knockout Kings 2002	Grafisch ansprechende Box-Simulation	EA	05/02	73%
State of Emergency	Sinnleere, leicht ironische Prügelorgie	Take 2	04/02	73%
Police 24/7	Lightgun-Shooter mit Webcam- und Körperinsatz	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%
ESPN NBA 2Night 2002	Leider haperf's hier an der Steuerung	Konami	06/02	68%
Shadow Hearts	Technischer wie spielerischer RPG-Durchschnitt	Midway	04/02	67%
Conflict Zone	Preiswerter, aber eher mittelmäßiger C&C-Klon	Ubi Soft	06/02	66%
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%
Mr Moskeeto	Als Moskito auf Blutsauger-Tour	Fresh Games	05/02	57%
Lake Master EX	Midas schießt auf einmal bessere Angel-Spiele ...	Midas Int.	06/02	55%
Casper Spirit Dimensions	Action-Adventure für die jüngere Generation	TDK Mediactive	06/02	52%
Pro Rally 2002	Schwaches Rallye-Spiel mit schlechter Steuerung	Ubi Soft	05/02	51%
Penny Racers	Großer Umfang, leider wenig Spaß	Midas Int.	06/02	49%
DNA Dark Native Apostle	Hier kommen Langeweile und Augenschmerzen auf	Virgin	06/02	48%
Centre Court: Hard Hitter	Hier überzeugen weder Steuerung noch Grafik	Midas Int.	06/02	47%
WTA Tour Tennis	Der Preisträger für das schlechteste PS2-Tennisspiel	Konami	06/02	37%
Jet Ion GP	WipEout-Klon im Dia-Modus	Ubi Soft	05/02	32%

GEWINNSPIEL

GEWINNSPIEL FINAL FANTASY X



1x PS2 mit Airbrush-Motiv

Squaresoft-Fans aufgepasst! Wir verlosen zusammen mit Sony Computer Entertainment Deutschland einige echte *Final Fantasy X*-Raritäten. Neben fünf verkaufsfählichen PS2-Spielen und zweiseitigen *Final Fantasy X*-Edelpostern gibt es auch noch drei PS2-Spiele, auf deren Packungen sich Shinji Hashimoto (Producer), Yoshinori Kitase (Designer), Kazushige Nojima (Scenario) und Nobuo Uematsu (Director of Square Sounds/FFX Composer) persönlich verewigt haben. Des Weiteren halten wir ein handsigniertes Poster für Sie bereit, das weltweit nur ganze sechs Mal existiert. Und als zusätzliches Highlight: Eine PlayStation-2-Konsole mit *Final Fantasy X*-Airbrush-Motiv. Wenn Sie die Möglichkeit haben möchten, einen dieser Preise zu gewinnen, schnappen Sie sich den nächsten Kugelschreiber und beantworten Sie uns folgende Frage:

WELCHER HAUPTCHARAKTER AUS FINAL FANTASY X KÄMPFT ALS EINZIGER MIT HANDGRANATEN?

DIE PREISE:



5x

Final Fantasy X für PS2



3x

Final Fantasy X für PS2 mit original-Entwickler-Autogrammen



1x

Final-Fantasy-X-Poster mit original-Entwickler-Autogrammen



5x

Hochwertiges Final-Fantasy-X-Poster, beidseitig bedruckt (Motiv vorne/Motiv hinten)



Schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an:
Computec Media AG,
Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: Final Fantasy X,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth.

Teilnahmeschluss ist der 28. Juni 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Sony Computer Entertainment, Squaresoft und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.



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	1	Metal Gear Solid 2	PS2	94%	3
2	2	GTA III	PS2	91%	7
3	3	Gran Turismo 3	PS2	93%	10
4	NEU	Legacy of Kain: Blood Omen 2	PS2	89%	1
5	17	Final Fantasy IX	PSone	96%	14
6	WE	Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2	90%	3
7	NEU	ISS 2	PS2	78%	1
8	4	Devil May Cry	PS2	85%	5
9	14	Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2	88%	5
10	15	SSX Tricky	PS2	86%	4
11	10	Silent Hill 2	PS2	87%	6
12	19	FIFA 2002	PS2	86%	4
13	9	Soul Reaver 2	PS2	90%	6
14	7	Red Faction	PS2	85%	10
15	8	Onimusha	PS2	86%	9
16	5	State of Emergency	PS2	73%	2
17	NEU	Sled Storm	PS2	83%	1
18	11	Jak and Daxter	PS2	90%	5
19	NEU	Shadow Hearts	PS2	67%	1
20	6	Resident Evil Code: Veronica X	PS2	90%	9

Ob sich diese Dreierspitze jemals ändern wird? *Final Fantasy X* könnte es zum nächsten Mal möglich machen. Auch wenn der Titel keine so gute PAL-Anpassung bekommen hat, wie er es verdient hätte, werden wohl viele Fans der Serie zugreifen und das Spiel auf einen der oberen Ränge der Lesercharts befördern. Ein paar Neueinsteiger haben ein bisschen Bewegung in die Lesercharts gebracht, aber ansonsten setzen viele Leser lieber noch auf Altbewährtes.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

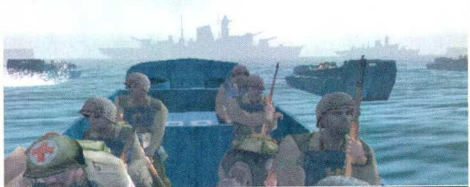


PLATZ	VORMONAT		WERTUNG	MONAT
1	1	Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	94%	3
2	3	Gran Turismo 3 A-spec (Platinum)	93%	3
3	5	Tekken Tag Tournament (Platinum)	82%	3
4	6	GTA III	91%	7
5	9	State of Emergency	73%	3
6	7	Dead or Alive 2 (Platinum)	87%	3
7	10	Red Faction (Platinum)	85%	3
8	11	Tony Hawk's Pro Skater 3	90%	6
9	WE	Ace Combat 04: Distant Thunder	85%	3
10	WE	Maximo	80%	2
11	15	Headhunter	85%	3
12	WE	Time Crisis 2/GCon 2 Bundle	83%	6
13	WE	Kessen 2	74%	2
14	13	Formel 1 2001 (Platinum)	79%	3
15	WE	FIFA 2002	86%	5

Viele Wiedereinsteiger dürfen wir diesen Monat überraschenderweise in den Verkaufscharts begrüßen. Dafür sind hohe Neueinsteiger aus dem letzten Monat wie *Blood Omen 2* oder *Grandia II* gar nicht mehr unter den Top 15 zu finden. Währenddessen hat sich *Gran Turismo A-spec* als Platinum-Version natürlich wieder den zweiten Platz gesichert. Da bleibt die Frage, ob Platinum-Titel bald den größten Teil der Verkaufscharts ausmachen werden ...

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ	VORMONAT		SYSTEM	HERSTELLER	MONAT
1	2	Moh: Frontline	PS2	EA	9
2	5	Final Fantasy XI	PS2	Squaresoft	4
3	10	Tekken 4	PS2	Namco	10
4	4	Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	Eidos	5
5	NEU	DTM Race Driver	PS2	Codemasters	1
6	9	Metal Gear Solid 3	PS2?	Konami?	2
7	NEU	Soul Calibur 2	PS2	Namco	1
8	NEU	The Thing	PS2	Vivendi Univ.	1
9	8	Stuntman	PS2	Sony	10
10	3	Onimusha 2	PS2	Capcom	7

Der Riesenbericht über *Tekken 4* in der letzten Ausgabe hat die Leser wohl auf den Geschmack gebracht. Das könnte auch den schlagartigen Einstieg von Nancos *Soul Calibur 2* erklären. Leider gibt es von diesem Titel bisher nur Arcade-Bilder. Unser DVD-Bericht von *DTM Race Driver* scheint einige Leser von dem Spiel überzeugt zu haben: es stieg auf Platz 5 ein! Nach etlichen Previews war es seit zwei Ausgaben eigentlich eher ruhig um das Rennspiel mit Storyline geworden.

DIE REDAKTION



**HANS
IPSICH**
32, REDAKTIONSDIREKTOR

War seit 1992 auf jeder ECTS, CES oder E3 vertreten – verzichtet dieses Jahr allerdings aufgrund eines wichtigen privaten Termins auf den Trip nach L.A. ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Spider-Man: The Movie
Aktuelle Lieblings-CD
Darren Hayes – Spin
Aktuelle Lieblings-DVD
Nine Months



**MICHAEL
PRUCHNICKI**
24, Leitende Redakteur

Durfte aufgrund eines unangenehmen Lungen-Problems nicht auf die E3 fliegen und komponiert stattdessen selbst-same Songs für seine Band.

Aktuelles Lieblingsspiel
Virtua Fighter 4
Aktuelle Lieblings-CD
Dream Theater – Six Degrees Of Inner ...
Aktuelle Lieblings-DVD
Big Trouble in Little China



**STEFANIE
SCHWARZE**
24, Leitende Redakteurin

Hetzte auf der E3 wie eine Besessene von Termin zu Termin und schaffte es trotzdem noch, abends einen draufzumachen. Versucht noch, ihren Jetlag auszukurieren.

Aktuelles Lieblingsspiel
Medal of Honor: Frontline
Aktueller Hass-Zustand
Jetlag
Aktueller Lieblings-Film
Star Wars – Attack of the Clones



**ALBRECHT
OTT**
30, Redakteur

Konnte in letzter Zeit gleich zweimal Newcastle besuchen. Keine Stadt dieser Größe hat ein solches Nachtleben, nirgends kleiden sich die Frauen freizügiger.

Aktuelles Lieblingsspiel
Aggressive Inline
Aktuelle Lieblingsstadt
Newcastle upon Tyne
Aktueller Lieblings-Dichter
Thomas Gßella



**WOLFGANG
FISCHER**
30, Redakteur

Hat sich über Pfingsten zu Hause eingeschlossen und nichts anderes getan, als *F1 2002*, *Medal of Honor: Frontline* und *Winning Eleven 6* zu spielen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Winning Eleven 6, MOH: Frontline
Aktuelle Lieblings-CD
Esregen – Farbenfinsternis
Aktuelle Lieblings-DVD
Jay and Silent Bob strike back!



**STEFANIE
SCHETTER**
24, Redakteurin

Wünscht sich wieder zurück in die Thermalpools der Insel Ischia, muss aber vorerst mit der Badewanne vorlieb nehmen. Danke an Albrecht für die *Futura*-Leihgabe!

Aktuelles Lieblingsspiel
Final Fantasy X
Aktuelle Lieblings-CD
Savage Garden – Affirmation
Aktuelle Lieblings-DVD
Futura – First Season



**WERNER
SPACHMÜLLER**
25, Content Coordinator

Verabschiedet sich vorerst mit dieser Ausgabe in den Erziehungsurlaub und widmet seine Zeit ganz und gar seiner Tochter Carmen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Tony Hawk's Pro Skater 3
Aktuelle Lieblings-CD
Björk – Vespertine
Aktuelle Lieblings-DVD
Harry Potter und d. Stein der Weisen



**ROBERT
HELLER**
22, DVD-Redakteur

Versucht sich selbst *Episode II* vorzustellen, wie sich Wolfgang als lichtschwerf-schwinger Yoda-Verschnitt machen würde – und ist seitdem sehr nett zu ihm.

Aktuelles Lieblingsspiel
Virtua Fighter 4
Aktuelle Lieblings-CD
Tomb Raider (OST)
Aktueller Lieblings-Film
Star Wars Episode II



**PHILIPP
ROHWEDDER**
22, Redakteur

Nutzt die Temperaturen, um mit Albrecht eine Qualitätsprüfung der Nürnberger Biergärten durchzuführen und nach den PLAYZONE-Kriterien Prozentpunkte zu vergeben.

Aktuelles Lieblingsspiel
Medal of Honor: Frontline
Aktuelle Lieblings-CD
Sportfreunde Stiller – Die gute Seite
Aktuelle Lieblings-DVD
Die fabelhafte Welt der Amélie



**ALEXANDRA
BÖHM**
27, Senior Designer

Hat es trotz stressiger PLAYZONE-Produktion geschafft, unserer Praktikantin Natalie einen kleinen Einblick in die „Welt des Layouts“ zu gewähren.

Aktuelles Lieblingsspiel
Final Fantasy X
Aktuelle Lieblings-CD
MSoundztood – Pink
Aktuelle Lieblings-DVD
Eiskalte Engel



**CHRISTIAN
HARNOTH**
31, Senior Designer

Ist nun endlich stolzer Besitzer eines Notebooks. Nun kann er immer und überall am Design der PLAYZONE „rumbasteln“. Mal sehen, was dabei rauskommt ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Spider-Man: The Movie
Aktuelle Lieblings-CD
Moby – 18
Aktuelle Lieblings-DVD
Die fabelhafte Welt der Amélie



**LARS
KROMAT**
29, Junior Designer

Nachdem er der „30“ nun 1 Jahr näher gerückt ist, probiert er verzweifelt ein Anti-Aging-Produkt nach dem anderen aus, um dem Alterungsprozess entgegenzuwirken.

Aktuelles Lieblingsspiel
Medal of Honor: Frontline
Aktuelle Lieblings-Buch
Otherland, Band 4
Aktueller Lieblings-Mix
Rotwein/Fanta (Kulturbanana)

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

RENNSPIELE

F1 2002	76
Super Trucks	100
TD Overdrive	88
V-Rally 3	84

ROLLENSPIELE

Keine Testversionen in diesem Monat

ACTION-ADVENTURES

Everblue	102
----------------	-----

ACTION-SPIELE

Medal of Honor: Frontline	70
Spider-Man: The Movie	80

SPORTSPIELE

David Beckham Soccer	106
Mike Tyson Heavyweight Boxing ..	94

BEAT 'EM UP

Barbarian	92
-----------------	----

GESCHICKLICHKEIT

Britney's Dance Beat	96
Frogger – The Great Quest	98

STRATEGIE

Premier Manager 2002	104
----------------------------	-----

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 Handlungs-wendungen.

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



Medal of Hon

Dieses nervenaufreibende **(Anti-)Kriegs-drama** lässt keinen PS2-Spieler kalt!

Das Landungsboot tuckert quälend langsam in Richtung Strand. In der Ferne sind zwei gewaltige Steingebilde auszumachen: deutsche Bunker! Der Kamerad neben mir kotzt vor Aufregung, auch ich habe schon ganz wackelige Knie. Die Stimme des Captains reißt mich aus meinen Gedanken und instinktiv ducke ich mich. Ein

deutsches Flugzeug nimmt das Landungsboot auf der Backbordseite unter Beschuss und versenkt es. Um uns herum schlagen immer wieder Granaten ein und schütteln das Boot durch. Der Captain schreit gegen den Lärm an und erteilt letzte Befehle. Noch 30 Meter. Als sich die Frontklappe öffnet und wir ins Freie drängen, schlägt eine weitere Granate ein und versenkt das Lan-

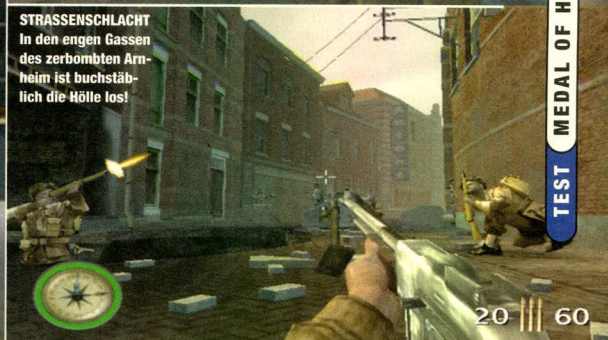
KAWUMM Mit der
Deckkanone des
U-Boots können
Sie viel Schaden
anrichten!



LÄMMER ZUR
SCHLACHTBANK
Gleich findet die
Landing in Omaha
Beach statt.



STRASSENSCHLACHT
In den engen Gassen
des zerhobönten Arn-
heim ist buchstäb-
lich die Hölle los!



TEST MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



or: Frontline

dungsboot. Ich werde von der immensen Druckwelle ins Wasser geschleudert. Orientierungslos muss ich unter Wasser mit ansehen, wie meine überlebenden Kameraden von MG-Salven niedergestreckt werden. Ich habe das Gefühl, ich bin in einem Albraum, der nicht enden will. Als ich an die Wasseroberfläche komme, sehe ich, dass der Captain überlebt hat und mir aus

sicherer Deckung zuwinkt. Ich wate geduckt zu ihm hinüber, um den deutschen Scharfschützen kein Ziel zu bieten. Der Albraum fängt jetzt erst richtig an ...

THIS IS WAR!

Bedrückender und eindringlicher als mit der Landung der Alliierten in der Normandie am 6. Juni 1944 kann ein Spiel wohl gar nicht beginnen.

Kugeln zischen am Spieler vorbei, Granaten schlagen nur wenige Meter entfernt ein und Kameraden sterben, noch bevor sie irgendwo Deckung suchen können. Die ganze Szenerie erinnert unweigerlich an Steven Spielbergs Meisterwerk *Der Soldat James Ryan*, mit dem Unterschied, dass Sie diesmal nicht nur Zuschauer sind. Von der ersten Sekunde an hat man wirklich das

Gefühl, mittendrin statt nur dabei zu sein. Nach dem oben beschriebenen Intro geht es dann auch gleich in die Vollen. Nur mit einer 45er-Pistole und einem Gewehr bewaffnet, müssen Sie unter heftigem Feindfeuer Ihren Kameraden beistehen. Gerade weil dieser Teil des Spiels audiovisuell so gigantisch in Szene gesetzt wurde, kann man sich den Eindrücken, die auf einen ein-

INFO INTERVIEW MIT FRANK HERRMANN

„Die ganze öffentliche Debatte läuft vollkommen am Kern der Sache vorbei.“

Wir haben Frank Herrmann zu MoH: Frontline und zur aktuellen Situation am deutschen Softwaremarkt nach den Ereignissen in Erfurt befragt.



INTERVIEW Mit Frank Herrmann, PR-Chef von Electronic Arts Deutschland

PLAYZONE: Bei Medal of Honor: Frontline wurde ja auf die explizite Darstellung von Gewalt (Anmerkung der Redaktion: alliierte Soldaten können nicht getötet werden, kein Blut im Spiel usw.) so weit wie möglich verzichtet. Waren diese Anpassungen schon immer geplant oder sind sie eine Folge der Tragödie in Erfurt?

Frank Herrmann: Diese Anpassungen sind von Anfang an typisch für die Medal of Honor-Serie und haben nichts mit dem tragischen Ereignis in Erfurt zu tun. Dass in den Spielen kein Blut zu sehen ist, hat übrigens ausnahmsweise weniger mit unserer deutschen Rezensionspraxis zu tun, sondern vor allem mit dem Authentizitätsanspruch von Medal of Honor. Captain Dale Dye, Berater zahlreicher Filmproduktionen in Hollywood mit militärischem Hintergrund, darunter auch Platoon und Der Soldat James Ryan, hat von Anfang an auch die Entwickler von Medal of Honor unterstützt. Ihm zufolge ist es in realen Gefechtsituationen sehr selten, dass unmittelbar nach einem Körpertraffer bei Soldaten Blut zu sehen ist, da sie meist mehrere Lagen Kleidung tragen.

PLAYZONE: Halten Sie die harsche Kritik seitens der Medien und der Politik an Ego-Shootern für gerechtfertigt?

Frank Herrmann: Grundsätzlich ist jede Diskussion über Gewaltdarstellung in Medien sinnvoll – solange sie auf einem sachlichen Niveau geführt wird und tatsächlich helfen kann, reale Gewalt weiter einzudämmen. Was wir in der Folge des tragischen Geschehens in Erfurt erlebt haben, ist leider nur zu typisch für den Umgang vieler Medien und damit auch unserer Gesellschaft mit solchen Ereignissen. Vorschnelle Urteile ohne jede Kenntnis der Sachlage und hoch tendenziöse Berichterstattung, die selbst den Grundregeln des Journalismus Hohn spricht – leider teilweise auch in den öffentlich-rechtlichen Medien. Dennoch hat es in meiner persönlichen Wahrnehmung in der Mehrzahl ausgewogene Berichte und Stellungnahmen

gegeben. Einen Teil der Schuld am schlechten Image der Computer- und Videospieleindustrie sehe ich aber auch als hausgemacht. Wenn diejenigen von uns, die sich öffentlich dazu äußern, von vornherein eine defensive Haltung einnehmen, indem sie nur Argumente wie „Verbote bringen nichts“ oder „Studien belegen, dass Gewaltspiele nicht zwangsläufig gewalttätig machen“ ins Feld führen, vermitteln sie doch zwischen den Zeilen das Gefühl, dass man als Ego-Shooter-Hersteller und -Spieler vielleicht zu Recht in der „Schmutzdecke“ der Gesellschaft steht. Das ist kompletter Unfug. Die ganze öffentliche Debatte läuft vollkommen am Kern der Sache vorbei. Alle Ego-Shooter in Deutschland werden vor Veröffentlichung durch unabhängige Psychologen und Pädagogen bei der USK geprüft und fast alle mit einer Altersfreigabe ab 18 Jahren versehen. Wir sprechen hier also von Medien für Erwachsene und nicht für Kinder und Jugendliche. Ich habe selbst zwei Kinder und würde ihnen nie erlauben, einen solchen Titel zu spielen. Als Erwachsener aber kann ich jederzeit guten Gewissens einen Ego-Shooter spielen, denn es handelt sich um fiktive Gewalt, genauso wie in Büchern, Filmen etc. Dabei spielt die Interaktivität des Mediums überhaupt keine Rolle – im Gegenteil: Es gibt Unmengen von anderen Medien, die ein Maß an Grausamkeit enthalten, wie es nie in einem Spiel der Fall war. Dies verbietet schon der Ehrenkodex des Verbandes der Unterhaltungssoftware Deutschland VUD, in dem alle großen Publisher Mitglied sind.

PLAYZONE: Wie sehen Sie die zukünftige Entwicklung auf dem Software-Markt? Wird es in nächster Zeit weniger Ego-Shooter oder ähnliche Spiele geben?

Frank Herrmann: Ego-Shooter machen nach meinem Kenntnisstand nicht einmal 5 Prozent aller in Deutschland zugelassenen Computer- und Videospiele aus. Mehr als zwei Drittel aller interaktiven Spiele haben von der USK sogar eine Freigabe ohne Altersbeschränkung oder ab sechs Jahren erhalten. Ich glaube, dass der Anteil der Ego-Shooter relativ konstant bleiben wird.



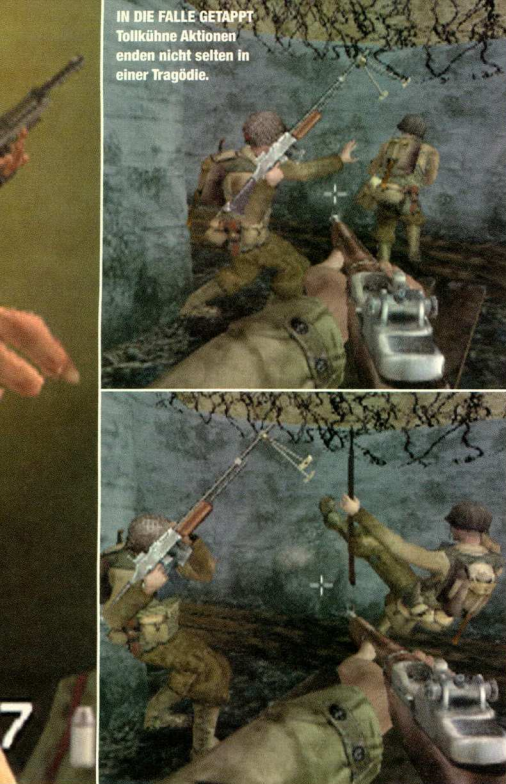
SCHLAGKRÄFTIG Wer dem Feind zu nahe kommt, muss mit Prügel rechnen.

prasseln, nicht entziehen. Im späteren Verlauf des Ego-Shooters ist man sogar fast glücklich darüber, dass die übrigen Levels nicht ganz so atmosphärisch und erschreckend real geworden sind wie die Landung in Omaha Beach. Eines wird aber schon zu Beginn des Spiels deutlich: Die Programmierer haben nicht nur auf die Darstellung von Blut, sondern auch auf exzessive Gewaltszenen verzichtet. Eine gute Entscheidung, da ein erstklassiger Shooter wie MoH: Frontline auf derartige Schockeffekte locker verzichten kann. Selbst die Leichen der toten

MARKIERT An dieser Stelle müssen Sie Sprengladungen platzieren, um die Maschinen sprengen zu können.



IN DIE FALLE GETAPPT
Tollkühne Aktionen
enden nicht selten in
einer Tragödie.



Feinde verschwinden schon nach kurzer Zeit. Dazu kommt, dass die alliierten Kameraden, an deren Seite Sie gelegentlich kämpfen, nicht durch unbachtete Schüsse aus Ihrer Waffe getötet werden können. Ein Treffer sorgt nur dafür, dass sie kurz zu Boden geworfen werden und danach wieder ihren Mann stehen.

SPANNUNG PUR!

Die Story des abwechslungsreichen 3D-Shooters führt Sie nach der Landung in der Normandie über Holland tief nach Deutschland hinein. In der Rolle des

jungen OSS-Lieutenant (Office of Strategic Services) Jimmy Paterson ist es Ihre Aufgabe, alles über ein neues und streng geheimes Flugzeug der Nazis herauszubekommen. Vielen Fans der Serie wird dieser Name bestimmt bekannt vorkommen. Der Gute war nämlich auch der Protagonist des mittlerweile indizierten ersten *Medal of Honor*-Spiels, das damals noch für die PSone erschien. Nachdem im Nachfolger *MoH: Underground* (ebenfalls PSone) die Untergrundkämpferin Manon die Hauptperson war, darf nun wieder Jimmy ran. In 19 währ-

haft nervenaufreibenden Missionen erfüllen Sie eine Vielzahl von Aufträgen. Auch wenn es nicht immer so aussieht, dienen all diese Aufgaben dazu, Informationen über das Flugzeug zu beschaffen und Sie einen Schritt näher ans Ziel zu führen. Auf Ihrer turbulenten, in sechs große Abschnitte gegliederten Reise durch das vom Krieg gezeichnete Europa versenken Sie U-Boote, helfen der geknechteten holländischen Bevölkerung oder retten Spione aus der Gefangenschaft. Um die immer schwieriger werdenden Aufgaben zu bewältigen, kommt es zune-

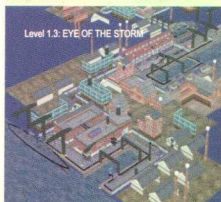
hend auf taktisches Vorgehen an. Wer zu forsch und unvorsichtig agiert, sieht sich ziemlich schnell einer unüberwindlichen Zahl von Feinden gegenüber. Solche Selbstmordszenarien sollten möglichst vermieden werden, da Sie während eines Levels nicht abspeichern können. Sie finden zwar alle paar Meter Medikits und Ähnliches, um Ihre Gesundheit aufzufrischen, diese stellen aber auch kein omnipräsentes Allheilmittel dar. Dummerweise können Sie die Lebensretter auch nicht auf sammeln und horten. Sie müssen sich also überlegen, wann und

INFO BONUSMATERIAL

Blick hinter die Kulissen

Wer einen kompletten Abschnitt absolviert hat, darf sich ein Making-of dieses Levels anschauen.

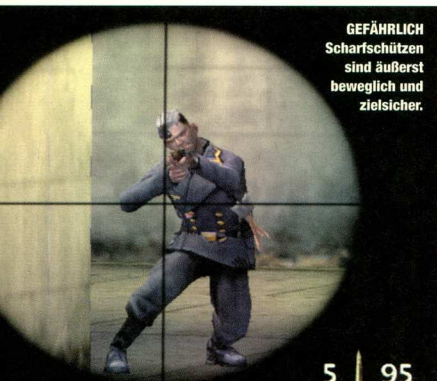
Den Löwenanteil des Bonusmaterials nehmen zahlreiche Konzeptzeichnungen und Bilder ein, in denen die Entstehung der einzelnen Levels dokumentiert wird. Darunter befinden sich Karten von den einzelnen Abschnitten, Drahtgittermodelle von Levelobjekten und gerenderte Bilder von Feinden, die dort anzutreffen sind. Dazu kommen Videoaufnahmen und Realfotos, anhand derer diese Dinge im Computer entstanden sind. Besonders witzig sind Eindrücke von den Motion-Capturing-Aufnahmen und Videos, die das Team bei der Arbeit zeigen. Zu guter Letzt wurden auch noch die Sprachaufnahmen und das Einspielen des Soundtracks aufgezeichnet. In der Galerie dürfen Sie darüber hinaus auch noch einmal die geschichtsträchtigen Aufnahmen Revue passieren lassen, die den Anfang jedes großen Abschnitts zieren.



ÜBERSICHT Jeder Level wurde bis ins kleinste Detail geplant.



RUHE, BITTE! Bei den Sprachaufnahmen ging es lustig zu.



GEFÄHRLICH
Scharfschützen
sind äußerst
beweglich und
zielsicher.

5 | 95



VERDAMMT Kamerad
Barnes hat den Panzer
einen Moment zu spät
ausgeschaltet.

Barnes Has Reached Tank 1



1

73

30

INFO EINE TYPISCHE MISSION

Linear, aber nicht langweilig

Anhand des zweiten D-Day-Levels kann man hervorragend sehen, wie ein charakteristischer Auftrag abläuft.



NOTWENDIGES ÜBEL Auf dem Weg durch den Bunker müssen einige Soldaten ausgeschaltet werden.



EINS NACH DEM ANDEREN Bevor Sie in den oberen Teil gehen können, muss dieses Radio zerstört werden.



DURCHLADEN UND FEUER Wegen des Lärms bemerken die deutschen Schützen im Bunker Ihre Ankunft nicht.

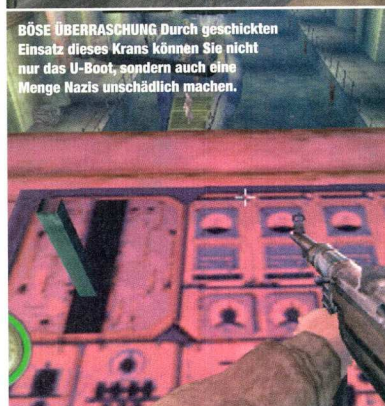


FAST GESCHAFFT Nur noch schnell die Rauchgranate zünden und nichts wie weg.

SAUS AUS DER KÜCHE! Der Koch ist über unsere Anwesenheit nicht gerade erfreut.



BÖSE ÜBERRASCHUNG Durch geschickten Einsatz dieses Krans können Sie nicht nur das U-Boot, sondern auch eine Menge Nazis unschädlich machen.



wo Sie diese „Erste Hilfe“-Maßnahmen in Anspruch nehmen. Wenigstens können Sie sich darauf verlassen, dass sich der lineare Ablauf innerhalb einer Mission nicht ändert. (Ein Beispiel für einen typischen Auftrag finden Sie unter „INFO Eine typische Mission“.) Gelegentlich werden Sie dabei sogar von Kl-kontrollierten Kameraden unterstützt, die ihre Sache aber ganz ordentlich machen.

WIDERSTANDS-FÄHIGE GEGNER

Die Missionsziele sind aber nicht das Einzige, über das Sie sich Gedanken machen müssen. Zwischen Ihnen und dem Ende eines Levels steht nämlich eine Horde deutscher Soldaten, die furchtbar schlecht auf Sie zu sprechen ist und dementsprechend agiert. Die Nazis schicken Ihnen eine bunte Mischung von Gegnern auf den Hals. Von einfachen Soldaten über Scharfschüt-

zen bis hin zu schwer bewaffneten Offizieren und Panzerabwehrspezialisten ist alles vertreten. Durch eine ausgeklügelte KI sind diese Gegner gar nicht so leicht zu besiegen, da sie stets Deckung suchen, in Bewegung bleiben und im Bedarfsfall sogar in den Nahkampf übergehen. Wer denkt, er könne ganze Gruppen mit einer einzigen Granate ausschalten, sei gewarnt. Wenn ein Gegner die Gefahr erkennt, versucht er entweder den Sprengkörper mit dem Fuß wegzukicken oder ihn gar zurückzuwerfen. Wie gut die Nazis mit ihren Waffen umgehen können, wird durch den gewählten Schwierigkeitsgrad bestimmt. Auf der niedrigsten Stufe haben Sie noch relativ leichtes Spiel, die beiden höheren Stufen eignen sich aber nur für gute Schützen, die den Umgang mit der komplexen Steuerung schon verinnerlicht haben. Insgesamt fünf verschiedene Steuerungsarten stehen

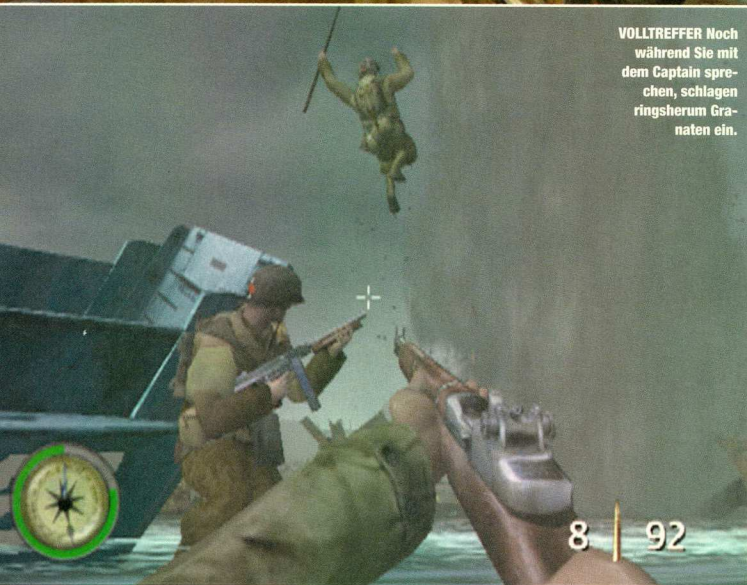
Ihnen zur Auswahl. Können Sie sich mit keiner dieser Konfigurationen anfreunden, dann besteht jederzeit die Möglichkeit, die Kontrollen Ihren Wünschen anzupassen. An der einen oder anderen Stelle wäre es aber ganz schön gewesen, eine kleine Zielhilfe zu haben, da man es sich eigentlich nicht leisten kann, allzu oft danebenschießen.

AUTHENTISCHE WAFFEN

Bei Medal of Honor: Frontline verfügen Sie über ein Arsenal von 20 verschiedenen Waffen, von denen Sie pro Mission aber nur einige wenige mitführen können. Praktisch zu jeder Waffe der Alliierten gibt es auch ein deutsches Gegenstück, das sich minimal von seinem Pendant unterscheidet. Oft haben Sie gar keine andere Wahl, als sich deutscher Schießweisen zu bemächtigen, da Sie sich gerade hinter feindlichen Linien befin-



WERTVOLL WIE EIN KLEIN-
NES STEAK Holländisches
Brot heilt Wunden.



VOLLTREFFER Noch
während Sie mit
dem Captain spre-
chen, schlagen
ringsherum Gra-
naten ein.

den und der Zweck bekanntlich die Mittel heiligt. Die angesprochenen Unterschiede beziehen sich vor allem auf Charakteristika wie Reichweite, Magazingröße und Durchschlagskraft. Darüber hinaus sollten Sie immer bedenken, dass es oft wertvolle Sekunden dauert, eine Waffe nachzuladen. Schon viele gute Angriffspläne sind an solchen Kleinigkeiten gescheitert. Die wichtigste Waffe im Spiel ist weder die Panzerfaust noch die Schrotflinte oder gar die gefährliche Steil-Handgranate, sondern das Scharfschützengewehr. Gerade in späteren Levels ist ein Weiterkommen ohne gar nicht mehr möglich, da Sie darauf angewiesen sind, die Nazis aus möglichst großer Entfernung aus dem Verkehr zu ziehen: Ihr Überleben hängt davon ab. Ach ja, für alle Shooter-Fans mit Faible für Waffen mit großer Durchschlagskraft haben die Entwickler an zwei Stellen im

Spiel nette Überraschungen eingebaut. Wer sich die Bilder in diesem Artikel genau anschaut, wird verstehen, was wir damit meinen. Gar nicht so selten anzutreffen ist hingegen die Möglichkeit, für kurze Zeit die Kontrolle über ein fest installiertes MG zu übernehmen. Anstürmende Gegnerhorden sollten dann kein Problem mehr darstellen.

TOLLE OPTIK

Ebenso beeindruckend wie das Gameplay ist die Präsentation des (Anti-)Kriegsspiels. Die Schauplätze sehen aus, als wären sie 1:1 aus alten Wochenschauberichten entnommen und nur nachkoloriert worden. Auch die Animationen der virtuellen Kämpfer sind schön anzusehen. MoH: Frontline wird in dieser Beziehung seinem Authentizitätsanspruch vollkommen gerecht. Dazu kommt, dass es praktisch kein Kantenflimmern gibt,

was für eine gestochen scharfe Darstellung sorgt. Diese Brillanz hat aber ihren Preis. An manchen Stellen trüben heftige Framerate-Einbrüche den exzellenten grafischen Gesamteindruck, den das Spiel ansonsten bietet. Diese Slowdowns trüben jedoch den Spielspaß keineswegs. Ein besonderes Lob hat sich EA für den erstklassigen Soundtrack und die ebenso gelungenen Effekte verdient. In Dolby Surround ist die Soundkulisse absolut atemberaubend. Ebenfalls gut gelungen ist die Sprachausgabe, die äußerst professionell klingt. Da Electronic Arts uns für den Test keine deutsche Version zur Verfügung stellen konnte, lässt sich diese Aussage auch für die englische Fassung des Spiels treffen. Wir konnten uns aber schon vor ein paar Wochen von der Qualität der deutschen Sprachsamples und der Übersetzung überzeugen.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang
Fischer
ist kein Kanonenfutter

„Es ist gar nicht so einfach, dieses Spiel objektiv zu beurteilen. Auf der einen Seite Deutschlands problematische Nazivergangenheit und die aktuelle Debatte über Ego-Shooter, auf der anderen ein erstklassiges Spiel mit toller Atmosphäre und spitzenmäßiger Präsentation. Letztlich überwiegt der Gedanke, dass es sich bei MoH: Frontline „nur“ um ein Spiel handelt, nicht mehr und nicht weniger. Daher ist es nur fair, diesen außergewöhnlichen Shooter jedem erwachsenen PS2-Spieler wärmstens ans Herz zu legen. Der einzige technische Wermutstropfen sind die Slowdowns, mit denen man hier und da zu kämpfen hat.“

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE 89%
Electronic Arts

Nicht ganz perfekt, aber dennoch mit Abstand das beeindruckendste und beklemmendste Spiel seiner Art.

Half-Life (dt.) 86%
Universal

Herrlich düsterer Science-Fiction-Shooter mit packender Handlung, der grafisch nicht ganz auf der Höhe ist

Red Faction 85%
THQ

Spannender Ego-Shooter, der sich durch die gelungene GeoMod-Engine und eine interessante Story hervorhebt.

TEST MEDAL OF HONOR

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. 60,-
Termin:	7. Juni
Internet:	www.ea.com
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Missionen	3 Stufen
Umfang	USK-Freigabe
19 Levels	Ab 18 Jahren
Entwickler	Datenträger
Electronic Arts LA	DVD

GESAMTWERTUNG
GRAFIK 87% SOUND 91% SPASS 89% **89%**

„MoH: Frontline ist in vielerlei Hinsicht eines der bemerkenswertesten Spiele für die PlayStation 2!“

Electronic Arts
verteidigt die
Spitzenposi-
tion unter den
F1-Rennern
problemlos.

F1 2002



INGENIEURBELT

Kurz nach dem Start ist die Sicht oft fürchterlich schlecht.

VOR AUGEN
Beim Team-Zweikampf müssen Sie vor Ihrem Kollegen ins Ziel kommen.

POS 18/22 O:00.0
RND 1/4 O:05.3

1 KMH 117

SANDWICH In Monaco geht es nach dem Start immer eng zu.

Schneller, realistischer, besser – was das erstklassige *F1 2001* schon von der Konkurrenz abgehoben hat, das gilt in gleichem Maße auch für den Nachfolger. Natürlich haben sich die Entwickler eine Menge Gedanken gemacht, wie man das Spiel zur aktuellen *F1*-Rennsaison noch aufreger und besser machen kann. Obwohl sich das neue Racing-Highlight auf den ersten Blick gar nicht stark vom Vorgänger unterscheidet, gibt es doch eine ganze Menge Neuerungen und sinnvolle Änderungen.

HOHE LANGZEIT-MOTIVATION

Bei *F1 2002* haben Sie schon von Beginn an (fast) vollen Zugriff auf alle Spielmodi. Bei schnellen Rennen müssen Sie 14 der 17

enthaltenen Strecken erst durch Erfolge freischalten. Bei den übrigen Einspielermodi gibt es keine derartigen Beschränkungen. Sie können also jederzeit ein einzelnes Grand-Prix-Rennen fahren, bei dem ein komplettes Rennwochenende simuliert wird. Sie durchlaufen dabei alle vier wichtigen Stationen: freies Training, Qualifying, Warm-up und natürlich das Rennen. Bei einer kompletten Saison absolvieren Sie wie bei der Original-Weltmeisterschaft nacheinander alle WM-Läufe. Sagt Ihnen dieser Ablauf nicht zu, dann können Sie bei einer „eigenen“, frei konfigurierbaren Meisterschaft die Reihenfolge selbst festlegen. Etwas weniger kompliziert geht es beim Team-Zweikampf zu. Hier zählt nur eins: Schlagen Sie in einem kurzen Rennen Ihren Teamkameraden! Das notwendige Handwerkszeug, um erfolgreich zu sein, erlernen Sie im Herausforderungsmodus. In 22 Challenges (zwei pro Team) trainieren Sie Boxenstopps, Überholmanöver und vieles mehr. Einen Überblick über das, was Sie im Spiel schon erreicht haben, bieten die neuen EA-Sports-Karten. Insgesamt gibt es 66 dieser Karten (sechs Karten pro Team) mit jeweils drei Ausbaustufen. Wer alle Bronze-Karten für ein Team holt, der darf das Menüdesign den Team-Farben anpassen. Sobald Sie alle Karten in Silber besitzen, erhalten die Boliden des jeweiligen Rennstalls einen Leistungsschub. Sollten Sie es schaffen, alle Karten in Gold zu erhalten, dann schalten Sie sogar ein paar neue Modi frei. Sie können dann beispielsweise eine komplette Saison von schnellen Rennen bestreiten oder Ihre Fähigkeiten bei Überholmanövern unter Beweis stellen. Im Vorherrschaftsmodus geht es darum, alle Rennen einer vollen Saison zu gewinnen. Da sich die KI-gesteuerten Gegner in allen Modi recht intelligent anstellen und teilweise sogar einen aggressiven Fahrstil an

nieren Sie Boxenstopps, Überholmanöver und vieles mehr. Einen Überblick über das, was Sie im Spiel schon erreicht haben, bieten die neuen EA-Sports-Karten. Insgesamt gibt es 66 dieser Karten (sechs Karten pro Team) mit jeweils drei Ausbaustufen. Wer alle Bronze-Karten für ein Team holt, der darf das Menüdesign den Team-Farben anpassen. Sobald Sie alle Karten in Silber besitzen, erhalten die Boliden des jeweiligen Rennstalls einen Leistungsschub. Sollten Sie es schaffen, alle Karten in Gold zu erhalten, dann schalten Sie sogar ein paar neue Modi frei. Sie können dann beispielsweise eine komplette Saison von schnellen Rennen bestreiten oder Ihre Fähigkeiten bei Überholmanövern unter Beweis stellen. Im Vorherrschaftsmodus geht es darum, alle Rennen einer vollen Saison zu gewinnen. Da sich die KI-gesteuerten Gegner in allen Modi recht intelligent anstellen und teilweise sogar einen aggressiven Fahrstil an

INFO DER WINDSCHATTEN-TURBO

Leichteres Überholen

Wie in der realen Formel 1 können Sie jetzt den Windschatten von Konkurrenten zu Ihrem Vorteil nutzen.

Natürlich können Sie immer noch durch geschicktes Ausbremsen gegenläufige Fahrer überholen. Auf manchen Kurven mit besonders langen Geraden bietet sich das Ausnutzen des Windschattens aber geradezu an. Speziell auf Strecken wie Monza und Hockenheim kommt das neue Feature besonders gut zur Geltung. Damit das Ganze auch wirklich den gewünschten Effekt zeigt, müssen Sie aber einige Sekunden hinter dem jeweiligen Konkurrenten herfahren, um die Windschattenanzeigen aufzuladen. Danach können Sie den entstandenen Boost ausnutzen, um bequem vorbeizuziehen. Dargestellt wird dies durch einen gelungenen Blur-Effekt, der die zusätzliche Geschwindigkeit anschaulich wiedergibt. Wer auf diese nützliche Hilfe lieber verzichten will, kann sie bei vielen Spielmodi auch ausschalten.



LOS GEHT'S Jetzt müssen Sie nur noch eine Lücke finden.

ABLENKUNG Das Intro erleichtert die Konzentration auf das Rennen nicht gerade.



POS 2/4
RND 1/4



KMH 114
GANG 1

PURE FUN Trotz des kleinen Bildschirm-ausschnittes macht das Spiel zu viert viel Spaß.

POS 3/4
RND 1/4



KMH 138
GANG 1

POS 4/4
RND 1/4



KMH 146
GANG 1

POS 1/4
RND 1/4



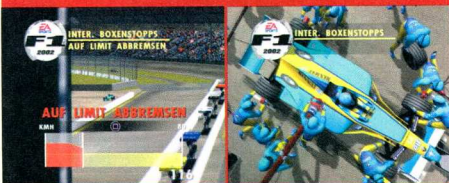
KMH 162
GANG 3

INFO INTERAKTIVER BOXENSTOPP

Reine Übungssache

Das bewährte Boxenstopp-System findet auch in diesem Jahr wieder Anwendung.

Um Boxenbesuche so realitätsnah wie möglich zu machen, haben die Entwickler ein raffiniertes interaktives System erdacht, bei dem es vor allem auf gutes Timing ankommt. Wie in richtigen Formel-1-Rennen müssen Sie bei der Einfahrt in die Boxen verschiedene Tempolimits einhalten. Der Witz liegt darin, möglichst spät auf die geforderte Geschwindigkeit herunterzubremsen, um den Stopp so kurz wie möglich zu gestalten. Bei *F1 2002* müssen Sie derartige Bremsmanöver zweimal durchführen, bei der Einfahrt in die Gasse und kurz vor dem eigenen Teambereich, wo die Crew schon wartet. Danach läuft der eigentliche Boxenstopp recht automatisch ab, Sie müssen nur zur rechten Zeit einen Gang einlegen und danach noch beschleunigen, um wieder auf die Strecke zu kommen. Selbstverständlich kostet jeder Fehler und jede verspätete Reaktion wertvolle Zehntel, die sich auf das Rennen und ihre Platzierung auswirken. Es ist daher unerlässlich, diese Stopps auf jedem Kurs zu trainieren, da alle Boxeneinfahrten anders sind.



JETZT ABER SCHNELL. Das Herunterbremsen will gelernt sein. **TEMPO IST TRUMPF.** Die Boxencrew arbeitet fieberhaft am Boliden.



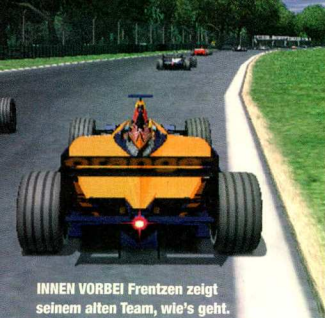
den Tag legen, ist dies kein leichtes Unterfangen. Neben dem gelungenen Einspieler-Part sind auch die Multiplayer-Positionengefächte sehr ansprechend umgesetzt. Hier steht der schnelle, unkomplizierte Fahrspaß im Vordergrund. Wer mit einem Freund per Splitscreen die Piste unsicher machen will, kann entweder eine Mini-WM (volle Saison, vier Runden pro Rennen) starten oder gar Grand-Prix-Rennen mit vollem Starterfeld über die volle Distanz austragen. Wenn sich mehrere Freunde vor der PS2 eingefunden haben, dann wird es sogar noch interessanter. Sie können sich nämlich auch zu viert einen Bildschirm teilen, auf ein komplettes Feld müssen Sie dann jedoch aus Performance-Gründen verzichten. Sogar die Zweispielervariante macht da schon gewaltige Probleme. Eine

witzige Alternative dazu bieten zwei Hotseat-Spielmodi. Beim Team-Modus bestimmen Sie für jedes Team die Anzahl der teilnehmenden Spieler (maximal vier), wobei sich die einzelnen Fahrer nach jeder Runde abwechseln. Wem dies noch nicht reicht, der kann beim Zeitfahren mit bis zu 21 Kumpels versuchen, die schnellste Rundenzeit zu erzielen. Bei allen nicht arcadelastrigen Spielmodi wie z. B. der Meisterschaft müssen Sie vor Beginn eine ganze Reihe von Entscheidungen treffen. Hier stellen Sie unter anderem ein, ob das umfangreiche und gelungene Schadensmodell Anwendung finden soll, wie lange ein Rennen dauert oder ob Sie mit wechselhaftem Wetter kämpfen wollen. Darüber hinaus legen Sie fest, ob es während der Rennen technische Defekte geben kann



IDEAL. Die Cockpit-Perspektive ist etwas für echte Rennfahrer.





INNEN VORBEI Frentzen zeigt seinem alten Team, wie's geht.



GRADMESSER DES ERFOLGES Die EA-Sports-Karten zeigen Ihren Fortschritt an.

und ob das Regelwerk der FIA umgesetzt werden soll. Letzteres wird zwar recht glaubhaft simuliert, hundertprozentig realitätsgetreu ist es (logischerweise) aber nicht. Dies tut dem Spaß, den *F1 2002* macht, keinen Abbruch. Die vielleicht wichtigste Entscheidung treffen Sie kurz vor Beginn der ersten Session. Geben Sie sich mit einem vereinfachten Handling zufrieden oder trauen Sie sich zu, das Spiel auch als harte Simulation zu meistern? Sollten Sie Letzteres wählen, dann ist es nicht nur schwerer, den Rennwagen auf der Strecke zu halten, Sie dürfen jetzt auch richtig aktiv ins Setup eingreifen. Eine Vielzahl von Wagencharakteristika wartet nur darauf, an die jeweiligen Streckengegebenheiten angepasst zu werden. Aber Vorsicht: Selbst kleine Änderungen wie das Verstellen der Flü-

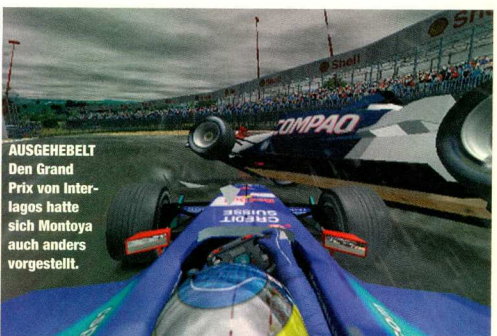
gel können schon gewaltigen Einfluss auf das Fahrverhalten haben. Für beide Optionen gilt, dass die Steuerung hervorragend gelungen ist und ein spitzenmäßiges Fahrgefühl vermittelt.

NICHT GANZ MAKELLOSE PRÄSENTATION

Optisch ist bei *F1 2002* kein allzu großer Unterschied zum hervorragenden Vorgänger festzustellen. Auch in der aktuellen Auflage des Spiels gibt es wieder vier Kameraperspektiven, aus denen Sie spielen können, ausgezeichnet umgesetzte Kurse und tolle Effekte. Gerade Regentrennen sind wegen aufspritzender Gischt, schlechter Sichtverhältnisse und herrlich spiegeler Straße immer noch eine Augenweide. Motorplazer und Ausritte ins Kiesbett sehen zudem einfach cool aus. Natürlich

dürfen auch nette Gimmicks wie das Abreißen von Visierfolien und die Intros vor jedem Rennen (inklusive Boxenluder) nicht fehlen. Leider läuft das Spiel nicht ganz so flüssig wie der Vorgänger, was aufgrund der nur minimal verbesserten Grafik eigentlich verständlich ist. So richtig ärgerlich ist auch diesmal das Fehlen eines umfangreichen Replay-Modus mit Speicherefunktion. Sie können zwar die letzten 30 Sekunden als Sofortwiederholung aufrufen, Kamerasteuerung oder Zeitlupe werden Sie aber vergebens suchen. Wenigstens gibt es beim Sound keinerlei Grund zur Beanstandung. Motorengeräusche, Boxenfunk und Musik sind durchweg gelungen und trösten über das eine oder andere Versäumnis auf anderen Gebieten hinweg.

WOLFGANG FISCHER



AUSGEMEBELT Den Grand Prix von Interlagos hatte sich Montoya auch anders vorgestellt.



VERDRECKT Ein Ausritt ins Grüne wirkt sich auf die Reifen aus.

MEIN FAZIT SUPER



Wolfgang Fischer
liebt lange Geraden.

Anfangs war ich ein wenig skeptisch, ob EAs jüngster F1-Spross wirklich an die Klasse des brillanten Vorgängers heranreichen kann. Die nicht ganz so flüssige Darstellung und das Fehlen eines echten Replay-Modus haben mich doch anfangs recht geärgert. Als ich mich aber ein wenig eingespielt hatte, waren diese Bedenken schnell vorüber. Danach noch ein paar heiße Multiplayer-Fights mit Freunden und schon hatte mich das Spiel voll in seinen Bann gezogen. Wer Formel 1 mag, wird *F1 2002* trotz kleinerer Mängel lieben!

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

F1 2002
Electronic Arts **90%**

Aktuelle Lizenz, sehr gute Präsentation und eine Vielzahl interessanter Modi machen *F1 2002* zu einem echten Renner!

F1 Racing Championship
Ubisoft **84%**

Das Fehlen der Cockpit-Perspektive und die uraltte Lizenz sorgen dafür, dass Ubisofts Rennspiel keinen Hit verdient hat.

Formel 1 2001
Sony **79%**

Sonys F1-Simulation leidet unter einem übertrieben hohen Schwierigkeitsgrad und wenig eingängigem Handling.

TEST F1 2002

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-22
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. € 59,95
Termin: 7. Juni

Internet: www.easports.com

Savegame: Schwierigkeitsgrad 3 Stufen
Erfolge: USK-Freigabe
Umfang: Ohne Beschränkung
17 Strecken: Datenträger
Entwickler: CD
Electronic Arts

GESAMTWERTUNG

GRAFIK 87% SOUND 90% SPASS 91% **90%**

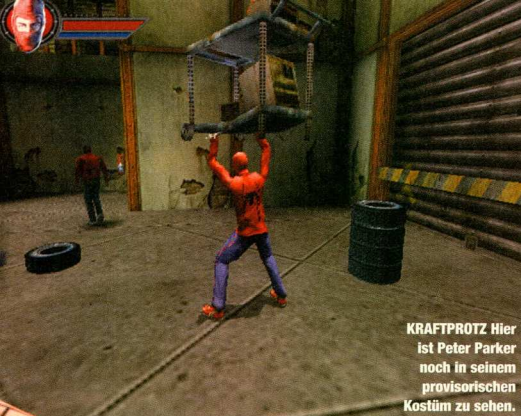
„Weit mehr als nur ein simples Update mit aktuellen Saisondaten – *F1 2002* ist ein Muss für jeden Formel-1-Fan!“

KAVALIER Spider-Man
rettet Mary Jane.

Die spinnen, die **Super-
helden!** Peter Parker
wickelt als Spider-Man
Schurken ein.

Wie so oft, beginnt alles ganz harmlos: mit einem Schulausflug. Doch bald läuft einiges schief. Eine gentechnisch veränderte Spinne beißt den Schüler Peter Parker. Der bekommt die Effekte rasch zu spüren. Auf einmal hat er die Fähigkeiten einer Spinne, nur in weit höherer Potenz. Er kann Wände hochlaufen, Spinnenfäden verschießen und auch seine Kraft hat sich vervielfacht. Wie es sich für einen Menschen mit solchen Fertigkeiten gehört, besorgt sich Peter ein schniekes Kostüm und beschließt, fortan als Spider-Man das Böse auf der Welt zu bekämpfen.

Spider- Man: The Movie



KRAFTPROTZ Hier ist Peter Parker noch in seinem provisorischen Kostüm zu sehen.



FEUERBALL Während der Turm brennt, muss der Held seinen Weg finden.



THE CITY THAT NEVER SLEEPS

Im Spiel zum Film zur Comicserie lenkt der Spieler den Superhelden in Außenansicht durch New York. Nach einigen einführenden Levels, die genug Gelegenheit bieten, um die ausgefeilte Steuerung beherrschen zu lernen, schlüpft Peter Parker dann in sein echtes Spider-Man-Kostüm. Was zunächst als Racheefeldzug für seinen ermordeten Onkel beginnt, entwickelt sich zu einem Kreuzzug gegen das Böse in Gestalt der Böse-

wichter Shocker, Geier oder Grüner Goblin. Klar, dass die auch alle mit übernatürlichen Kräften aufwarten können. Der Spinnenheld kann sich aber ganz gut wehren. Seine Schläge und Tritte sind an sich schon effektiv und auch bewaffnete Gangster sind damit schnell überwältigt. Steht er aber einer Übermacht gegenüber, wird es schon etwas schwieriger. Zum Glück gibt es hier jedoch auch gute Möglichkeiten. Zum Ersten kann Spider-Man seine Schläge, Sprünge und Tritte zu bestimmten Kombinationen verbinden. Da gibt es zum Beispiel einen Handstandsüberschlag, mit dem er die Gegner ins Gesicht treten kann. Diese Kombinationen muss er allerdings erst in den Levels finden, bevor er sie einsetzen kann. Zum Zweiten kann Spider-Man mit seinen Spinnenfäden die

Feinde einfach einwickeln. Die sind dann für eine gewisse Zeit bewegungslos, können sich aber irgendwann befreien. Trotzdem reicht es aus, um sich um die anderen Angreifer zu kümmern. Zur dritten Methode, mit einer Übermacht fertig zu werden, sind Hilfsmittel nötig. Davon stehen aber in den Umgebungen genügend herum. Fässer, Sauerstoffflaschen, Tische, Reifen – sie alle lassen sich als Wurfgeschosse einsetzen. Dann werfen sie ganze Gruppen von Gegnern über den Haufen.

RETTE SICH, WER KANN!

Bösewichter verhauen ist aber nicht das einzige Ziel von Spider-Man. In jedem Level hat er auch sehr unterschiedliche Aufgaben zu erledigen. Da geht es zum Beispiel darum, Zivilisten

zu retten, Bomben zu entschärfen oder irgendwelche Schalter zu finden. Abwechslungsreich ist das nicht nur aufgrund der verschiedenartigen Aufgaben. Auch die Levels unterscheiden sich stark voneinander. Grundsätzlich gibt es zwei Arten. Einmal spielt sich das Geschehen in Gebäuden ab. Dann ist das Areal zwar sehr groß, wirkt aber doch begrenzt. Detailliert und einfallsreich gestaltet ist es aber auf jeden Fall. Größer sind dagegen die Freiluftumgebungen. Hier schwingt sich Spider-Man mit seinen Spinnenfäden von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer, klettert die Fassaden hoch und muss sich vor Abstürzen hüten. Hier hat man wirklich den Eindruck, man könne ganz Manhattan durchqueren, ohne an irgendein Ende zu kommen.



HIGHTECH In diesem Labor sollte der Protagonist unentdeckt bleiben.



LUFTKAMPF Der Grüne Goblin kann auch fliegen.





FLICKFLACK
Diese Kombo
geht genau
ins Gesicht
des Gegners.



KLEBEMANN Spider-Man zieht sich an die Decke und krabbelt daran entlang, weil es durchs Wasser nicht geht.

UNÜBERSICHTLICH

Spielerisch gibt es also wenig auszusetzen an dem Spiel: Die Steuerung ist eingängig, die Levels und Missionen abwechslungsreich und kurzweilig. Innovativ ist zwar wenig von alledem, im Vorgänger funktionierte das Gameplay ganz ähnlich. Aber solide ist es trotzdem. Der größte Kritikpunkt

ist die Grafik. In Standbildern kommt die zwar eigentlich sehr gut rüber. Das Ganze verlässt sich diesmal nicht so sehr auf den Comic-Stil, sondern eifert vielmehr dem Film nach. Das gelingt auch gut. Die Umgebungen sind groß und detailreich, die Bösen und Guten lebensecht gestaltet und animiert. Das Problem ist die

Kameraführung. Einerseits ist sie ziemlich ruckelig: Bei jeder Kamerafahrt gibt es ständige Aussetzer. Und andererseits ist die Einstellung oft wahnsinnig unübersichtlich. Zwar lässt sich der Blickpunkt hinter den Helden setzen, doch bei der nächsten Bewegung verrutscht er sowieso wieder.

ALBRECHT OTT

INFO SPIDER-MAN: DER FILM

Rekordverdächtig

Seit Anfang Mai läuft *Spider-Man* in den amerikanischen Kinos und schon nach zwei Wochen hatte er mehrere Einspielerkorde gebrochen.

Überrauschende Kräfte haben sie beide: Harry Potter und Spider-Man. Die des spinnenartigen Superhelden scheinen jedoch etwas mächtiger zu sein: Am ersten Wochenende konnte dessen Film fast 115 Millionen Dollar einspielen und damit den Rekord von *Harry Potter* und *der Stein der Weisen* um 25 Millionen überbieten. Auch am zweiten Wochenende ging der Lauf weiter: Mit knapp 72 Millionen Dollar in 3.615 Kinos setzte der Film einen Meilenstein. Ob Sam Raimi sich das früher hätte träumen lassen? Der Regisseur von *Spider-Man* machte sich Ende der 70er mit dem Zombiefilm *Evil Dead* einen Namen. In seinem neuen Werk spielt Tobey Maguire die Rolle des Superhelden, der den Tod seines Onkels Ben rächen will. Dabei kommt er auf den Geschmack und beschließt, sein Leben der Verbrechensbekämpfung zu widmen. Doch vor allem der Grüne Goblin, gespielt von Willem Dafoe, macht ihm dabei Schwierigkeiten. In Deutschland läuft der Film am 6. Juni an.



KOPFÜBER Mit Spinnwebkräften trotzt der Superheld der Schwerkraft.



ROMANTIK Die Liebe darf bei einem Hollywoodfilm natürlich auch nicht zu kurz kommen. Hier trifft Spider-Man (Tobey Maguire) Mary Jane Watson (Kirsten Dunst).



GUT GEGEN BÖSE Der Grüne Goblin, gespielt von Charakterdarsteller Willem Dafoe, greift in dieser Szene den Superhelden Spider-Man von hinten an.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Albrecht Ott
mag Spinnen.

Für Fans des Comic-Superhelden wird der Juni ein toller Monat. Erst kommt das Spiel auf die PS2, dann der Blockbuster-Film in die Kinos. Risiken sind zumindest die Spieleentwickler nicht eingegangen. Mit einem klassischen Actionspiel mit Adventure-Elementen setzen sie kaum auf Innovation. Trotzdem ist das Spiel unterhaltsam, spannend und macht einfach Spaß. Leider stören die technischen Unzulänglichkeiten und die miese Synchronisation doch etwas.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Devil May Cry 85%
Capcom

Held Dante kann zwar keine Wände hochklettern, dafür kommt er mit seinen Sprüngen fast genauso weit.

SPIDER-MAN: THE MOVIE 81%
Activision

Nicht ganz so düster wie *Devil May Cry*, dafür braucht Spider-Man keine Waffen, weil er sich auf Superkräfte verlässt.

Batman: Vengeance 75%
Ubi Soft

Karg ausgestattete Comic-Umsetzung, die wohl hauptsächlich Fans der Zeichentrickserie ansprechen dürfte.

TEST SPIDER-MAN: THE MOVIE

Hersteller: Activision

Genre: Action

Spieler: 1

Sprache: Deutsch

Preis: Ca. € 60,-

Termin: Ertlich

Internet: www.activision.de

Savegame Nach den Levels Schwierigkeitsgrad Mittel

Umfang 23 Levels USK-Freigabe Ab 12 Jahren

Entwickler Treyarch Datenträger DVD

Besonderheiten: Galerie

GESAMTWERTUNG

GRAFIK 70% SOUND 72% SPASS 83% **81%**

„Wenn nur die Hälfte der Kinobesucher sich das Spiel kauft, wird es der erfolgreichste Titel aller Zeiten.“

6. JUNI 1944. D-DAY.

**DER TAG
AN DEM AUS GEWÖHNLICHEN
MÄNNERN AUSSERGEWÖHNLICHE
HELDEN WURDEN.**

Voller Erwartung und in der Ungewissenheit der nächsten Stunden,
zählt nur der eine Gedanke.

Quer durch die Fronten, Nationalitäten und Gemüter,
denken alle Soldaten an das Gleiche.

Es herrscht Weltkrieg und Selbsterhaltung ist das oberste Gebot.

Rette Dich. Rette Frankreich. Und dann die Welt.



www.moh.ea.com



PlayStation 2

Das Spielen ist vorbei, melde Dich freiwillig.

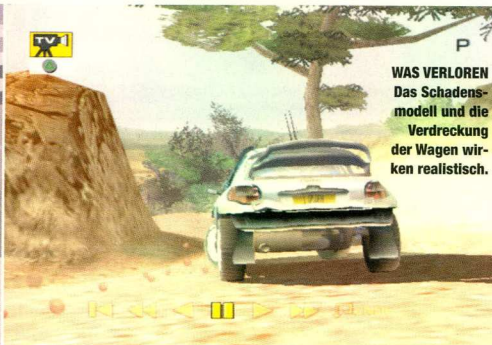
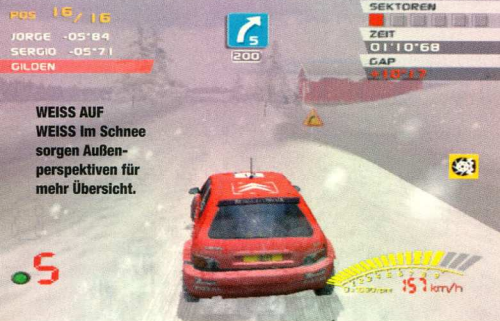


V-Rally 3



V-Rally 3 ist vor Colin McRae im Ziel. Ist es aber mehr als nur ein **Etappensieg?**





Rallye-Altkaiser Colin McRae hat sich letztes Jahr leider noch nicht auf der PS2 sehen lassen und in der Zwischenzeit ist ihm die Konkurrenz – vor allem mit *World Rally Championship* – zuvorgekommen. Auch der stärkste Gegner aus PSone-Zeiten, Infogrames' *V-Rally*-Reihe, hat jetzt noch vor dem alten Champion den Sprung auf die neue Konsole geschafft. Weniger Arcade-Spiel, mehr Simulation soll der dritte Teil werden, hieß es im Vorfeld. Im Mittelpunkt steht diesmal eine Art Karriere-Modus, der *V-Rally*-Mode. Und wie so oft ist hier aller Anfang schwer: Zuerst müssen Sie nämlich eines der Rennteams bei einer Testfahrt davon überzeugen, dass Sie als Fahrer überhaupt interessant sind! Zwar hat man bei Infogrames keine WRC-Lizenz, doch konnte man viele an der WRC beteiligte Fahrzeughersteller für *V-Rally 3* gewinnen.

„DU FÄHRST WIE EIN ANFÄNGER!“

Diesen aufmunternden Spruch Ihres Beifahrers werden Sie anfangs eventuell des Öfteren zu hören bekommen. Doch keine Sorge, die Rennteams haben natürlich unterschiedliche Ansprüche an Ihre Fähigkeiten. Während Sie bei Citroen gleich beim ersten und einzigen Versuch erfolgreich sein müssen, warten die freundlichen Tester anderenorts selbst dann noch geduldig Ihre Zeit ab, wenn Sie deren Wagen schon zigmal vor einen Baum gefahren und zur Feier des Tages im Fluss versenkt haben. Sind Sie dann endlich irgendwo untergekommen, kann die Profikarriere aber endlich beginnen.

Weitere „konstruktive“ Kritik Ihres Beifahrers kriegen Sie zu hören, wenn Sie mal wieder die angepeilte Zeit für den letzten Rennabschnitt verpasst haben. Was durchaus häufig der Fall sein dürfte, denn die Ansprüche an die Fahrer sind hoch. Das liegt jedoch – im Gegensatz zum diesbezüglich

INFO DER V-RALLY-MODUS

Vom Rowdy zum Rallye-König

Langzeit-Motivation garantiert: Das Herzstück von Infogrames' neuem Spiel ist der V-Rally-Modus.

Nachdem Sie die Mindestanforderungen erfüllt und einen Vertrag bei einem der Fahrzeughersteller unterschrieben haben, nehmen Sie an der ersten Rallye-Saison teil, die durch vier Länder mit je fünf Etappen führt. Je nachdem, wie Sie sich in der Rennpraxis bewähren, kriegen Sie teilweise schon vor Saisonende neue Angebote von anderen Herstellern und können irgendwann auch in die höhere 2.0-L-Fahrzeugklasse aufsteigen. Wenn Sie zwischen den Rallyes in Ihrem virtuellen Büro Ihr E-Mail-Postfach überprüfen, finden Sie darin neben vielen uninformativen Texten und neuen Angeboten auch so manche Hassmail von direkten Konkurrenten. Ehrensache, dass Sie auf so was mehrere Antworten wählen können. Ganz so blumig wie die (teilweise nicht druckreifen) Sprüche Ihres mitfiebernden Beifahrers sind die E-Mails allerdings nicht formuliert. Oder fühlen Sie sich von Sätzen wie „Da fährt ja meine Oma besser als Sie!“ etwa ernsthaft verletzt?

„Nein, ich will wirklich nicht speichern!“

Ärgerlich ist bei diesem ansonsten gelungenen Spielmodus die umständliche Menüführung. Es ist ja nett, dass man zwischen vielen Rennetappen den Spielstand sichern kann – aber wieso wird es einem so schwer gemacht, im Notfall darauf zurückzugreifen? Wenn Sie etwa einen Wagen an der zweiten Kurve weitgehend geschrottet haben, dürfen Sie wenig Lust darauf haben, mit minutenlangem Rückstand ins nächste Rennen zu gehen. Doch mit dem „Abbrechen“ des Rennens ist es nicht getan – bis Sie sich durch die diversen Statistiken und Menüs aus dem *V-Rally*-Modus heraus- und wieder zu Ihrem letzten Spielstand zurückgekämpft haben, vergeht jedes Mal gut eine Minute. Zudem muss man sich dabei vor dem Autosave-Feature des Titels in Acht nehmen – selbst abgebrochene Rallyes werden sonst gadenlos gespeichert. Und auch mit der Einstellung „manuelles Speichern“ kommt bei jeder noch so unpassenden Gelegenheit die lästige Frage: „Wollen Sie speichern?“



KOMM ZU UNS! Sieger kriegen Angebote von erfolgreichen Teams.

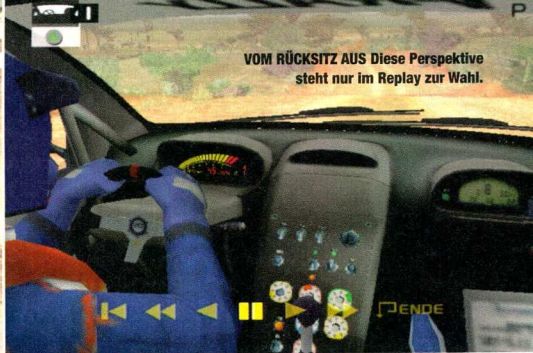


ZEITNOT Nicht immer kann Ihr Wagen komplett repariert werden.



SCHNELLER! Die Erwartungen steigen Ihren Erfolgen entsprechend.





missratenen ersten *V-Rally* – weniger an der Steuerung. Diese ist zwar anspruchsvoll, aber sehr genau und stets nachvollziehbar. Auch wenn so manche Freiflug-Einlage Ihres Wagens immer noch ein Fall für die X-Akten ist. Die eigentliche Herausforderung liegt vielmehr im ausgefeilten Streckendesign: Die Entwickler haben wirklich alle Mittel genutzt, um die Kurse zu einer Herausforderung zu machen. Schwierige Kurvenkombinationen sind da nur der Anfang, gefährliche Bodenunebenheiten, unübersichtliche Steigungen und ganz bewusst fies platzierte Bäume die kleinen, zusätzlichen Gemeinheiten und die Kombination mehrerer solcher Elemente fast schon die Regel. Hinzu kommen natürlich noch die unterschiedlichen Wetterbe-

dingungen: Bei Schnee oder Regen werden Sie auf Eis, Schlamm oder nasser Fahrbahn zusätzlich gefordert, besonders späßig wird's dann bei Nebel.

Gerade nach solchen Schlamm-schlachten und Schlitterpartien sollten Sie auf den Zustand Ihres Wagens besonders Acht geben. Zwar haben die Eden Studios dem Spiel ein exzellentes Schadensmodell spendiert und die zunehmende Verdrückung der Fahrzeuge sieht ebenfalls sehr realistisch aus, doch kriegt man davon in der Regel wenig mit – am besten steuert sich der Wagen nämlich aus einer der drei Fahrer-Perspektiven. Spätestens bei den Etappenstopps dürfen Sie das Ausmaß des Schadens dann aber genau begutachten, bevor die Mechaniker sich an die (zeitlich schaffbaren) Repara-

turen machen. Auch können Sie hier zwischendurch Ihren Spielstand sichern.

„DIE SCHEINWERFER SIND KAPUTT!“

Wenn Sie diesen Spruch zu hören kriegen, müssen Sie sich wenig Sorgen machen – zumindest diese Schäden sind nur kosmetischer Natur, denn Echtzeit-Beleuchtung geht von Ihrem Wagen auch auf düsteren Strecken keine aus. Das ist neben dem gelegentlich sichtbaren Grafikaufbau aber auch schon die einzige Kritik an der Optik von *V-Rally 3*, denn in dem Punkt haben die Entwickler wirklich starke Arbeit geleistet. Die Fahrzeuge können sich mit denen aus *Gran Turismo 3* messen und einige Strecken sind sehr beeindruckend – speziell die Frank-

reich-Kurse begeistern mit tollen Landschaften und viel Abwechslung. Umso erfreulicher, dass das Spiel mit superflüssigen 50 Bildern pro Sekunde läuft!

Das Fahrverhalten mag realistischer sein, doch wirklich simulationslastig ist *V-Rally 3* eigentlich nicht geworden. Schade, dass man offenbar versucht, diesen Eindruck durch das Weglassen von Arcade-Elementen vorzutäuschen – konnte man bei den Vorgängern noch gegen direkte CPU-Gegner antreten, so sind Sie bei *V-Rally 3* ausschließlich alleine auf der Strecke und fahren gegen die Zeit – nur im Time-Attack-Modus ist noch ein „Geisterfahrer“ mit dabei, der Ihnen die derzeitige Bestzeit vorführt. Leider sind auch keine direkten Duelle mit menschlichen Fahrern möglich –





obwohl sogar ein Vierspielermodus anwählbar ist, treten Sie dabei strikt nacheinander an. Einziges Überbleibsel der Arcade-Elemente ist der Challenge-Modus, wo Sie mehrere Rennen hintereinander bestreiten müssen – im Gegensatz zum V-Rally-Modus aber ohne Schäden an den Fahrzeugen. Bedauerlich ist, dass es keine Unterstützung für Force-Feedback-Lenkräder gibt. Und der Beifahrer macht seinen Job (Kurven ansagen) mit dem Tonfall der Zugansage am Bahnhof – wenn auch zum Glück mit einer höheren Trefferquote. Im krassen Gegensatz dazu stehen einige Sprachsamples, bei denen der gute Mann nach Überschlägen oder verlorenen Rennen anfängt, in „bestem“ Deutsch zu fluchen.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Pruchnicki
trifft jeden Baum!

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Gran Turismo 3
Sony **93%**

Die Referenz unter den Rennspielen bietet neben einen Rallye-Modus vor allem auch jede Menge „normale“ Straßenrennen.

V-RALLY 3
Infogrames **85%**

Zwar mangelt es ein wenig an Spielmodi, doch die tollen Strecken und die brillante Optik machen V-Rally 3 zum Rennspiel-Hit!

World Rally Championship
Sony **85%**

Sony's direkter Konkurrent bietet dank WRC-Lizenz authentische Rennstrecken. Eine gleichwertige Alternative zu V-Rally 3!

Lust und Frust liegen bei V-Rally 3 ziemlich dicht beieinander. Für „normale“ Spieler mit genügend Zeit dürften die zahlreichen, anspruchsvollen Strecken und der motivierende V-Rally-Modus ein Traum sein, für Spieletester mit Termin-Druck durch Drucktermin sind sie allerdings die Hölle. Die Grafik ist die reinste Augenweide und die Adrenalinschübe sind durch das hohe Tempo und die Anforderungen an den Spieler enorm. Das Fahrverhalten ist ebenfalls hervorragend, obwohl ich mir nicht vorstellen kann, dass die harten Colin-McRae-Fans jetzt die Lager wechseln. Dafür ist V-Rally 3 immer noch nicht Simulation genug. Der größte Kritikpunkt ist die Einseitigkeit: keine CPU-Gegner auf der Strecke, keine Splitscreen-Rennen gegen Freunde – da wäre mehr auch mehr drin gewesen!

TEST V-RALLY 3

Hersteller: Infogrames
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-4 (nacheinander)
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. € 60,-
Termin: 20. Juni
Internet: www.infogrames.de

Savegame: **Hoch**
Erfolge: **Hoch**
Umfang: **24 Strecken**
USK-Freigabe: **Ohne Altersbeschr.**
Entwickler: **Eden Studios**
Datenträger: **DVD**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK: **89%** SOUND: **77%** SPASS: **85%**

„Die neue Grafik-Referenz im Rallye-Bereich. Auch Strecken und Fahrverhalten können sich sehen lassen!“

V-Rally-Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Infogrames bieten wir Ihnen die Möglichkeit, einmal selbst in einem Rallye-Fahrzeug Platz zu nehmen – natürlich „nur“ als Beifahrer – und eine Runde um den kompletten Kurs der Rallye Oberehe gefahren zu werden! Das Fahrzeug steht derzeit noch nicht fest, stattfinden wird die Fahrt aber am 10. August in Oberehe. Zusätzlich gibt es noch einen Trostpreis zu gewinnen, nämlich einen zirka 30 cm langen Bausatz für einen Fernlenk-Peugeot 206. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur die folgende Frage beantworten:

Welches Spiel entwickelten die V-Rally-Macher Eden Studios als Teil der Need-for-Speed-Serie?

Zu gewinnen gibt es:

- 1x Eine Fahrt in einem Rallye-Fahrzeug über den Kurs der Rallye Oberehe am 10. August
- 1x Bausatz für ein Fernlenkauto Typ Peugeot 206

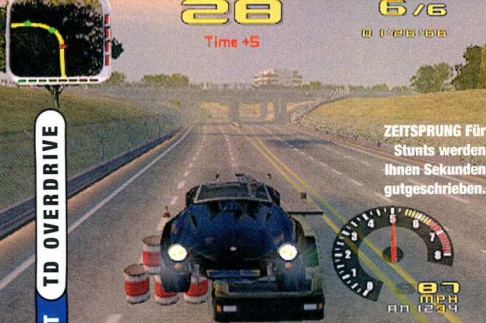
Genauere Informationen zu der gesamten Rallye-Veranstaltung finden Sie auf folgender Internetseite: <http://rallye.msc-oberehe.de>

Schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an **Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: V-Rally 3, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahmechluss ist der 28. Juni 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Infogrames und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.



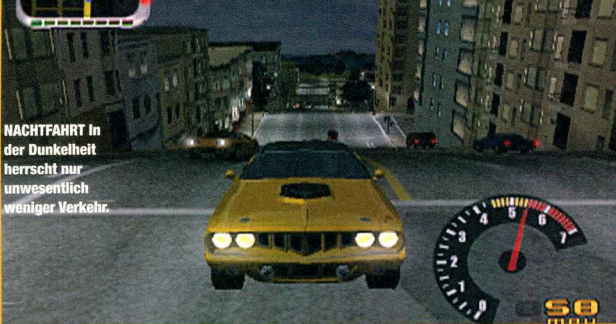
TROSTPREIS Sie können einen Bausatz des Peugeot 206 gewinnen!





ZEITSPRUNG Für Stunts werden Ihnen Sekunden gutgeschrieben.

NACHTFAHRT In der Dunkelheit herrscht nur unwesentlich weniger Verkehr.



Der Titel irritiert ein wenig: Wenn das nur eine **Testfahrt** ist, wie sieht dann der Ernstfall aus?

TD Overdrive

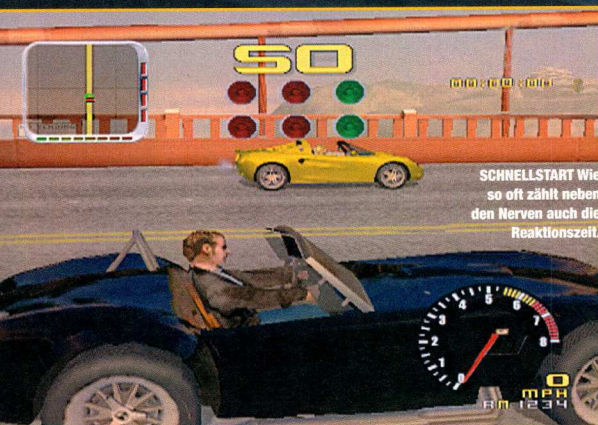
Der Name *Test Drive* stand immer schon für mörderische Rennen durch den fließenden Verkehr. Die Warnung nach dem Intro, die im Spiel dargestellte Fahrweise nicht im realen Leben nachzuahmen, hat durchaus ihre Berechtigung. Im aktuellen Titel schwingt sich der Spieler einmal mehr hinter das Lenkrad, um bei illegalen Rennen gegen Konkurrenten, Polizei und die Uhr anzutreten. Der Fuhrpark, auf den Sie dabei zurückgreifen können, bleibt der Serie weitestgehend treu.

Test Drive konzentriert sich nach wie vor auf sündhaft teure Nobel-Sportwagen und amerikanische Muscle-Cars aus einer Zeit, als Spritverbrauch als Kaufkriterium ebenso nebensächlich war wie die Farbe des Wagenschlüssels. Insgesamt können Sie im Verlauf Ihrer Karriere 20 Sportflitzer fahren. Darunter befinden sich echte Schmuckstücke wie die Shelby Cobra, ein 69 Ford Mustang oder ein Camaro. Die Rennserie, bei der Sie antreten, erstreckt sich über vier Städte: San Francisco, London, Tokio und Monaco. Die Rennorte

haben alle ihre typischen Wahrzeichen, an denen die Strecke immer wieder vorbeiführt. Jede Stadt verfügt über etwa zehn Kurse. Statt der üblichen Runden fährt man meist geradeaus über witzige, abwechslungsreiche und vor allem lange Etappen.

FAHRTENSCHREIBER

Es geht aber auch anders. Ein paar Rundkurse gibt es ebenfalls, genauso wie Beschleunigungsrennen, bei denen man leider zwangsläufig manuell schalten muss, was aber nicht allzu kompliziert ist. Die Geg-



SCHNELLSTART Wie so oft zählt neben den Nerven auch die Reaktionszeit.

BESCHLEUNIGT Bei den Drag-Rennen zählt nur der Bleifuß.





GEPLÄNKEL Da kein Schadensmodell existiert, gibt sich auch niemand Mühe, vorsichtig zu fahren.

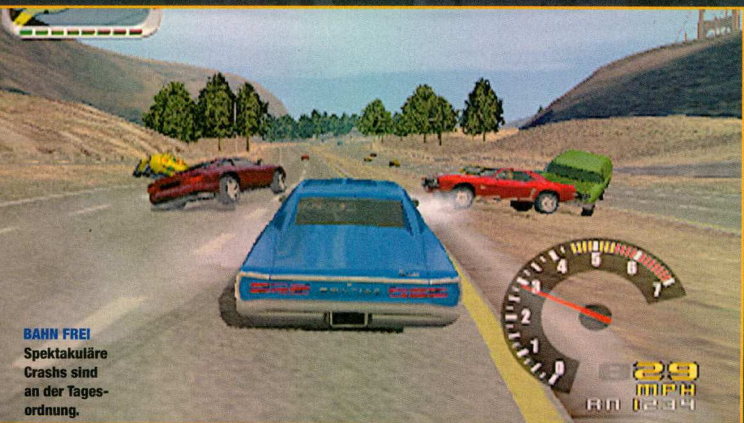
ner sind dabei recht passable Fahrer und das Renngeschehen ist so ausbalanciert, dass weder nach vorne noch nach hinten jemals ein größerer Abstand entsteht. Dadurch bleiben die Positionskämpfe bis zum Schluss spannend, was aber auch immer wieder dazu führt, dass kurz vor dem Ziel doch noch Sense mit der Siegerprämie ist. Ausgewertet werden die Rennen in merkwürdigen Zwischensequenzen, in denen sich die Fahrer über Beruf und Privatleben per Videokonferenz miteinander unterhalten. Das wirkt etwas

peinlich und wertet den eben errungenen Sieg gewaltig ab, wenn man sich klar macht, dass man bloß gegen diese unmotiviert gerederten Gesichtskatastrophen mit eigen tümlichem Humor gewonnen hat. Im Spiel selbst sind die Charaktere weitaus besser animiert. So legt sich Ihre Spielfigur beispielsweise sogar mit in die Kurve oder dreht sich beim Rückwärtsfahren wirklich um. Neben den Gegnern wird der Spieler beständig von dem Zeitlimit bedrängt. Die Checkpoints sind allerdings so angeordnet, dass man selten wirk-

lich Probleme bekommt, zumal Stunts, zu denen alle möglichen Schanzen und Hindernisse auf der Strecke einladen, immer ein paar Sekunden Bonus bringen.

TEMPO 30

Im Hochgeschwindigkeitswahn sind die anderen Verkehrsteilnehmer fast ebenso gefährlich wie die Gegner. Da in den Straßen normaler Verkehr herrscht, gehören schnelle Ausweichmanöver zu den Grundlagen eines erfolgreichen Fahrers. Fußgänger bringen sich mit erstaunlichen Sprints glücklicherweise selbst in Sicherheit. Leider gibt



BAHN FREI Spektakuläre Crashes sind an der Tagesordnung.

INFO HANDEL UND WANDEL

Billige Abzocke

Theoretisch sind viele Wagen im Spiel durchaus noch zu haben.

Shelby Cobra 1966

Die Cobra ist einer der begehrtesten Sportwagen weltweit. Repliken werden noch immer gebaut und sind gebraucht ab 25.000 US-\$ zu haben. Für ein Original muss man wenigstens 80.000 US-\$ hinblättern.

VEHICLE CAM



Ford Mustang 1965

An sich ja schon zu Produktionszeiten eine Legende, entsprechend viele hatten ihn. Daher bekommt man einen Mustang in fahrbarem Zustand mit etwas Glück schon ab 6.000 US-\$.

VEHICLE CAM



Plymouth Hemi Cuda 1970

Eigentlich hässlich wie die Nacht. Ein Recycling-Container auf Rädern hat mehr Anmut. Dennoch muss man wenigstens 70.000 US-\$ auf den Tisch legen, um einen ordentlichen Gebrauchten zu bekommen.

VEHICLE CAM



Chevrolet Camaro Z28 1969

Fast schon zarte, geschwungene Formen in Verbindung mit einem radikal billigen Motor. Bei etwa 30.000 US-\$ beginnen die Preise für Gebrauchte, die noch nicht völlig abgeraucht sind.

VEHICLE CAM



Kleiner Stadtführer für ortsfremde Fahrer

Jede der vier Strecken stellt ganz eigene Anforderungen an den Fahrer, den Wagen und das Nervenkostüm.



TOKIO

Stadtautobahnen und Abkürzungen durch schmale Gassen bieten Abwechslung nach Vorliebe. Die Cops in Tokio sind recht aggressiv, haben aber langsame Autos.



SAN FRANCISCO

Viele Hügel sorgen für das richtige San-Francisco-Fahrgefühl, die Golden Gate Bridge inklusive. Die Polizei geht nicht eben schlaue Vor, besitzt nur langsame Wagen.



MONACO

Enge Gassen rings um die Grand-Prix-Strecke und einige langgezogene Küstenstraßen verlangen das Letzte von Fahrer und Wagen. Dafür gehen die Cops moderat vor.



LONDON

Völlig verstopfte Straßen erwarten den Spieler im typischen Dauerregen. Die Polizei reagiert schnell und unbarmherzig, hat aber auch ihre Probleme mit dem Verkehr.

Vidi Mail

CLARK

I'M FAR BETTER THAN DENNIS BUT IT'S TRUE, HE'S FAR BETTER THAN YOU. I'LL BE BACK SOON ENOUGH. DON'T YOU WORRY. I

KASPERLETHEATER
Die Zwischensequenzen sind an Peinlichkeit nicht zu übertreffen.

Continue



KOPIERT Die Konkurrenz nimmt auch jeden Sprung mit.

ZWISCHENSPIEL Während die PS2 lädt, kann man sich die Zeit mit Pong vertreiben.



es keinerlei Schadensmodell, so dass man sich, statt nach einem Crash befriedigt auf die Einzelteile der beteiligten Wagen zu schauen, nur über die verlorene Zeit ärgert. Ansonsten macht der Titel aber optisch eine gute Figur. Auf den polierten Karosserien spiegelt sich die Umgebung und die Lichteffekte können sich durchaus sehen lassen. Bei Nachtfahrten kommt es allerdings zeitweise zu kleineren Rucklern. Neben dem Karriere-Modus gibt es dann noch die Möglichkeit, ein paar schnelle Rennen zu fahren, je nachdem, was man schon freigespielt hat. Dabei erkennt man dann auch, dass sich die Vielzahl der

Strecken pro Stadt eigentlich auf drei beschränkt. Deren Abschnitte sind aber so miteinander kombiniert, dass dies weder weiter auffällt noch für Punktabzug sorgt.

PHILIPP ROHWEDDER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Philipp Rohweder
fährt im Untergrund.

Der Name „Test Drive“ stand einmal als Synonym für ein ganzes Genre. Das ist lange her. Seit 1996 liefern die Fingern von Pitbull Syndicate neue *Test Drive*-Teile. Diese waren zwar technisch immer grundsätzliche und steckten voller guter Ideen, zum Hit taugten sie aber nie. So verhält sich das auch mit *TD Overdrive*. Bei all den verschiedenen Strecken, den vielen Autos und dem Fahrspaß, dem man dem Titel wirklich nicht absprechen kann, fehlt irgendwo doch ein Quäntchen Genialität.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Gran Turismo 3 Sony	93%
Nach immer die Referenz. Viele Autos und noch mehr Strecken überzeugen einfach.	
TD OVERDRIVE Infogrames	80%
Schnelle Rennen mit Arcade-Charakter und ordentlicher Grafik in vier verschiedenen Städten.	
Penny Racers Midas	49%
Diesen Funracer findet nur witzig, wer ganz allgemein Freude an den hässlichen Dingen des Lebens hat.	

TEST TD OVERDRIVE

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	Bereits erhältlich
Internet:	www.infogrames.de

Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 4 Städte	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Pitbull Syndicate	Datenträger DVD
Besonderheiten:	
Unterstützt Force-Feedback-Lenkräder	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	80%
80%	78%	82%	

„Viele Autos, viel Spaß. Wer unkomplizierte Rennspiele mit hoher Langzeitmotivation mag, ist gut aufgehoben.“



ABGRUND Der irre Stütz schmeißt seinen Gegner runter.

RUNDE 1



FEUERWERK Wenn Magnus gegen Jinn kämpft, kommt Magie zum Einsatz.

Muskel- und
Waffen-
bepackte
Primitivlinge
verdreschen
sich hier
gegenseitig.



Barbarian

Die Justiz im Lande Barbaria hat es einfach, gilt hier doch nur ein Gesetz: das Gesetz des Stärkeren. Zwölf Arenen stehen dort herum, in denen sich zehn Kämpfer darum balgen, wer sich Stärkster im ganzen Land nennen darf. Wie der Name des Spiels verrät, ist das alles recht barbarisch. Die Kämpfer sind mit Streitäxten, Keulen

oder Eisenkugeln bewaffnet und prügeln damit ziemlich hirnlos aufeinander ein. Für den Spieler hat das vor allem eine Konsequenz: Taktik und Können stehen im Hintergrund. Wildes Tastendrücken führt bei Barbarian eher zum Erfolg. Dieses einfache Spielprinzip schlägt sich auch in der Steuerung nieder. Zum Schlagen reichen zwei Controller-Tasten aus, die beiden anderen sind für das Springen und Greifen zuständig. Die Schultertasten wurden mit speziellen Fähigkeiten belegt: Verteidigung und magische Schläge. Vor allem Letztere sind reichlich effektiv. Zwei Arten gibt es davon: einmal die normale Magie. Diese funktioniert bei jedem Charakter verschieden. Gleich ist aber bei allen, dass es Entfernungswaffen sind. Die

zweite Art sind die Runen-attacken. Hiervon gibt es pro Spieler vier verschiedene, jede muss erst durch eine bestimmte Kampfweise verdient werden. Ist sie dann aktiviert, hält die Kraft eine gewisse Zeit lang vor, in der spezielle Fähigkeiten gegeben sind. So ist das etwa ein Super-schild oder größere Waffen. Auch die normalen Schlagtasten lassen sich mit etwas Übung zu effektiven Kombos verbinden. Da gibt es unkomplizierte, die den Gegner einfach nur zurückschleudern, und etwas komplexere, die ihn in die Luft werfen, wo man dann weiter auf ihn einschlagen kann. Die meisten davon sind zwar recht leicht auszuführen, doch schon etwas schwieriger zu merken.

KELTISCHE MYTHEN

Was das Spiel etwas weniger primitiv macht, sind die Umgebungen. Die Arenen sind nicht nur ziemlich groß, sie bieten auch Verstecke, Plattformen, die über Leitern zu erreichen sind, oder Gerüste zum Entlang-hangeln. Außerdem gibt es in jedem Areal Untergebiete, die sich oft über mehrere Stockwerke erstrecken. Über die ganze Gegend verteilt stehen auch diverse Gegenstände, die sich hervorragend als Wurfgeschosse eignen. Neben dem normalen Versus-Modus, in dem zwei bis vier Kämpfer gegeneinander antreten, gibt es noch die Quest: Hier hat jeder der Recken eine





UNFAIR? Im Mehrspielermodus können auch ungleiche Kräfteverhältnisse herrschen.

RUNDE 1



MUSKELPROTZ Dagan kann ein ganzes Kapitell heben.

RUNDE 2



MESSERSCHARF Mit ihren Klauen heizt Sumpfwesen Eyara dem Mongo ein.

eigene Geschichte, die zwischen den Schlachten durch Text erzählt wird. Die keltisch anmutenden Geschichten sind zwar recht fad, die Kämpfe aber wirklich abwechslungsreich. Da gibt es auch Spezielles: Schlachten

gegen mehrere Gegner, bis zu einer gewissen Trefferzahl oder mit extremer Zeitbeschränkung. Die Grafik passt ganz gut zum Spielthema: Die Arenen muten postapokalyptisch mittelalterlich an, die Wurfgeschosse, Hin-

demisse und Verstecke sind gut darin verteilt. Die Barbaren sind fantasievoll gestaltet und animiert, vom Sumpfwesen über den Wahnsinnigen bis hin zum schwebenden Magier.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GUT



Albrecht Ott
kann einstecken.

Etwas primitiv ist *Barbarian* schon: Es gibt zwar ein Kampfsystem, das ist jedoch so einfach, dass Strategie nicht viel weiterhilft. Mit den vielen unterschiedlichen Arenen, den verschiedenen kämpfenden Barbaren und dem Mehrspielermodus ist jedoch trotzdem Langzeitmotivation gegeben.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Virtua Fighter 4 **91%**
Sega

Dieses Spiel hat alles, was ein Prügler braucht: enorme Spieliefe, leichte Zugänglichkeit und eine geniale Grafik.

Dead or Alive 2 **87%**
Tecmo

Das Prügelispiel der ersten Stunde war lange unübertroffen – inzwischen hat es mit *Virtua Fighter* aber echte Konkurrenz bekommen.

BARBARIAN **79%**
Titus

Düstere Barbarenwelten, primitive Faust- und Schwertkämpfer – dieses wilde Prügelispiel macht seinem Namen alle Ehre.

INFO DIE KÄMPFER

Zehn kleine Barbarlein

Jeder der Kämpfer hat ganz besondere Fähigkeiten, die sich verbessern lassen.

Nach jedem bestandenen Kampf im Quest-Modus haben Sie die Möglichkeit, Erfahrungspunkte auf die Fähigkeiten Ihres Helden zu verteilen, von denen es insgesamt zehn gibt. Hier zeigen wir vier davon. Dadurch verbessert sich zum Beispiel dessen Abwehrkraft, er lernt neue Sprünge oder schlägt härter zu. Im Quest-Modus erfahren Sie auch, was die Barbären zur Gewalt getrieben hat. Die Fähigkeiten lassen sich auch speichern und im Versus-Modus gegen ungeübtere Kämpfer einsetzen.



MONGO Dieses Tier ist agil wie ein Affe und bis-sig wie ein Wolf.



KEELA Mit ihrem Schild kann sich diese Barbarin gut verteidigen.



MAGNUS Der Zauberer schwebt immer ein Stück über dem Erdboden.



PHADE Diesen Klauen möchte man nicht im Dunkeln begegnen.

TEST BARBARIAN

Hersteller: **Titus/Virgin**
Genre: **Beat 'em Up**
Spieler: **1-4**
Sprache: **Englisch/dt. Texte**
Preis: **Ca. € 60,-**
Termin: **Juni**

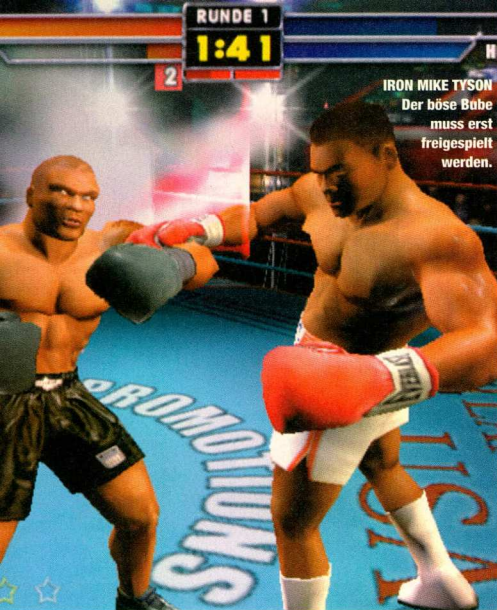
Internet: **www.barbarian-game.com**

Savegame: **Schwierigkeitsgrad Mittel**
Nach den Kämpfen: **USK-Freigabe Ab 12 Jahren**
Umfang: **Datenträger CD**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK **76%** **SOUND** **82%** **SPASS** **78%** **78%**

„Besonders tief gehend ist das Kampfsystem nicht, die **verschiedenen Arenen** bieten aber Abwechslung.“



Sieg mit einer speziellen Belohnung rechnen kann. Man sollte nur nicht den Fehler begehen, sich nur mit den insgesamt 16 lizenzierten Boxern zufrieden zu geben – dann nämlich kriegt man von all den Rollenspiel-Elementen gar nichts mit! Das wäre insbesondere daher fatal, weil die Spielmodi ansonsten kaum Abwechslung bieten. Ob Sie jetzt arcademäßig um Bronze-, Silber- oder Gold-Meisterschaft antreten, im Geschwindigkeitsboxen auf den schnellsten K. o. aus sind oder in den später freispielbaren Modi mit Mike Tyson persönlich die Konkurrenz aufmischen – letztendlich ist ein Kampf wie der

andere. Einen ernst zu nehmen- den Trainings-Modus oder einen Karriere/Manager-Teil gibt es nicht. Dafür erweist sich der Spielablauf im Ring als Treffer: Der Wechsel zwischen Angriff und Verteidigung ist wichtig und funktioniert problemlos. Mit länger gedrückten Knöpfen sind besonders starke Schläge möglich, die von Feuer- und Rauch-Effekten begleitet werden. Zudem gibt es spezielle Kombinationen mit besonderer Wirkung – so können Sie mit entsprechenden Moves dem Gegner umgehend den Atem oder seine erkämpften Combo- „Ladungen“ rauben.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki
teilt kräftig aus.

Von der Präsentation her ist *Mike Tyson* ziemlich gelungen: realistische Boxer, atmosphärisch ausgeleuchtete Schauplätze und brauchbare Einmärsche – schade nur, dass die Animationen oft etwas abgehackt wirken und so mancher Effekt mit Slowdowns erkauft wurde. Spielerisch handelt es sich hier um das meines Erachtens beste Boxspiel seit einiger Zeit, die Steuerung wirkt durchdacht und reagiert flott. Das Aufbauen eines eigenen Boxers ist zudem wirklich motivierend. Insgesamt zwar noch kein Hit, aber deutlich besser als das lieblose *Knockout Kings 2002*!

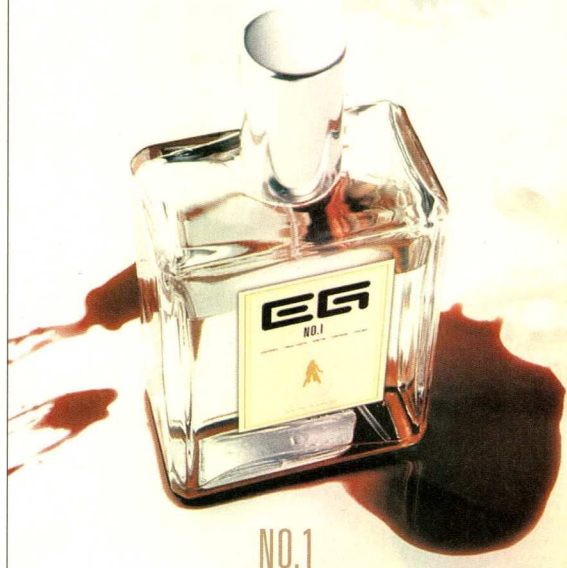
TEST MIKE TYSON BOXING	
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Boxen
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	31. Mai
Internet: www.codemasters.de	
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Erfolge	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
16 Boxer	Ab 6 Jahren
Entwickler	Datenträger
Atomic Planet	CD
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
79%	75%
SPASS	78%
78%	
„Ansehnliches Boxspiel mit guter Steuerung, motivierendem Spiel Aufbau und verschmerzenden Slowdowns“	



PlayStation.2

NUR EIN HAUCH
VON ENDGAME...

...UND DU WIRST VÖLLIG GEFESSELT SEIN!



LONDON NEW YORK PARIS
BERLIN MILANO

DU KANNST DIE GEFAHR
FORMULCH RIECHEN.
WENN JADE VERSUCHT,
DIE VERSCHWÖRUNG VON
EURODREAM TECHNOLOGIES
AUFZUDECKEN. DIESES
BESONDERE DATE ERFORDERT
RAFFINESSE UND MEHR ALS NUR
DIE WAFFEN DER FRAUEN.

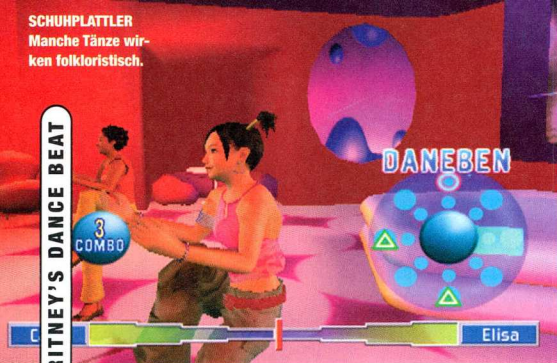
ENDGAME - LIGHTGUN-ACTION
IN EINER NEUEN DIMENSION.



Compatible with
G-con2
G-con45



ENDGAME © 2001 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and creation by Cunning Developments.
ENDGAME, Empire Interactive and the E logo are trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. All Rights Reserved.
G-Con45™ & © 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. G-con™2 & © 2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
„E“ and „PlayStation“ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



DRE
WUR
Perfekt
Taste
druck
druck
schlic
Beweg
gen au

Britney's Dance Beat

Lassen Sie die **Puppen tanzen** und treten Sie mit Britney Spears auf!

Wer heutzutage Popstar werden will, der muss vor allem zweierlei können: gut aussehen und tanzen. Bei Ersterem kann wohl nicht einmal Britney Spears helfen, bei Letzterem schon. Und zwar mit ihrem Spiel *Britney's Dance Beat* für die PlayStation 2. Das versetzt den Spieler (oder vermutlich

eher die Spielerin) in die Rolle eines Tänzers, der unbedingt mit Britney auftreten will. Zu diesem Zweck muss er Wettbewerbe gegen diverse Konkurrenten gewinnen. Die Steuerung funktioniert dabei entweder über den Controller oder über eine Tanzmatte, die es im Bundle mit dem Spiel gibt (siehe Test, Seite 108). In jedem Fall besteht die Aufgabe darin, die richtigen Knöpfe im richtigen Rhythmus zu drücken. Je weiter das Spiel fortschreitet, desto schwieriger wird das. Später müssen etwa zwei Tasten gleichzeitig betätigt werden

oder die Symbole ändern sich kurz vor dem Drücken noch. Als Belohnung für die Fans gibt es dann jede Menge Videomaterial: Clips, Konzertmitschnitte, Backstage-Berichte oder Interviews. Die sind natürlich real gefilmt, die Spielgrafik kommt dem aber schon nahe. Die Bewegungen der Tänzerinnen und Tänzer sind lebensecht, abwechslungsreich und einfach hip, wenn man so etwas hip findet. Der Sound ist natürlich Geschmackssache, dass er qualitativ schlecht wäre, kann man aber nicht sagen.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GUT



Albrecht Ott
schwingt die Hüften.

Wäre da nicht Britney Spears, wäre *Britney's Dance Beat* ein Tanzspiel wie jedes andere auch. Mit der Musik des Teeniestars, dem Videomaterial und den Tänzen werden aber Fans auf jeden Fall zu kreischen beginnen. Auch als Nicht-Fan muss man jedoch zugeben, dass der Titel professionell gemacht ist und eine sehr gute Grafik und eine unkomplizierte Steuerung besitzt. Besonders zu zweit auf zwei Tanzmatten dürften auch Britney-Hasser ihren Spaß haben (Alkohol hilft).

TEST BRITNEY'S DANCE BEAT

Hersteller:	THQ
Genre:	Tanzspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	14. Juni
Internet: www.thq.de	
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
5 Songs	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
THQ	DVD

Besonderheiten:

Videos, Konzertmitschnitte, Backstage-Footage

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	79%
82%	85%	77%	

„Für die riesige Fan-Gemeinde ein Muss, für die nicht minder kleine Anti-Gemeinde ein lustiges Partyspiel“

ANFÜHRERIN Wenn Sie schlecht tanzen, zeigt Britney, wie's geht.

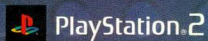


Rallye-Spiel gekauft?
Hast Du noch die Rechnung?



colin mcrae rally 3TM

» september 2002



GENIUS AT PLAY

Frogger: The Great Quest



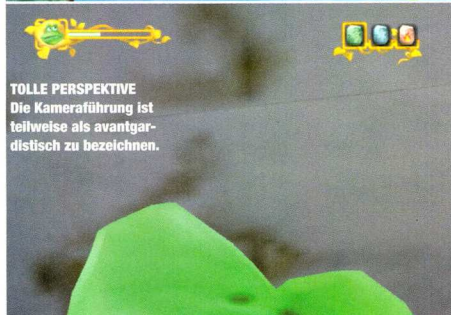
DIE MOSKITO-BANDE Die mies animierten Gegner kriegen Frog-Fu zu spüren.



GLEICHGÜLTIG In Froggers Blick kann man einiges hineinsehen.



AUFGEBLASEN Ohne diese Gleitflug-Technik wären viele Sprünge erst recht unmöglich.



TOLLE PERSPEKTIVE Die Kameraführung ist teilweise als avantgardistisch zu bezeichnen.

Das neue Frogger-Spiel ist leider ganz großer **Quaak**.

Komm schon“, haben sie gesagt. „Das wird noch mal ein großer Spaß auf deine alten Tage!“ Ich bin ja eh nicht mehr der jüngste Hüpfen, aber hätte ich gewusst, dass das Ganze dermaßen viel Springerei erfordert, hätte ich das Angebot wohl abgelehnt – heiße ich Rayman oder was? Na ja ... früher sind die Leute wegen meiner Wenigkeit in die Hallen geströmt, heutzutage ist man ja schon froh über eine Rolle in einer direkten DVD-Veröffentlichung – da kann man nicht mehr so wählerisch sein! Der Kamerafrosch, der meine Abenteuer auf eine dieser neumodischen Scheiben bannen soll, ist mir nicht so ganz geheuer. Nicht nur, dass ich ihm dauernd sagen muss, dass er sich doch bitte hinter mich begeben soll, um meinen Fans eine sinnvolle Perspektive zu bieten. Nein, dann filmt der Heini manchmal unmotiviert irgendwelche Wände oder verbuddelt sich im Boden. Und immer diese unkontrollierten Zuckungen! Von flüssigen Schwenks scheint der jedenfalls nicht viel zu halten. Von dem eigentlichen Konzept bin ich auch noch nicht so ganz überzeugt. Schon das Drehbuch war nicht so der Hit. Zum Beispiel die Idee mit dem Bären, der einem nur für Honig einen Dienst erweist – die hatte schon zu meiner Jugendzeit einen Bart! Und irgendwie habe ich so meine Zweifel, was die Actionszenen angeht. Vorhin sind mir einige an sich einfache Sprünge ganz furchtbar misslungen – aber die sind ja selbst schuld, wenn sie einen alten Knacker wie mich alle Stunts selbst machen lassen! Na ja, so wie das Ganze gefilmt wird, ist es sowieso ziemlich egal. Die Bezahlung stimmt immerhin, das Geld liegt hier buchstäblich überall am Set herum. Wenn ich bloß einen Laden finden würde, der mir dafür was anderes als ein paar

Bildchen und Texte anbietet ... Die Froschbräute aus meinen früheren Abenteuern, ja, das hatte noch Stil! Aber man ist ja im Alter zugegebenermaßen nicht mehr der Attraktivste.

FROGGER/MICHAEL PRUCHNICKI



MEIN FAZIT **SCHWACH**
Michael Pruchnicki
wird grün im Gesicht.
Durch die englische Sprachausgabe disqualifiziert sich *Frogger* als Titel für die ganz jungen Spieler selbst. Somit sei ausnahmslos allen geraten, diese Softwaregurke möglichst weiträumig zu umspringen. Katastrophale Steuerung, bunte, aber eckige Levelgrafik mit erkennbarem Pop-up, jede Menge Geruckel, ganz furchtbare Kameraführung – das hat der Videospieler-Veteran nicht verdient. Der gleichgültige Blick des Frosches wirft zudem die Frage auf, ob dieses Elend wohl selbst für den Hauptdarsteller nur unter dem Einfluss bewusstseinsweiternder Substanzen zu ertragen ist.

TEST FROGGER

Hersteller:	Konami
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Engl. mit dt. Untertiteln
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Ermittlich
Internet:	www.konami-europe.com
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Zwischen Levels	Niedrig
Umfang	USK-Freigabe
17 Levels	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Papa Yeti Team	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
51%	57%	30%	34%

„Ausweil! Hoffentlich verbinden jüngere Videospieler den Namen Frogger in Zukunft nicht nur mit diesem Flop!“

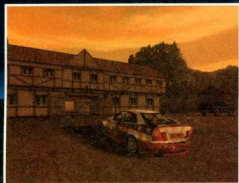
Nicht waschen. Schleudern.

Rally CHAMPIONSHIP™



PlayStation.2

SCI



6 verschiedene Rallies.
33 Etappen. Powern bei Tag
und Nacht. Ständig wechselnde
Wetterbedingungen trennen
die Spreu vom Weizen.



Abwegig realistisch: die leistungsstarke Schadensengine zeigt, was Straßenboliden ausfallen. Und was nicht.



Beinharte Rallye-Action, atemberaubende Top-Speed und erbitterte Kopf-an-Kopf-Duelle für bis zu 4 Spieler.



Alles steuern, was Klasse hat.
25 lizenzierte Wagen in 4 Klassen (Amateur/1.6 I/2.0 I/A8).
Klassiker wie Audi Quattro und Austin Mini Cooper freispielfähig.

Super Trucks

Jesters interaktiver Elchtest
für **Fünftonner**

Was im Prügelspiel der Sumo-Ringer, das ist im Rennspiel der Truck: Mit seinem massigen Rumpf reagiert er zwar träge, richtet dafür aber in direkten Konfrontationen massiven Schaden an. Beide Punkte spielt *Super Trucks* genüsslich aus. Zwar sind einige der elf Lkws aus Häusern wie MAN oder CAT schneller oder wendiger als andere (ein Tuning-Menü erlaubt zusätzliche Einstellungen), doch alle Gefährte geraten in Kurven, bei unbedachten Lenk- oder Bremsmanövern oder jenseits der asphaltierten Strecke schnell ins Schlingern oder gar ins Kippen. Die Kunst besteht also darin, auf den biegsamen Formel-1-Strecken das richtige Gefühl für das Gewicht Ihres Fahrzeugs und seines eigenwilligen Hinterteils zu entwickeln. Kotflügelkontakt, Abdräng-Aktionen und schwerere Karambolagen sind im Duell der Kolosse an der Tagesordnung, wenn auch grobe Bodychecks mit Strafreiten geahndet werden. Am intensivsten bekommt man das Rennen natürlich aus der Cockpit-Ansicht mit, wo der Pilot hektisch mit Lenkrad und Schalthebeln hantiert; mehr Übersicht bieten Luft- und Außenkameras. Ramponierte Wagenteile schlackern übrigens nicht nur im Fahrtwind, viele lösen sich und zieren in den kommenden Runden als Hindernisse die Piste. Truck-Fans werden sich über die gelungene optische und physikalische Umsetzung der Brummis sowie über die flüssige Renn-Darstellung bei 50 oder 60 Hz freuen und bei den sanften Pop-ups und dem dezenten Hintergrundflimmern ein Auge zudrücken. Anderen Spielern dürfte die Lkw-Simulation grafisch wie inhaltlich zu trocken sein: Das Angebot an Strecken ist weder sehr interessant noch recht üppig. Gleiches gilt für die Spielmodi Zeitfahren, Einzelrennen, Meisterschaft, einen flüssigen Splitscreen-Modus und den

Arcade-Wettbewerb mit Zeitlimit. Für die Ohren gibt's sattes Motorenbrummen sowie einfallslose Techno-Mucke Marke Eigenbau.

STEFANIE SCHETTER

TEST SUPER TRUCKS

Hersteller:	Jester Interactive
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	Juni

Internet: www.super-trucks.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Automatisch	Mittel bis hoch
Umfang	USK-Freigabe
7 Kurse	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Jester Interactive	CD
Besonderheiten:	
50/60-Hertz-Option	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	70%
70%	65%	71%	

„Nüchternes Truck-Rennen mit interessanter Fahrphysik, aber mickrigem Spielumfang“

MEIN FAZIT GUT



Stefanie Schetter
gerät ins Schleudern.

Jo, diese Bildschirm-Brummis verhalten sich wirklich so, wie man sich einen Lkw auf kurvenreicher Strecke vorstellt: schwer. Doch spielerisch bleibt der Titel – abzüglich Geschwindigkeit, zuzüglich Fahrzeugkontakt – doch nur eine verkappte Formel-1-Simulation auf einer Hand voll Kursen, wie man sie anderswo auch schon hübscher gesehen hat. Gerade den Geschlichkeits-Aspekt hätte man jenseits der Standard-Rennen noch schön in Form von spaßigen Zusatzaufgaben ausbauen können!



ASSIMILIERT DAS!



STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Deine Gegner übermächtig. Deine Chancen gering. In diesem First-Person-Action-Shooter der Extraklasse bist du mit deinem Hazard Team Voyagers letzter Trumpf, der sicheren Assimilierung zu entgehen. Viel Glück, die Crew der Voyager verläßt sich auf dich...

WIDERSTAND IST NICHT LÄNGER ZWECKLOS



Die Team KI wirkt dank Quake III Arena™ Engine absolut natürlich. Charaktere reagieren, passen sich an und bilden so eine beeindruckend effektive Kampfeinheit.

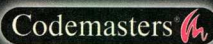


Ein spektakuläres Waffenarsenal verbessert deine Chance gegen einige der gefährlichsten Aliens, die der Voyager-Crew je begegnet sind.



Die Quake III Arena™ Engine generiert strukturierte, gebogene Oberflächen in erstaunlicher Präzision und läßt so eine Vielzahl außerirdischer Schiffe lebendig werden.

 PlayStation 2



GENIUS AT PLAY™
www.codemasters.com

TM, ®, & © 2002 Paramount Pictures. All rights reserved. Published and distributed under license from: Activision Publishing, Inc. by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Star Trek, Star Trek: Voyager and related marks are trademarks of Paramount Pictures. This product contains software technology licensed from id Software, Inc. id Technology © 1999 - 2001 id Software, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates © 2000 - 2002 Activision, Inc. and its affiliates. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Genius at Play" is a trademark of Codemasters. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. © 2001-2002 Majesco Sales Inc., All Rights Reserved.

VIDEO Everblue

Arika taucht in **ungeahnte Spielabgründe** hinab ...

Vom Eiland Daealus aus dürfen Sie unter Capcoms Anleitung auf dem Meeresgrund herumspazieren, um verlorenen Krepel auszubuddeln und dem Schicksal eines verschwundenen Freundes auf die Spur zu kommen. Im Fischerdorf verschachern Sie Fundstücke, organisieren Boote und tauschen Badehöschen und Schwimmflossen gegen immer leistungsfähigere Profiausrüstung. Die Dorfleute (Figürchen, die tagelang in ihren angestammten Ecken herumstehen), rücken gelegentlich mit Reisetipps und Lagebeschreibungen verschollener Schiffe und Schätze heraus oder erteilen Ihnen konkrete Aufträge. Ausgerüstet mit einem Sonar, das Ihnen je nach Einstellung den Weg in Richtung Holz, Metall und so weiter weist, watscheln Sie alsdann den tristen Meeresboden ab und tasten sich an die Ursprünge Ihrer Echolot-Signale heran, bis eine Bildschirmmeldung Sie über einen Fund informiert. Druckverhältnisse und Sauerstoffvorrat sollten Sie vor allem dann im Auge behalten, wenn Sie den Bauch eines Wracks plündern, denn abspeichern (beansprucht fast 1 MB pro Datei!) können Sie nur an der Oberfläche. Hobby-Fotografen dürfen zudem ein mageres Fotoalbum mit selbst geknipsten Bildern füllen. Leider beschränkt sich nicht nur die Präsentation der holprig konstruierten Story auf öde, englischsprachige Textkästen; auch die Sandbänke, Riffe und ihre Bewohner erweisen sich als sehr unfotogen. Obwohl man sich nur träge über den Grund bewegen kann, die körnigen Texturen sich wie Teppichmuster wiederholen und nur hin und wieder Schildkröten, Fische etc. Ihren Weg kreuzen, erlaubt das „trübe Wasser“ nur geringe Sichtweiten. Ebenso detailarm wie die Meereswelt sind die Landkarten, die nur zur groben Orientierung

taugen. Aus den Lautsprechern wechseln sich (Überraschung!) Wellenrauschen, das Blubbern Ihres Atemgeräts und nostalgische Urlaubs-Melodien ab.

STEFANIE SCHETTER

MEIN FAZIT SCHWACH



Stefanie Schetter

taucht wieder auf.

Das nenne ich eine versenkte Chance! *Ecco the Dolphin* hat gezeigt, wie schön ein Bildschirm-Ozean aussehen kann, und zum Thema „Unterwasser-Schatzsuche“ könnte man spannende Missionen basteln. Stattdessen knallt Capcom einem eine nebelige Unterwasser-Einöde und schlafmützige 2D-Dorf-gassen vor die Nase und streicht 60 Euro dafür ein. Identifikationsfiguren oder spannende Zwischensequenzen gibt es nicht, Aufträge und Storyteile muss man so mühevoll suchen wie die auf dem Meeresgrund verscharrten Holzpantoffeln.

TEST EVERBLUE

Hersteller:	Capcom Eurosoft
Genre:	Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Engl. Texte, dt. Anl.
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.electronicarts.de

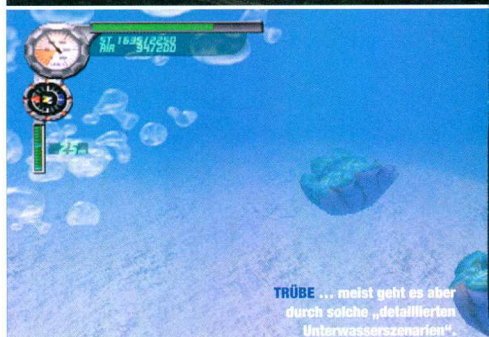
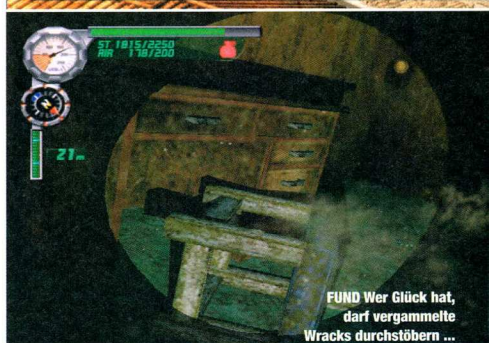
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Jederzeit	Leicht bis mittel
Umfang	USK-Freigabe
–	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Arika	CD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
33%	50%	48%	44%

„Profi-Tauchsimulation, äußerst unprofessionell aufgemacht. Zum Vollpreis ein schlechter Witz!“



TRATSCH Gelegentlich liefern die Dorfbewohner Geheimtipps, meist nur hohles Geschwätz.



WORLD WAR II

PRISONER OF WAR™

Du musst entkommen. Und die Wahrheit mit Dir.



PlayStation 2



www.codemasters.com

Erfülle deine Mission, enthülle den Plan, rette dein Land.

Abgeschossen über dem Kriegsgefangenenlager Stalag Luft III wirst Du selber dort interniert. Lernst die Lager-Routine kennen. Und merkst bald, dass hier mehr als Dein Überleben auf dem Spiel steht. Ein anspruchsvolles 3rd-Person Action-Adventure, das auf simples Rumgeballere und brutale Gewalt verzichtet. Mut, Intelligenz und Einfallsreichtum sind Deine einzige Chance, den Lauf der Geschichte zu bewahren.

Codemasters 

GENIUS AT PLAY™

Premier Manager 2002

Unansehnlicher Fußball in einer **schlecht durchdachten** Wirtschaftssimulation.

Trainer, heißt es, müssen ein bisschen masochistisch veranlagt sein: Bei Misserfolgen sind immer sie schuld und so schnell wie in diesem Beruf verliert man wohl selten den Job. Auch wer *Premier Manager 2002* spielen will, sollte ein klein wenig zum Masochismus neigen, so nervenaufreibend ist diese Manager-Simulation. Das liegt aber leider am Spiel selbst, nicht am Thema des Spiels. Eigentlich ist es ja ganz nett gemacht: Wo andere Managerspiele recht unpersönlich daherkommen, gibt es bei diesem immer Interaktion mit animierten Spielfiguren. Man redet mit dem Trainerassistenten, dem Vereinsvorstand und anderen wichtigen Leuten. Allerdings ist das grafisch auf ziemlich niedrigem Niveau, wodurch die Freude schnell vergeht. Und auch sonst fehlt es an vielem: Es gibt so wenige Optionen, dass man eigentlich kaum Einfluss auf das Spielgeschehen hat. Man kann gerade mal die Mannschaftsaufstellung, die Formation und das Spielverhalten der Mannschaft einstellen. Bei den Matches

MEIN FAZIT SCHWACH

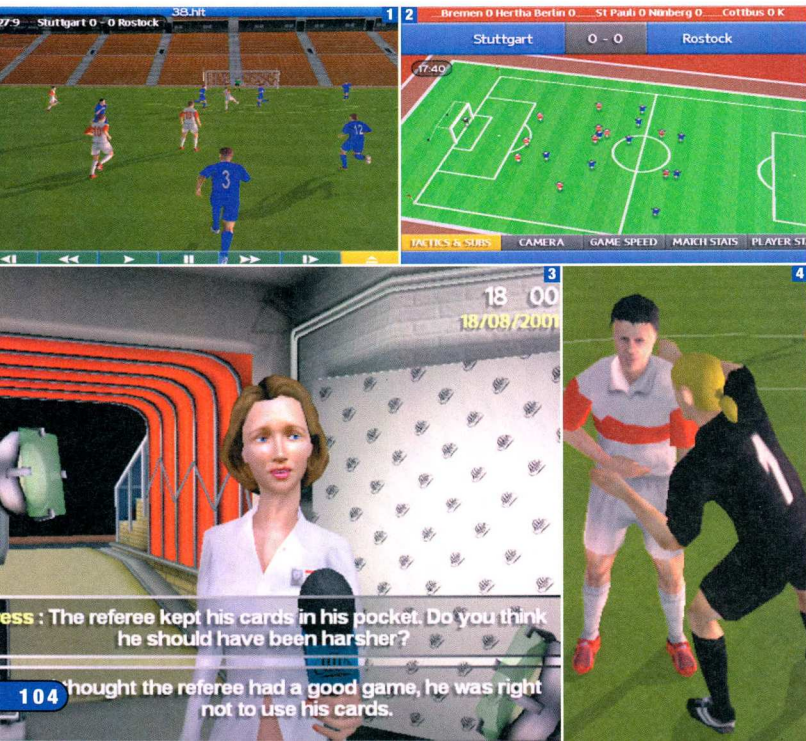


Albrecht Ott
ist Sesseltrainer.

Fußballmanager-Spiele wandeln immer auf einem sehr schmalen Grat: Wenn es zu viele Optionen gibt, werden sie unübersichtlich, gibt es zu wenige, sind die Einflussmöglichkeiten aufs Vereinsgeschehen arg begrenzt. Der *Premier Manager* scheitert eindeutig an Letzterem. Dazu kommt noch eine unterdurchschnittliche Grafik, die die wenigen guten Ansätze des Spiels gleich wieder zu Fall bringt.

selbst gibt es eine wenig aussagekräftige Übersicht, die Höhepunkte kommen allerdings als 3D-Animationen. Die Spieler sehen dabei recht primitiv aus, einzig ihre Bewegungen sind ganz gut gelungen. Insgesamt legt der Fußball-Manager mehr Wert auf wirtschaftliche Aspekte. Allerdings sind auch hier die Möglichkeiten nicht gerade überwältigend. Man kann das Stadion ausbauen, das Marketing verwalten, Ticketpreise festlegen – viel mehr nicht.

ALBRECHT OTT



- 1. UNINTERESSIERT** Dieses Spiel findet vor leeren Rängen statt.
- 2. AGGRESSIV** Die Rostocker machen hier ganz schön Druck.
- 3. UNANGENEHM** Nach dem Spiel müssen Sie sich den Medien stellen.
- 4. WÜRGEREIZ** Dieser Spieler übergibt sich gleich.

TEST PREMIER MANAGER 2002

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Fußballmanager
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 65,-
Termin:	20. Juni
Internet:	www.infogrames.de
Savegame Jederzeit	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 5 Ligen	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Runecraft	Datenträger CD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
43%	39%	48%	46%

„Ziemlich **zähes** Managerspiel, bei dem der PlayStation-2-Spieler viel zu wenig selber bewegen kann“

ess: The referee kept his cards in his pocket. Do you think he should have been harsher?

104 thought the referee had a good game, he was right not to use his cards.

koei™

THQ™

GITAROO MAN

*Allein Musik kann die wilde Bestie bezwingen...
Eine völlig neue Art von Musik-Entertainment.*



- Schlüpfe in die Rolle des legendären Gitaroo Man und rette den Planeten aus den Klauen niederträchtiger Außerirdischer!
- Erlebe den Rhythmus des Rock, den Groove des Reggae, den Beat des Hip-Hop und andere mitreißende Musikstile in 10 einzigartigen abgefahren-farbenfrohen Levels!
- Musikalische Death Matches und harmonisches Team-Play für bis zu vier Spieler!
- Deine Gitarre ist die Waffe! Fege deine Gegner mit heißen Soli und dem richtigen Taktgefühl von der Bildfläche!

ERHÄLTlich MITTE JUNI 2002!

HAST DU DAS ZEUG ZUM SPITZENJOCKEY?
SCHWING DICH IN DEN SADDL UND GALOPPIERE
AN DIE SPITZE DES PFERDESORTS!



BEREITS ERHÄLTlich
NOCH MONUMENTALERE SCHLACHTEN,
NOCH DRAMATISCHERE ACTION



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



DYNASTY WARRIORS 3, KESSEN, 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.

PlayStation®2



David Beckham Soccer

Eine Schwalbe
macht noch
keinen Som-
mer und ein
Fußball-
idol noch
lange **kein
gutes Fuß-
ballspiel!**

Eigentlich ein recht cleverer Schachzug von Rage Software, den beliebtesten englischen Kicker als Aushängeschild für einen neuen Fußballtitel zu gewinnen. Leider haben die Entwickler es nicht für nötig empfunden, eine Lizenz zu erwerben, um auch andere nationale und internationale Stars mit Originalnamen ins Spiel zu bringen. Dieses Versäumnis wäre weniger dramatisch, würde der Titel spielerisch das halten, was der Name Beckham sonst auf dem Platz verspricht. Besonders die KI der Mit- und Gegenspieler lässt extrem zu wünschen übrig. Jede Abwehr gleicht einem Hühnerhaufen und die Leistungen der Torhüter sind so wechselhaft wie die Frisuren von David Beckham. Ebenso wenig realistisch ist die Ballphysik der Original-WM-Lederkugel. Die Präsentation

des Spiels ist grundsätzlich ganz ordentlich, obwohl auch hier bei weitem mehr drin gewesen wäre. Vor allem die Animationen der Kicker sind nicht gerade ausgereift und teilweise einfach schlecht. „Einfach schlecht“ ist auch das Stichwort für den Kommentar, der alle Spiele begleitet. Sätze wie „Er bricht aus dem linken Flügel aus“ sorgen zwar anfangs für Lacher, nerven aber später nur noch. Wenigstens ist es Rage ganz gut gelungen, die Stadionatmosphäre einzufangen. Dies gilt auch für die gelungenen Spielmodi (Turniere, Ligen, Training). Speziell der Arcade-Modus bietet einige nette Herausforderungen. Unter „Extras“ findet sich obendrein noch ein Editor, eine kurze Vita des Fußball-Idols und sogar eine kleine Werbung für den neuen Adidas-Fußballschuh.

WOLFGANG FISCHER



MEIN FAZIT GEHT SO



Wolfgang Fischer
spielt Kick-and-rush.

„Eins ist sicher ... David Beckham ist mit dem Fußballtitel, dem er seinen Namen geliehen hat, bestimmt nicht allzu glücklich. Unbewegliche Spieler, die sich abgehackt über den Platz bewegen, locken nämlich heutzutage keinen Fußball-Fan mehr vor die PS2. Auch die KI der Kicker lässt eher zu wünschen übrig. Dabei ist die Grafik noch fast das Beste an diesem Trauerspiel. Über den nicht berauschenden Rest (Steuerung, Ballphysik und Spieldynamik) breiten wir besser mal den Mantel des Schweigens!

TEST DAVID BECKHAM SOCCER

Hersteller:	Rage Software
Genre:	Fußball
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	7. Juni
Internet:	www.rage.co.uk

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Erfolge	Einfach
Umfang	USK-Freigabe
4 Spielmodi	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Rage Software	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
59%	60%	49%	50%

„Simpler Fun-Kick, bei dem wegen diverser Schwächen der Spielspaß auf der Strecke bleibt“

HARDWARE

Dance Mat

TANZMATTE Training beim Spielen

Es gibt kaum einen Controller, der in unserer Redaktion eine solche Begeisterung auslöst wie eine Tanzmatte. „Lass mich auch mal probieren!“, ruft dann jeder, der sie sieht – vor allem, wenn „er“ eine Frau ist. Die Faszination, die davon ausgeht, lässt sich wohl vor allem darauf zurückführen, dass doch in jedem irgendwo ein Showstar steckt. Alleine wird deshalb wahrscheinlich kaum jemand den Controller anschließen, für Partys aber ist er ideal. Die Dance Mat von Logic 3 wird zusammen mit *Britney's Dance Beat* (siehe Test, S. 94) vermarktet, sie funktioniert aber auch mit anderen Tanzspielen. Das Design allerdings dürfte eher auf Britney-Fans zugeschnitten sein. Statt der üblichen X-, Kreis- und anderen Tasten zieren zum Beispiel süße Schmetterlinge die Matte.

BEGEISTERT

Kollegin
Silke Menne
von der Kids
Zone zeigt,
dass sie
Rhythmus
im Blut hat.



Wenn man sich daran gewöhnt hat, ist es jedoch recht leicht, im richtigen Moment den richtigen Auslöser zu treten. Auch an der Verarbeitung gibt es nichts auszusetzen. Die Matte hält es aus, wenn mehrere Redakteure nacheinander mit Schuhen wild darauf herumtanzen. Der Preis von etwa

35 Euro ist auch nicht überzogen. Noch besser wird es allerdings, wenn man sich das dazugehörige Spiel gleich mit kauft. Im Bundle kosten *Britney's Dance Beat* und Tanzmatte zusammen nur knapp 60 Euro – so viel wie ein normales Spiel. Und dafür gibt es Training gleich dazu. (ao)

TEST DANCE MAT

Typ:	Tanzmatte
Hersteller:	Logic 3
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 35,-

GESAMTWERTUNG

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT
85%	83%	84%	84%

2002 FIFA World Cup Arcade Stick

CONTROLLER Ein Zubehör für Prügelspiele im etwas unpassenden Fußball-Design

Bisher hat Thrustmaster seine FIFA-Lizenz vernünftig eingesetzt: Da gibt es mehrere Controller, Memory Cards und eine spezielle Fußballmatte. Alles Peripheriegeräte, die sinnvoll für Fußballspiele sind. Was aber einen Arcade-Stick so passend für das virtuelle Gekicke macht, bleibt unbeantwortet. Das Gerät selbst ist nicht unbedingt state-of-the-art. Besonders die etwas billige Verarbeitung fällt negativ auf. Im Plastik-Look erinnert es ein wenig an ein Kinderspielzeug, dem man nicht unbedingt

eine lange Lebensdauer zutraut. Sonst ist aber alles Nötige vorhanden: ein Steuerknüppel, acht Knöpfe, sogar eine Turbo- und Slow-Funktion. (ao)

TEST FIFA ARCADE STICK

Typ:	Controller
Hersteller:	Thrustmaster
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-

GESAMTWERTUNG

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	GESAMT
70%	65%	76%	75%

FUSSBALL UND PRÜGEL

Virtueller Fußball funktioniert mit diesem Stick im FIFA-Design nicht so gut.



DVD Remote Control

FERNBEDIENUNG Ohne Kabelsalat den DVD-Spieler bedienen

Im Gegensatz zur Xbox ist bei der PlayStation 2 von vornherein alles dabei, um sie als DVD-Spieler zu nutzen. Als Fernbedienung funktioniert der Controller eigentlich ausreichend. Bequemer ist aber natürlich schon eine kabellose Fernbedienung. Und da Bequemlichkeit bekanntlich alles ist, haben eine Menge Dritthersteller Fernbedienungen im Angebot. Jetzt auch Maxplay. Das Gerät ist recht klein, aber trotzdem robust. Vom Design her wirkt es etwas plump, von der Funktionalität her gibt es aber nichts auszusetzen. Alle nötigen Tasten sind vorhanden, mehr aber auch nicht. Außerdem sind die Knöpfe etwas klein, aber trotzdem werden Probleme damit haben. Für knapp 20 Euro kann man aber nicht über das Preis-Leistungs-Verhältnis klagen. (ao)

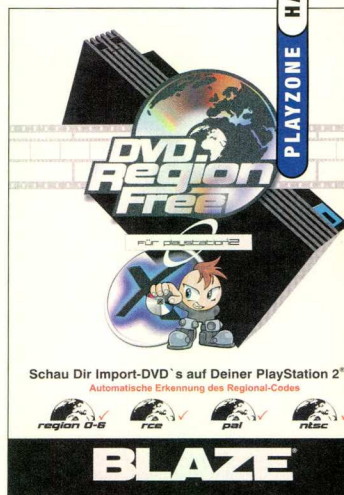


KOMPAKT Die Fernbedienung von Maxplay gehört eher zu den kleinen.

DVD Region Free

ZUBEHÖR DVDs aus aller Welt auf der PlayStation 2

Filme sind oft im Original am schönsten. Heutzutage ist auf DVDs zwar meistens auch die Originalversion gespeichert, doch eben nicht immer. Außerdem sind viele Filme in Amerika oft viel früher erhältlich als hier. Wer seine PlayStation 2 als DVD-Spieler nutzt, kann Discs aus anderen Regionen aber nicht abspielen. Mit der DVD Region Free bringt Blaze jetzt ein Konkurrenzprodukt zur DVD Region X auf den Markt. Sie ist jedoch leichter zu installieren, ein Dongle ist nicht nötig. Man muss nur jedes Mal, bevor man einen Film startet, die DVD Region Free einlegen. Ein angenehmer Nebeneffekt des Produkts ist, dass auch der Grünstich verschwindet. Wer ein RGB-Kabel benutzt, kann so beste Bildqualität in den richtigen Farben genießen. Mit knapp 25 Euro ist die DVD Region Free auch nicht viel teurer als das Konkurrenzprodukt. (ao)



WELTWEIT Mit der DVD Region Free können Sie DVDs aus aller Welt sehen.

4-Player Universal Multi-Port

MULTI-TAP Einer für Konsolen zweier Generationen

Ein gepflegtes Autorennen zu viert, eine kleine Prügelei gegen drei andere Freunde – für viele Spieler ist es genau das, was am meisten Spaß auf der Konsole bringt. Bei der PlayStation 2 ist dafür freilich ein extra Zubehörteil notwendig: das Multi-Tap. Wer aber noch gerne sowohl auf PS2 als auch auf PSone spielt, hatte bisher ein Problem: Die Spiele funktionieren nur mit

dem jeweils zur Konsole passenden Gerät. Zwar gibt es inzwischen einige Produkte, die auf der PlayStation 2 beide Systeme unterstützen, doch eines, das in beide Konsolen gesteckt werden kann, fehlte bislang. Mad Catz springt jetzt in die Bresche. Der Multi-Port hat einen umklappbaren Stecker, so dass er sowohl für die neue als auch für die alte Konsolengeneration passt. Dazu ist er robust, ganz hübsch und mit 40 Euro sogar billiger als das Originalprodukt von Sony. (ao)



TWO IN ONE Mit dem umklappbaren Stecker passt dieses Multitap in PS2 und PSone.

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%
Dance Mat	Logic 3	Ca. € 35,-	84%
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,-	–

PLATINUM

SSX

TRENDSPORT Runter kommen sie immer

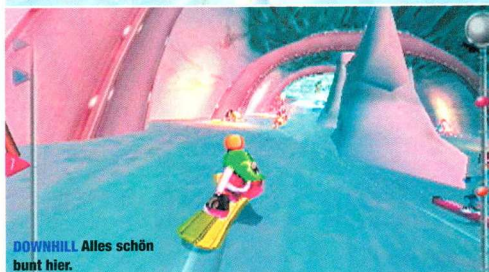
Electronic Arts' *SSX* war das erste wirklich vollwertige Snowboardspiel für die PS2 und kann auch heute noch, nach Erscheinen des Nachfolgers, problemlos überzeugen. Mit einem von acht Boardern rasen Sie über insgesamt acht Pisten, immer auf der Jagd nach einer möglichst guten Platzierung. Nebenbei gibt es für gewagte Sprünge und Tricks Punkte, mit denen sich neue Bretter und Outfits freischalten lassen. Leider muss man sich für jede Strecke erst eine gewisse Routine anspielen, um mit einer realen Chance auf den Sieg über Abgründe und Hindernisse zu springen. Dem Spiel-

spaß tut dies allerdings keinen Abbruch. Die Pisten sind nämlich in jedem Fall spannend und abwechslungsreich entworfen, auch wenn die übertrieben bunten Welten einen bodenständigen Boarder anfangs etwas verwirren. (phr)

TEST SSX			
Hersteller:		Capcom	
Genre:		Action	
Preis:		€ 29,95	
Termin:		12. Juli	
Test:		01/2001	
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	87%
80%	82%	90%	



SKIHÄSCHEN Hohe Geschwindigkeiten sind für einen echten Boarder kein Problem.



DOWNHILL Alles schön bunt hier.

Rayman Revolution

JUMP & RUN Revolutionäre Kampfspringer

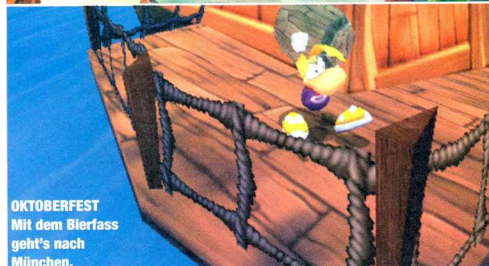
Eigentlich ist *Rayman Revolution* nur eine Neuauflage des PSone-Klassikers *Rayman 2*. Dennoch gehört das Hüpfabenteuer um den springenden Knuddelgnom nach wie vor zu den besten Jump & Runs auf der PS2. Als Platinum-Version sei der Titel also noch einmal allen ans Herz gelegt, die sich bisher aus

irgendwelchen Gründen um den Kauf gedrückt haben. Um einer Bande übler Piraten das Handwerk zu legen, muss der Spieler als Rayman die vier Masken von Polokus finden. Nicht eben eine einfache Aufgabe, immerhin müssen dazu 25 riesige 3D-Levels durchquert werden, wo Ihnen nicht nur jegliche Art von Gegnern, sondern auch geografische Missstände wie Abgründe und Lavaseen nach dem Leben trachten. Um dabei die Oberhand zu behalten, springt und schießt Ihr kleiner Teufel durch die Botanik, dass es eine wahre Freude ist. Für eingesammelte Edelsteine können Sie darüber hinaus am Wunschbrunnen neue Fähigkeiten erwerben und wirklich witzige Extras freischalten. (phr)

TEST				RAYMAN REVOLUTION	
Hersteller:		Ubi Soft			
Genre:		Jump & Run			
Preis:		€ 29,95			
Termin:		20. Juni			
Test:		02/2001			
GESAMTWERTUNG					
GRAFIK	SOUND	SPASS		90%	
83%	85%	93%			



KÄPT'N NEMO Auch unter Wasser warten abenteuerliche Welten.



OKTOBERFEST Mit dem Bierfass geht's nach München.

MONSTER BACKSIDE MAGAZIN

snowboarder

The name you trust, the snowboarding erotica you desire.



COOL WATER SURF BRASIL - TELEGRAPHROAD ITACARÉ / WOLLE NYVELT - INTERVIEW / SPEEDCHECK 02

DAS SUMMER SPECIAL
AB 31.05.02 IM HANDEL

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 vorhergehenden 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.

Verkaufe PC-Spiele, alle in Top-Zustand, Liste auf Anfrage unter TotalXS@gmx.net, Preise nach Vereinbarung.

PSone-Spiele und verschiedene ältere und neuere **PC-Spiele** zu verkaufen. Tel.: 09944/2239

ATHLON 1800XP, 16x DVD, 32x Brenner, 40 EBHPP, Geforce2 MX TVout, Floppy, Sound 300 W Designtower, 256 DDR RAM 729,- Euro FP, Tel.: 01794970644

AMD-K6-2-400-MHz-Prozessor und zwei Festplatten, 8 und 20 GB. Preis Festplatten: 80,- & 100,- Euro. Prozessor Preis nach V. Tel.: 039953/70060

<http://www.computerplace.de> News, Reviews, Software, Hardware. Die neue News-Community im Netz.

Microsoft Wheel Mouse mit Kugel 10,- Euro; IL2 Sturmovik mit Hülle 20,- Euro; Ghost Recon mit Hülle 20,- Euro. Tel.: 034204/65424

AMD Athlon Classic 1000 MHz, passend für SLOT A. Bitte kein übertakten. Tel.: 01604584506

Verkaufe 2 Mainboards 1x Abit KR7A Roid For AMD CPU 1x ASUS A7V266-E. Beide Mainboards sind so gut wie neu! Preis je 130 Euro. E-Mail: jkoos@pt.lu

Neue 4D Optische Maus + Ladestation ohne Kugel + kein Kabel für 30 Euro mit Treiber USB u. PS/2 ohne Neupackung. Tel.: 04321/61548

Verk. DragonballZIG+ Spiele für PSX 4, verschiedene alle Kino-Filme, von Dragonball-Z-Comics Specsils, such Dragonball-Spiel für PS2. Tel.: 01759951969

Verkaufe Originalversion Black and White für 25,- Euro und Roland Garros 2001 für 15,- Euro. E-Mail: ssuter2000@yahoo.com oder Tel.: 041613017990.

Verkaufe Drucker HP Designjet 10ps mit 6 Ersatzpatronen und Druckköpfen. Neupreis ca. 1.000,- Euro, VB 450,- Euro. Tel.: 07454920572, Sulz 72172

Verkaufe Programm, womit man PSX1-Spiele auf dem PC spielen kann für 3,- Euro o. VK. und über 100 PC-Spiele

für 1 Euro. E-Mail an: tobiasmoritz@t-online.de

Handy Siemens S45, neu, noch mit Garantie, für 200,- Euro zu verkaufen. E-Mail: LechKoenig@aol.com

Verkaufe AMD Duron 700-MHz-Prozessor inkl. passendem Lüfter (ein Jahr lang gebraucht) für 35,- Euro! E-Mail: dprkmail@web.de

Suche billiges 3D-Studio MAX und Bücher zu C++, C+ oder C. E-Mail: RbrtHb@aol.com

Suche alte u. neue PC-Spiele m. Anl. u. Verpackung sowie alte Ausgaben von Happy Computer. E-Mail: fralbe@aol.com. Tel.: 06022/614588, Fax 614587

FAN sucht Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo, Sony und Sega Systeme sowie Xbox - gerne auch komplette Sammlungen, CALL: Michael 0170-5856780.

Die einfachsten und effektivsten Wege im Internet viel GELD zu verdienen. Topaktuell und alters-unabhängig! www.eWin.de. vu

PLZ-GEBIET 0

ANIMEHELL SHOP

Ihr Shop für PS2, XBOX, GB, NGC, Anime und viele mehr.
Animehell-Shop, Bismarckstr. 1,
76744 Wörth, Tel. 0160-91289804
E-Mail: Mark@animehell.de
<http://www.animehell.de>
ACHTUNG! Kein Ladenverkauf!
Fax: 07271/49273

PLZ-GEBIET 6

GAME CAFE CYBERNET INTERNET

www.cybernet-cafe.de
63065 Offenbach
069-80052560
Schloßstrasse 20-22

PLZ-GEBIET 9

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

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

Hier könnte
IHRE
Anzeige
stehen!

PC Games
+ Playzone Kombi:
EUR 350,-



www.Pazifica.com

Der preisgünstigste Games-Shop

PC

GTA 3 für € 42,99
Port Royale für € 38,99
Warcraft 3 *28,06* für € 42,99

Playstation 2

Commandos 2 *21,06* für € 54,99
Drakan für € 51,99
Final Fantasy X für € 57,99

+++48-Std. Lieferung+++Geringe Versandkosten+++
++Garantierte E-Mail Beantwortung innerhalb 90 Min++

www.FAIRPLAYGAMES.de

Tel.: 034204 / 37842 • Fax: 37843

www.gamesparor.de

www.ihre-internetadresse.de

PC Games + Playzone Kombi: Klein: EUR 90,-



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

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps
und Tricks, Spielelexicon ➤ GameCube/Game Boy Advance. Caution!

ENTER: N-ZONE.



DVD

Genug gespielt? Kein Problem!
Machen Sie eine Pause und
genießen Sie einen der hier
vorgestellten **DVD-Filme!**



Die wohl
abgedrehteste
Variante der
Artus-Sage
erscheint
endlich auf
DVD!

Monty Python – Die Ritter der Kokosnuss

aber ein paar wackere Recken, mit denen er schnellstmöglich nach Camelot zurückkehrt. Dort erhalten die Ritter der Tafelrunde von Gott höchstpersönlich eine heilige Mission: Sie sollen den heiligen Gral finden! Die illustre Truppe trennt sich und jeder macht sich alleine auf die Suche nach dem Artefakt, leider ohne Erfolg. Zum grandiosen Finale treffen sie jedoch alle wieder zusammen, da alle Hinweise auf eine geheimnisvolle Höhle deuten, die von einem fiesen Killerkarnickel bewacht wird. Nachdem das garstige Biest mit der heiligen Handgranate von Antiochia aus dem Weg geräumt wurde, sind sie dem Ziel einen gewaltigen Schritt näher gekommen. Wenn da nicht noch ein wunderlicher alter Mann an einer Hängebrücke wäre, der jedem der Recken drei hinterfotzige Fragen stellt ...

Die Ritter der Kokosnuss stellt neben *Das Leben des Brian* den Höhepunkt des Monty-Python-Schaffens dar. Der ungewöhnliche Titel erklärt sich durch die Tatsache, dass es im ganzen Film kein einziges Pferd zu sehen gibt. Dafür gibt es Hufgetrappel zu hören, das von den Knappen durch Aneinanderschlagen von zwei Kokosnüssen erzeugt wird. Dieser und viele andere aberwitzige Gags machen die Artus-Persiflage von 1974 zu einem zeitlosen Comedy-Highlight. Die pralle Doppel-DVD steht der Qualität des Films in nichts nach und bietet Unmengen Material für Monty-Python-Fans – unter anderem Untertitel für Leute, die den Film nicht mögen, eine Dokumentation über das Killerkarnickel und sogar Lieder zum Mitsingen. Filmografien, Fotogalerien, Deleted Scenes und vieles mehr runden das Ganze ab. (wf)

ORIGINALTITEL
Monty Python and the Holy Grail

LAUFZEIT
Ca. 86 Minuten

TERMIN
11. Juni

FSK
Ab 16 Jahren

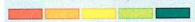
DARSTELLER

John Cleese, Eric Idle, Terry Gilliam,
Graham Chapman, Michael Palin

FAZIT: „Dieses Meisterwerk gehört nicht nur wegen der erstklassigen Ausstattung in jede DVD-Sammlung.“

AUSSTATTUNG

Deutsch/Englisch (DD 5.1), 16:9-
Format, Deleted Scenes, Audio-
kommentare, Filmografien, u.v.m.



Artus (G. Chapman), König der Briten, zieht im frühen Mittelalter mit seinem treuen Knappen Patsy durch England auf der Suche nach edlen Rittern, die mit ihm in Camelot an der Tafelrunde sitzen sollen. Bevor er jedoch geeignete Edelmänner findet, bekommt er es mit unverschämten Franzosen, aufmüpfigen Bauern und einem schwarzen Ritter zu tun, der nicht weiß, wann er sich ergeben muss. Schließlich findet er

Driven



ORIGINALTITEL
Les Rivières Pourpres

LAUFZEIT
112 Minuten

TERMIN
6. Juni

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Til Schweiger, Sylvester Stallone, Burt Reynolds



Der junge Rennfahrer Jimmy Bly hat Chancen auf die C.A.R.T.-Meisterschaft, aber leider keine Nerven. Daher wird ihm der erfahrene Joe Tanto zur Seite gestellt, welcher den Nachwuchsstar auf den unvermeidlichen Zweikampf mit dem Rivalen Beau Brandenburg im letzten Rennen der Saison vorbereiten soll.

FAZIT: „Ziemlich flaches Rennsportspektakel, das auch durch Schweiger und Stallone nicht aufgewertet wird.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Making-of, Audiokommentar von Renny Harlin, Videospiel-Trailer u. v. m.

Training Day



ORIGINALTITEL
Training Day

LAUFZEIT
118 Minuten

TERMIN
20. Juni

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Denzel Washington, Ethan Hawke, Scott Glenn



Der erste Arbeitstag als Undercover-Cop verläuft für den idealistischen Jake Hoyt ganz anders als erwartet. Sein neuer Vorgesetzter Alonzo Harris bricht das Gesetz, wann er es für richtig hält. Noch bevor der Tag zu Ende ist, muss Jake sich entscheiden, ob er auch diesen Weg einschlagen will.

FAZIT: „Packender Undercover-Thriller, der durch hervorragende Schauspieler glänzt“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Behind the Scenes, alternatives Ende, Musikvideos u. v. m.

Die Simpsons – Season 2 Box Set



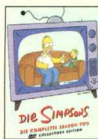
ORIGINALTITEL
The Simpsons – Seas. 2 Box Set

LAUFZEIT
506 Minuten

TERMIN
6. Juni

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Homer, Marge, Bart, Lisa und Maggie Simpson



Die gelbste Familie der Welt treibt auch in der zweiten Staffel wieder ihr Unwesen in Springfield und terrorisiert Nachbarn und Mitbürger gleichermaßen. Über 500 Minuten lang dürfen Groening-Fans nicht nur 22 Folgen, sondern auch jede Menge Extras und Special-Features genießen.

FAZIT: „Die Simpsons sind einfach Kult! Matt Groenings Meisterwerk ist absolut empfehlenswert.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), Audiokommentar zu jeder Episode, Making-of, Interviews, Bildergalerien u. v. m.

The Score



ORIGINALTITEL
The Score

LAUFZEIT
Ca. 119 Minuten

TERMIN
17. Juni

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Robert de Niro, Edward Norton, Marlon Brando



Juwelendieb Nick Wells will sich seiner Freundin zuliebe endlich zur Ruhe setzen. Er lässt sich aber überreden, einen letzten Auftrag zu übernehmen. Dieser Coup ist nicht nur fast unmöglich, er führt Nick und seinen neuen Partner, den Grünschnabel Jackie, obendrein in seine Heimatstadt Montreal.

FAZIT: „Top-Darsteller und eine spannende Story machen The Score zu einem heißen Thriller.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), Audiokommentar von Frank Oz, Making-of, Interviews, Trailer u. v. m.

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

DVD-CHARTS

Platz 1:

Harry Potter und die Stein d. Weisen



1
STUDIO:
Warner

Platz 2:

American Pie 2



2
STUDIO:
Universal

Platz 3:

Tomb Raider – Powerpack



3
STUDIO:
Concorde

Platz 4:

Final Fantasy – Die Mächte der Finsternis



4
STUDIO:
Columbia

Platz 5:

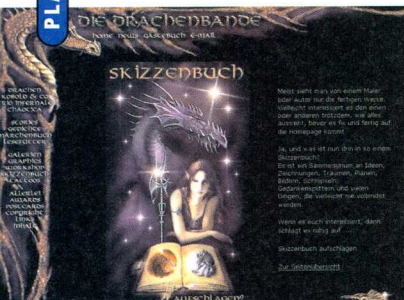
Password: Swordfish



5
STUDIO:
Warner

INTERNET

Die Top-Websites im
Juli



DRACHENBANDE liefert Unmengen sehens- und lesenswerter Beiträge um Drachen.



UNTERWELT SCEAs offizielle Seite zu Drakan: The Ancients' Gates enthält sogar einen belebten 3D-Dungeon!

Drakan & Co.

Feuer speiende
Fabelwesen
im Datennetz

Während sich Rynns PS2-Abenteuer start hinauszögert, gibt es zumindest im Internet reichlich Schmökerstoff um die Drachenreiterin und ihre Welt. Während die Entwickler unter www.surreal.com lediglich Fakten auflisten, hat sich bei www.scea.com/games/categories/actionadvent/ drakan jemand große Mühe gegeben, die Neugierde des Besuchers zu wecken. Per Schiff und zu Fuß erkunden Sie eine interaktive Drakan 2-Welt und dürfen sich sogar an Mini-Spielen versuchen. Eine flotte Internet-Verbindung und eine gute Portion Geduld sind allerdings unabdingbar. Wer sich über den PC-Vorgänger informieren möchte, der findet unter www.planetdrakan.com inoffizielle Infos bis zum letzten Schluck Heiltrank. Liebhaber von Drachen (und Fantasy im Allgemeinen) sollten zudem auf keinen Fall www.drachenbande.de verpassen. Die fantasievolle Privatseite quillt nicht nur über von Stoff- und Linksammlungen, Kunstwerken und selbst gemachten Gimmicks aller Art – man sehe sich nur einmal das Drachen-Alphabet an –, sie ist auch wunderschön aufbereitet. Kaum zu glauben, dass sich die Webmasterin ausdrücklich als Amateurin bezeichnet! (ses)

1

Virtua Fighter 4

www.sega.com/sega/game/vf4_launch.html

Die coole Seite zum Prügel-Hit präsentiert Kämpfer, Arenen und Modi.



2

Aggressive Inline

www.aclimaxmaxsports.com/aggressiveinline

Einer der vielversprechendsten Trendsport-Titel des Jahres!



3

Something Awful

www.somethingawful.com

Ja, es gibt Websites, die sich nur darauf spezialisiert haben, Blödsinn zu sammeln.



4

Musikreport

www.musikreport.de

Es müssen nicht immer Charts sein! Tipps und Neuzugänge in der alternativen Musikszene.

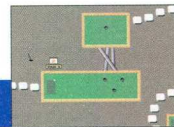


5

Mini-Putt

www.people.fas.harvard.edu/~pyang/flash/miniputt.swf

Eine Runde Minigolf in der Mittagspause? Aber Vorsicht, Suchtgefahr!



Anoop Shekar BOOKMARKS UND SURFTIPPS



HIER SURFT
der Assistent
Producer von
Summoner 2.

WWW.NYTIMES.COM



Ich versuche, immer am Puls der Zeit zu bleiben; außerdem hab ich mal in New York gelebt.

WWW.AINTITCOOLNEWS.COM



Ich versuche auch, im Unterhaltungsbereich am Ball zu bleiben – und das ist die beste Seite dafür.

WWW.THEONION.COM



Die witzigste Website überhaupt. Der AV-Club hat außerdem tolle Interviews und Medien-Reviews.

Film-Fans aufgepasst

Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses** Dankeschön **DVD Region X** von Datel.



So können Sie ganz einfach Ihre PlayStation 2 für grenzenlosen DVD-Spaß nutzen! Mit Datel's DVD Region X können Sie sämtliche DVDs auf Ihrer PlayStation 2 abspielen. Egal, welcher Ländercode! Die PS2 bildet mit ihrem integrierten DVD-Player den Mittelpunkt Ihres Heimkinos. Bisher allerdings mit

einem Schwachpunkt: Die PS2 erlaubt nicht das Abspielen von DVDs aus anderen Regionen bzw. mit anderen Ländercodes. Der DVD Region X schafft jetzt mühelos Abhilfe: Einfach Cartridge einstecken, Software laden, zurücklehnen und den Film genießen. Schauen Sie sich Filme an, die in Europa vielleicht nie veröffentlicht werden,

INFO DVD REGION X

- Erlaubt das Abspielen von Import-DVDs; keine Modifikation der PlayStation 2 notwendig, also kein Garantieverlust
- Cartridge in Memory-Card-Port 1 oder 2 einstecken, Software laden und Film genießen
- Spielt PAL und NTSC
- Spielt auch Region-1- und 2-DVDs ab
- Anwenderfreundliches Menü

NEU: Spielt Filme in voller Farbe via RGB-Scartkabel ohne Grünstich ab!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonhardstr. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pzone.de

PLAYZONE IM ABO:

- Nur im Abo mit der genialen **DVD-Box**
- **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab 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@pzone.de ist fristwährend.

☒ **JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo** (€ 55,20/Jahr; Ausland: € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

DVD Region X (Art.-Nr. 2061)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PLAYZONE selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

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

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen) Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PLAYZONE

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

Der Amoklauf und die Folgen

Hallo PLAYZONE!
Der Amoklauf von Erfurt hat uns sicher alle schockiert. Aber was sind die Konsequenzen daraus? Ich hörte es dann heute in den News: Brutale Spiele sollen zukünftig nicht mehr erlaubt sein. Ist ja alles ganz schön und gut, aber nur weil ein Irre plötzlich rot sieht? Man soll Spiele doch nicht ernst nehmen. Es ist NUR Fiktion! Blut oder umherfliegende Körperteile müssen ja nicht unbedingt sein, aber gleich so etwas? Wozu gibt es denn die BPS? Die können aber anscheinend auch nicht viel ausrichten. Ich konnte mit *Silent Hill 2* problemlos (das Geschäft möchte ich nicht nennen) durch die Kasse gehen, keiner hat etwas gemerkt! Es klebte sogar extra noch drauf „Verkauf nur an Personen über 18 Jahre“. Das nenne ich Jugendschutz! Respekt! Ein genauerer Blick vom Verkäufer auf die Verpackung könnte da schon wahre Wunder wirken. Man sollte auch bei solchen Games nach dem Personalausweis fragen. Was meint ihr dazu?

Bis dahin und bleibt sauer!

DAYWALKER_02

PLAYZONE: Wir entnehmen deiner Entschuldigung mal, dass du noch keine 18 bist und das Spiel trotzdem bekommen hast. Das ist natürlich ein Hammer. Leider ist es aber immer noch so, dass Computer- und Videospiele für den Großteil der deutschen Bevölkerung „das große Unbekannte“ darstellen. Und so kommt es, dass ein Verkäufer bei Videos und DVDs genauer auf die Altersangabe schaut, bei einem Videospiel aber nicht. Wir sind auch nicht gerade begeistert über die negative Berichterstattung, die gerade in Bezug auf Videospiele in den Medien läuft. Viel ausrichten können aber auch wir leider nicht.

Final Fantasy X und die PAL-Anpassung

Die schlechte PAL-Anpassung von *Final Fantasy X* und unsere daraus

resultierende Abwertung erhitze die Gemüter unserer Leser. Hier haben wir einige Meinungen für Sie zusammengestellt:

PAL sei verdammt!

Tach Post!

In den letzten Tagen sind ja ein paar nette Gerüchte bezüglich der schlampigen PAL-Anpassung von *Final Fantasy X* herumgegeistert. Und wie es der Teufel will, haben sich diese Gerüchte heute bewahrheitet. Die Anpassung ist wirklich schlecht. Die PAL-Balken nehmen etwa ein Drittel des Bildschirms ein und was den Spieler in Sachen Spielgeschwindigkeit erwartet, ist echt unglaublich. Und da hätte ich jetzt mal eine kurze und einfache Frage: Wieso?

Ich kann diese Frage auch gern noch ein wenig präziser gestalten: Wir (die deutschen Spieler) mussten ein geschlagenes Jahr auf *FFX* warten. Dafür bekommen wir jetzt die International-Version und eine Bonus-DVD (einmal ansehen und wegschmeißen). Die fehlende deutsche Synchronisation kann ich verschmerzen, da mir diverse Übersetzungs-Debakel aus der Vergangenheit noch gut im Gedächtnis sind. Aber wieso um alles in der Welt hat man sich bei Square nicht mal ansatzweise die Mühe gemacht, den PAL-Zockern eine anständige Umsetzung dieses Megaknalers zu liefern? Stattdessen werden wir mit

irgendwelchem Tinnel (Bonus-DVD) abgespeist! Ich für meinen Teil könnte völlig auf solche Goodies verzichten, wenn ich nur eine gute Anpassung bekäme. Aber die scheinen wir Europäer den Square-Leuten nicht wert zu sein. Die Krönung ist jedoch, dass sie sich tatsächlich noch mit der Ausrede „ein 60-Hz-Modus würde nicht auf die DVD passen“ aus der Affäre ziehen wollen. Dabei übersehen sie aber, dass auch Spiele, die keinen 60-Hz-Modus haben, hervorragend an die PAL-Norm angepasst sein können (*Gran Turismo 3*, *Metal Gear Solid 2*, *Jak and Daxter* im 50-Hz-Modus, *Baldur's Gate: Dark Alliance* usw.). Was ist also der Grund? Faulheit? Geiz? Die Gewissheit, dass sich das Spiel auch so wie dumm verkaufen wird, einfach nur deshalb, weil es *Final Fantasy* ist? Warum sind wir PAL-User immer die Deppen? Diese Leute fordern es doch regelrecht heraus, dass man seine PS2 zur Multinormkonsole umrüstet und ausschließlich Import-Spiele kauft (auf Wiedersehen, PAL-Markt!). Habt ihr vielleicht klarere Informationen zu den Hintergründen? Immerhin sitzt ihr ja quasi an der Quelle. Kennt ihr einen auch nur halbwegs akzeptablen Grund, wieso Square es innerhalb eines Jahres nicht geschafft hat, eine gute PAL-Anpassung hinzukriegen? Einen Grund, den sie nur euch genannt haben?

PLAYZONE: Entgegen der Meinung vieler sitzen wir leider keineswegs „an der



LESERBRIEFE

Außerdem finde ich, dass ihr viel zu viel Werbung in eurem Heft habt (Xbox, GameCube usw.).

PLAYZONE: Nun, was erwartest du von einem professionellen – und kommerziellen – Magazin?

Trotzdem wart, seid und bleibt ihr hoffentlich auch die beste PS2-Zeitung, aber ich hoffe, dass ihr über meine Kritik mal nachdenkt und versucht, etwas zu ändern! Auch wenn sie vielleicht etwas lang geraten ist!

T. REGNER

FIFA-WM-Turnier zu zweit

Hi, PLAYZONE-Team!
Es geht um den Test *FIFA WM 2002* von EA Sports im aktuellen Heft. Und zwar steht da im Fazit von Albrecht Ott, ich zitiere: „Schade ist lediglich, dass man das WM-Turnier nur alleine spielen kann.“ Das stimmt allerdings nicht ganz. Es geht über Umwege! Zuerst ganz normal auf „nächstes Spiel“ klicken, danach kommt ja der Ladebildschirm, abwarten, bis der Einlauf vorbei

ist, und wenn man am Mittelpunkt zum Anstoß steht, dann auf START drücken. Auf MANNSCHAFTSAUSWAHL drücken und dort kann man den zweiten Controller zur gegnerischen Mannschaft oder zu zweit in einer Mannschaft spielen. Ich hab so immer gegen meinen Vater bei der WM gespielt. Bitte beachten Sie diese Ente in Ihrem Test. Ist nichts Persönliches, ich hab auch nur zufällig bemerkt, dass es geht. Mit freundlichen Grüßen

PATRICK LANG

PLAYZONE: Eine Ente ist das so direkt nicht, da man so nur einzelne Spiele des WM-Turniers zu zweit spielen kann. Es geht aber nicht, dass jeder eine Mannschaft auswählt und dann mit seinem Team in die WM zieht. Trotzdem danke für den Tipp, der einige Leser bestimmt interessieren dürfte!

Galerians-Anime-Serie

Servus!

Sie haben in einem „News“-Artikel vom Nachfolger des PSone-Spiels *Galerians* gesprochen. Es wird erwähnt, dass „parallel“ zum neuen Titel ein drei DVDs umfassender Trickfilm in Japan erscheinen wird. Gibt es irgendwelche Anzeichen oder Hoffnungen, dass der Film auch in Deutschland veröffentlicht wird? Oder muss ich mir die DVD importieren? Danke im Voraus.

CUPIDO

PLAYZONE: Eine deutsche Umsetzung der Anime-Serie ist noch nicht geplant. Und wenn man sich einmal anschaut, wie wenige Anime-Video-Spiel-Umsetzungen nach Deutschland gekommen sind, ist eine lokalisierte DVD-Kollektion auch leider eher unwahrscheinlich.

Japanische Rollenspiele

Hi, alle miteinander!

Mich interessieren besonders Rollenspiele aus Japan und wenn ich an wirklich gute Rollenspiele denke, kommt mir nicht automatisch die *Final Fantasy*-Serie in den Sinn (wie es bei euch anscheinend der Fall ist). Also hätte ich zu dem einen oder anderen Titel ein paar Fragen. Zum Thema *Grandia Xtreme*: Da es nicht, wie ich anfangs vermutete, „Grandia 3“ heißt, würde ich gerne wissen, ob es sich hier um ein eigenständiges Spiel mit komplett anderen Charakteren und Story handelt oder ob es Hand in Hand mit *Grandia 2* geht. Und die wichtigste Frage: Kommt es in Europa überhaupt raus?

PLAYZONE: Bei *Grandia Xtreme* handelt es sich tatsächlich um einen Nachfolger von *Grandia 2* mit neuen Charakteren und einer neuen Handlung. In Japan ist der Titel bereits erschienen, in den USA soll er im Juni in den Regalen stehen und für Deutschland ist er bisher noch nicht einmal angekündigt.

Xenosaga Episode 1 ist ein weiteres Spiel, von dem ich mir wünschen würde, dass es hier erscheint. Kann ich mir da Hoffnungen machen oder eher nicht?

PLAYZONE: Hier gilt dasselbe wie für *Grandia Xtreme*: In Japan bereits erhältlich, für die USA angekündigt (Anfang 2003) und ein Deutschland-Release ist noch nicht in Sicht. Aber wenn das Spiel in den USA herauskommt, liegt ein Deutschland-Termin nicht im Bereich des Unmöglichen.

Wie ich auch erfuhr, soll es sechs Episoden geben. Würden die dann auch auf der PS2 erscheinen? Und wenn ja, wären sechs Episoden überhaupt realisierbar oder ist das auch nur wieder so eine leere Versprechung, wie es bei *Shenmue* der Fall war? Ich würde gerne eure ehrliche Meinung auf diese Frage hören ...

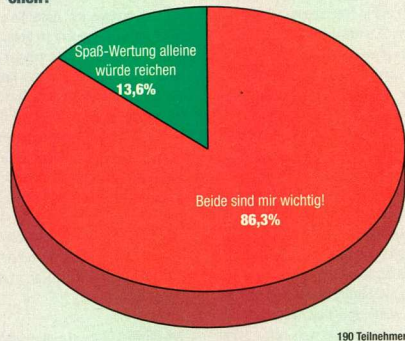
PLAYZONE: Realisierbar sind sie natürlich, aber ob die Entwickler tatsächlich alle sechs Episoden herausbringen, können wir leider nicht sagen. Zumindest wird bis zu Episode VI noch einige Zeit ins Land gehen

INFO UMFRAGE/POLLS

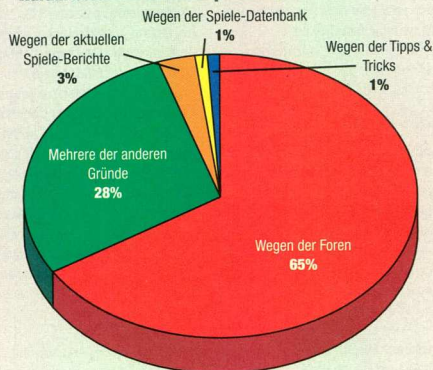
Umfrage online: Polls

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:

Halten Sie die Trennung von Spaß- und Gesamtwertung für sinnvoll oder würde eine Spaß-Wertung alleine reichen?



Warum besuchen Sie www.pszone.de?



Ist dies nun die neue Rollenspieloffenbarung oder ein Flop? (In eurem Heft 05/02 haltet ihr nämlich dazu beide Seiten ziemlich offen.)

PLAYZONE: Um diese Frage beantworten zu können, müssten wir das Spiel in einer für uns verständlichen Version vorliegen haben.

Zum Schluss noch was ganz anderes: Als ich in eurem letzten Heft fröhlich den Bericht zu *Onimusha 2* las, dachte ich, ich seh nicht recht. Hat sich Capcom tatsächlich dazu durchgerungen, das Spiel zu synchronisieren?!

PLAYZONE: Deutsche Untertitel wird das Spiel auf jeden Fall bekommen. Für eine Synchronisation können wir aber nicht

garantieren. Da es aber nicht so aufwendig zu synchronisieren wäre wie zum Beispiel ein *Metal Gear Solid 2* oder *Final Fantasy X*, sind wir guter Dinge, dass Capcom sich dazu durchringen wird. Immerhin ist der Spielemarkt mittlerweile groß genug.

Wenn ihr gerade Zeit hättet (was sicher nicht oft der Fall ist), ruft doch mal bei Capcom an und sagt, die deutsche Stimme von Jackie Chan würde perfekt zu Yagyu passen (ehrlich!).

PLAYZONE: Sollten wir demnächst mal zufällig einen Capcom-Mitarbeiter in der Leitung haben, werden wir versuchen, daran zu denken ...

Quelle". Gerade in Gesprächen mit der Presse sind viele Entwickler besonders vorsichtig mit ihren Aussagen. Alle Statements, die Square zu diesem Thema abgeben wollte, sind bereits veröffentlicht worden. Uns haben sie leider auch nicht mehr verraten.

Ich hoffe, dass Square mit diesem Glanzstück der Schlampererei mal so richtig Schiffbruch erleidet. Vielleicht hat es einige Auswirkungen auf zukünftige Produkte, wenn die User nur ein Mal zusammenhalten und ein Exempel statuieren, indem sie das Spiel nicht kaufen.

PLAYZONE: Leider wird das nicht passieren, da viele Otto Normalzocker eine schlechte PAL-Anpassung in Kauf nehmen, wenn es um ein heiß erwartetes Spiel geht.

Man sollte annehmen, dass eine Firma, die kürzlich mit einem gewissen Filmbekal einigen Kredit bei den Fans verspielt hat, alles daran setzt, wieder zu alter Größe zu gelangen. Stattdessen reißen sie sich noch weiter rein und haben jetzt auch noch den Ruf weg, schlampige Entwickler zu sein. „Tolle Show“, kann ich da nur sagen. Ich würde mich sehr über eine Antwort freuen. Mit freundlichen Grüßen

SEBASTIAN GOLLER

Kauf verweigert

Hallo PLAYZONE-Team!
Ich muss einfach mal was zu *Final Fantasy X* loswerden. Ich als langjähriger Spieler der *Final Fantasy*-Reihe kann es einfach nicht verstehen, wie Squaresoft eine dermaßen schlampige Arbeit abliefern kann. Als ich erfuhr, dass *Final Fantasy X* nur mit deutschen Untertiteln auf den Markt kommt, war ich doch etwas enttäuscht. Denn bei anderen Spielen, bei denen die Firmen mit weniger Verkaufszahlen rechnen, ist es möglich, sie in guter Qualität zu synchronisieren. Doch ich war bereit, darüber hinwegzusehen. Manchen ist es mit Untertiteln ja auch lieber. Doch unentschuldig und eine Beleidigung für den europäischen Markt ist die PAL-Anpassung! Warum sollten sich die Firmen bei der PAL-Anpassung auch mehr Mühe geben – wir kaufen es ja trotzdem, nicht wahr? Das Einzige, was wir machen, ist checkern, meckern, meckern und am nächsten Tag trotzdem in den Laden gehen und unser Geld dafür rauswerfen. Doch jetzt ist Schluss, ich habe mich schweren Herzens entschieden, *Final Fantasy X* nicht zu kaufen.

AXEL LINNEBACH

FFX-Bewertung

Hallo!
Ich finde eure Zeitung eigentlich sehr gut, aber in letzter Zeit ist mir aufgefallen, dass ihr immer mehr über Spiele berichtet, die keinen interessieren!

PLAYZONE: Was meinst du jetzt konkret? Medal of Honor: Frontline?

Final Fantasy X und XI? Tekken 4? Onimusha 2?

Außerdem finde ich, dass ihr manchen Spielen eine viel zu hohe Wertung gebt und anderen wieder eine zu niedrige. Beispiel: *Crazy Taxi*: 88 %? *Final Fantasy X*: 89 %. Da kann doch was nicht stimmen! Ich bin zwar kein Rollenspielfan, aber bei einem Spiel, über das monatelang nur Gutes gesagt wird, kann doch nicht nur eine Wertung von 89 % vergeben werden!

PLAYZONE: Leider kann das doch passieren, wenn das Endprodukt dann letztendlich nicht den Erwartungen entspricht.

Gut, die PAL-Balken stören vielleicht ein bisschen und die Kämpfe sind auf Dauer vielleicht auch langweilig, aber es gleich so abzuwerten? In der letzten Ausgabe habt ihr gesagt, dass ihr einige Magazine nicht gut findet, weil sie *MG2* wegen ein paar Fehlern sehr stark abgewertet haben und sich deshalb besonders kritisch fühlen! Aber wart ihr bei *FFX* vielleicht nicht etwas zu kritisch?

PLAYZONE: Bei *Final Fantasy* war die Wertung absolut gerechtfertigt und wir stehen nach wie vor zu dieser Meinung. Die schlechte PAL-Anpassung war eine Frechheit und ist keineswegs mit dem zu vergleichen, was einige Kritiker an *Metal Gear Solid 2* aussetzen hatten.

Oder *Crazy Taxi*. Wenn es nicht so eine hohe Wertung von 88 % bekommen hätte, dann hätte ich es mir erst gar nicht geholt! *Crazy Taxi* macht Spaß! Aber nur ein paar Stunden! Vielleicht einmal im Monat, aber den Rest der Zeit wird es doch wohl bei jedem im Schrank stehen! Es hätte nie so eine hohe Wertung verdient!

PLAYZONE: Nun, was du über *Crazy Taxi* schreibst, ist genau das, was in unserem Test-Bericht steht. Du kannst dich also nicht darüber beschweren, dass du nicht gewusst hast, was du mit diesem Spiel bekommst. Und die 88 % spiegeln vor allem den Spaß wider, den man hat, während man das Spiel spielt. Sicher holst du *Crazy Taxi* vielleicht nur einmal pro Monat aus dem Schrank, aber wie oft schaut du *Final Fantasy X* an, wenn du es einmal durchgespielt hast?

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:

Welche Fortsetzungen wünscht sich der PlayStation-2-Spieler so?

„Die Frage erklärt sich wohl von selbst. Ich wünsche mir eine Fortsetzung von:

Dark Cloud (PS2), Vagrant Story (PS1), Parasite Eve (PS1). Dass Fortsetzungen von GT, GTA, FF, Tony Hawk erwünscht sind, ist mir allerdings schon klar, also bitte andere Spiele.“ – D-R

„Ganz klar eine Fortsetzung von GTA 3! GTA war, ist und wird immer geil bleiben!“ – junkinool

„Fortsetzungen von GTA, FF etc. sind wirklich klar! Die will jeder haben. Ich freu mich auch schon auf Red Faction 2 und Silent Hill 3! Auch ein super Spiel ist Extermination. Allerdings hab ich noch nichts von einer Fortsetzung gehört!“ – trainzucker

„Also, ich würde eine Fortsetzung von ICO voll cool finden, aber die Chancen sind wohl nicht sehr groß!“ – Muhrray

„Yo, eine Fortsetzung von ICO fänd ich auch genial (ich liebe das Spiel), ansonsten: Parasite Eve 3 wär auch super (das sollte aber eher so wie Teil 1 sein und nicht wie Teil 2, der war nämlich bescheiden).“ – unskilled

„Ich würde mich über ein neues Soul Reaver freuen! Und Blood Omen 3. Aber nur, wenn sich die Story beim nächsten Mal besser in die anderen Teile der Legacy-of-Kain-Reihe einfügt.“ – onewinged_angel

Was kommt nach Tekken 4?

„Wird es wieder so eine lange Pause geben im Beat-'em-Up-Ring? Wird Dead or Alive 3 auch für die PS2 kommen? Oder das Allerbeste: Wird vielleicht mal eine neue Beat-'em-Up-Serie erscheinen. Nein, ich glaub, das wird es erstmal nicht geben, oder?“ – StylerMB

„Na ja, es kommt wohl auch ein bisschen darauf an, wie sich die Beat 'em Ups in der nächsten Zeit verkaufen werden. Aber ich denke mal, dass es immer Fans dieser Art von Spielen geben wird und daher auch wieder neue Serien oder auch Teile erscheinen werden. Tekken ist ja eine der beliebtesten Serien neben DoA. Ich denke mal, es wird so etwas wie Tekken 5 geben. Hoffentlich nicht nur auf der schwarzen Pressbox.“ – xStone

„Was kommt nach Tekken 4? Tekken 5! *gg*“ – TheRock2002

Okay, viel Erfolg noch mit eurem echt beeindruckenden Magazin! Viele Grüße

DANIEL D.

Schlechte Programmierung

Hallo,
ich hätte da mal ein paar Fragen, bei denen ihr mir bestimmt weiterhelfen könnt und die wohl auch andere Zocker interessieren. Wenn ich mir so eure Tests durchlese (die ich im Allgemeinen schon recht gut finde), fallen mir im Fazit immer wieder ein paar bestimmte Sätze auf wie (keine Zitate!) „... geniales Spiel, einzig die PAL-Konvertierung fällt schlecht aus ...“ oder „... ein fast perfektes Spiel, allein das Kantentflimmern/die gelegentlichen heftigen Ruckler trüben den Spielspaß ...“. Beispiel *FFX*: Als Nicht-RPG-Fan hatte ich schon mit dem Gedanken gespielt, mir dieses Game aufgrund der ersten Screenshots und der guten Vorbeurteilung zuzulegen. Als ich dann aber eure neue Ausgabe gelesen hatte, habe ich diesen Gedanken aufgrund des 25-prozentigen Schwarzanteils

auf dem Bildschirm (Stichwort PAL-Konvertierung!) schnell wieder verworfen. Ähnlich bei *WipEout Fusion* (Ruckler), *Jedi Starfighter* (Ruckler), *Blood Omen 2* (Ruckler), *V4* (Kantentflimmern), *DMC* (PAL-Konvertierung), *Deus Ex* (Ruckler)! Sicher gibt es viele Games, auf die meine Kritik nicht zutrifft, aber bei lang erwarteten Brechern wie *FFX* oder *BO 2* sollte so etwas doch nicht vorkommen. Gerade bei *Deus Ex* verwundert mich folgender Kommentar von euch (in etwa): „... Hardwareleistung der PS2 nicht ausgereizt ...“ und zwei Sätze später „... bei Weitsicht heftige Slowdowns ...“. Wie passt denn das zusammen?

PLAYZONE: Ganz einfach: Würde das Spiel die Hardware der PS2 vernünftig nutzen, gäbe es keine Ruckler!

Versteht mich nicht falsch, ich bin auf keinen Fall jemand, der sich an jedem „Treppchen“ und jedem Pixel stört. Der Spielspaß muss halt stimmen. Aber gerade bei schnellen Spielen wie *WipEout* oder *Jedi Starfighter* dürfen doch keine Slowdowns auftreten! Ich kauf mir doch auch kein Auto, das zwar fährt, bei dem aber die Reifen nicht ganz rund

sind. Das ist doch für jeden Zocker ein Schlag ins Gesicht. Wo liegt da also um Himmels willen das Problem der Entwickler? Für was gibt's denn Beta- bzw. Vorabversionen? Spielen die ihr Produkt nicht Probe? Liegt es am Zeitdruck, an Programmierschwierigkeiten, am Budget, am Desinteresse?

PLAYZONE: Wir vermuten, es ist eine ungesunde Mischung aus allem. Meist

ist aber wohl Zeitdruck der Übeltäter.

Ich hab die PC-Zockerei aufgegeben, weil ich ein Spiel kaufen, einlegen und spielen und nicht noch hier was einstellen und da noch was optimieren will. Für 300 Euro für die Konsole und 60 Euro pro Spiel will ich mich damit wahrlich nicht zufrieden geben. Oder hab ich mich da gründlich verrechnet? Euer

WOLLE

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!



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

4 TAGE ACTION

Teste die Games der Zukunft

29. 8. - 1. 9. 2002

Das ultimative Messe-Event für PC- und Konsolenspiele



GAMES CONVENTION

offizielle Medienpartner:



www.gc-germany.com

KLEIN ANZEIGEN

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 05/02

Gewinnspiel: Resident Evil

Andrea Bade, Lauterstein
Timo Bayer, Frechen
Achim Breitenmüller, Dresden
Diana Frey, Aachen
Martin Grossmann, Bad Nauheim
Andreas Hoffmann, Arnsdorf
Sonja Roth, Freiburg
Josef Schmitz, Bedburg
Jürgen Thomas, Brüggen
Maik Zeisel, Konstanz

Gewinnspiel: Capcom

Sebastian Berthold, Deisenhofen
Anna Eiser, München
Heinrich Götz, Gütersloh
Alexander Groß, Berlin
Thomas Klein, Frankfurt
Christian Mächtig, Köln
David Möller, Hamburg
Markus Müller, Kaarst
Tanja Thon, Berg
Benjamin Vogt, Stuttgart

SUCHE

Suche für SNES Super Mario World 1 und 2. Yoshi's Island.
Tel.: 0160/91671900

VERKAUFE

Biete PS1, Joypad, 3 Mem. Cards, ca. 30 Games wie z. B. FF VIII Edit., FF VII, Jump & Run, Sport etc, für VB 120,- €, sehr guter Zustand.
Tel.: 0162/7447531, Sebastian

PS2 für 300,- €, Memory Card, Controller, Smuggler's Run 2, GT 3, Ace Combat 4, MGS 2, Tekken Tag Tournament, Summoner, Shadow of Memories, 4x4 Evolution.
Tel.: 0170/1074695

Verk. PS1 + 2 Mem. Cards, 7 Spiele, Xploder FX u. CD, RGB-Kabel + Demos u. Komplettlösungen für 100,- €, Tel.: 0162/7228308, ab 17 Uhr
Für PS2: Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V und Zone of the Enders für zusammen 50,- €. SMS oder Anruf an 0162/8495337.

Verkaufe PS2 mit MC, 2 Controller und 3 Spiele, Metal Gear 2, GTA 3 und GT 3 für 400,- € VHB, alles wie neu! Tel.: 05207/87352 oder 0160/6035701

Verk. PSone, neuwertig, für 65,- € und Resident Evil 3 für 10,- €. Tel.: 08450/909628, fragt nach Stefan.

Verk. Time Crisis 2, Gcon 2, GTA 3, (feinkristallgeschliffen für höchste Zuverläss.), beides so gut wie neu, VHB zus. 90,- €, NP 150,- €. SMS: 0174/2067361

PS2: TIF 2002, Formel 1 02 je 20,- €, PS1: Lego Racer, Bugs Bunny je 15,- €, MediEvil 2, MTV Snowboarding je 18,- €, Dreamcast + 4 Spiele + Contr. Tel.: 05241/688382
PS2 + 12 Spiele, Top-Zustand, und 8-MB- und 1-MB-Memory-Card, 420,- €, aber kann noch verhandelt werden. Tel.: 0174/4062824

PS2: Pro Evolution Soccer, Half-Life, Baldur's Gate, Twisted Metal, Ridge Racer V, SSX, Shadow of Memories, je Spiel 25,- €, alle 100,- €, Tel.: 0172/5683712

Verk. für PS2 Resident Evil Veronica X und ICO für je 30,- €, beide Spiele einmal durchgespielt.
Tel.: 0172/4450590

Verkaufe PS1 + 2 Contr., 20 Spiele, 2 Memory Cards u. a. N64: 2 Controller, 5 Spiele 200,- € VB. Tel.: 0221/646458, fragt nach Sebastian
Sony PS2 Pad 19,- €, Mem. Card 29,- €, Action Replay 2 V2 39,- €, MGS 2 + Off. Lösungsbuch 65,- €, Twisted Metal Black 33,- €, SSX 25,- €, ZoE 18,- €, Headhunter 40,- €, Soul Reaver II 38,- €, State of Emergency 39,- €, Time Splitters 20,- €, Silent Scope 15,- €, alles wie neu! Anrufen/mailen: 0172/5138890

PS2 mit 3 Spielen, 8-MB-Memory-Card und Standfuß 250,- € VB. Tel.: 09364/7809

Verk. für PSone: Parasite Eve (us), Final Fantasy Tactics (us) für je 40,- €, und Rebel Assault 30,- €, außerdem Kampfspiel 20,- €, Tel.: 07150/34297
Verk. N64 + 3 Contr., Exp. Pak, 9 Sp. zus. o. einz. U. PS2-Sp: F1 2001 u. TTT auch Tausch gegen Star Wars Racer Revenge, per SMS: 0179/6616902

Verkaufe für PSone: Diablo, Riven The Sequel to Myst, Warhammer, Dark Omen, Wing Commander 3, 4 und Warcraft je 35,- €. Tel.: 07150/34297

TAUSCHE

Tausche Shaun Palmer's gegen Tony Hawk's 3 (PS2), Ace Combat 4 oder ZoE, genannte Spiele auch gegen MGS 2 tauschbar. Tel.: 035200/23656

Biete: Jak u. Daxter, WRC, SSX und All Star Baseball 2002, suche: Devil May Cry, Blood Omen 2, Ace Combat 4, ICO, Maximo. Tel.: 07973/929405, ab 17 Uhr
PS2 SSX Tricky, X-Squad, Red Faction (D), Gran Turismo 3, DVD Region X, Action Replay 2 (nach Absprache), Thomas. Tel.: 0173/6322305

Biete Headhunter, Dropship, SSX Tricky, suche GTA 3, Madden 2002, NHL 2002. Tel.: 05702/801444, ab 14 Uhr erreichbar, oder Tel.: 0160/92535857

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PLAYZONE den folgenden Kleinanzigentext unter der Rubrik:

☐ Suche

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender.
Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ☐ in bar / ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

☐ Verkäufe

☐ Tausche

☐ Clubs

☐ Sonstiges

Name

Anschrift

Datum

Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA, PLAYZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

• Es dürfen keine indizierten Spiele, 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 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beiliegend 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. Leonharder 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@pvz.de ist fristwährend.

PLAYZONE

☒ **JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo** (€ 55,20/Jahr; Ausland: € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

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

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

Bitte senden Sie mir ab sofort monatlich:

„PLAYZONE mit DVD und DVD-Box“

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Lösung: Teil 1

Final Fantasy



Unsere **einsteiger- freundliche Lö- sung** zu Squares Meisterwerk be- gleitet Sie bei Ihren Abenteuern in Spira.

Die Wahl des Sphärobretts:

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, haben Sie die Wahl zwischen dem Standard- oder dem Profi-Sphärobrett. Da wir mit dieser Komplettlösung auch *Final Fantasy*-Neulinge ansprechen möchten, haben wir uns für das Standard-System entschieden. Aber auch für die Experten unter Ihnen haben wir einige Tipps, die auf das Profi-System übertragen werden können. Der Spielablauf bleibt in beiden Modi gleich.

Die Mini-Map

Die kleine Karte, die während des Spiels in der oberen rechten Ecke eingeblendet ist, erleichtert Ihnen das Spiel. Weiße Quadrate markieren Speicherpunkte, grüne zeigen Ihnen Ein- und Ausgänge und das gelbe Dreieck stellt Tidus dar. Das rote Dreieck weist Ihnen die Richtung, in die Sie sich fortbewegen müssen. Mit diesen Hilfen finden Sie sich in neuen Gegenden schnell zurecht und verpassen keinen Ein- oder Ausgang sowie Abzweigungen.

Tidus



Der junge Heißsporn ist der Protagonist dieser Geschichte. Anfangs noch sehr schwach, mauert er sich im Laufe des Spiels zu einem starken Kämpfer, der sich nicht hinter Muskelprotzen wie Wakka, Auron oder Kimahri verstecken muss. Tidus erlernt mit der Zeit einige sehr nützliche Zaubersprüche, wie zum Beispiel den Hast- oder Gemach-Zauber, mit dem er die Gruppe schneller macht, beziehungsweise Gegner bremst. Aufgrund seiner vielfältigen Fähigkeiten kann Tidus als Allround-Charakter bezeichnet werden und sollte dementsprechend auf dem Sphärobrett aufgebaut werden. Das heißt, dass Sie ihn sowohl mit Magie als auch mit physischer Kraft stärken sollten.

1. Zanarkand

Nachdem Zanarkand von Sin verwüstet wurde, müssen Sie sich an der Seite von Auron gegen einige Monster zur Wehr setzen. Hierfür reichen normale Attacken. Kurz nachdem Sie die Biester aus dem Weg geräumt haben, stoßen Sie auf eine Schuppe von Sin. Lassen Sie Auron mit seiner „Extase“ zuerst die kleinen Gegner ausschalten und kümmern Sie sich dann um die Schuppe. Folgen Sie dem Verlauf der Straßen, bis Sie erneut von einer Vielzahl von Monstern umzingelt werden. Erledigen Sie einige und konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf die Maschine.

2. Die Meeresruinen

Sehen Sie sich in dieser Umgebung etwas genauer um, damit Sie nützliche Items wie Potions, Gil und einen Teil des Al-Bhed-Lexikons finden. Danach folgen Sie dem roten Pfeil auf Ihrer Mini-Karte. Sie werden von Fischen angegriffen. Erledigen Sie diese mit





Gut gespeichert ist halb gewonnen

Nutzen Sie jeden Speicherpunkt im Spiel, denn abgesehen von der normalen Speicherfunktion regenerieren Sie hier die gesamte Gesundheit und magische Energie Ihres Teams. Halten Sie deswegen auf der Mini-Map nach weißen Quadraten Ausschau.

normalen Attacken, bis Sie gegen Geosgaeno antreten müssen. Setzen Sie Ihren Standardangriff ein und frischen Sie Ihre Gesundheit bei Bedarf mit Potions auf. In der Halle schnappen Sie sich die Feuersteine aus dem südlich gelegenen Nebenraum und gehen durch den Gang im Norden. Nehmen Sie die Hi-Potion, den Äther und die verwelkten Blumen und kehren Sie in die Halle zurück, wo Sie ein wärmendes Feuer entfachen können. Die Idylle währt nur kurz und Sie müssen gegen das Monsters Klickr antreten. Während des Kampfes lassen Sie Tidos normale Angriffe ausführen. Sobald das Mädchen an Ihrer Seite kämpft, nutzen Sie ihre Handgranaten, um dem Treiben des Monsters Einhalt zu gebieten. Ist Rikkus Granatenvorrat aufgebraucht, nutzen Sie Rikkus Fähigkeit, Gegenstände von Feinden zu stehlen und decken sich so mit Granaten ein.

3. Das Bergungsschiff

Auf dem Deck des Schiffes entdecken Sie einen weiteren Teil des Al-Bhed-Lexikons. Lassen Sie sich von dem Mädchen das Sphärobrett erklären und tauchen Sie anschließend an der Kette entlang nach unten. Nachdem Sie den ersten Fischschwarm mit gewöhnlichen Attacken erledigt haben, empfiehlt es sich, die vielen Fische, die Sie danach angreifen, mit einer Granate zu eliminieren. Untersuchen Sie noch das Gebilde am Ende des Ganges, bevor Sie an die Wasseroberfläche zurückkehren. Unterwegs werden Sie von Poly, einer

Klaut vom Gegner Items.

LANGFINGER Während dieses Kampfes erhält Tidus Unterstützung von Rikku, die ihre Gegner beklaun kann.

Krake, angegriffen. Während des Kampfes geht die Krake auf Abstand, so dass Sie nicht in die Reichweite Ihrer Waffen ist. Wenn Tros Sie aus sicherer Entfernung angreift, wählen Sie die Schutzhaltung aus. Sobald sich die Krake Tidus und Rikku wieder nähert, greifen Sie das Biest an. Wiederholen Sie den Vorgang, bis das Ungeheuer ausgeschaltet ist.

4. Besaid

Schnappen Sie sich die Lunar-Marke in der Kiste auf der linken Seite des Strandes und folgen Sie Wakka. Im kleinen See erledigen Sie ein paar Fisch-Monster. Nach einem kurzen Fußmarsch erreichen Sie das Dorf von Besaid. Kaufen Sie einige Potions im

Wer sucht, der findet!

Wollen Sie nicht in Rekordzeit zum Abspann hetzen, empfiehlt es sich, sämtliche Abzweigungen und Gebäude unter die Lupe zu nehmen. Selbst wenn der rote Pfeil auf der Mini-Map in eine andere Richtung zeigt, lohnt es sich, vom eigentlichen Kurs abzuweichen. Oft werden Sie mit Items für Ihren Aufwand belohnt. Darüberhinaus bekommen Sie von vielen Menschen, mit denen Sie sich unterhalten, kleine Aufmerksamkeiten geschenkt.

vorderen linken Gebäude und gehen Sie dann in die Taverne auf der linken Seite, wo Sie außer der Bürgerwehr noch einen sehr nützlichen Apparat finden, der Ihnen Grundlagen zum Spiel erläutert. Im Norden finden Sie den Tempel. Betreten Sie ihn und steuern Sie auf den nordwestlichen Ausgang zu. Reden Sie mit dem Priester und kehren Sie in den Hauptraum zurück. Nachdem Sie ein Priester daran gehindert hat, die Stufen hochzusteigen, kehren Sie zu Wakka in das mittlere Haus auf der rechten Seite des Dorfes zurück und machen dort ein Nickerchen. Gut erholt geht's wieder zurück in den Tempel.

RÄTSELABSCHNITT

Die Hallen der Prüfung

Berühren Sie zuerst das Symbol an der nördlichen Wand und dann das rechts daneben. Bei den Stufen berühren Sie das nächste Symbol und schnappen sich den Sphäroiden, den Sie weiter unten an der Tür einsetzen. Den nächsten Sphäroiden finden Sie in einem Geheimraum hinter einem Symbol an der Wand. Setzen Sie ihn an dem Sockel gegenüber ein und schieben Sie den Sockel auf den Druckschalter. Wenn Sie den versteckten Bonus einheimen wollen, müssen Sie zurück zur Tür und sich dort den Sphäroiden schnappen. Setzen Sie ihn an der Wand ein und nehmen Sie den Fractura-Sphäroiden aus dem

Auron



Der Haudeggen Auron zeichnet sich vor allem durch seine hohen physischen Kräfte aus. Nur wenige Schläge mit seinem mächtigen Schwert reichen aus, um die meisten kleinen Gegner ins Jenseits zu schicken. Schon früh erlernt er effektive Attacken wie den Kraft- oder Magiebrecher. Das Kraftpaket verfügt über die meisten HPs und kann dadurch sowohl kräftig austeilen als auch sehr gut einstecken. Setzen Sie ihn hauptsächlich gegen starke, gepanzerte Gegner mit vielen HPs ein.

Geheimraum. Setzen Sie ihn in dem Raum mit den blauen Lichtern ein und schnappen Sie sich am Ende des Gangs das Item in der Schatzkiste.

5. Der Weg zum Hafen

Auf dem Weg zum Hafen stoßen Sie auf einige Gegner und werden von Lulu in den Element-Zauber eingeweiht. Nachdem Sie die problemlos zu schlagenden Gegner eliminiert haben, stellt sich Ihnen ein Raubkatzen-ähnliches Wesen in den Weg. Benutzen Sie normale Attacken gegen diesen vermeintlichen Gegner. Während der nächsten beiden Kämpfe lassen Sie Yunas Bestia gegen ein Monster antreten. Benutzen Sie normale Attacken, bis sich die „Extase“-Anzeige aufgeladen hat und schalten Sie das Biest damit aus. Beim nächsten Aufeinandertreffen mit Feinden überlassen Sie Wakka den Vogel, Lulu das Wassermonster und Tidus den Vierbeiner. Diese Aufteilung richtet sich nach den verschiedenen Fähigkeiten Ihrer Gruppenmitglieder und sollte stets so gehandhabt werden.

6. Die Reise nach Porta Kilika

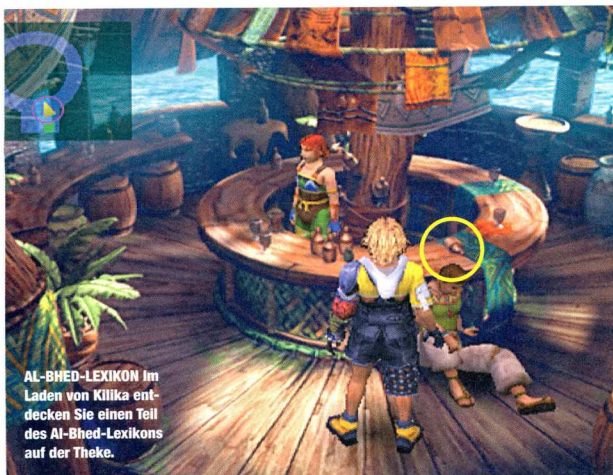
Auf dem Schiff treten Sie zum ersten Mal gegen Sin an. Erledigen Sie zuerst alle kleinen Schuppenreste von Sin bis auf einen und lassen Sie dann Wakka und Lulu Sin selbst angreifen. Yuna sollte auch an dem Kampf teilnehmen,



VERSTECKTE BUCHT
Rechts neben dem Weg zum Dorf entdecken Sie in dieser Kiste die Lunar-Marke.



TAUCHGANG Schwimmen Sie an dieser Kette entlang, um zu dem Schiffswrack zu gelangen.



AL-BHED-LEXIKON Im Laden von Kilika entdecken Sie einen Teil des Al-Bhed-Lexikons auf der Theke.

Gegner angreifen.

KÜSSCHEN Hier erkennen Sie Küsschen, den ersten schwierigen Boss-Gegner des Spiels.



RESET-STEIN Berühren Sie die markierte Stelle, um sämtliche verschobene Sockel zurückzusetzen.



JEKKT SPEZIAL Auf dem Schiff trainieren Sie den Speziarschuss von Tidus Vater.

damit sie bei Bedarf ihre Party-Mitglieder heilen kann. Ihre Bestia kann Sin mit einem „Extase“-Angriff vertreiben. Kurz darauf erwartet Tidus und Wakka ein weiterer Kampf. Hierbei sollte sich Tidus um den Boss-Gegner kümmern, während Wakka es mit den kleinen Schuppenresten aufnimmt. Zögern Sie nicht, Potions zu verwenden. Ihre „Extase“-Fähigkeit erleichtert den Kampf.

7. Porta Kilika

Im Wald von Kilika treffen Sie zum ersten Mal auf einen Gegner, den Sie nicht ohne weiteres besiegen können. Deswegen sollten Sie vorher unbedingt Ihre gesammelten Sphärenlevelpunkte und Sphäroiden auf dem Sphärenbrett in Eigenschaften und Fähigkeiten umwandeln. Wie Sie dabei am besten vorgehen, entnehmen Sie dem kleinen Extrakasten. Jetzt treten Sie gegen Küsschen an. Lassen Sie zuerst Yunas Bestia den Baum mit Feuerzaubern und einem „Extase“-Angriff attackieren, bis ihre Energie aufgebraucht ist. Danach sollten Sie Yuna nur noch zum Heilen der Charaktere verwenden. Lulus Feuerzauber und normale Angriffe der starken Charaktere genügen, um Küsschens Treiben ein Ende zu setzen.

Erste Charakteraufwertung

Auf dem Sphärenbrett sollten Sie anfangs versuchen, jedes Feld mit einer Sphäre zu besetzen, damit alle Charaktere zumindest grundlegende Fähigkeiten erlernen. Sphären erhalten Sie von besiegten Gegnern, während Sie sich die Sphärenlevelpunkte durch Kampferfahrung verdienen. Wenn Sie Ihre Charaktere auf dem Sphärobrett bewegen, dürfen Sie nicht vergessen, dass Sie auch die Felder unmittelbar neben dem Feld, auf dem Sie sich befinden, belegen können.



KAFFEPAUSE Auf der Suche nach dem mysteriösen Aaron müssen Sie dieses Cafe in Luca aufsuchen.

Wakka



Der Dickkopf Wakka greift seine Gegner überwiegend mit seinem Blitzball an. Daher eignet er sich besonders gut für den Kampf gegen fliegende oder schnelle Gegner. Effektiv sind seine verschiedenen Tech-Attacken, die zum Beispiel mit Stumm- und Blind-Zaubern gekoppelt sind. Im Lauf des Spiels erlernt er Schwarzmagie. Das macht ihn im Kampf gegen fliegende Gegner zu einem Spezialisten. Setzen Sie ihn immer ein, wenn Feinde geblendet oder zum Schweigen gebracht werden müssen.

8. Tempel von Kilika

Bevor Sie den Tempel betreten können, müssen Sie eine Schuppe von Sin unschädlich machen. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe zuerst auf die Tentakel hinter Ihrem Trupp. Setzen Sie Lulus effektiven Feuerzauber ein. Sobald die Tentakel besiegt sind, lassen Sie Yunas Bestia Valfaris auf die Schuppe los. Falls Valfaris die Schuppe nicht besiegt hat, nutzen Sie noch einige starke physische oder magische Attacken. Im Tempel müssen Sie sich Wakka anschließen und ein Gebet sprechen.

RÄTSELABSCHNITT

Die Hallen der Prüfung

Im ersten Raum schnappen Sie sich den Kilika-Sphäroiden aus der Fackel und setzen ihn bei der Tür ein, bevor Sie ihn wieder an sich nehmen. Im nächsten Raum setzen Sie den Kilika-Sphäroiden an der nördlichen Wand ein und legen ihn in eines der beiden Löcher an den seitlichen Wänden. Schnappen Sie sich den Insignia-Sphäroiden aus dem Sockel und stecken Sie ihn in das andere freie Loch an der Wand. Jetzt berühren Sie das Symbol und gehen in den dritten Raum. Dort stellen Sie sich zuerst auf das Blinken auf der rechten Seite vor der Kante. Schieben Sie den Sockel auf das schimmernde Licht. Jetzt schnappen Sie sich den Kilika-Sphäroiden bei der Wand und stellen ihn auf den Sockel. Setzen Sie den Insignia-Sphäroiden an der Wand im letzten Raum ein. Gehen Sie nach unten, nehmen Sie den Kilika-Sphäroiden und setzen Sie ihn bei der Tür auf der anderen Seite des dritten Raums ein. Gehen Sie zurück in den Geheimraum, schnappen Sie sich den Fractura-Sphäroiden und setzen Sie ihn unten ein. Nachdem Sie die Schatzkiste geplündert haben, nehmen Sie den Sphäroiden an der letzten Tür und verlassen die Hallen der Prüfung.

9. Die Reise nach Luca

Nachdem Sie an Deck die Unterhaltung zwischen Lulu und Wakka belauscht haben, frischen Sie Ihre Blitzball-Künste auf. Folgen Sie den Anweisungen,

STROMSCHLAG Lulus starke Strom-Zauber eignen sich besonders gut gegen Maschinen-Gegner.

Lulu	HP	300	MP
Tidus	HP	520	MP
Kimahri	HP	771	MP

BOSS: Al Bhed-Schießer Fällig gegen Strom-

6000 / 6000
x1.5
1P

STARTHILFE Benutzen Sie Lulus starken Blitz-Zauber, um den Motor des Krans zum Laufen zu bringen.

Tidus	HP	520
Lulu	HP	380
Kimahri	HP	844



um den Jekkt-Spezialschuss zu erlernen. Sollten Sie es nicht auf Anhieb geschafft haben, können Sie auf dem Schiff nach dem Ball suchen und es erneut probieren.

Blitzball für Anfänger

Vorab sollten Sie das Blitzball-Tutorial im Spiel sehr aufmerksam verfolgen. Lernen Sie vor allem, was die einzelnen Parameterwerte, wie HP oder AG zu bedeuten haben. Achten Sie vor jedem Spielzug auf die Parameteranzeige im rechten oberen Teil des Bildschirms und Sie können bereits nach wenigen Spielzügen erkennen, ob Ihre Aktion gelingen wird oder scheitert. Bei der Auswahl der Steuerung während eines Angriffs sollten Sie sich für eine der beiden manuellen Varianten entscheiden. Im ersten Spiel gegen die Goers haben Sie kaum eine Chance, da Ihr Gegner die stärkeren Einzelspieler hat. Nur wenn Tidus auf dem Schiff den Jekkt-Spezial gelernt hat, haben Sie den Hauch einer Chance. Im zweiten Teil der Lösung erhalten Sie weitere Infos das Lieblingsspiel der Bewohner von Spira.

10. Luca

Nachdem Yuna in dem Cafe von den Al Bhed-Psyches entführt wurde, müssen Sie einige Maschinen-Gegner ausschalten. Hierfür benutzen Sie am besten Lulus Stromzauber. Auf dem Al-Bhed-Schiff treten Sie gegen eine riesige Maschine an. Lassen Sie Tidus einen Anfeuerungs-Special und wenn möglich einen Hast-Zauber für Lulu ausführen. Dann kümmert sich Lulu mit Blitz-attacken darum, dass der Kran neben der Maschine aktiviert wird. Zuletzt lassen Sie Tidus die Kransteuerung übernehmen. Nach dem Blitzball-Turnier erwartet Sie ein weiterer Kampf gegen ein Flugmonster, das Sie dank Aurons physischer Stärke leicht besiegen.

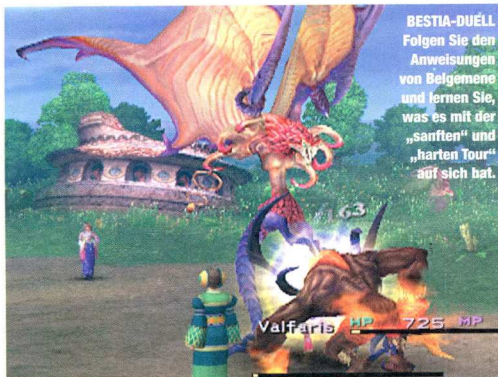
11. Die Reise nach Djose

Unterhalten Sie sich in diesem Abschnitt mit jeder Person, die Ihnen über den Weg läuft. Fast immer werden Sie dafür mit mehr oder weniger kostbaren Items belohnt. Unterwegs fordert Belgemene Yuna zu einem Wettkampf zwischen den Bestias der beiden Media heraus. Folgen Sie den Anweisungen des anderen Mediums, wird

Erfahrungspunkte für alle:

Wechseln Sie während eines Kampfes Ihre Charaktere durch, so dass jeder Kämpfer mindestens einen Angriff oder eine Aktion durchführt. Jetzt erhalten ALLE Partymitglieder Erfahrungspunkte und können auf dem Sphärobrett schneller weiterentwickelt werden.

Ihnen dieser Kampf nicht allzu schwer fallen. Bis Sie zum nächsten Speicherpunkt gelangen, müssen Sie sich einigen schweren Herausforderungen stellen. Nutzen Sie Items aus Ihrem Inventar und werten Sie Ihre Charaktere auf dem Sphärenbrett auf, um es leichter zu haben. Im Al-Bhed-Laden sollten Sie unbedingt das Tutorial aufmerksam verfolgen. Außerdem können Sie Ihre Charaktere mit wichtigen Items wie zum Beispiel Potions oder Phönixfedern eindecken. Danach treten Sie gegen den Chocobo-Fresser an: Lassen Sie Tidus zuerst den Trupp mit Hast





Lulu



Lulus Stärke ist die Magie. Ihre physischen Attacken sind kaum der Rede wert. Sie verfügt über die verschiedensten Zauber der Schwarzmagie. Ihre Element-Attacken können gezielt gegen bestimmte Gegnertypen gerichtet werden. Feuer-Gegner bekämpft sie am besten mit Eis, während Wassergegner mit Blitzen attackiert werden sollten.

Die „Extase“-Fähigkeit

Mit jeder Kampfhandlung steigt die „Extase“-Leiste der Kämpfer. Ist sie aufgefüllt, können Tidus und Co. spezielle Angriffe ausführen, welche die meisten Gegner enorm schwächen. Bei einigen Kämpfern wie Wakka, Auron, Tidus oder Lulu hängt die Stärke dieser Attacken von kleinen Minigames ab, die Sie kurz vor dem Angriff bestreiten müssen. Für Aurons Extase-Attacke müssen Sie möglichst schnell eine vorgegebene Tastenkombination eingeben, während Sie bei Wakka ein „Spielautomaten-Spiel“ bestreiten müssen. Lulus „Extase“-Angriff wird um so stärker, je öfter Sie den rechten Analog-Stick im Kreis gedreht haben. Besonders viele Umdrehungen erreichen Sie, wenn Sie Ihren Handballen auf den Stick legen und Ihre gesamte Hand schnell kreisen lassen. Wollen Sie die Extase-Attacke von Tidus möglichst stark ausführen, müssen Sie so schnell wie möglich einen hin- und her-sahenden Punkt auf einer Linie in einem vorgegebenen Bereich stoppen.



stärken, bevor Wakka das Biest mit einem Blind-Hieb erblinden lässt. Danach greifen Sie das Monster mit Yunas beiden Bestias an und versuchen, die Extase-Specials der Bestias anzuwenden. Wenn der Chocobo-Fresser Sie an den Abgrund gedrängt hat, müssen Sie ihn angreifen, bis er auf den Rücken fällt und ihn dann weiterhin mit Attacken bearbeiten, so dass er zurückgedrängt wird.

12. Die Offensive

Hier bekommen Sie es mit einer riesigen Schuppe Sins zu tun. Das Biest schützt seine Haupttrefferzone, den Rumpf, mit seinen beiden Armen. Solange diese nicht zerstört sind, können Sie den Torso nur mit magischen Attacken angreifen. Leider regenerieren sich die Arme nach kurzer Zeit wieder. Lassen Sie Wakka so lange auf den oberen Kopf schießen, bis dieser als Ziel nicht mehr anwählbar ist. Nutzen Sie Yunas Bestias und lassen Sie das Mädchen danach nur noch seine Gefährten heilen. Im zweiten Teil des Kampfes treten Sie mit Yuna, Seymour und Auron erneut gegen die Schuppe an. Dank der

starken magischen Fähigkeiten von Seymour ist dieser Kampf bei weitem nicht so aufreibend wie der Kampf zuvor. Lassen Sie Auron und Yuna heilen, während Seymour den Rest erledigt.

13. Der Weg zum Tempel von Djose

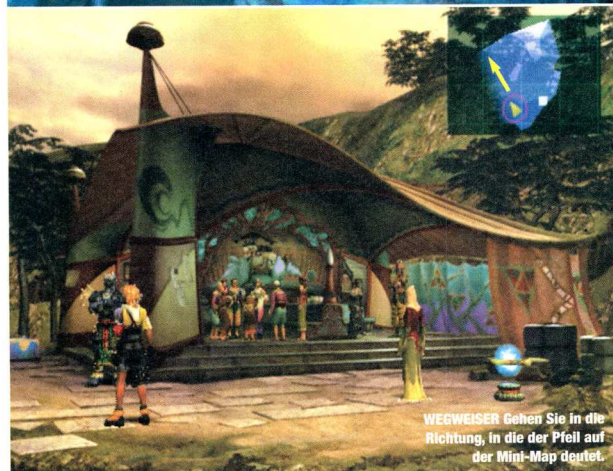
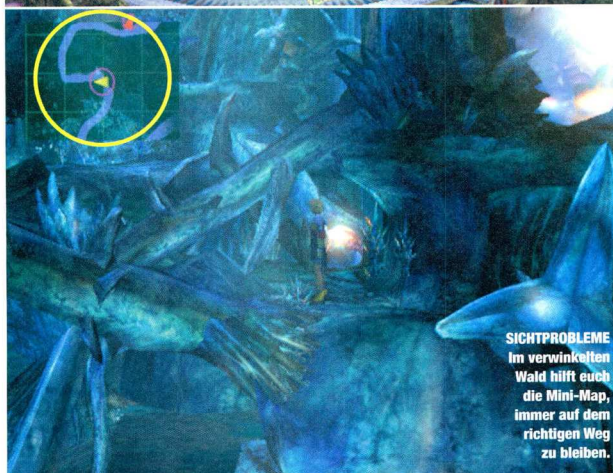
Hier erwarten Sie mehrere Zufallskämpfe. Nachdem Sie Sins Schuppe während der Offensive besiegt haben, dürften diese Angreifer wirklich kein Problem für Ihren Trupp darstellen. Achten Sie aber darauf, Ihre Kämpfer nach der Offensive zu heilen, indem Sie abspeichern oder Items anwenden.

14. Der Tempel von Djose

RÄTSELABSCHNITT

Die Hallen der Prüfung
Im ersten Raum nehmen Sie die beiden Sphäroiden aus der Wand und setzen sie an der Tür ein. Im zweiten Raum platzieren Sie die beiden Sphäroiden, die Sie neben der Tür entdecken in den Löchern auf der rechten Seite. Danach schieben Sie den Sockel so weit nach rechts, bis er einen Energiestrahler aktiviert. Setzen Sie den hell leuchtenden Sphäroiden rechts neben der





Die Durchschauen-Fähigkeit

Die Durchschauen-Fähigkeit:
Einige Ihrer Kämpfer können Gegner durchschauen. Diese Fähigkeit kann sowohl erlernt als auch durch Items hervorgerufen werden. Wenn einer Ihrer Kämpfer, der mit der Durchschauen-Fähigkeit ausgestattet ist, einen Gegner anvisiert, erscheint im oberen Teil des Bildschirms ein Text, der Ihnen Tipps und Informationen über Ihren Gegner gibt. Schwächen und gefährliche Attacken werden erwähnt, was Ihnen den Kampf sehr erleichtert. Die Steigerung davon ist Kimahris Analyse-Fähigkeit, die Ihnen noch detailliertere Informationen und Ratschläge gibt. Nutzen Sie Durchschauen und Analyse möglichst häufig, um gezielter gegen Feinde vorzugehen.

Tür ein. Legen Sie die anderen beiden Sphäroiden auf den Sockel und schieben Sie ihn durch die Tür in die Energiestrahlen. Auf der anderen Seite schieben Sie den Sockel in die Wand und kehren dann in den Raum mit dem Symbol zurück. Berühren Sie die schimmernde Stelle auf der linken Seite und setzen Sie dann den hell leuchtenden Sphäroiden auf der linken Seite der Tür ein. Vervollständigen Sie das Symbol, indem Sie die beiden Sphäroiden, die sich im Moment auf dem Sockel befinden, im ersten Raum einsetzen. Nehmen Sie jetzt den hell leuchtenden Sphäroiden und setzen Sie ihn links neben der Tür ein. Berühren Sie das Symbol an der Wand neben der schimmernden Stelle, nehmen Sie den Fractura-Sphäroiden und fahren Sie nach oben. Hier schieben Sie alle fünf Sockel in die Wand, damit sich der Ausgang öffnet. Haben Sie den Fractura-Sphäroiden, setzen Sie ihn an dem neu entstandenen Sockel ein und entdecken einen Geheimraum.

15. Das Illuminum

Unterwegs können Sie Yunas neue Bestia Ixion an mehreren Küsschen-Gegnern ausprobieren. Kurz darauf treffen Sie auf Bellemine, die Yuna erneut zu einem Wettkampf zwischen den Bestias herausfordert. Kämpfen Sie mit Valfaris und Ifrit. Für den Sieg erhalten Sie zwei Drachenschuppen und eine Medium-Seele. Während des Schu-Ritts wird Yuna von den Al Bhed entführt. Befreien Sie das Mädchen, indem Sie den Al-Bhed-Fänger zerstören. Setzen Sie Tidus' Hast- und Anfeuern-Zauber ein. Sobald die Maschine nach oben schwimmt und den Minenangriff ausführen will, lassen Sie Wakka und Tidus kontinuierlich angreifen, bis die Maschine wieder absinkt. So gelingt es Ihnen, Yuna zu befreien. Nachdem Sie Ihre Reise auf dem Schu beendet

haben, gehen Sie zuerst nach Westen und dann weiter nach Norden.

16. Guadosalam

In der Stadt der Guado sollten Sie zuerst das Innere aller Gebäude genauer unter die Lupe nehmen, da Sie dort eine Menge Items entdecken werden. Danach betreten Sie das Haus Seymors. Nachdem Seymour Yuna einen Antrag gemacht hat, gehen Sie weiter in nordöstliche Richtung, bis Sie in das Abyssum gelangen. Verlassen Sie danach Guadosalam über die Donnertreppe.

17. Die Donnertreppe

Auf der Donnertreppe sollten Sie sich unbedingt an die Tipps, die Sie zu Beginn dieses Abschnitts bekommen, halten. Allerdings können Sie in den kleinen Sackgassen abseits des Weges nützliche Items entdecken. Decken Sie sich im Laden mit Potions ein, da Sie diese für den restlichen Weg auf der Donnertreppe gut gebrauchen können. Wenn Sie auf die starken Eisengiganten treffen, greifen Sie auf Yunas Bestias zurück.

18. Der Wald von Macalanía

Hier erwarten Sie etliche Zufallskämpfe. Speichern Sie ab und entwickeln Sie

Ihre Charaktere auf dem Sphärobrett weiter. Im Wald entscheiden Sie sich für den oberen Weg, um dort in einer Kiste 2000 Gil zu entdecken. Außerdem treffen Sie auf eine Gestalt, die Ihnen die Schmetterlingsjagd erklärt. Als Auron Ihnen die Quelle, in der Sphäroiden entstehen, zeigen will, werden Sie von der Sphäromasse angegriffen. Dieser Boss greift Sie mit verschiedenen Zaubern an. Achten Sie darauf, womit er Sie zuletzt attackiert und wenden Sie den entsprechenden Gegenzauber an. Zum Beispiel benutzen Sie einen Wasserzauber, wenn Sie mit einem Blitz angegriffen worden. Die Idealbesetzung für diesen Kampf ist: Yuna heilt sich und angeschlagene Gruppenmitglieder, Lulu ist für Zauber zuständig und Auron greift den Gegner mit Schwerthieben an. Selbstverständlich können auch Yunas Bestia benutzt werden, um die Masse zu besiegen. Wenn das Mädchen erneut entführt wird, müssen Sie sich gegen eine AB-Projektileinheit und eine AB-Siegeleinheit der AI Bhed behaupten. Lassen Sie Wakka die kleine Sonde zerstören, damit Ihr Trupp wieder Zauber anwenden kann. Entweder können Sie die Projektileinheit jetzt mit Lulus Blitz-Zauber bear-

Yuna



Ihre Stärke liegt eindeutig in der Weißmagie und in ihren Bestias. Im Verlauf des Spiels werden Sie vor allem Ihre Vita-, also Ihre Heilfähigkeit schätzen lernen. Später im Spiel kann sie sogar Gefährten wieder zum Leben erwecken und Zauberschutz-Sprüche über der Party aussprechen. Im Angriff erweist sie sich dank ihrer Bestias als äußerst gefährlich für nahezu jeden Gegnertyp. Leider hat sie anfangs sehr wenige HPs und wird deswegen bevorzugt von Feinden attackiert. Beseitigen Sie diese Schwäche, indem Sie auf dem Sphärobrett keine Möglichkeit auslassen, ihre Widerstandskraft (HP) zu erhöhen.

beiten oder Sie lassen Yunas Bestia Ixion mit der Blitzra-Attacke angreifen. Führen Sie einen voll aufgeladenen Ixion-„Extase“-Angriff aus.

19. Der Tempel von Macalanía

Hier trete Sie gegen Seymour an. Als erstes stiehlt Rikku die Potions der beiden Leibwachen, damit diese sich nicht regenerieren können. In der Zwischen-



VOR DER OFFENSIVE Sprechen Sie diesen Mistreiter an, wenn Sie bereit für den Kampf gegen Sin sind.

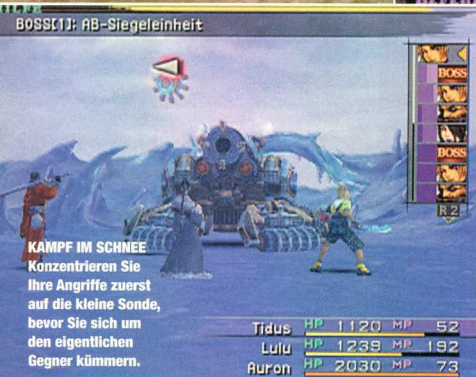


Gegner angreifen.

KIDNAPPING Greifen
Sie den AI-Bhed-Fänger an, sobald die Maschine zur Wasseroberfläche schwimmt.

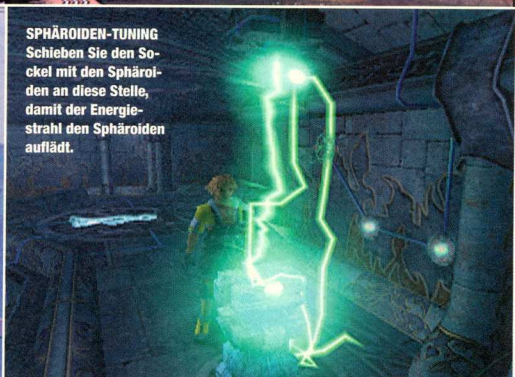
Angriff
Techs
Spezial

Tidus HP 920 MP 32
Wakka HP 1.218 MP 70



KAMPF IM SCHNEE
Konzentrieren Sie Ihre Angriffe zuerst auf die kleine Sonde, bevor Sie sich um den eigentlichen Gegner kümmern.

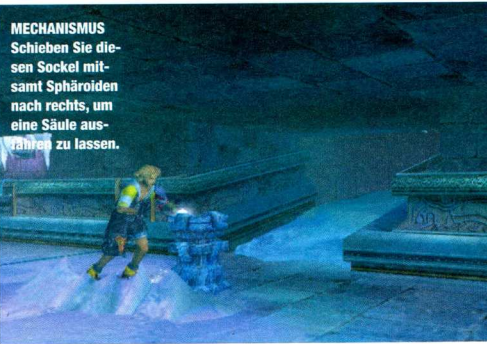
Tidus HP 1120 MP 52
Lulu HP 1239 MP 192
Auron HP 2030 MP 73



SPHÄROIDEN-TUNING
Schieben Sie den Sockel mit den Sphäroiden an diese Stelle, damit der Energiestrahl den Sphäroiden auflädt.



HAUSDURCHSUCHUNG
In der Stadt Guado sollten Sie jedes Gebäude näher unter die Lupe nehmen, um nützliche Items zu entdecken.



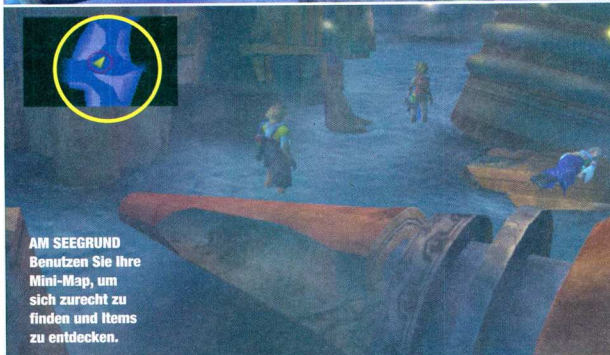
MECHANISMUS
Schieben Sie diesen Sockel mit sämtlichen Sphäroiden nach rechts, um eine Säule auszuwählen zu lassen.



SEYMOUR Ihre Angriffe auf Seymour werden von seinen Wachen vereitelt. Kümern Sie sich deshalb zuerst um die Schergen.

Tidus	HP 1920	MP 92
Yuna	HP 1622	MP 144
Kimahri	HP 2044	MP 178

EISGOLEM Keine Panik, auch diesen furchteinflößenden Giganten schalten Sie mit der richtigen Strategie spielend leicht aus.



AM SEEGRUND Benutzen Sie Ihre Mini-Map, um sich zurecht zu finden und Items zu entdecken.

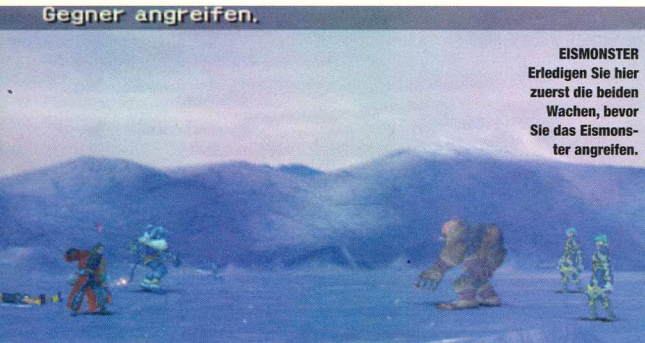
zeit lassen Sie Yuna einen Feuer-, Wasser-, Eis- und Blitzschutz über der Gruppe aussprechen. Während zwei starke Kämpfer (am Besten Kimahri und Auron) Seymour bearbeiten, sorgt Yuna für die Gesundheit ihrer Mitstreiter. Wenn Seymors seine Bestia Aenima beschwört, ist es an der Zeit, dass Ilfrit und Valfaris zum Einsatz kommen. Heben Sie sich Ixion so lange auf, bis Seymour seine Bestia zurückruft. Nachdem Sie Ihre letzte Bestia aufgebraucht haben, bedarf es nur noch weniger Treffer, um Seymors Treiben ein Ende zu setzen. Achten Sie während des gesamten Kampfes darauf, dass Yuna ständig heilt oder Potions und Phönixfedern benutzt, wenn ihre physische oder magische Energie knapp wird.

RÄTSELABSCHNITT

Die Hallen der Prüfung

Zuerst schieben Sie den Sockel gegen die kleinen Eisberge. Danach schnappen Sie sich den grünen Sphäroid Insignia, den Sie an der Säule entdecken und gehen nach unten. Dort setzen Sie den Sphäroiden in der Nische ganz links ein und schnappen sich oben den Macalania-Sphäroiden, der sich ganz rechts befindet. Setzen Sie ihn unten am Sockel ein, den Sie danach nach rechts schieben. Oben schnappen Sie sich jetzt den äußersten, linken Macalania-Sphäroiden und setzen ihn unten an der Säule ein. Nehmen Sie jetzt den letzten Macalania-Sphäroiden bei der kleinen Rampe, die nach unten führt und setzen Sie ihn an der Säule ein, wo Sie anfangs den Sphäroid Insignia herausgenommen haben. Jetzt können Sie die Brücke überqueren. Stellen Sie sich oben im Gang auf das schimmernde Feld und nehmen Sie den Sphäroiden von dem Sockel, bevor Sie ihm einen Schub verpassen. Setzen Sie den Sphäroiden unten auf der mittleren Ebene ganz rechts ein und gehen Sie dann erneut nach oben, wo Sie sich wieder auf das Feld stellen. Schnappen Sie sich den Fractura-Sphäroiden und stoßen Sie den Sockel nach unten. Legen Sie den Fractura-Sphäroiden kurzzeitig ganz links ab und setzen Sie den Sphäroiden von der mittleren Säule bei

Gegner angreifen.



EISMONSTER
Erledigen Sie hier
zuerst die beiden
Wachen, bevor
Sie das Eismons-
ter angreifen.

Kimahri



Die riesige Raubkatze ist ein sehr starker Kämpfer, der darüber hinaus auch effektive, magische Fähigkeiten besitzt. Mit seinen Spezial-Attacken kann er Gegner zum Beispiel verstummen lassen oder ihnen Energie entziehen, die auf seinem Energiebalken gutgeschrieben wird (Dragonik). Auch mit seinen physischen Fähigkeiten kann Kimahri überzeugen. Er verträgt auf Grund seiner hohen HP-Zahl viele Angriffe und mit seinen starken Schlägen beseitigen Sie viele Gegner im Handumdrehen.

der Rampe ein. Stellen Sie sich auf das schimmernde Feld der mittleren Ebene und schieben Sie den Altar nach unten. Dort setzen Sie denn Fractura-Sphäroiden an der Wand ein und holen sich Ihre Belohnung für den Aufwand ab. Setzen Sie noch einen blauen Sphäroiden in den Sockel auf der untersten Ebene ein und schieben Sie den Sockel wieder nach rechts. Auf der mittleren Ebene holen Sie sich den Sphäroiden bei der Rampe und setzen ihn bei der mittleren Säule ein. Verlassen Sie jetzt den Tempel der Prüfungen über die Eisbrücke.

20. Die Flucht

Nachdem Sie das Seymour-Problem gelöst haben, müssen Sie vor den Guado-Wachen aus dem Tempel fliehen. Verschwenden Sie auf dem Pfad keine Zeit, da Ihre Widersachen an Ihren Fersen kleben. Während der Kämpfe ist es wichtig, dass Sie Rikku die Potions der Guado-Wachen klauen lassen, da sich Seymors Anhänger sonst ständig heilen. Genauso müssen Sie zu Beginn des nächsten Boss-Kampfes gegen Wendigo vorgehen. Erledigen Sie danach schnellstens die beiden Wachen, damit diese das Schneemonster nicht durch Magie stärken können. Bereits ein Treffer von Wendigo reicht aus, um einen Ihrer Charaktere ins Jenseits zu schicken. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie genug Phönixfedern im Gepäck haben oder dass Yuna während des Kampfes ihre Gefährten wiederbelebt. Nach etlichen physischen Attacken, die Sie am besten von starken Kämpfern wie Kimahri oder Auron ausführen lassen, ist auch dieser Gegner besiegt.

21. Die Sanubia Wüste

Nachdem die Gruppe unterhalb des Sees auf Sin getroffen ist und mit dessen Gift in Berührung kommt, erlangt Tidus am Strand wieder das Bewusstsein. Bereits nach wenigen Schritten bekommt es Tidus mit dem riesigen Flattermann Montisaurus zu tun. Nach wenigen Schlägen tauchen Lulu und Auron auf, um Tidus im Kampf gegen Monti zu unterstützen. Mit dieser Hilfe



SCHATZKISTE

SCHATZKISTE Erst
auf den zweiten
Blick erkennen
Sie die Schatz-
kiste im unteren
Bildschirm-
bereich.



MONTISAURUS
Der Kampf gegen
Monti erfordert
viel Geduld, da
der Flattermann
eine Menge Treffer
verkräftet.

Boss-Gegner

Schuppe Sins:

HP: 2.000

AP: -

Gil: -

Geos Geyno:

HP: 500+

AP: -

Gil: -

Klikk:

HP: 1.500+

AP: 5

Gil: 100

Polyp:

HP: 2.100+

AP: 5

Gil: 100

Sin:

HP: 2.236

AP: -

Gil: -

Sins Schuppenreste:

HP: 2.268

AP: 10

Gil: 573

Küsschen:

HP: 4.649

AP: 40

Gil: 420

Schuppe von Sin:

HP: 3.000

(Zwei Tentakel mit je 450 HP)

AP: 82

Gil: 350

Al-Bhed-Maschine:

HP: 6.000

AP: 36

Gil: 58

Chocobo-Fresser:

HP: 10.000

AP: 90

Gil: 970

Schuppe Sins (Teil 1):

HP: 12.000

(Kopf: 2.000, Arme: je 800)

AP: -

Gil: -

Schuppe Sins (Teil 2):

HP: -

AP: 850

Gil: 4.500

Al-Bhed-Fänger:

HP: 4.000

AP: 600

Gil: 2.400

Sphäromasse:

HP: 11.400

AP: 3.000

Gil: 3.800

AB-Projektileinheit:

AB-Siegeleinheit:

HP: 16.000, 1.000

AP: 6.820

Gil: 6.800

Seymour, Leibwachen:

HP: 6.000, je 2.000

AP: 7.620

Gil: 8.600

Wendigo, Leibwachen:

HP: 18.000, je 1.200

AP: 3.160

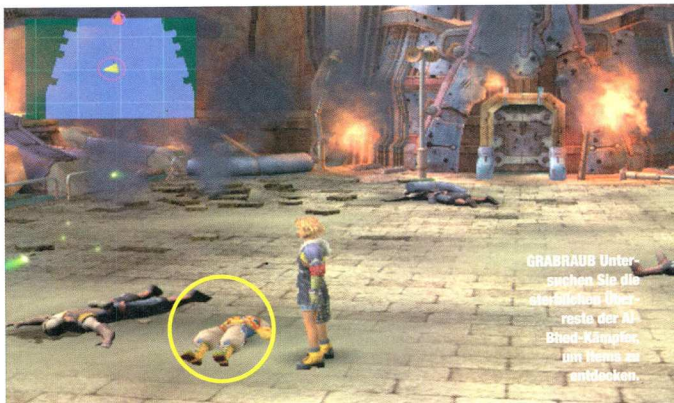
Gil: 3.800

Efrye:

HP: 32.000

AP: 8.100

Gil: 2.500



ist der Riesenvogel leicht zu besiegen. Nach dem Kampf durchsuchen Sie Ihre Umgebung, um die anderen Gruppenmitglieder zu finden. Überlassen Sie Rikku in den nächsten Kämpfen die kleinen Machinas, ihre Klauen-Fähigkeit schaltet die Gegner im Handumdrehen aus. Gegen den gigantischen Sandwurm sind Blind-Attacken effektiv. Gegen das Kernspuckkraut hilft nur viel Geduld und eine Menge Phoenixfedern und Potions. In der Wüste können Sie viele nützliche Items entdecken. Allerdings müssen Sie beim Herumwandern mit vielen Zufallskämpfen rechnen.

22. Das Heim der Al Bhed

Spätestens jetzt sollten Sie Ihre Charaktere auf dem Sphärobrett weiterentwickeln, da Ihnen in der Al-Bhed-Stadt viele aufreibende Kämpfe bevorstehen. Bevor Sie weiter ins Innere vorstoßen, sollten Sie sich im Vorhof genau umsehen. Sie finden einen Teil des Al-Bhed-Lexikons und Potions bei den Überresten der Al-Bhed-Kämpfer. Im Al-Bhed-Unterschlupf werden Sie hauptsächlich

Bonus

Im Hauptraum des Heims der Al Bhed holen Sie sich aus dem rechten Raum einen Teil des Al-Bhed-Lexikons. Nach dem Kampf gegen zwei weitere Chimäras erhalten Sie einen Spezial-Sphäroiden. Setzen Sie Stumm-Zauber und Drohen ein, um sich den Kampf gegen die zwei Giganten zu erleichtern. Für die Schatzkiste benötigen Sie einen Code. Das Passwort besteht aus vier Zahlen. Die Zahlen erhalten Sie nach kurzen Rechenaufgaben. Der Screenshot und die Tabelle helfen Ihnen, diese Rätsel zu lösen, auch wenn Sie bisher nur wenige Teile des Al-Bhed-Lexikons gefunden haben.

Tabelle:

A: Einerstelle: 2 plus 1 = 3

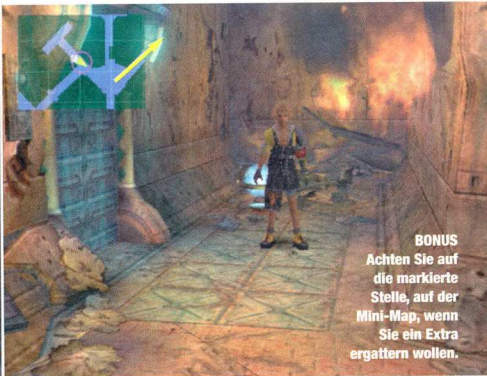
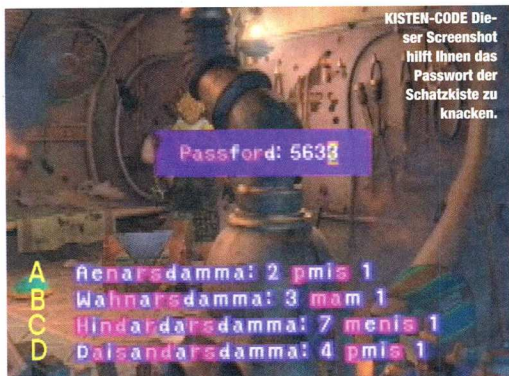
B: Zehnerstelle: 3 mal 1 = 3

C: Hunderterstelle: 7 minus 1 = 6

D: Tausenderstelle: 4 plus 1 = 5

Ergebnis:

Code = 5633





IM AL-BHED-VER-STECK Schalten Sie hier immer zuerst die Wachen aus, bevor Sie die Monster angreifen.

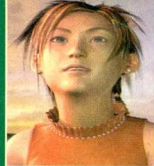
von Bombern und Doppelhörnern, die von Guados unterstützt werden, attackiert. Erledigen Sie immer zuerst die Guado-Wachen, bevor Sie sich um die anderen Feinde kümmern. Lassen Sie die Wachen zumindest verstummen, damit sie keine Zauber mehr gegen Ihre Crew aussprechen können. Im Hauptdurchgang müssen Sie durch die Tür links neben dem Speicherpunkt. Dahinter müssen Sie sich gegen zwei Chimäras behaupten, die von einer Guado-Wache mit Zauber unterstützt werden. Sorgen Sie zuerst mit Stumm-Zauber dafür, dass Sie nicht mehr mit Magie angegriffen werden können und erledigen Sie die Biester dann mit physischen Attacken Ihrer stärksten Kämpfer. Schnappen Sie sich die zwei Sphäropässe in den Kisten, bevor Sie das Exil der Media betreten.

23. Das Luftschiff

Nachdem Sie wieder die Kontrolle über Tidus haben, lassen Sie ihn kurz mit den Anwesenden sprechen und speichern das Spiel. Verlassen Sie dann das Cockpit und sehen Sie sich an Bord des

Schiffes um. Sie treffen auf Rin, bei dem Sie Ihr Inventar wieder auffüllen können. Kaufen Sie vor allem Potions und Phönixfedern. Am Ende Ihres kleinen Rundgangs durch das Schiff kehren Sie zurück ins Cockpit und sprechen mit dem Piloten. Nach dem Angriff durch das Monster Efrye sollten Sie zuerst Ihre Charaktere verbessern, bevor Sie sich auf einen Kampf auf dem oberen Deck einlassen. Kaufen Sie unmittelbar vor dem Kampf noch einmal bei Rin ein. Es gibt zwei Möglichkeiten, den Kampf zu bestreiten. Sie können das fliegende Ungetüm aus kurzer Distanz mit physisch starken Kämpfern angreifen. Die Alternative lautet Fernkampf. Setzen Sie dabei Charaktere ein, deren Zauber und Waffen eine große Reichweite haben. Mit Tidus und Rikku können Sie das Flugschiff dirigieren, so dass es entweder nahe neben der Bestie herfliegt, oder Abstand hält. Lassen Sie Tidus auf alle Fälle Hast über jeden Kämpfer aussprechen und setzen Sie im Notfall Rikku ein, die mit der Al-Bhed-Medizin die Gruppe heilen kann. Benutzen Sie Blind-Attacken, damit das

Rikku



Das aufgeweckte Al-Bhed-Mädchen kämpft gleich zu Beginn des Spiels an der Seite von Tidus, als dieser von einigen Fischen angegriffen wird. Erst später schließt sie sich fest der Gruppe an und bringt einige Fähigkeiten mit, die keiner der anderen Charaktere besitzt. Zum Beispiel kann sie ihren Gegnern Items stehlen und diese gegen ihre Feinde verwenden. Außerdem ist Rikku sehr fingerfertig und kann Items kombinieren oder Ausrüstungsgegenständen Abilities zuordnen. Nachdem sie sich der Gruppe angeschlossen hat, sollten Sie unbedingt auf das Tutorial achten, das Ihnen erklärt, wie Sie Rikkus Bastel- und Umbau-Fähigkeiten effektiv nutzen.

Flugmonster Sie schlechter treffen kann. Wenn Sie sich für einen Kampf auf Distanz entscheiden, ist das der ungefährlichere, aber längere Weg. Im Nahkampf werden Sie viele Potions und Phoenixfedern benötigen. Entscheiden Sie selbst, auf welche Weise Sie dem Treiben des Flugmonsters ein Ende setzen wollen.

Das Al-Bhed-Lexikon

Die Teile des Al-Bhed-Lexikons sind auf ganz Spira verteilt. Versuchen Sie, so viele Teile wie möglich zu finden, um die Sprache der Al-Bhed zu verstehen. In dieser Sprache sind lediglich einige Buchstaben von anderen ersetzt worden. Je mehr Teile Sie entdeckt haben, desto besser können Sie die Al-Bhed verstehen. Halten Sie also Ihre Augen nach den kleinen Lexika offen, um Ihre Fremdsprachenkenntnisse zu erweitern. An einigen Stellen im Spiel, vor allem in Tavernen können Sie die gesammelten Teile zu einem Wörterbuch kombinieren.



SHOPPING Kurz vor dem Kampf gegen Efrye können Sie Ihr Inventar noch einmal bei Rin auffrischen.

Nach oben



EFRYE Hier sehen Sie die Idealbesetzung für einen Nahkampf gegen Efrye. Für einen Kampf aus der Distanz nehmen Sie am besten Lulu, Wakka und Rikku.

Lulu	HP 3230	MP 93
Kimahri	HP 2444	MP 198
Tidus	HP 1920	MP 112

Fortsetzung in PLAYZONE 08/2002

CHEATS & CODES



WOLFGANG
FISCHER
30, Redakteur

Das Highlight
in diesem
Monat ist
ganz klar die
Flut an Cheats
zum neuen
**Spider-
Man-Spiel.**
Fröhliches
Netzschwingen
in New York!

Spider-Man: The Movie

CHEATCODE Nichts für Arachnophobiker!

Der neue Spider-Man-Film hat ja in Amerika alle Rekorde gebrochen. Auch das Spiel, das sehr nahe an die Filmhandlung angelehnt ist, macht auf der PS2 eine gute Figur, nicht zuletzt wegen der vielen freischaltbaren Bonus-Features. Wer keine Lust hat, diese auf „ordentlichem“ Weg zu erspielen, dem werden diese Cheats viel Freude bereiten. Eingegeben werden sie auf dem dafür vorgesehenen „Cheats“-Unterpunkt im Optionsmenü. Das böse Gelächter des grünen Kobolds bestätigt jede korrekte Eingabe.



Cheatcode	Erklärung
ARACHNID	Alle normalen Levels, Videosequenzen und Bildergalerien freischalten
IMIARMAS	Freie Levelanwahl
ROMITAS	Levels können übersprungen werden
HEADEXPLODY	Zusätzliche Trainingsmissionen
ORGANICWEBBING	Unendlich Netzflüssigkeit
KOALA	Alle Kampf-Special-Moves
GIRLNEXTDOOR	Als Mary Jane spielen
HERMANSCHULTZ	Als Shocker spielen
SERUM	Als Wissenschaftler spielen

UNSPIELBAR, ABER WITZIG
Die Ego-Perspektive eignet
sich nicht zum Spielen!

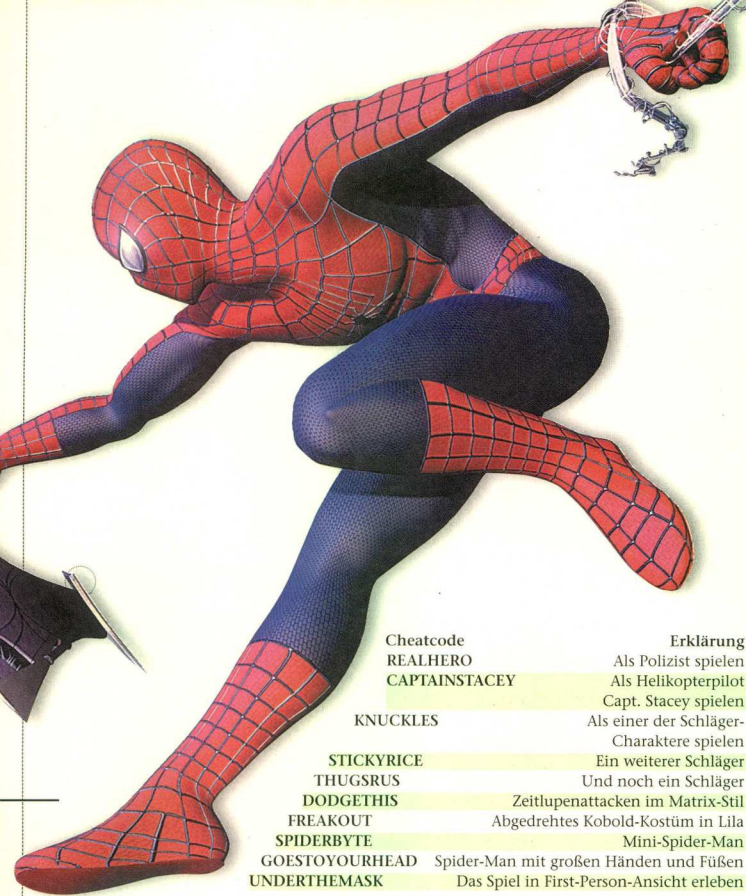
INFO PLAYZONE-GAMES-HELPLINE

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, fieseln Endgegner und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

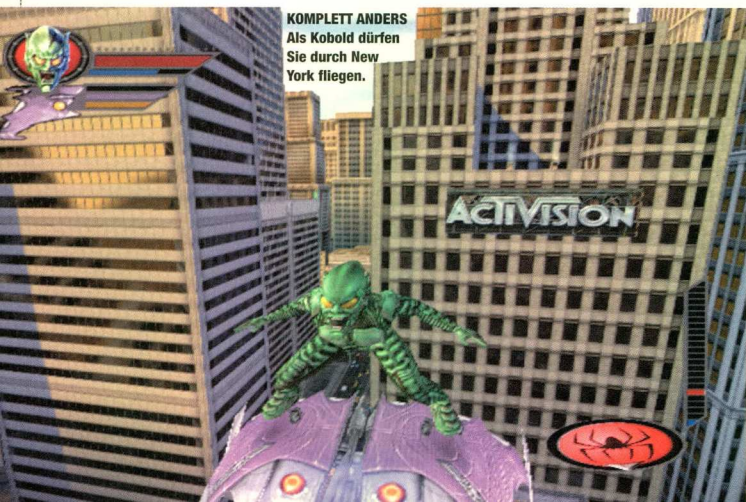
Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.





Cheatcode	Erklärung
REALHERO	Als Polizist spielen
CAPTAINSTACEY	Als Helikopterpilot
KNUCKLES	Capt. Stacey spielen
STICKYRICE	Als einer der Schläger-Charaktere spielen
THUGSRUS	Ein weiterer Schläger
DODGETHIS	Und noch ein Schläger
FREAKOUT	Zeitlupenattacken im Matrix-Stil
SPIDERBYTE	Abgedrehtes Kobold-Kostüm in Lila
GOESTOYOURHEAD	Mini-Spider-Man
UNDERTHEMASK	Spider-Man mit großen Händen und Füßen
	Das Spiel in First-Person-Ansicht erleben

Natürlich können Sie auch im Kostüm des grünen Kobolds auf Beutezug gehen. Dazu starten Sie erst einmal ein neues Spiel im höchsten Schwierigkeitsgrad. Danach beenden Sie das Spiel gleich wieder und gehen zurück ins Hauptmenü. Wechseln Sie zum Unterpunkt „Cheats“ und geben Sie den „ARACHNID“-Cheat ein. Jetzt können Sie mit direkter Levelanwahl zur letzten Zwischensequenz schalten. Ist diese vorüber, können Sie im Secret Store das Kostüm aktivieren. Neues Spiel in beliebigem Schwierigkeitsgrad starten und schon dürfen Sie durch New York fliegen! Auch die Story ändert sich dadurch ein wenig.



KOMPLETT ANDERS
Als Kobold dürfen Sie durch New York fliegen.

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
Army Men: RTS	07/2002
ATV Offroad	10/2001
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/2002
Batman Vengeance	01/2002
BDFL Manager 2002	07/2002
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
Deus Ex	07/2002
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	08/2002
Frequency	06/2002
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 Mad Trix	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 Moskoeto	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
Parris-Dakar Rally	12/2001
Pirates: Black Kat	05/2002
Portal Runner	03/2002
Project Eden	03/2002
RedCard Soccer	07/2002
Red Faction	11/2001
Samurai	05/2002
Silent Scope 2	02/2002
Silphed	08/2001
Smuggler's Run 2	02/2002
Soul Reaver 2	02/2002
Spider-Man: The Movie	07/2002
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	06/07/2002
Star Wars Racer Revenge	06/2002
State of Emergency	05/2002
Sunny Garcia Surfing	03/07/2002
Tarzan Frontier	06/2002
Theme Park World	09/2001
The Simpsons RR	03/04/2002
Tiger Woods	2002 06/2002, 07/2002
Time Crisis 2	02/2002
Tokyo Extreme Racer	09/10/2001
T. Hawk's Pro Skater 3	02/03/2002
Transworld Surf	07/2002
Triple Play Baseball	08/2001
Twisted Metal: Black	09/11/2001
Wacky Races	10/2001
WDL War Jetz	09/2001, 10/2001
WipEout Fusion	04/2002
World Rally Championship	03/2002
XG3: Extreme-G Racing	11/2001
Yanya Caballista	06/2002

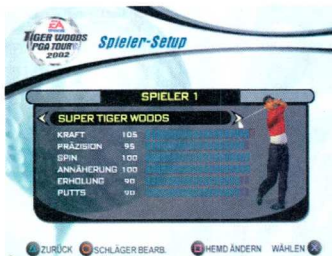
Tiger Woods PGA Tour 2002

CHEATCODE Endlich dürfen Sie mit allen Golfern das Einlochen üben!

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe durch einen Lesertipp schon einen kurzen Vorgeschmack auf die freischaltbaren Golfer gegeben haben, reichen wir jetzt den ganzen Rest nach! Die Eingabe erfolgt im Optionsmenü unter „Passworteingabe“. Noch ein Tipp für alle ganz Ungeduldigen: Mit „GIVEITUP“ schalten Sie alle Kurse und mit „ALLORNOTHIN“ sogar alle Golfer und Kurse frei.

Golfer

O1UTAVAAT06T
ENOXAF14D
TSWERDNA120
RVESNOV08G
OKIVENRAP02U
OKYRUF05R
RDRANOAE130
SNAMWEN172
INEZNAJ11W
P2UTAVAAT15S
WAWAGINAT071
EYTNOM09E
DYAGEB04E
UYBELPPA160
GZEPOL10R
2TREPUS01S
SHGNIS03P



SUPER TIGER Die optimierte Version des Golf-Champions ist praktisch unschlagbar!

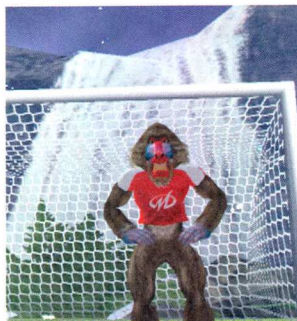
Codewort

Big Mo Ta'a Vatu
Brad Faxon
Cedric "Ace" Andrews
Erika "Ice" Severin
Jasper Parvenik
Jim Furyk
Justin Leonard
Kellie Newman
Lee Janzen
L'Mo Ta'a Vatu
Melvin „Yosh“ Tanigawa
Colin "Monty" Montgomery
Notay Begay III
Stuart Appleby
Solita Lopez
Super Tiger
Vijay Singh

RedCard Soccer

CHEATCODE Ein Codewort reicht aus!

Midways beinharte Fußball-Persiflage ist alle Mal gut für ein Match zwischen-durch. Natürlich macht ein Spielchen noch mehr Spaß, wenn Sie mit einer der vielen witzigen Bonus-Mannschaften antreten können. Um Zugang zu diesen Teams (unter anderem Marsianer, Delfine und Affen) zu erhalten, müssen Sie nur ein neues Profil mit dem Benutzernamen „BIGTANK“ erstellen. Neben allen Teams sind jetzt auch alle im Spiel enthaltenen Stadien verfügbar!



ECHT TIERISCH Die zahlreichen Bonus-Teams sind herrlich abgedreht.

BDFL Manager 2002

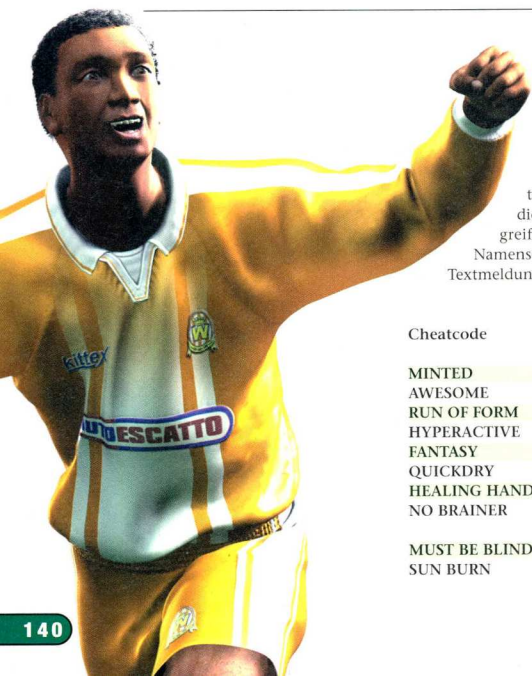
CHEATCODE So wird der harte Managerjob zum Kinderspiel!

Codemasters' Fußballsimulation stellt ganz schön hohe Anforderungen an Ihre Managerfähigkeiten. Wer sich der Verantwortung entziehen, aber trotzdem ein Dreamteam und ein großes Stadion besitzen will, der muss wohl oder übel auf diese Cheats zurückgreifen, um erfolgreich zu sein. Eingegeben werden sie auf dem Namensgebungsbildschirm vor Beginn des eigentlichen Spiels. Eine kurze Textmeldung bestätigt die richtige Eingabe.

Cheatcode

Erklärung

MINTED	Haufenweise Kohle
AWESOME	Superteam
RUN OF FORM	Sieg, Sieg, Sieg (jedes Spiel gewinnen)
HYPERACTIVE	Zu viel Kaffee (Spieler rennen schneller)
FANTASY	Traum-Team
QUICKDRY	Express Stadion (verkürzte Bauzeit)
HEALING HANDS	Medizinmann (Schnelle Heilung der Spieler)
NO BRAINER	Zurücklehnen und Entspannen (Automatische Taktikauswahl)
MUST BE BLIND	Ausgewählte Übersicht (Der Schiri ist praktisch blind)
SUN BURN	Du bist mein Sonnenschein (Sonnenschein an jedem Spieltag)



Army Men: RTS (US)

CHEATCODE Die grünen Soldaten sind nicht kleinzukriegen!

3DOs Echtzeit-Strategical mit den kleinen grünen Plastiksoldaten hat mit den actionbetonten Vorgängerspielen nicht viel gemeinsam. Eine Gemeinsamkeit gibt es aber: Für jeden *Army Men*-Titel gibt es ein Vielzahl von Cheats, um überforderten Spielern unter die Arme zu greifen. Die Eingabe erfolgt während des laufenden Spiels, wobei für jeden Cheat die R2-Taste gehalten werden muss.

Cheat + Tastenkombination

2000 Einheiten Elektrizität

▲, ■, ●, ✕, ▲ und ✕.

5.000 Einheiten Plastik

▲, ●, ■, ✕, ▲ und ■.

Veränderte Teamfarben auf der Karte

■, ▲, ■, ■, ✕ und ●.

Super-Soldaten

■, ■, ✕, ▲, ✕ und ■.

Super-Gegner

▲, ▲, ✕, ■, ▲ und ▲.

Fallschirmjäger

●, ■, ●, ■, ▲ und ▲.

Zusätzliche Dump-Truck-Ressourcen

■, ■, ■, ▲, ● und ✕.

Versteckte Überraschung

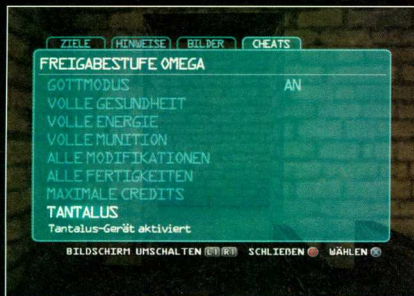
■, ▲, ●, ←, ▲ und ■.



Deus Ex

CHEATCODE Bezwingen Sie Eidos' originellen Genre-Mix mit dem God-Modus!

J.C. Dentons Abenteuer sind aufgrund des durchweg hohen Schwierigkeitsgrads nichts für Spieler mit schwachen Nerven. Damit Sie nicht an irgendeiner knackigen Stelle verzweifeln, können Sie jetzt mithilfe eines einfachen Cheats gleich mehrere Hilfen einschalten. Rufen Sie dazu nur im laufenden Spiel den Bildschirm mit Missionszielen/Notizen/Bildern auf und geben Sie folgende Tastenkombination ein: L2, R2, L1, R1, Start, Start. Jetzt können Sie nicht nur den God-Modus einschalten, sondern auch Gesundheit, Energie und Munition auffrischen. Zusätzlich erhalten Sie Zugang zu allen Modifikationen, Fähigkeiten und dem Tantalus-Gerät. Ach ja, obendrein gibt's noch mehr Credits, als Sie je ausgeben können.



KLEIN, ABER FEIN
Dieser Cheat wird vielen Spielern weiterhelfen!



Transworld Surf (US)

CHEATCODE Wellenreiten mit erhöhtem Spaßfaktor!

Infogrames' Surf-Spiel ist ja vorerst einmal den Amis vorbehalten. Alle Freunde dieses Sports in Deutschland haben sich aber bestimmt schon die Importversion des Games besorgt. Daher wollen wir Ihnen auch die Cheats dazu nicht vorenthalten. Die Eingabe erfolgt, während (!) Sie surfen. Damit die unten stehenden Cheats funktionieren, müssen Sie aber zuerst den Cheatmode aktivieren. Dies geschieht durch folgende Tasten: Select, **■**, **↑**, **↑**, **■**, **↓**, **↓**, **■**, **←**, **←**, **■**, **→**, **→**, **■**, **↑**, **■**, **↓**, **■**, **→**, **■**, **↑**, **■** und L1.

Cheat + Tastenkombination

Full Special

Select, **■**, **↑**, **■**, **↓**, **■**, **←**, **■**, **→**, **■**, **↓**, **■** und **↑**.

Auf einem Hai reiten

Select, **■**, **↑**, **■**, **↓**, **■**, **←**, **■**, **→**, **■** und **↓**.

Easy Floating

Select, **■**, **↑**, **■**, **↓**, **■**, **←**, **■**, **→**, **■** und **←**.

Schneller paddeln

Select, **■**, **↑**, **■**, **↓**, **■**, **←**, **■**, **→**, **■**, **↓** und **↓**.

Unsichtbares Board

Select, **■**, **↑**, **■**, **↓**, **■**, **←**, **■**, **→**, **■**, **←**, **■** und **↑**.

Green Surf

Select, **■**, **↑**, **■**, **↓**, **■**, **←**, **■**, **→**, **■**, **↑**, **■** und **←**.

HUD ausschalten

Select, **■**, **↑**, **■**, **↓**, **■**, **←**, **■**, **→**, **■**, **↑**, **■** und **→**.

Veränderte Farbpalette

Select, **■**, **↑**, **■**, **↓**, **■**, **←**, **■**, **→**, **■**, **↓**, **■** und **←**.

Disco-Beleuchtung

Select, **■**, **↑**, **■**, **↓**, **■**, **←**, **■**, **→**, **■**, **↓**, **■** und **→**.

Alle Codes ausschalten

Select, Select, Select und Select.



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: pztipps@computec.de

HERZLICHEN DANK!

Frank Arendt – Jan Boldt – Dieter Clemes – Stefanie Eckert – Markus Feulner – Klaus Fischer – Helmut Geitner – Helmut Hashmi – Gerrit Hasse – Paul Nickl – Guido Rotte – Markus Schupp – Reiner Zeltner

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

Star Wars Jedi Starfighter

CHEATCODE Neue Cheats zum Weltraum-Abenteurer

Unser Leser Fabian Ernst hat sich eingehend mit Lucas Arts' Weltraum-Epos beschäftigt und noch ein paar zusätzliche Cheats ausgegraben. Die Eingabe erfolgt wie gewohnt auf dem „Code“-Bildschirm des Optionsmenüs.

Cheat

Nachricht von Maggie an ihre Söhne
Director-Modus
Z-95 Headhunter-Raumschiff

Tastenkombination

MAGGIE
DIRECTOR
HEADHUNT

Der Z-95 Headhunter besitzt sehr wirkungsvolle Laser und Lenktraketen!

FABIAN ERNST



HEISSES GEFÄHRT Mit dem kampfstarken Z-95 Headhunter geht's in den Missionen so richtig zur Sache!

Sunny Garcia Surfing

CHEATCODE Surfen Sie auf der ganzen Welt

In Ausgabe 3/2002 haben wir Ihnen schon mal Cheats zu diesem Surf-Titel präsentiert, mit denen Sie alle Boards und Charaktere freischalten konnten. Ein findiger Leser hat jetzt noch herausgefunden, wie Sie auch alle Strände unsicher machen können. Halten Sie dazu die Tasten L1+R1 gedrückt und geben Sie auf dem Titelschirm folgenden Tastenkombination ein: **↓**, **↑**, **←**, **↓**, **●**, **●** und **→**. Viel Spaß!

MATHIAS SCHÖN

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
E3-Kurzreport	—	☐	☐	☐
Red Faction 2	—	☐	☐	☐
Summoner 2	—	☐	☐	☐
Pro Evolution Soccer 2	—	☐	☐	☐
Wreckless – The Yakuza Missions	—	☐	☐	☐
Dragonkind	—	☐	☐	☐
Medal of Honor: Frontline	—	☐	☐	☐
Frogger – The Great Quest	—	☐	☐	☐
Hardware-Lexikon (Hardware-News)	—	☐	☐	☐
Komplettlösung: Final Fantasy X	—	☐	☐	☐

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 07,
 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: 07/02)

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. _____

INSEKTENVERZEICHNIS

B&D Verlag	111
BMG Video/Universum	147
Codemasters	27, 49, 53, 97, 99, 101, 103
COMPUTEC MEDIA	112, 113, 117, 123
Electronic Arts	83
Electronics Boutique	23
Freak's Shop	107
Gondwana Trade Getränke	148
Idee+Spiel	55
Infogrames	46-47
Konami	91
Leipziger Messe	121
Microsoft	2, 57, 59
Sony Computer Entertainment	51
THQ	105
Vivendi Universal Interactive	45, 95

SPIELE-HOTLINES

Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Cryo www.modern-games.de	02408/959209	Mo.-Fr. 15.30-18 Uhr	
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9.30-13 Uhr, 14-17.30 Uhr	€ 1,86/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Sony Powerline www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe) www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.

INFO DVD defekt?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:



COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 7/2002, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@compu-tec.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: compute.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 Fickenscher
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Verantwortlicher Redakteur Tipps & Tricks: Stefan Weiß
Bildredaktion: Albert Kraus
Textchef: Michael Ploog
Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch, Birgit Bauer,
Nicole Andert, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Hans Kromat, Paul Krügel

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer 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-(0)911-28 72-341, Fax: +49-(0)911-28 72-241
E-Mail: jasmin.zemsch@compu-tec.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@compu-tec.de
Anzeigenberatung: Susanne Szameitat, Ina Willax (V.i.S.d.P.)
Fax: +49-(0)911-28 18-241
E-Mail: susanne.szameitat@compu-tec.de

Anzeigenendisposition: Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopf@compu-tec.de

Anca Stef

E-Mail: anca.stef@compu-tec.de

Datenübertragung:

ISDN PC: +49-(0)911/28 72-261
ISDN Mac: +49-(0)911/28 72-260

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, bitten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Clossmann
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,80)
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, Niederalpin 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: bgensers@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2002 71.818 Exemplare

DAS LETZTE AUF DER VORLETZTEN SEITE

I can't see Dead People

Was eignet
sich besser,
um ein
Gruselspiel
vorzustellen,
als ein eng-
lisches
Schloss?
Kaum etwas,
bewies Wana-
doo bei der
**Project-
Zero-Prä-
sentation.**

Chillingham Castle. Schon der Name sorgt irgendwie für Gänsehaut. Und tatsächlich soll es sich bei dem Schloss knapp 40 Kilometer südlich der schottischen Grenze um eines der meistbespukten Englands handeln. Eine ideale Örtlichkeit also, um einen Titel wie *Project Zero* vorzustellen. In dem Spiel geht es um ein junges Mädchen, das alleine in einer Villa voller Geister nur mit einer Fotokamera bewaffnet herumläuft. Fotokameras hatten auch die zwölf Journalisten dabei, die auf Einladung von Publisher Wanadoo nach Chillingham Castle verfrachtet wurden. Dafür, dass sie auch Gespenster sehen, sollten zwei Parapsychologen sorgen, die sich mit der Geisterjagd auskennen. Claire, die eine Hälfte

des Paares, verfügt nach eigener Aussage über übersinnliche Kräfte. Sie wusste zwar einiges über den Seelenzustand der Journalisten, frühere Schlossbewohner konnte sie ihnen aber nicht zeigen. Also die wissenschaftliche Methode. Einige elektrische Geräte sollten dabei helfen, Geister aufzuspüren: ein Thermoscanner, denn Untote entziehen bekanntlich der Umgebung Hitze. Ein Messgerät für elektromagnetische Felder, woraus Gespenster ja bestehen. Und der dritte Gegenstand macht Ultraschall hörbar. Letzteren drückt man mir in die Hand und sperrt mich zusammen mit Tanja Deilecke, der Wanadoo-Pressesprecherin, in ein dunkles Verlies. Zehn Minuten sitzen wir hier herum und lauschen aufmerksam. Plötzlich ein lautes Kna-

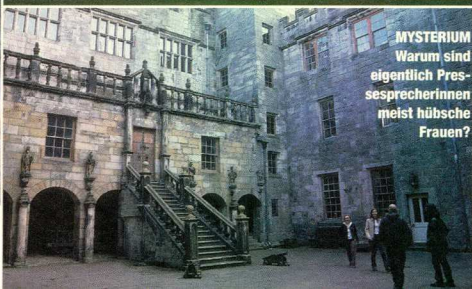
cken im Gerät. Schon wieder vorbei. Wir einigen uns darauf, dass das eine Fehlfunktion war. Ähnlich ergeht es Daniel Blank von der Bravo Screenfun. Der wird zusammen mit einem norwegischen Kollegen in die Folterkammer gesteckt. Mit dem Elektromagnetismusmessgerät sucht er dort nach Abnormalitäten. Und tatsächlich: Am Kopf einer Puppe, die zur Dekoration auf einer Streckbank liegt, schlägt es aus. Er erklärt das damit, dass Metalldrähte in der Puppe stecken. Wer keine Gespenster sehen will, sieht eben keine. Auch im dunklen Wald, in finsternen Turmzimmern und mondänen Speisesälen gibt es keine Ergebnisse. Trotzdem sollten wir noch Geister sehen: beim *Project Zero*-Spielen vor dem knisternden Kaminfeuer. (ao)



VERGESSEN Der liegt wohl schon recht lange im Verlies.



ABGELEGEN Chillingham Castle liegt ganz im Norden von Northumberland.



MYSTERIUM
Warum sind eigentlich Pressesprecherinnen meist hübsche Frauen?

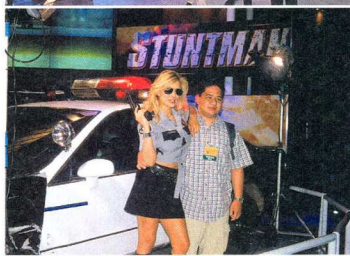
VORSCHAU

Ausgabe 08/2002 ab 03.07.2002 am Kiosk!



E3

Einen kleinen Vorgeschmack auf die E3 haben Sie in dieser Ausgabe ja schon bekommen. In der nächsten PLAYZONE und auf DVD erfahren Sie dann ausführlich alles darüber, was es Neues, Kurioses und Sensationelles auf der weltgrößten Videospielmesse zu bestaunen gab.



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
Transworld Surf	04. Juli
Zidane Football Generation	04. Juli
Monster Jam Max Destruction	11. Juli
Slam Tennis	11. Juli
Freekstyle	26. Juli
Men in Black 2: Alien Escape	18. Juli
Peter Pan	Juli

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Fortsetzungen

Metal Gear Solid 3, Red Faction 2, Silent Hill 3, Zone of the Enders 2 – wir jagen auf der E3 jedem Gerücht über angekündigte Fortsetzungen nach!



GT Concept 2002 Tokyo Geneva

Wir sind bester Dinge, dass Sonys etwas ungewöhnlicher *Gran Turismo*-Ableger für die nächste Ausgabe zum Test vorbeischauf!



WEITERE THEMEN

➔ **BOND, DIE ZWEITE**
007 kehrt auf die PS2 zurück!

➔ **ACHTUNG!**
Commandos 2 meldet sich endlich zum Test!

➔ **AUF DER JAGD**
Mit Bounty Hunter kommt der zweite Episode-II-Titel!

➔ **GIRLPOWER**
Ist CY Girl ein Metal Gear Solid mit hoher Frauenquote?

KISS OF THE DRAGON

Die perfekte Mischung aus explosiver Action
und sensationellen Kämpfen!



Spitzensound:
Dolby Digital 6.1 und DTS 6.1
für deutsch und englisch

Starke Extras, wie
Making Of, Videoclip,
Bei den Dreharbeiten
u.v.m.

Perfekte Starbesetzung
mit Jet Li (Romeo must
die) und Bridget Fonda
(Jackie Brown)

Ab
24. Juni auf
DVD
und VHS!



SAUBER DRAUF



TRINK WATER JOE!

Keine Kalorien. Keine Farbstoffe. Kein Zucker.
Nur stilles Mineralwasser mit Coffein. www.waterjoe.de

WATER JOE. SAUBER DRAUF.