

DAS UNABHÄNGIGE PLAYSTATION-2-MAGAZIN

08/2002 € 4,99

Österreich € 5,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80;
Italien, Spanien € 6,75; Dänemark dkr 50,-; Schweiz sfr 9,90

WWW.PSZONE.DE

PLAYZONE

EXKLUSIVES
VIDEO
AUF DVD

STUNT MAN

WELTPREMIERE:
Das innovative PS2-
Debüt der Driver-Macher
im 5-Seiten-Test.

AUF 55 SEITEN ÜBER

100 PLAYSTATION-2- MESSE-NEUHEITEN

ALLE HIGHLIGHTS AUS L.A. ENTHÜLLT:

Devil May Cry 2, Silent Hill 3, Indiana Jones, Colin
McRae Rally 3, 007 Nightfire, Primal, Tomb Raider,
WWE SmackDown! 4 u. v. a.



GRAN TURISMO CONCEPT

GETESTET: Die etwas andere Version von Gran
Turismo 3 mit Konzept-Autos.

MGS 2: SUBSTANCE

Abgefahren: Snake fährt Skateboard und
Raiden schleicht durch den Tankerlevel.

Rallye-Spiel gekauft?
Hast Du noch die Rechnung?



colin mcrae rally 3™

» september 2002



Codemasters™

GENIUS AT PLAY™

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

E3 2002, Los Angeles

Hits! Hits! Hits!

Die PLAYZONE im Messerausch

E3 2002: 55 SEITEN UND 88 MINUTEN

Für viele Leser dürfte die E3-Ausgabe der PLAYZONE die wohl spannendste Lektüre des Jahres sein. Zu keinem anderen Zeitpunkt gibt es derart viele Neuvorstellungen für die PS2. Damit Ihnen auch wirklich nichts entgeht, was auf der E3 präsentiert wurde, haben wir der Messeberichterstattung absoluten Vorrang eingeräumt. Wir stellen Ihnen nicht nur im Heft auf sage und schreibe 55 Seiten alle wichtigen Titel per Text und Bild vor, sondern präsentieren dank des unermüdlichen Einsatzes von Redakteurin Stefanie Schwarz und Kamerafrau Melanie Fickenscher in unserer DVD-Reportage exakt 136 Spiele in bewegten Bildern. Satte 88 Minuten warten auf Sie!

PLAYSTATION 2 OFFLINE

Ende der 90er-Jahre gingen viele Experten davon aus, dass das World Wide Web schon bald die Welt beherrschen würde. Man würde nur noch im Internet einkaufen, sich Filme per Breitband direkt in den Fernseher laden und selbstverständlich auch nur noch online gegen Gegner aus aller Welt spielen. Die Realität sieht etwas anders aus, was viele New-Economy-Firmen schmerzhaft erfahren mussten. Selbst der Online-Spiele-Boom bleibt aus. Derzeit sieht es sogar so aus, dass man frühestens im Jahr 2003 hierzulande mit der PlayStation Online-Epen wie *Star Wars Galaxies*, *Resident Evil Online* oder *Everquest* genießen kann. Bis dahin vergnügen wir uns eben mit „altmodischen“ Offline-Games wie *The Getaway* und sparen uns das Geld für Festplatte, Modem und Online-Zugang.

POCKET-POWER

Aufmerksamen Lesern ist es nicht entgangen, dass es die PLAYZONE seit der Ausgabe 07 auch in einer kompakten DIN A5-Pocket-Ausgabe ohne Datenträger gibt. Wer sich taschen- und reisekompatiblen PlayStation-2-Lesepaß mit 148 Seiten für nur 2,50 Euro gönnen will, dem sei hiermit PLAYZONE POCKET ans Herz gelegt. Um Fragen vorzubeugen: Diese Version ist nicht im Abo erhältlich. Ich wünsche Ihnen auf alle Fälle viel Spaß beim Lesen, sei es nun mit der DVD-bestückte Premium-Variante oder mit der Pocket-Ausgabe!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

THE GETAWAY Sonys
lange erwartetes Mega-
projekt kann die Erwar-
tungen bislang erfüllen!



NEWS

- 6 Allgemeine News
- 8 Japan-News
- 10 USA-News und E3-Einleitung

GEWINNSPIELE

- 15 Gewinnspiel Electronic Arts

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 114 DVD
- 112 Platinum

RUBRIKEN

- 78 Charts
- 110 Hardware & Zubehör
- 144 Impressum
- 144 Inseratenverzeichnis
- 116 Leserbrief
- 145 Das Letzte auf der vorletzten Seite
- 70 PlayStation-2-Lexikon
- 76 Schon getestet!
- 146 Vorschau
- 143 Zeugnis

SPIELERREGISTER

3D Fighting School 2	8
A Sound of Thunder	46
Aggressive Inline	90
Ape Escape 2	66
auto modelista	52
Breath of Fire	53
Burnout 2	48
Catan	62
Circus Maximus	100
Clock Tower 3	46
Colin McRae Rally 3	46
Contra: Shattered Soldier	24
Cy Girls	44
Dave Mirra BMX XXX	56
Defender	29
Delta Force: Black Hawk Down	6
Die Siedler V	9
Dino Stalker	28
Devil May Cry 2	16
Die Sims	68
Dragon Ball Z Fighter: Legendary Super Warriors	9
Dr. Muto	44
Dual Hearts	62
Dungeons & Dragons Heroes	63
eJay	107
EndGame	98
EverQuest Online Adventures	59
Evolution Skateboarding	57
Fear Effect Inferno	44
Ferrari F-355 Challenge	51
FireBlade	102
Fisherman's Bait 2003	57
Ghost Master	69
GT Concept 2002 Tokyo-Genève	86
Harry Potter und die Kammer...	45
Hitman 2: Silent Assassin	26
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	36
James Bond 007: NightFire	18
Lara Croft Tomb Raider: The Angel...	40
Legion - Legend of Excalibur	68
Lord of the Rings - The Two Towers	29
Malice	67
Mega Race - Nanotech Disaster	106
Metal Gear Solid 2 Substance	34
Metropolismania	9
Mortal Kombat: Deadly Alliance	20
Myst II: Exile	68
Need for Speed: Hot Pursuit 2	50
NGT - Next Generation Tennis	103
Pac-Man Fever	69
Pac-Man World 2	67
Pride FC	36
Primal	32
Prisoner of War	94
Ratchet and Clank	65
Read Dead Revolver	19
Resident Evil Online	29
Robot Alchemical Drive	9
RPG Maker 2	62
Ryder	9
Silent Hill 3	42
Sly Cooper and the Thieves Raccoons	64
SOCOM US Navy Seals	23
Star Trek: Voyager Elite Force	19
Star Wars Galaxies	58
Star Wars: The Clone Wars	25
Stitch: Experiment 625	104
Strident: The Shadow Front	28
Stuntman	80
Suikoden III	60
Tenchu 3: The Wrath of Heaven	11
The Getaway	12
The Simpsons Skateboarding	56
This Is Football 2003	57
Tony Hawk's Pro Skater 4	57
Tour de France	105
True Crime: Streets of L.A.	22
Virtua Fighter 4 Evolution	9
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	55
Yu Gi Oh! - Duelists of the Roses	69
XIII	28
Zone of the Enders: The 2nd Runner	27

INHALT

08/2002

ANGESPIELT

10

DIE HIGHLIGHTS DER E3



Die weite Reise nach Los Angeles hat sich gelohnt! Mit vielen Neuigkeiten im Gepäck kamen wir wohlbehalten wieder in Deutschland an. In dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen die Highlights der E3 nicht nur auf über 50 Seiten im Heft, sondern auch in einem Special auf der DVD!



ANGESPIELT

12

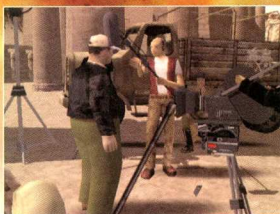
THE GETAWAY

Lang, lang ist's her, da kündigte Sony sein Action-Rennspiel *The Getaway* an. Auf der E3 konnten wir endlich eine lauffähige Version antesten und ein paar Worte mit den Entwicklern wechseln. Ab Seite 12 erfahren Sie mehr über den vielversprechenden *GTA III*-Konkurrenten.



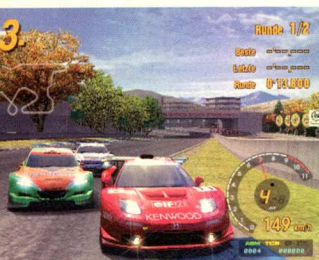
80 TEST STUNTMAN

Ganz überraschend schneite sie bei uns herein, die fertige Version von *Stuntman*. Können neben dem witzigen Spielkonzept auch Grafik und Gameplay überzeugen? Unser Test ab Seite 80 verrät es Ihnen!



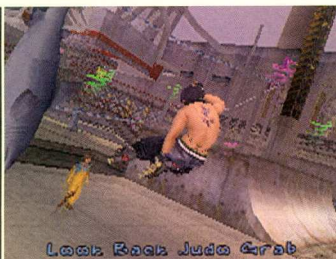
86 TEST GT CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA

Gran Turismo 3 gehört weiterhin zu den Top-PS2-Titeln! Wie schlägt sich der Konzeptwagen-Ableger *GT Concept 2002 Tokyo-Geneva* mit geringerem Umfang im Vergleich?



90 TEST AGGRESSIVE INLINE

Die Trendsport-Flutwelle ebbt nicht ab! Mit *Aggressive Inline* schickt Acclaim nun einen weiteren *Tony Hawk's*-Konkurrenten ins Rennen. Unser Test verrät Ihnen, ob auf der PS2 Skateboard oder Inliner die Nase vorn haben!



ANGESPIELT

- 45 A Sound of Thunder
- 66 Ape Escape 2
- 52 auto modellista
- 63 Breath of Fire
- 48 Burnout 2
- 62 Catan
- 45 Clock Tower 3
- 46 Colin McRae Rally 3
- 24 Contra: Shattered Soldier
- 44 Cy Girls
- 56 Dave Mirra BMX XXX
- 29 Defender
- 16 Devil May Cry 2
- 68 Die Sims
- 28 Dino Stalker
- 44 Dr. Muto
- 62 Dual Hearts
- 63 Dungeons & Dragons Heroes
- 59 EverQuest Online Adventures
- 57 Evolution Skateboarding
- 44 Fear Effect Inferno
- 51 Ferrari F-355 Challenge
- 57 Fisherman's Bait 2003
- 69 Ghost Master
- 45 Harry Potter und die Kammer ...
- 26 Hitman 2: Silent Assassin
- 36 Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- 18 James Bond 007: NightFire
- 40 Lara Croft Tomb Raider: The Angel ...
- 68 Legion - Legend of Excalibur
- 29 Lord of the Rings - The Two Towers
- 67 Malice
- 34 Metal Gear Solid 2 Substance
- 20 Mortal Kombat: Deadly Alliance
- 68 Myst III: Exile
- 50 Need for Speed Hot Pursuit 2
- 69 Pac-Man Fever
- 67 Pac-Man World 2
- 56 Pride FC
- 32 Primal
- 65 Ratchet and Clank
- 19 Read Dead Revolver
- 29 Resident Evil Online
- 62 RPG Maker 2
- 42 Silent Hill 3
- 64 Sly Cooper and the Thieves' Racoon
- 23 SOCOM US Navy Seals
- 58 Star Wars Galaxies
- 25 Star Wars: The Clone Wars
- 28 Strident: The Shadow Front
- 60 Suikoden III
- 21 Tenchu 3: The Wrath of Heaven
- 12 The Getaway
- 56 The Simpsons Skateboarding
- 57 This Is Football 2003
- 54 Tony Hawk's Pro Skater 4
- 22 True Crime: Streets of L.A.
- 55 WWE SmackDown! Shut Your Mouth
- 28 XIII
- 69 Yu Gi Oh! - Duelists of the Roses
- 27 Zone of the Enders: The 2nd Runner

TEST

- 90 Aggressive Inline
- 100 Circus Maximus
- 107 eJay
- 98 EndGame
- 102 FireBlade
- 86 GT Concept 2002 Tokyo-Geneva
- 106 Mega Race - Nanotech Disaster
- 103 NGT - Next Generation Tennis
- 94 Prisoner of War
- 96 Star Trek: Voyager Elite Force
- 104 Stitch: Experiment 626
- 80 Stuntman
- 105 Tour de France

KOMPLETTLÖSUNG

- 124 Final Fantasy X - Teil 2

CHEATS & CODES

- 139 Aggressive Inline
- 139 ESPN NBA2Night 2002
- 138 Sled Storm 2
- 140 Oni
- 140 Rayman 3
- 141 Medal of Honor: Frontline
- 141 Star Wars Racer Revenge
- 142 Test Drive Off-Road Wide Open

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. RANDVOLLE DVD

Insgesamt 136 Spiele von der E3 zeigen wir Ihnen auf unserer DVD!

2. SONY WEITER VORN

Die E3 machte es deutlich: Die PS2 hat beste Zukunftsaussichten!

3. STUNTMAN

Überraschend zum Test eingetroffen und weniger überraschend ein Hit!

4. CONTRA-REVIVAL

Mit *Shattered Soldier* bringt Konami den Action-Klassiker zurück.

5. BURNOUT 2

Stark verbessert: Acclaims Rennspiel-Nachfolger hat das Zeug zum Hit!

FLOPS

1. ONLINE-VERZÖGERUNG

In Europa soll das Online-Spielen mit der PS2 „frühestens Ende 2003“ möglich sein.

2. DER SOMMER IST DA!

Abartige Wetterbedingungen erschweren die Arbeiten an der PLAYZONE.

3. STILLGESTANDEN?

PS2-Version von *Commandos 2* nochmals deutlich nach hinten verschoben.

4. FALSCHES KONZEPT?

GT Concept erweist sich im Test als spielerisches Leichtgewicht.

5. SOMMERLOCH VORAUSS

Nur wenige starke Topspiele erscheinen im Juni/Juli.

BAUCHLANDUNG Den ersten Helikopter hat es erwischt.



VERSTÄRKUNG Die Hilfe kommt buchstäblich vom Himmel.

Delta Force: Black Hawk Down

ACTION NovaLogics Taktik-Shooter fliegt Sie direkt ins Zentrum des afrikanischen Krisengebietes.

Mit dem gleichnamigen Buch bzw. dem Ridley-Scott-Film hat NovaLogics Titel nicht direkt zu tun; dafür holten sich die Entwickler unter anderem Rat von Mitgliedern der Delta Force, um ihre Darstellung der Geschehnisse um 1993 so glaubhaft wie möglich zu realisieren. Die rund 20 Missionen versetzen den

Spieler in der Rolle von Mitgliedern der US Army Rangers und der Delta Force in die Region um Mogadischu. Im Kampf gegen die somalischen Streitkräfte muss er unter anderem im Geschützhagel von Deckung zu Deckung laufen, von fliegenden Hubschraubern springen und selbst das Steuer einiger Fahr-

zeuge in die Hand nehmen. Erste Bilder, die wahrscheinlich aus der PC-Fassung stammen, erwecken einen grafisch ordentlichen Eindruck mit einem annehmbaren Maß an Hintergrunddetails und recht beachtlicher Sichtweite. (ses)

Hersteller: Novalogic

Internet: www.novalogic.com

Termin: 2003



SCHARFSICHT Die PC-Version lässt den Spieler rund zwei Kilometer weit blicken.



GELANDET Auf Hubschrauber auf- und wieder abzuspringen gehört zur Grundausbildung.

Dragon Ball Z Fighter: Legendary Super Warriors

BEAT 'EM UP Und es kommt doch noch!

Das Anime-Prügelspiel glänzte zwar auf der diesjährigen E3 durch Abwesenheit, ganz in der Versenkung verschwunden ist es aber noch nicht. Indiz hierfür sind einige Screenshots und Hintergrundinfos, die wir Infogrames entreißen konnten. Wie wir erfahren konnten, wird es 23 spielbare Charaktere geben – darunter Namcha, Nappa, Krillin, Goku –, mit denen Sie in verschiedenen Spielmodi antreten können.

Neben einem umfangreichen Story-Modus erwartet eingefleischte *Dragon Ball Z*-Anhänger ein Battle-Modus, bei dem Sie sich heiße Fights mit Freunden liefern können. Dazu kommen noch eine ganze Reihe anderer Modi und Extras, die nicht nur bei Fans der Serie für langfristige Motivation sorgen werden. (wf)

Hersteller: Infogrames

Internet: www.infogrames.de

Termin: Ende 2002



Robot Alchemical Drive

ACTION Roboterkämpfe auf zwei Ebenen

Eine außerirdische Invasion bedroht die Erde, es gibt nur noch eine Hoffnung: riesige Kampfroboter. Die dürfen Sie über den Bildschirm steuern, wenn Sie *Robot Alchemical Drive* spielen. Genauer gesagt lenken Sie die menschlichen Piloten, die die Kampfmaschinen steuern. Dadurch funktioniert das Spiel auf zwei Ebenen. Einmal sollen Sie als Roboter die Aliens bekämpfen, gleichzeitig aber aufpassen,

dass die Piloten nicht von herumfliegenden Trümmerteilen getroffen werden. Ungewöhnlich ist dabei die Steuerung: Jeder Körperteil der Roboter reagiert auf eine andere Controller-Taste. R1 und R2 bewegen zum Beispiel das rechte Bein, L1 und L2 das linke. Wenn Sie beide drücken, laufen die Riesen. (ao)

Hersteller: Enix

Internet: www.enix.com

Termin: November (USA)

ZWEIKAMPF Die Umgebung wird ganz schön in Mitleidenenschaft gezogen.



Die Siedler V

STRATEGIE BlueBytes Erfolgsserie bald auch für Konsolen!

Viel ist noch nicht bekannt, aber Mitte Juni ließ Ubi Soft verlautbaren, dass das deutsche Entwicklungsstudio mit den Arbeiten an *Die Siedler V* begonnen hat. Im Gegensatz zu den reinen PC-Spielen bisher wird der fünfte Teil des komplexen Aufbau-Strategiespiels auch für Konsolen erscheinen. Zwar wurde die PS2 nicht spezifisch genannt, aber angesichts der heutigen Marktsituation dürfte die Sony-Konsole als einzige sicher mit einer Version rech-

nen können. Die Kämpfe zwischen verschiedenen Stämmen und Nationen sollen auf „innovative 3D-Technologie“ setzen und an die großen Erfolge der Vorgänger anknüpfen. Außer der Konzeptzeichnung einer Bäckerei gibt es derzeit leider noch kein Bildmaterial zu dem Spiel. (phr)

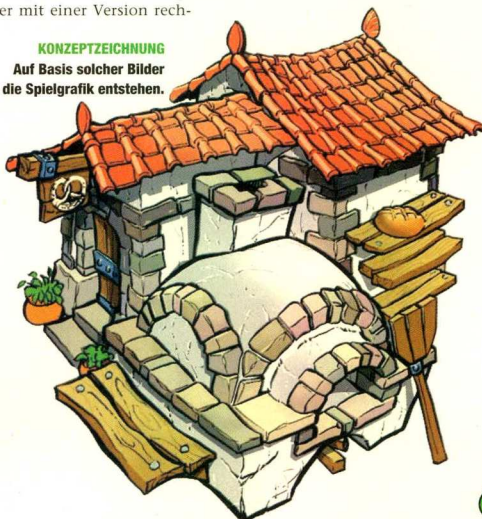
Hersteller: Ubi Soft

Internet: www.bluebyte.de

Termin: Nicht bekannt

KONZEPTZEICHNUNG

Auf Basis solcher Bilder wird die Spielgrafik entstehen.



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

berichtet.

Konamis Erfolg durch die Fußball-WM

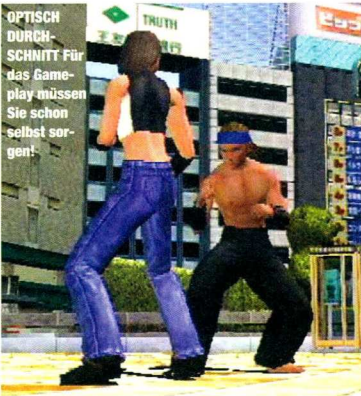
Konamis *World Soccer Winning Eleven* hat sich in weniger als zwei Monaten schon über eine Million Mal verkauft. Bislang war das erfolgreichste Spiel der Serie der dritte Teil gewesen (800.000 Stück insgesamt). Der Grund für den derzeitigen Erfolg ist natürlich das relativ erfolgreiche Abschneiden der japanischen Nationalmannschaft bei der WM im eigenen Land. Zudem wurde der Fußballer Gon Nakayama, der auf dem Spielecover und in der TV-Werbung für das Spiel zu sehen ist, in die japanische Nationalmannschaft berufen, was ein weiterer Vorteil für Konami war!



FREIE AUSWAHL
Die Movelisten ermöglichen auch komplexe Verzweigungen.

DIE KENN' ICH DOCH?
Mit dem umfangreichen Editor ist so einiges möglich.

OPTISCH DURCHSCHNITT Für das Gameplay müssen Sie schon selbst sorgen!



3D Fighting School 2

BEAT 'EM UP Enterbrain bringt den Prügel-Editor auf die PS2!

Das erste Spiel dieser Reihe erschien für die PSone und kam unter dem Titel *Fighter Maker* in die USA. Der Nachfolger wird ebenfalls seinen Weg in die Staaten finden, doch zuerst werden wie so oft die Japaner bedient. Wer schon immer der Meinung war, dass *Tekken* und *Virtua Fighter* viel zu unausge-

reift waren, oder wer einfach mal seinen ganz spezifischen, eigenen Kämpfer steuern wollte, findet hier das richtige Spiel. Mit dem Festlegen des Äußeren eines Kämpfers fängt der Spaß hier nämlich erst an! Aus gut 600 vorgefertigten Moves können Sie Ihrem Schützling ein umfangreiches Move-Arsenal

zusammenstellen. Sollte der gesuchte Knochenbrecher mal nicht zu finden sein, können Sie sogar eigene Moves selbst erstellen – wobei der Frame-Editor natürlich extrem zeitaufwendig ist. (mp)

Hersteller: Enterbrain

Internet: www.enterbrain.co.jp

Termin: 25. Juli

INFO KURZ & KNAPP

NACHGETANKT

Sega arbeitet an einem Arcade-Nachfolger von *Outrun* – diesmal mit lizenzierten Fahrzeugen, beispielsweise von Ferrari.

NACHGELADEN

Und noch mal Sega, diesmal werden die Lightgun-Fans bedient: Am 15. August erscheint unter dem Titel *Virtua Cop Re-Birth* in Japan eine aufgebahrte PS2-Umsetzung der beiden *Virtua Cop*-Automaten.

JAPAN VERKAUFSCHARTS

- | | |
|-------------------------------|-------|
| 1. Winning Eleven 6 | PS2 |
| 2. Dragon Quest Monsters 1+2 | PSone |
| 3. Project FIFA World Cup | PS2 |
| 4. Hikaru Go! | PSone |
| 5. Naturo | PS2 |
| 6. Konohana 2 | PS2 |
| 7. MS Gundam: Zion Indep. War | PS2 |
| 8. Necho Pro Baseball | PS2 |
| 9. 2002 FIFA World Cup | PS2 |
| 10. Final Fantasy XI | PS2 |

Neues von Square

DIVERSE Neue Final-Fantasy-Veröffentlichungen in Planung!

Abgesehen von offensichtlich falschen ersten Bildern von *Final Fantasy XI* sorgten noch weitere Meldungen rund um Square für Gesprächsstoff: Ende Mai wurde eine „Yuna Version“ und eine „Rikku Version“ von *Final Fantasy X* angekündigt. Derzeit herrscht noch etwas Verwirrung, ob die beiden Spiele nach der Handlung von *FF X* spielen oder die Geschichte aus Sicht der beiden Figuren neu beleuchten. Bisher steht noch nicht fest, wann die Spiele erscheinen sollen. Ab dem 25. Juli können Japaner auf jeden Fall die *Final Fantasy Bible* erwerben. Dabei handelt es sich um ein 3-DVD-Set, das die Geschichte der bisherigen zehn Episoden erklärt

und Hilfestellung beim Spielen gibt – für jedes *Final Fantasy* soll ein Strategy Guide enthalten sein. Und nachdem Square die Rechte an der *Ogre Battle*-Reihe erworben hat, sicherte man sich nun die komplette *Ogre Battle*-Entwicklungsabteilung von Quest. Neben den *Ogre Battle*- und *Tactics Ogre*-Spielen haben diese auch *Final Fantasy Tactics* für die PSone geschaffen – ob's da bald einen Nachfolger gibt? (mp)

Hersteller: Square

Internet: www.square.co.jp

YUNA Demnächst kriegt sie ihr eigenes *Final Fantasy X*.





SIM CITY? Von weiter oben sind die Parallelen zu Maxis' Klassiker deutlich.

Metropolismania

STRATEGIE Sim-City-Variante von den Harvest-Moon-Machern!

Rubrikenchaos wegen der E3: Eigentlich hätte dieses Spiel gleich in die USA-News gehört, denn *Metropolismania* ist bereits für einen Release in den Staaten angekündigt! Passend zum Hersteller Natsume erinnert das Spielkonzept denn auch ein wenig an *Harvest Moon*, allerdings mit einem gehörigen Schuss *Sim City*. Sie kriegen die Verantwortung über eine Stadt übertragen und müssen in

Gesprächen mit den Bewohnern herausfinden, wie deren Wünsche aussehen. Natürlich müssen Ihnen die Bürger freundlich gesinnt sein, wenn sie Ihnen beim Aufbau neuer Gebäude helfen sollen. Grafisch wirkt das Ganze ziemlich skurril, was aber zum Charakter des Spiels passt. (mp)

Hersteller: Natsume

Internet: www.natsume.com

Termin: 3. Quartal (USA)



Virtua Fighter 4 Evolution

BEAT 'EM UP Sega kündigt Update der Beat-'em-Up-Referenz an!

Das neu angekündigte *Virtua Fighter 4 Evolution* bietet neben einer aufgebohrten Grafik zwei komplett neue Kämpfer: den Kickboxer Brad Burns und den Judoka Goh Hinogami. Ebenfalls neu ist ein Quest-Modus, bei dem man vor Kämpfen besondere Ziele gesetzt kriegt und entsprechend belohnt wird. Von einer Heimversion ist noch nicht die Rede. Wenn überhaupt, dann dürfte nach dem riesigen Erfolg von *VF 4* in Japan aber wohl wieder die PS2 bedient werden. (mp)

Hersteller: Sega

Internet: www.sega-am2.co.jp/vf4evo

Termin: August (Arcade)



BRAD BURNS

Das Design erinnert eher an Tekken als an *Virtua Fighter*.



GOH HINOGAMI

Mit vielen Judo-Griffen sicher ein interessanter Neuling.

Rygar

ACTION Tecmo belebt den uralten Helden wieder.

Videospiel-Veteranen kennen bestimmt noch den kräftigen Barbaren Rygar, der zu 8-Bit-Zeiten auf dem Nintendo Entertainment System für Furore gesorgt hatte. Die Neuauflage auf der PS2 soll nun aber keinesfalls nur Retro-Gamer ansprechen. Ganz im Gegenteil: Mit vielen Neuerungen und an PS2-Verhältnisse angepasste Grafik werden alle Zocker angesprochen, die etwas für actionreiche Plattform-

Jump&Runs übrig haben. Der stolze Held trägt dabei einen Schild, der mit einer Kette an seinem Arm befestigt ist. Attacken können so abgewehrt werden, aber der Schild kann noch viel mehr. In Verbindung mit der Kette wirkt er nämlich wie ein tödliches Jojo, wenn er in die Gegnermassen geschwungen wird. (uh)

Hersteller: Tecmo

Internet: www.tecmogames.com

Termin: Winter



JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Gun Survivor 3 – Dino Crisis	Action	27. Juni
Popolocrois 3	Rollenspiel	20. Juni

Erscheint demnächst

Aero Dancing 4	Flugsimulation	11. Juli
Ape Escape 2	Jump & Run	18. Juli
Fantavision for Two	Action	4. Juli
Gran Turismo Concept Geneva	Rennspiel	19. Juli
Gungrave	Action	18. Juli
Ninja Assault	Lightgun-Shooter	Herbst
Power Smash 2	Tennis	Herbst
Silent Hill 2: Restless Dreams	Action-Adventure	4. Juli
Suikoden III	Rollenspiel	24. Juli
Virtua Cop Re-Birth	Lightgun-Shooter	15. August



NEWS

INFO KURZ & KNAPP

EA BAUT AUS

Der Software-Gigant Electronic Arts hat sich ein weiteres Entwicklerstudio unter den Nagel gerissen. Mit Black Box Games bekommt der Publisher ein hochkarätiges, 100-köpfiges Entwicklerteam. Bekannt geworden ist Black Box mit der beliebten *Need for Speed*-Serie.

FILMLIZENZ TEIL 1

Publisher THQ sicherte sich die Lizenz zu Pixars kommandem Animationsfilm *Finding Nemo*. Entwickler Travellers Tales wird das Spiel zu dem potenziellen Kino-Hit programmieren. Herauskommen soll dabei ein witziges Multiplattform-Spiel.

FILMLIZENZ TEIL 2

Actionfilm-Fans können sich schon mal Universals neues Rennspiel zu *The Fast and The Furious* vormerken. Der Titel, der neben Originalwagen des Films auch eine Menge knallharter Strecken bieten soll, wird voraussichtlich 2003 erscheinen.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH

Activision sicherte sich den Titel des erfolgreichsten Publishers des Monats April. Der glückliche Gewinner hatte mindestens einen Titel in den Top 5 jeder Konsole.

USA VERKAUFSCHARTS

- | | |
|-----------------------------------|-----|
| 1. Medal of Honor: Frontline | PS2 |
| 2. GTA III | PS2 |
| 3. Spider-Man: The Movie | PS2 |
| 3. Gran Turismo 3 | PS2 |
| 4. Final Fantasy X | PS2 |
| 5. Metal Gear Solid 2 | PS2 |
| 6. Scooby-Doo: 100 Frights | PS2 |
| 7. Jak & Daxter: Precursor Legacy | PS2 |
| 8. Test Drive | PS2 |
| 9. Britney's Dance Beat | PS2 |
| 10. NBA 2K2 | PS2 |

Frisch aus Los Angeles!

Auch dieses Jahr gab es auf der E3 wieder die PS2-Highlights der kommenden Monate zu sehen!

Die console war is over!“ („Der Konsolen-Krieg ist vorbei!“) Mit diesen Worten eröffnete SCEA-Chef Kaz Hirai die amerikanische Sony-Pressekonferenz, die dieses – wie jedes – Jahr kurz vor der E3 stattfand. Die Verkaufszahlen, die er dann stolz den Besuchern präsentierte, hörten sich eher nach einer Milchmädchenrechnung an. Sicher hat Sony mehr PlayStation 2 verkauft, als Microsoft Xboxen oder Nintendo GameCubes. Kein Wunder, ist Sonys Konsole ja auch schon über ein Jahr länger auf dem Markt! Um ehrlich zu sein, war der Konsolenkrieg nie spannender als auf der

diesjährigen E3. Bei den einzelnen Herstellern konnte man deutlich sehen, dass auch für die Konkurrenzkonsolen mittlerweile erstklassige Titel in der Mache sind. Doch Sony strengt sich an. Zum Thema Online gab es für die Amerikaner endlich ein festes Datum zum Vormerken: Am 27. August dürfen die US-Spieler auch mit der PS2 ins Netz. Die Europäer wurden aufgrund der noch sehr schlechten Breitbandanbindung auf ein „frühestens Ende 2003“ vertröstet. Was aber auch nicht weiter schlimm ist, denn so richtig üppig war das Online-Line-up für die PS2 immer noch nicht. Die Launchtitel *SOCOM: Navy*



BEEINDRUCKEND Am EA-Stand konnte man den Trailer zum zweiten Herr-der-Ringe-Film genießen.

ÜBERZEUGT
SCEA-Oberhaupt
Kazuo Hirai
erklärte Sony
zum klaren
Gewinner des
Konsolenkriegs.



BERÜHMT Skater-
Legende Tony Hawk
gab bei Activision
geduldig Auto-
gramme.



RIESIG Sony hatte einen der
größten Stände der E3.



USA
NEWS

Seals, *Madden NFL 2003* oder *TimeSplitters 2* machten zwar einen recht ordentlichen Eindruck, aber um für einen reißenden Absatz des Online-Adapters zu sorgen, reichen sie wohl noch nicht. Ein kleines Schmäckerl für alle *Resident Evil*-Fans gab es auf der US-Pressekonferenz auch noch zu sehen. Ohne große Ankündigung flimmerte der erste Trailer von *Resident Evil Online* über die Leinwand.

WO SIND DIE HITS?

Was im Offline-Bereich auffiel, war die Tatsache, dass es zwar jede Menge hochkarätige Softwaretitel zu bestaunen gab, die

richtig großen Überraschungen aber fehlten. So schwärmten viele davon, wie viele geniale Titel uns für die PlayStation 2 doch noch erwarten, fragte man sie allerdings dann nach einem Favoriten, mussten sie sehr lange überlegen. Auch wir haben uns so einige Gedanken gemacht und nach bestem Wissen und Gewissen versucht, auf dieser Seite die E3-Top-Ten für Sie zusammenzustellen. Eines der interessantesten Spiele war sicherlich *The Getaway* vom Team SoHo, das endlich in aller Ausführlichkeit und spielbar vorgestellt wurde (einen genauen Bericht finden sie auf der nächsten Seite). Begeistert stan-

den auch viele vor Konamis Riesenleinwand, auf der der Hersteller kommende Hits wie *Metal Gear Solid 2: Substance*, *Silent Hill 3* und *Zone of the Enders: The 2nd Runner* zeigte. Welche Titel wir sonst noch auf der E3 entdeckt haben, können Sie nun auf den folgenden Seiten nachlesen. Darunter befinden sich ebenso Kracher wie *Primal* oder *James Bond 007: NightFire* als auch Skurrilitäten wie *Dave Mirra BMX XXX*. Wer das Ganze dann noch gerne in Bewegung sehen möchte, dem sei unsere DVD mit dem riesigen E3-Special wärmstens ans Herz gelegt.

STEFANIE SCHWARZ

INFO UNSERE E3-TOP-TEN

1. *The Getaway*
2. *Primal*
3. *James Bond 007: NightFire*
4. *Silent Hill 3*
5. *Ratchet and Clank*
6. *Tomb Raider: The Angel of Darkness*
7. *Star Wars: Bounty Hunter*
8. *Devil May Cry 2*
9. *Sly Cooper and the Thievous Raccoons*
10. *Metal Gear Solid 2: Substance*

ORIGINAL UND FÄLSCHUNG
Das Lara-Model Jill de
Long kann sich auch im
Privat-Outfit sehen lassen.



LAUTSTARK Capcom gewann
wohl den Preis für den lautesten
Stand der Messe.



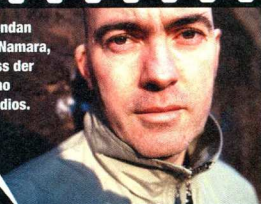
GROSSZÜGIG Am Infogrames-Stand
versorgten knapp gekleidete Girls
die Besucher mit coolen T-Shirts



UNTO Booth-
Babes prä-
sentierten
stilgerecht
die meisten
Spiele, wie
hier Blood
Rayne.

INTERVIEW MIT BRENDAN MCNAMARA

Brendan
McNamara,
Boss der
Soho
Studios.



„The Getaway ist mit

Wir konnten (mit vorgehaltener Waffe) Brendan McNamara ein paar interessante Antworten zu nicht minder interessanten Fragen entlocken.

anderem wollten wir ganz London als Hintergrund für das Spiel erschaffen. Das haben wir leider nicht ganz geschafft, sondern „nur“ etwa 40 Quadratkilometer. Das ist nur ein Beispiel dafür, wie ambitioniert wir waren. Natürlich hatten wir auch Glück, dass Sony von dem Material, das wir ihnen von Zeit zu Zeit präsentierten, begeistert war. Daher fiel es uns auch leicht, zusätzliche Geldmittel und Produktionszeit herauszuschlagen. Wir sind auch glücklich darüber, dass die Spieler uns die Stange gehalten haben und das Interesse an unserem Spiel weiterhin ungebrochen ist.

PLAYZONE: Seit Monaten gibt es keine aktuellen Informationen zu *The Getaway*. Warum wurde es so lange unter Verschluss gehalten?

Brendan McNamara: Als wir das Projekt in Angriff nahmen, hatten wir noch etwas verquere Vorstellungen vom Umfang des Spiels. Wir haben uns eine ganze Menge vorgenommen. Unter

PLAYZONE: Sie haben das Thema Geld aufgebracht. Wie viel kostet es, ein Spiel wie *The Getaway* zu produzieren?

Brendan McNamara: Wir sind momentan bei etwa 6 Millionen Euro angekommen. *The Getaway* ist mit Abstand der teuerste Titel, an dem wir je gearbeitet haben.



The Getaway

Abstand der teuerste Titel, an dem wir je gearbeitet haben."

PLAYZONE: Wünschen Sie sich manchmal, Sie hätten eine kleinere Stadt, zum Beispiel Bristol, als Schauplatz für das Spiel ausgewählt?

Brendan McNamara: Auf keinen Fall! Es ist einfach Klasse, den direkten Vergleich praktisch vor der Haustür zu haben.

PLAYZONE: Wo ziehen Sie die Grenze, wenn es um die Einbindung kleiner Details geht? Gibt es etwas, das Sie gerne implementiert hätten, aber letztlich nicht konnten?

Brendan McNamara: Eigentlich nicht. Wir haben uns nur bei den Straßenrandobjekten zurückgehalten, da mit das Spiel auch wirklich flüssig läuft.

PLAYZONE: Warum haben bisher nur wenige Leute außerhalb des Entwicklungsstudios vor der E3 eine lauffähige Version des Spiels zu sehen bekommen?

Brendan McNamara: Das liegt vor allem daran, dass viele Schlüsselkomponenten des Spiels erst vor kurzem ein vorzeigwürdiges Entwicklungsstadium er-

reicht haben. Dies gilt vor allem für Gesichtsanimationen und die künstliche Intelligenz von Fußgängern und Gegnern.

PLAYZONE: Die ersten frühen Screenshots zu *The Getaway* waren aber nicht wirklich aus dem Spiel, sondern nur Artworks, oder?

Brendan McNamara: Ja, das waren Artworks bzw. hochgerenderte Screenshots mit vielen Details, die zeigen sollten, was wir uns alles vorgenommen haben. Ich finde aber, dass die neuen Screenshots in vielerlei Beziehung sogar besser aussehen als die alten.

PLAYZONE: Wie nahe am ursprünglichen Konzept wird das fertige Spiel sein?

Brendan McNamara: Etwa zu 80 %, würde ich sagen, darum bin ich auch sehr zufrieden mit *The Getaway*. Natürlich konnten wir nicht alles verwirklichen, was wir uns vorgenommen hatten. Aber das ist ganz normal. Spieldesign bedeutet immer, dass man Kompromisse machen muss. Man stellt sich praktisch ständig

die Frage, was letztlich im Spiel enthalten sein muss. Um etwa den Detailgrad der Fahrzeuge und das Schadensmodell nach unseren Vorstellungen verwirklichen zu können, mussten wir den Verkehr auf den Straßen um etwa 15 % zurücknehmen. Andernfalls hätte sich das sehr negativ auf die Framerate ausgewirkt.

PLAYZONE: Wenn das Spiel veröffentlicht wird, werden Sie sich den Vergleich mit *GTA III* gefallen lassen müssen. Ist das ein Problem?

Brendan McNamara: Nun, *GTA III* ist ein wirklich brillantes Spiel und wir werden uns natürlich dem Vergleich stellen. Ich denke aber, dass man die beiden Games nur bedingt vergleichen kann. Der Hauptunterschied liegt meiner Ansicht nach darin, dass sich *The Getaway* an eine ältere Käuferschicht richtet – und das nicht nur, weil *GTA III* komplett im Comic-Stil gehalten ist. Darüber hinaus ist es etwas linearer aufgebaut.

PLAYZONE: Vielen Dank für das ausführliche Interview!

Sie haben die Wahl: Legen Sie sich in Sonys **Actionthriller** als Cop oder Ex-Verbrecher mit der Londoner Unterwelt an!

Jede Geschichte hat zwei Seiten. Im Falle von *The Getaway* trifft dies sogar perfekt auf die Story des kommenden Action-Thrillers zu, da Sie die Handlung aus der Sicht von zwei grundverschiedenen Personen erleben können. Auf der einen Seite Mark Hammond, ein ehemaliger Bankräuber und gesuchter Verbrecher. Er wird fälschlicherweise für den Tod seiner Frau und die Entführung seiner Tochter verantwortlich gemacht. Auf der anderen Frank Carter, ein rücksichtsloser Polizist, der kürzlich erst suspendiert wurde und um jeden Preis Mark Hammond schnappen will. Beide werden gegeneinander ausgespielt und manipuliert von Gangsterboss Charlie Jolson, seit über 30 Jahren Herrscher über die Londoner Unterwelt.

SPANNENDE HANDLUNG

Je nachdem, für welchen der beiden Hauptcharaktere Sie

sich entscheiden, entfaltet sich die Story anders. Die Schicksale der Protagonisten sind aber untrennbar miteinander verbunden, wodurch sich die Wege der beiden des Öfteren kreuzen. Beide Charaktere verfolgen aber letztendlich dasselbe Ziel: Charlie Jolson für seine Verbrechen zur Rechenschaft zu ziehen. Bis es so weit ist, müssen eine ganze Reihe schmutziger Jobs erledigt werden, von Banküberfällen über Autoverfolgungsjagden bis hin zu Tötungsaufträgen. Die Wahl der Spielfigur ganz am Anfang beeinflusst auch hier wieder Art und Ausrichtung der Missionen, da Frank und Mark unterschiedliche Stärken und Schwächen haben, die natürlich berücksichtigt werden sollten. Im Endeffekt bleibt es jedoch immer Ihnen überlassen, wie Sie zum Erfolg kommen. Der Planung kommt dabei immer große Bedeutung zu. Trauen Sie sich zu, einen Überfall alleine zu begehen,

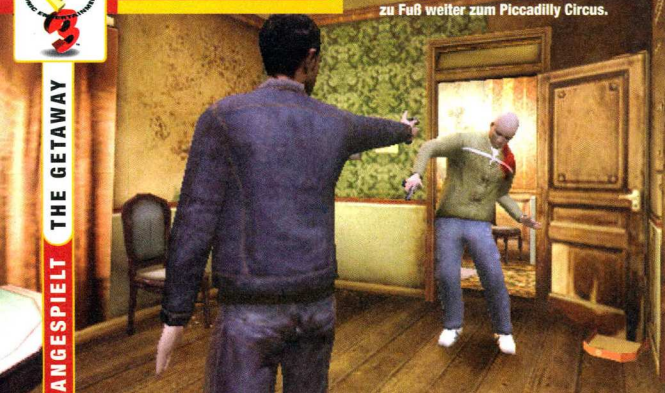


MASKEN AUF UND LOS!
Diese Herren gehen sicher nicht auf ein Kostümfest!

AUF DER FLUCHT ...
müssen Sie einfach rücksichtslos fahren.

BEWAFFNET UND GEFÄHRLICH Nachdem das Fluchtauto zerstört wurde, geht es zu Fuß weiter zum Piccadilly Circus.

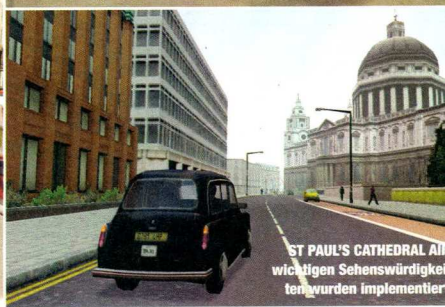
ANGESPIELT THE GETAWAY



BEWAFFNET UND GEFÄHRLICH Nachdem das Fluchtauto zerstört wurde, geht es zu Fuß weiter zum Piccadilly Circus.



LEBENDES SCHUTZSCHILD Auch wehrlose Passanten sind in diesem Spiel vor Angriffen nicht sicher.



ST PAUL'S CATHEDRAL Auch wichtigen Sehenswürdigkeiten wurden implementiert.

oder heuern Sie lieber noch ein paar Spezialisten an, die Sie dabei unterstützen? Reicht es, nur mit Schrotflinten dort aufzukreuzen, oder sollte es doch eher schwereres Geschütz sein? Geht etwas schief, müssen Sie improvisieren und gegebenenfalls Geiseln nehmen, Passanten als Kugelfang benutzen oder einen anderen Fluchtweg wählen. Gespielt wird dabei immer in Third-Person-Perspektive, nur beim Autofahren können Sie auch auf Ego-Ansicht zurückgreifen. Sie dürfen übrigens jedes Fahrzeug, das im Spiel enthalten ist, annekterieren und für Ihre Zwecke nutzen. Zur Wahl stehen dabei Busse, Cabrios, Laster, Taxis, Sportwagen und vieles mehr, wobei sich alle unterschiedlich fahren. Das jedes Vehikel auch bei Unfällen Schaden nimmt und zerstört werden kann, versteht sich dabei von selbst. Ein umfangreiches Schadensmodell sorgt dafür, dass sich

Mängel auch entsprechend im Fahrverhalten niederschlagen. Daher empfiehlt es sich, einigermaßen pfleglich mit dem fahrbaren Untersatz umzugehen. Ganz ohne Auto geht es nämlich auf keinen Fall, da teilweise ziemlich lange Strecken zu überbrücken sind. Insgesamt dürfen Sie nämlich über 40 Quadratkilometer London erkunden, das zudem sehr detailgetreu nachempfunden wurde. Zeit für ein wenig Sightseeing werden Sie aller Voraussicht nach nur in den Bonus-Spielmodi haben. Dort können Sie sich ein wenig vom harten Verbrecher- bzw. Polizistendasein erholen. Allzu viele Details gibt es dazu aber noch nicht. Sicher ist nur, dass Sie unter anderem als Taxifahrer Touristen durch die Weltstadt chauffieren dürfen.

ALLES SCHON MAL GEHÖRT?

Hört sich alles in allem ein wenig nach *GTA III* an, oder?

So ganz von der Hand zu weisen sind gewisse Ähnlichkeiten natürlich nicht. *The Getaway* wird aber deutlich storylastiger als das Konkurrenzprodukt ausfallen. Hierfür spricht nicht nur der oben schon erwähnte, verzweigte Plot, sondern auch über 60 Minuten erstklassige Zwischensequenzen, in denen die düstere Geschichte weiter erzählt und vertieft wird. Verschiedene Enden sorgen hierbei für zusätzliche Spieltiefe. Darüber hinaus werden sich die beiden Titel vor allem grafisch deutlich voneinander unterscheiden. Während *GTA III* auf Comic-Stil setzt, ist bei Sonys Action-Highlight Realismus Trumpf. Damit auch die Bewegungen der Figuren diesem Anspruch gerecht werden, hat man auf Motion Capturing zurückgegriffen. Für Gesichtsanimationen wurde gar eine neue Technologie entwickelt, „Talking Heads“ genannt. Für zusätzliche Authentizität wird in der englischen Fassung des

Games ein markanter Cockney-Slang sorgen. Über die deutsche Sprachfassung ist derzeit leider noch nichts bekannt, ebenso wenig über den Soundtrack und die allgemeine Musikuntermalung im Spiel.

WOLFGANG FISCHER

ANGESPIELT THE GETAWAY

Hersteller: Sony
Genre: Action
Spieler: 1
Sprache: Englisch
Termin: Winter 2002

Internet: www.playstation.de

Savegame Nach Missionen Umfang 40 Quadratkilometer Entwickler Team Soho Datenträger DVD

FINSCHÄTZUNG SEHR GUT

„Action-Fans dürfen sich dank Sonys Thriller jetzt schon auf einen ganz heißen Winter einstellen!“

GEWINNSPIEL



Ganz schön spendabel von Electronic Arts! Um sich bei den zahlreichen Sport-Fans für die langjährige Unterstützung zu bedanken, verlost der renommierte Spielehersteller in Zusammenarbeit mit uns eine Vielzahl interessanter Preise, aus denen wir ein paar hübsche Fan-Pakete geschnürt haben. Neben drei schönen großen „EA Sports Big“-Umhängetaschen gibt es zu jedem Preis eine niedliche, kleine Kühltasche mit „EA Sports“-Logo. Ein echtes Highlight sind die *Knockout Kings 2002*-Versionen, die auf die Gewinner der ersten fünf Preise warten. Auf jeder Packung haben nämlich die (im Box-ring) berühmten-berühmten Kitzschko-Brüder Vitali und Wladimir unterschrieben. Um eines der attraktiven Pakete gewinnen zu können, müssen Sie nur folgende Frage richtig beantworten:



WELCHE BEIDEN MANNSCHAFTEN STANDEN SICH IM FINALE DER FUSSBALL-WELTMEISTERSCHAFT 2002 GEGENÜBER?

DIE PREISE:

1. - 3. Preis

Je ein Premium-Fan-Paket (bestehend aus „EA Sports BIG“-Tasche, signiertem Knockout Kings 2002, FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002, F1 2002 und EA Sports Cooling Bag)



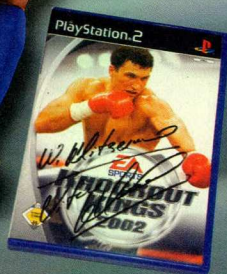
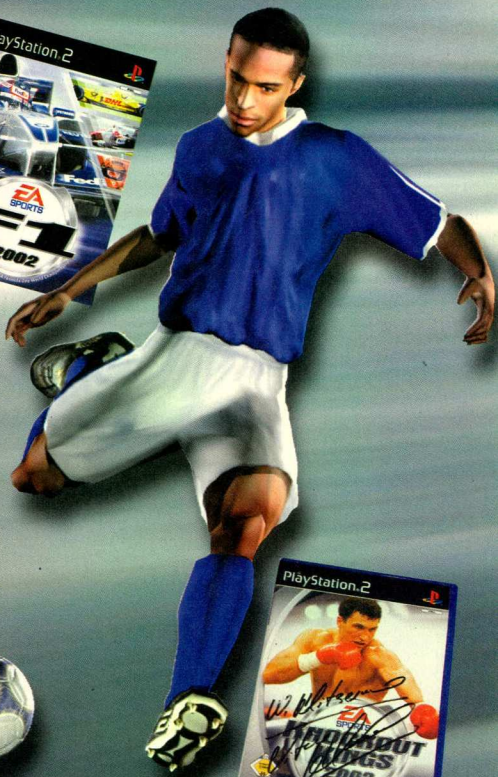
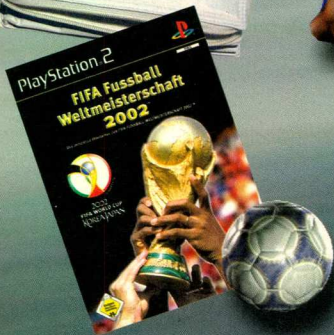
4. - 5. Preis

Je ein „EA Sports“-Fan-Paket (bestehend aus signiertem *Knockout Kings 2002*, *FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002*, *F1 2002* und EA Sports Cooling Bag)



6. - 10. Preis

Je ein WM-Paket (bestehend aus FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002 und EA Sports Cooling Bag)



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

Teilnahmeschluss ist der 2.8.2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Electronic Arts und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.



Devil May Cry 2

Lässige Helden, **coole**

Action: Bei Devil May Cry 2 zählt fast nur der Stil.

Erbarmungslose Geisterwesen bedrängen den weißhaarigen Dante aus allen Richtungen. Mit seinem Schwert und einigen Schusswaffen setzt der sich aber entschlossen zur Wehr. Und dabei soll er auch noch möglichst gut und originell kämpfen. Mit diesem Pro-

blem schlugen sich unzählige PlayStation-2-Spieler bei *Devil May Cry* herum. Im zweiten Teil, der im Winter in Amerika erscheint, wird das ganz ähnlich aussehen. Natürlich hat Dante dafür neue Attacken und Waffen zur Verfügung. Auch der „Devil Trigger“ wird ein bisschen verändert: Wenn der Pro-

FLUCHT Nicht immer bringt es etwas, die Konfrontation zu suchen.



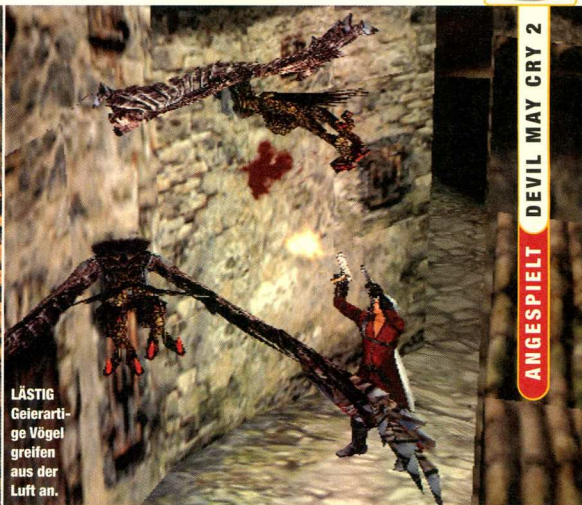
SPLATTER Diese Teufelchen legen sich nicht mehr mit Dante an.



AKROBAT Dante kann wieder an der Wand entlanglaufen.



INNENSTADT Die Großstadt scheint ganz schön verlassen.



LÄSTIG Geierartige Vögel greifen aus der Luft an.

tagonist sich in einen Dämon verwandelt, sieht er jetzt besser aus und kann Gegner mit einem einzigen Schlag außer Gefecht setzen. Dazu wird er auch noch mehr Gelegenheiten bekommen als vorher. Der Spielumfang ist etwa doppelt so groß wie beim ersten Teil. Vieles davon spielt sich auch im Freien ab, auf den Dächern einer Gotham-City-ähnlichen Stadt oder in den verwinkelten Stra-

ßen eines europäischen Ortes. Je nachdem wie man sich dort schlägt, reagieren die Feinde unterschiedlich. Gute Spieler werden dann den stärkeren Gegnern gegenüberstehen.

DAS SCHWACHE GESCHLECHT?

Wieder ist Dante nicht allein beim Kampf gegen das Heer der Dämonen, eine starke Frau steht ihm zur Seite. Über die ist

noch wenig bekannt, nur dass sie auch ein spielbarer Charakter sein wird, steht schon fest. Mit ihr wird die Geschichte dann vollkommen anders aussehen als mit dem weißhaarigen Helden. Sie beherrscht nicht nur andere Bewegungen und hat andere Waffen, sie muss sich auch mit anderen Gegnern und einem anderen Handlungsstrang auseinandersetzen. Dadurch und durch die

größeren Umgebungen verlängert sich auf jeden Fall die Spieldauer. Und gerade die wurde beim ersten Teils heftig kritisiert, weil sie vielen zu kurz erschien. Auch den zweiten größeren Kritikpunkt wollen die Entwickler jetzt ausräumen: die Kameraführung. Die war im Vorgänger teilweise ziemlich unübersichtlich und manchmal sogar nervig. Beim Nachfolger soll das optimiert werden, so dass man die Gegner immer richtig im Blick hat. Bleibt nur zu hoffen, dass auch die Lokalisation diesmal besser läuft. Die dicken PAL-Balken und die Geschwindigkeitsverluste haben der europäischen Version doch etwas vom Flair genommen.

ALBRECHT OTT



LUFTKAMPF An Sprungkraft hat Dante nichts eingebüßt.

ANGESPIELT **DEVIL MAY CRY 2**

Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	Winter 2002/2003
Internet:	www.capcom.com
Savegame	Entwickler
Ja	Capcom
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Schnell, hart und stylisch: Diesmal scheint auch der Spielumfang zufriedenstellend zu sein.“

James Bond 007: NightFire

Der Vorzeigemann und **Superagent** kehrt auf die PS2 zurück. Und wieder ohne Filmvorlage!

Auch wenn sich der neueste Bond-Titel aus dem Hause EA wie sein Vorgänger *Agent im Kreuzfeuer* keiner Filmvorlage bedient, dürfen Sie sich dennoch auf filmähnliche Action freuen. Zwar ist bis jetzt noch nichts Genaueres über die Story bekannt, aber Fans schnalzen bereits aufgrund der ersten wagen Details mit der Zunge. Sie können sich schon mal auf eine höchst spannende Geschichte einstellen, bei der Sie einmal mehr die Welt von einem üblen Superschurken namens Rafael Drake befreien müssen. Mehr als zehn exotische Schauplätze führen Sie wieder kreuz und quer über den Globus. Ihre actionreiche Reise geht dabei von den Bergen der österreichischen Alpen über den Südpazifik bis zu einer High-Tech-Raumstation im Weltall. Das Geschehen verfolgen Sie aus der bewährten Ego-Perspektive, während bei Schlüsselszenen in eine Third-Person-Perspektive umgeschaltet wird, um fesselnde Momente dramatischer darzustellen. Wie gewohnt sind die Missionen in verschiedene Aufgaben unterteilt, die teilweise auch Ihre Kombinationsgabe fordern. Neben dem typischen Bond-Waffenarsenal dürfen Sie nämlich wieder auf zahlreiche Gimmicks aus dem berühmten Q-Labor zurückgreifen. Wenn die adrenalinfördernden Fahrscenen bei *Agent im Kreuzfeuer* gefallen haben, der sollte sich *NightFire* unbedingt vormerken. Denn auch beim

neuen Abenteuer werden Sie wieder haarsträubende Verfolgungsjagden in verschiedenen Vehikeln und mit wilden Schusswechseln absolvieren dürfen. Übrigens kommen nur Konsolenspieler in den Genuss der Fahrmissionen, PC-Zocker erhalten mit *NightFire* einen reinrassigen Ego-Shooter. Optisch wird der neue Bond-Titel etwas besser aussehen als *Agent im Kreuzfeuer*. Die Grafik-Engine ist zwar im Großen und Ganzen recycelt, aber in einigen Belangen etwas aufgeböhrt worden. Wir hoffen, dass die Entwickler auch die lästigen Ruckeleinlagen aus dem Vorgänger beseitigen. Bond-Fans werden aber in jedem Fall mit einer neuen, heißen Agenten-Episode versorgt.

UWE HÖNIG

ANGESPIELT J.B. 007: NIGHTFIRE

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Termin:	Winter 2002

Internet: www.ea.com

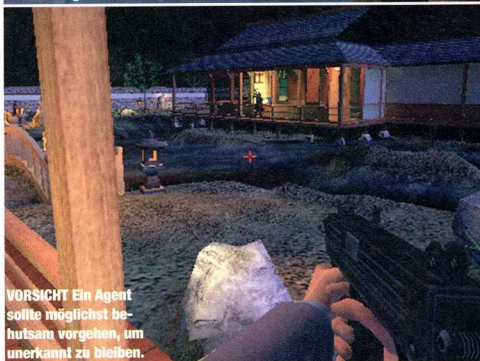
Savegame	Entwickler
Ja	Eurocom
Umfang	Datenträger
10 Missionen	DVD

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

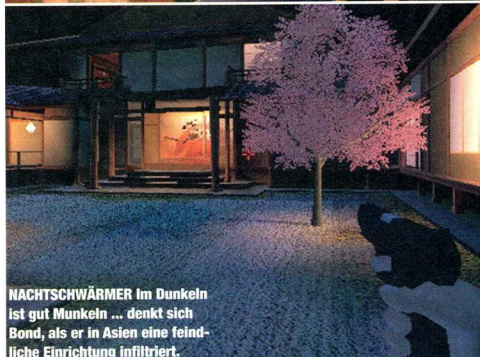
„Wer Agent im Kreuzfeuer schon mochte, der wird auch mit der neuesten Episode **seine Freude haben.**“



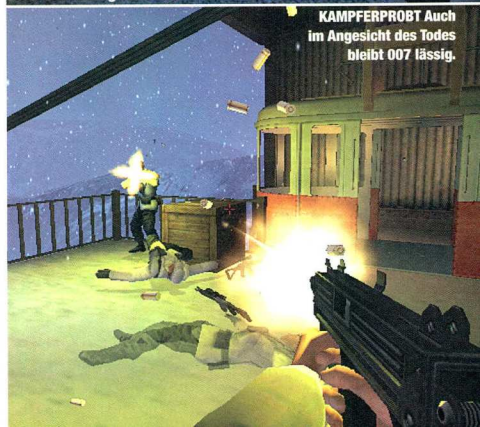
EFFEKTIVOLL Die Optik inklusive schöner Wittereffekte macht schon einiges her.



VORSICHT Ein Agent sollte möglichst behutsam vorgehen, um unerkannt zu bleiben.



NACHTSCHWÄRMER Im Dunkeln ist gut Munkeln ... denkt sich Bond, als er in Asien eine feindliche Einrichtung infiltriert.



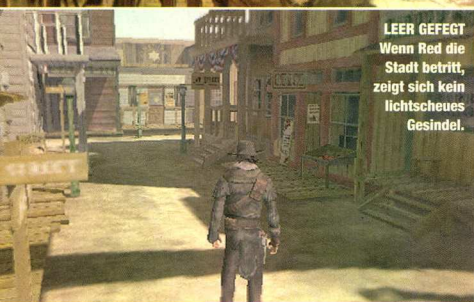
KAMPFERPROBT Auch im Angesicht des Todes bleibt 007 lässig.



Red Dead Revolver

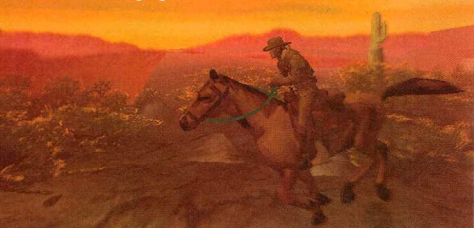
Ein Colt für alle Fälle:

Revolverheld Red schießt sich durch den Wilden Westen.



LEER GEFEGT
Wenn Red die Stadt betritt, zeigt sich kein lichtscheues Gesindel.

IDYLL Nach getaner Arbeit reitet der Held in den Sonnenuntergang.



TÜRSTEHER Mit diesen Cowboystiefeln kommen Sie hier nicht rein!



Rau waren die Sitten im 19. Jahrhundert in Amerika: Da kommt einfach eine Bande von Banditen vorbei, verwüstet eine Farm und bringt dort alle Bewohner um. Nur einer überlebt: ein kleiner Junge namens Red. Ein weiser Indianer nimmt den Waisenjungen bei sich auf und lehrt ihn die Kunst des Überlebens. Einige Jahre später taucht der jetzt etwas ältere Red als Rächer der Unterdrückten wieder auf und lehrt die Gesetzlosen das Fürchten. Bei dieser Mission steuert ihn der PlayStation-2-Spieler in Außenansicht über den Bildschirm. Einen großen Teil nehmen dabei die Revolverduelle ein. Diese funktionieren mit dem ausgeklügelten Zielsystem recht einfach. Die L1-Taste ist für das Zielen zuständig, die R1-Taste für das Schießen. Zu diesem Zweck besitzt Red verschiedene Waffen: normale Pistolen, eine Schrotflinte, sogar eine Peitsche und Dynamit. Es geht aber nicht nur ums Schießen. Der Held reitet auch herum, prügelt sich mit anderen Westerngestalten und muss sich manch-

mal unbemerkt fortbewegen. Die Gegner sollen dabei recht intelligent sein: Sie reagieren verschiedenartig, je nachdem, mit welcher Persönlichkeit sie ausgestattet sind und wie sie zu den anderen Charakteren stehen. Reine Action ist dagegen im Mehrspielermodus geboten. Bis zu vier Revolverhelden können sich hier heiße Pistolenduelle liefern.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT RED DEAD REVOLVER

Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Sprache:	Englisch
Termin:	Winter 2002/2003

Internet: www.capcom.com

Savegame	Entwickler
Ja	Capcom/Angel Studios
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Nicht bekannt

FINSCHÄTZUNG

GUT

„Actionreiches Wildwest-Abenteuer mit Revolver-Duellen, Saloon-Schlägereien und rasanten Reit-Einlagen“

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Die blutigste
Prügelserie
aller Zeiten
wird auf der
PlayStation 2
fortgesetzt.

Lange hat man nichts mehr von Midways brutalen Beat 'em Ups gehört, doch nun ist es wieder so weit: Der Spät-Herbst wird heiß, wenn die erbarmungslosen MK-Fighter einmal mehr die Konsole unsicher machen. Im Zuge der Evolution findet das Geschehen wie bei allen modernen Beat 'em Ups in dreidimensionalen Arenen statt. Per Knopfdruck können Sie relativ einfach Ausweichmanöver zur Seite machen und so Ihrem Gegner ein Schnippen schlagen. Das auffälligste und wohl auch innovativste Spielelement sind aber die verschiedenen Kampf-

stile der Charaktere, die über die Schultertasten sogar während des Fights durchgewechselt werden können. Jax beispielsweise, MK-Veteranen noch in bester Erinnerung, zieht auf Knopfdruck zwei riesige Breitschwerter und lässt ähnlich wie Cervantes aus *Soul Calibur* die Klingen sprechen. Dieses Element verspricht einen gewissen Tiefgang, den man bisher von MK eher nicht gewohnt war. *Deadly Alliance* wird aber das movegewaltige, komplexe und durchdachte *Virtua Fighter 4* garantiert nicht an die Wand spielen. Eher das Gegenteil ist der Fall, bis jetzt kann die Prügelorgie näm-

lich spielerisch noch nicht überzeugen. Bei der E3-Version fehlten „Fatalities“ und „Brutalities“ (abgefahrene Finishing-Moves) noch gänzlich, aber bis zur Veröffentlichung wollen die Entwickler noch ein paar Überraschungen einbauen. Insgesamt wird es rund 20 anwählbare Kämpfer geben, die teilweise aus den Vorgängern bekannt sind. Fans freuen sich auf Sub-Zero, Scorpion oder Raiden, darüber hinaus sollen einige neue Charaktere wie eine weibliche Version von Sub-Zero oder der Dämon Moloch frischen Wind in die Serie bringen. Grafisch macht MK: *Deadly Alliance* bis jetzt einen recht ordentlichen Eindruck. Die Charakter-Modelle sehen schon ganz gut aus und auch die Animationen der Protagonisten machen Lust auf mehr. Probleme gibt es momentan bei der Kollisionsabfrage, wenn die Kämpfer nahe beieinander stehen. Allerdings wird daran noch fieberhaft gearbeitet. Die für Fans entscheidende Frage können wir zumindest für die US-Version beantworten: Ja, es wird wieder reichlich Pixelblut vergessen!

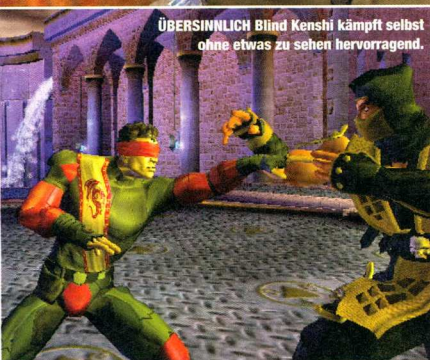
UWE HÖNIG



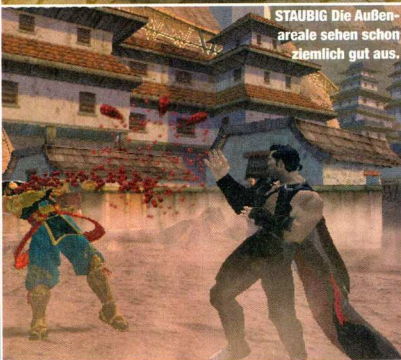
WAFFENPOWER ... hat beinahe jeder Charakter bei *Deadly Alliance*.



FEUERBÄLLE ... werden auch bei dem neuesten MK verschossen.



ÜBERSINNLICH Blind Kenshi kämpft selbst ohne etwas zu sehen hervorragend.



STAUBIG Die Außenareale sehen schon ziemlich gut aus.

ANGESPIELT MORTAL KOMBAT

Hersteller:	Midway
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	4. Quartal

Internet: www.midway.com

Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Midway

Umfang	Datenträger
20 Charaktere	DVD

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Beinharte MK-Fans werden auch den neuesten Teil der ausgesprochen brutalen Serie mögen.“

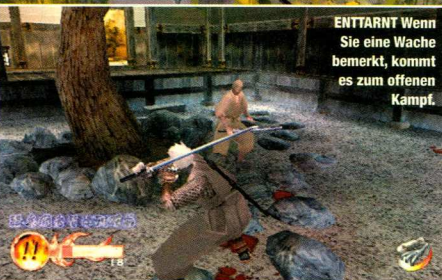


AUSBlick Ninjas bewegen sich mit Vorliebe unerkannt über die Dächer hinweg.

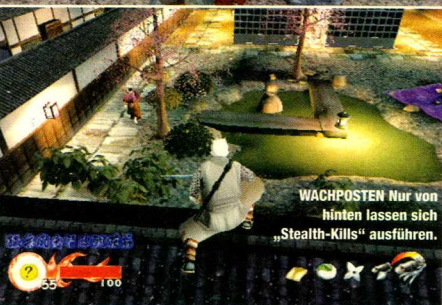
DÄMONEN Neben gegnerischen Schwertkämpfern treten Ihnen manchmal auch dämonische Feinde gegenüber.



ENTTARNT Wenn Sie eine Wache bemerkt, kommt es zum offenen Kampf.



WACHPOSTEN Nur von hinten lassen sich „Stealth-Kills“ ausführen.



Tenchu 3: Wrath of Heaven

Furchtlosigkeit vor dem Tod, exzellente **Kampfkunst** und coole Spezialtechniken.

Rikimaru ist wie ein Schatten. Lautlos und aus dem Verborgenen agiert er nur mit einem Ziel: seinem Herren zu dienen, notfalls bis in den Tod. Nicht selten bemerkt ein ahnungsloses Opfer den Angriff des dunklen Kämpfers erst, wenn es längst zu spät ist. Übermenschlich erscheinende Spezialfähigkeiten erlangte er während jahrelangen Trainings in den Bergen Japans. Er ist blitzschnell mit dem Katana und ein Wurfstern verwandelt sich in seinen Händen zu einem fiesem Mordwerkzeug. Mit dem Enterhaken ist er in der Lage, Abgründe zu überwinden und im Schutze der Nacht unbemerkt über die Dächer der Dörfer zu gleiten. Seine Loyalität ist legendär und jeder japanische Fürst könnte sich glücklich schätzen, ihn als Leibwächter zu haben – Rikimaru, Schattenkämpfer und männlicher

Held der *Tenchu*-Serie, ist wieder da! Mit der Fortsetzung auf der PlayStation 2 tut Activision vielen Fans der PSone-Ninja-Abenteuer einen großen Gefallen, denn selten zuvor wurde dem Schleichtaspekt und dem unentdeckten Operieren so viel Beachtung geschenkt (außer bei *Metal Gear Solid* natürlich). Ayame, das weibliche Pendant zu Rikimaru, ist auch bei *Tenchu 3* wieder anwählbar und eröffnet dem Spieler eine zweite Storyline. Ein weiterer spielbarer Charakter ist angekündigt, genauere Informationen über seine Eigenschaften gibt es aber noch nicht. Neu ist auch das Skillsystem, mit dem Sie sich für erfolgreiche „Stealth-Kills“ erweiterte Fähigkeiten wie Ninja-Magie aneignen können. Die Areale sind im Gegensatz zu den Vorgängern noch riesiger ausgefallen und komplett begehbar. Ihre Missionen setzen sich dabei aus den

üblichen Ninja-Tätigkeiten zusammen, nämlich Meucheln, was das Zeug hält, ohne Unschuldige zu verletzen. So tauchen Sie tief in die Wirren der japanischen Feudalzeit ab, mit dem Hauptziel, einen mächtigen und finsternen Oberherren zu vernichten. Grafisch ist das Ganze angesichts des frühen E3-Entwicklungsstadiums noch nicht sehr spektakulär, aber bis zum Winter ist ja noch ein wenig Zeit. Ihrem Charakter schauen Sie meist von hinten über die Schulter und können sich per Knopfdruck wie bei *MGS* an eine Wand schmiegen. Übrigens haben sich die Entwickler für eine Analogstick-Steuerung entschieden. Das Gefummel mit dem Digitalkreuz wie bei den ersten Teilen wäre auch nicht mehr zeitgemäß. Ob Sie sich nun zu den eingeschworenen *Tenchu*-Fans zählen oder nicht, mit Teil 3 kommt ein Spiel der Extraklasse auf Sie zu.

Wir in der PLAYZONE-Redaktion sind auf jeden Fall schon tierisch scharf auf die neuen Abenteuer von Rikimaru.

UWE HÖNIG

ANGESPIELT TENCHU 3

Hersteller:	Activision
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	Winter

Internet: www.activision.com

Savegame Nach den Missionen	Entwickler Activision
Umfang Nicht bekannt	Datenträger DVD

FINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Unsere Wünsche wurden erfüllt, endlich kommt die Fortsetzung des *Ninja-Simulators*.“

True Crime: Streets of L.A.

Matrix meets
GTA III. Activi-
sion bringt ein
Actionspiel für
Hongkong-
Film-Lieb-
haber.

Martial-Arts-Action à la John Woo, Zeitlupensequenzen wie in *Matrix* und wilde Rasereien durch belebte Straßen: Das alles ist derzeit ganz schwer in Mode. Auch *True Crime: Streets of L.A.* springt auf diesen Zug auf und verbindet die bereits genannten Komponenten zu einem abwechslungsreichen Action-Spiel mit Hongkong-Film-Qualitäten. Sie sind Nick Kang, ein Ex-Cop, der es im Alleingang mit der gesamten chinesischen und russischen Mafia in L.A. aufnehmen will. Und was ein richtig cooler Held ist, der braucht auch nicht mehr als seine übermenschlichen Martial-Arts-Fähigkeiten, zwei

Knarren Kaliber 45 und eine Vorliebe für halsbrecherische Verfolgungsjagen. Die über 100 Missionen, die Sie im Laufe des Spiels annehmen können, müssen, ähnlich wie bei *GTA III*, nicht immer geschafft werden, um weiterzukommen. So gilt es, mal mit dem Auto durch das sehr genau nachgebildete L.A. zu heizen und böse Triaden von der Straße zu drängen oder ein Gebäude zu stürmen, in dem fleißig Geldwäsche betrieben wird. Ist Kang zu Fuß unterwegs, kann er sich entweder mit seinen zwei Pistolen wehren – selbst zwei Angreifer von verschiedenen Seiten sind so kein Problem – oder mit gekonnten Karate-Kicks. Um dem Ganzen

ANGESPIELT TRUE CRIME

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

Internet: www.activision.com

Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Luxoflux
Umfang	Datenträger
Ca. 100 Missionen	Nicht bekannt

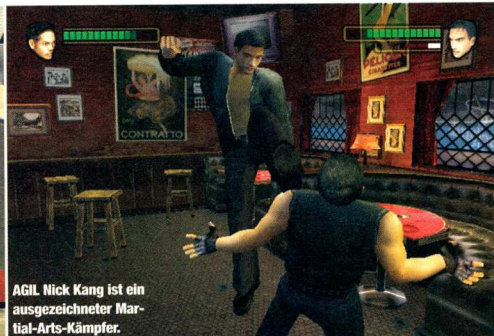
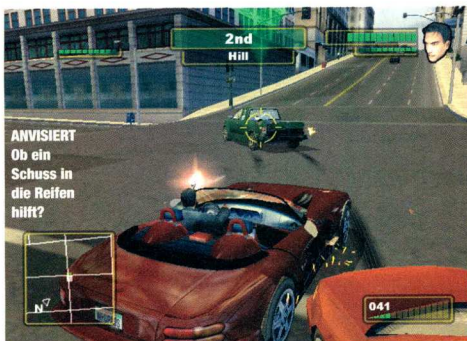
EINSCHÄTZUNG

GUT

„Altbekanntes Spielkonzept, **ertrischend umgesetzt**. An den Animationen könnte man noch was machen.“

noch eine cineastische Atmosphäre zu verleihen, gibt es bei bestimmten Kampfmanövern einen Slow-Motion-Effekt. In der Version, die uns auf der E3 präsentiert wurde, bewegten sich die Kämpfer noch recht steif über den Bildschirm und die Fahr-Sequenzen litten unter einigen Geschwindigkeitseinbußen. Da das Spiel aber erst zu etwa 40 bis 50 Prozent fertig war, wird sich hoffentlich gerade grafisch noch einiges tun.

STEFANIE SCHWARZ





SOCOM

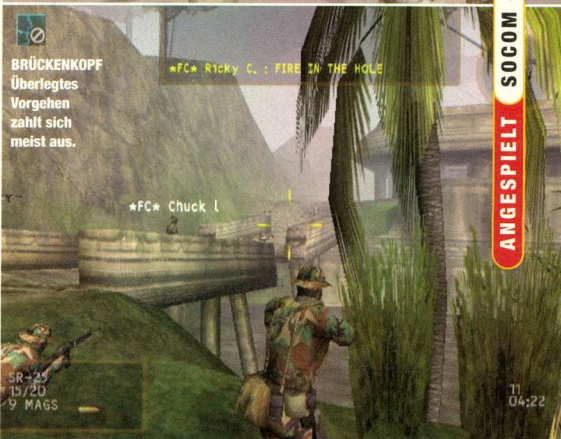
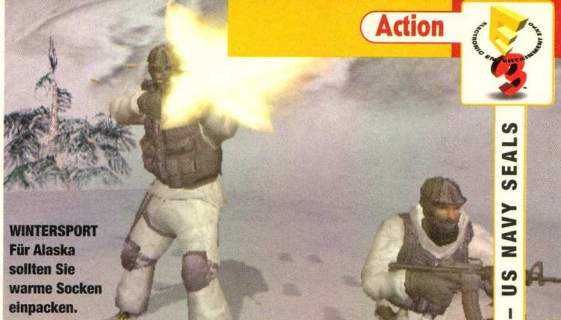
US Navy SEALs

Mit der härtesten **Elitetruppe** der Welt will Sony auf der PS2 den Online-Sektor erobern.

Lange genug hat es gedauert. Nun will Sony endlich zum Großangriff auf den Online-Sektor blasen, um nach zwei Jahren voller großer Versprechen die Online-Fähigkeit der PS2 als feste Größe zu etablieren. Einer der Titel, mit denen dieses Ziel durchaus erreicht werden kann, ist *SOCOM – US Navy SEALs*. Neben Platz für bis zu 16 Online-Krieger bietet der Titel außerdem noch einen umfangreichen Einzelspielermodus. Wie der Name schon hinreichend erklärt, schlüpfen Sie dabei in die Rolle eines US Navy SEALs und begeben sich auf militärische Geheimoperationen. Die Einsatzgebiete erstrecken sich dabei von Thailand über Alaska bis in den Kongo und nach Turkmenistan. Man

kommt also im Verlauf des Spiels ganz schön herum und muss sich immer wieder an die Eigenarten des jeweiligen Terrains anpassen. Ebenso abwechslungsreich gestalten sich die Einsätze. Mal müssen Geiseln befreit oder abgeschossene Piloten gerettet werden, mal gilt es, feindliche Einrichtungen in die Luft zu sprengen oder nur lautlos als Aufklärer das Zielgebiet auszuspähen. Unterwegs sind Sie dabei in einem Team von vier Leuten, denen Sie Kommandos geben können. Der besondere Clou daran ist, dass dem Spiel ein Headset beiliegt, mit dem sich sämtliche Einsatzbefehle diktieren lassen. Die Worterkennung soll angeblich sogar bei schlampiger Aussprache noch zu 90 Prozent einwandfrei funktionieren. Im Online-Modus lässt sich bequem über das Headset kommunizieren. Bei diesen Einsätzen kämpfen jeweils acht Spieler als Terroristen und als SEALs gegeneinander. Neben dem ohnehin schon großen Arsenal stehen dann insgesamt sogar 30 verschiedene Waffen zur Verfügung. Sony verspricht übrigens, dass neben dem Preis für das Spiel und den Telefongebühren keine weiteren Kosten anfallen werden.

PHILIPP ROHWEDDER



ANGESPIELT **SOCOM**

Hersteller:	Sony
Genre:	Action
Spieler:	1-16
Sprache:	Deutsch
Termin:	Nicht bekannt
Internet: www.scee.com	
Savegame Ja	Entwickler SCEA, Cambridge Studio
Umfang 12 Karten	Datenträger DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Das Warten auf *SOCOM* dürfte sich lohnen: Hier gibt es mehr als nur einen *Counter-Strike-Klon* für die PS2.“

Contra: Shattered Soldier

Wird die **PS2-Neuauflage** den legendären Vorgängern gerecht?

Wer erst mit der PlayStation in die Videospielszene eingestiegen ist, der wird sich wohl zunächst fragen, was denn an den beiden *Contra*-Spielen für die PSone so legendär war. Kurz gesagt: nichts! Dafür hat sich die Serie zu seligen Super-Nintendo- und Sega-Mega-Drive-Zeiten einen exzellenten Ruf erarbeitet, auch wenn diese Titel deutschen Spielern eher unter dem geänderten Namen *Probotector* ein Begriff sein dürften. Das brandneue *Contra: Shattered Soldier* für die PS2 macht den Eindruck, als hätte man sich bei Konami auf die alten Stärken der Serie besonnen. So spielen sich weite Teile des Titels in 2D ab – von links nach rechts stürmen Sie springend und schie-

ßend durch die Levels und bekämpfen allerlei eklige, teilweise bildschirmgroße Monster, deren Designs von Comiczeichner Ashley Wood (*Spawn*, *Aliens*, *X-Men*, *Star Wars*) stammen. Doch das ist nicht alles: In einigen Levels bewegen Sie sich auch in die Tiefe des Raums und die Grafik ist komplett in 3D gehalten. Inhaltlich können Sie sich auf ein rasanten Action-Spiel mit vielfältigen Waffen und einen Modus für zwei Spieler gleichzeitig freuen. Je nachdem, wie Sie sich in den Levels schlagen, steigt Ihre Bewertung, wobei gute Wertungen der Schlüssel zu versteckten Levels und anderen Endsequenzen sind. Und wem die nicht reichen, der wird sich besonders über einen netten Bonus freuen: Einer der klassischen

Contra-Teile wird im Spiel enthalten sein!

MICHAEL PRUCHNICKI

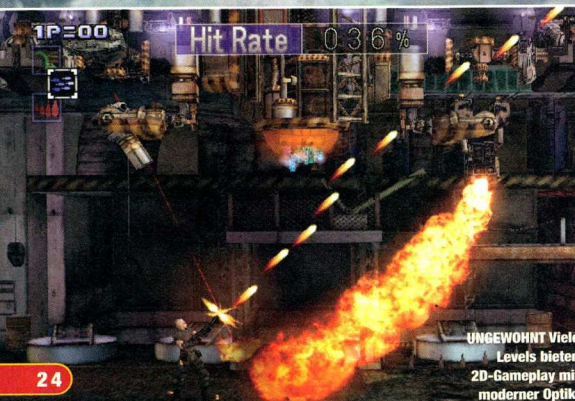
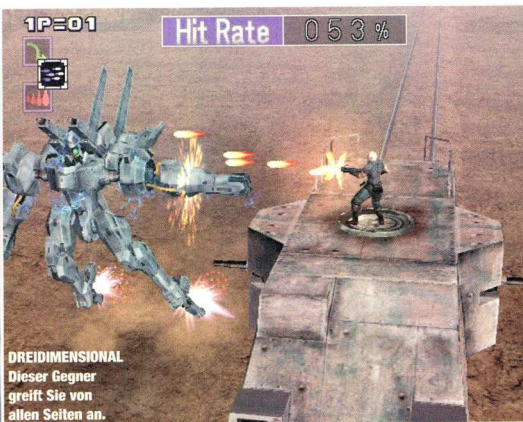
ANGESPIELT CONTRA: S. SOLDIER

Hersteller:	Konami
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Termin:	Ende 2002
Internet: www.konami-europe.com	
Savegame	Nicht bekannt
Entwickler	Konami
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Sieht aus, als könnte die PS2-Neuauflage endlich der Nachfolger werden, den die *Contra*-Serie verdient hat!“

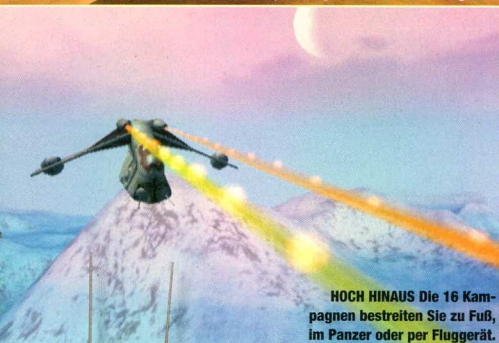




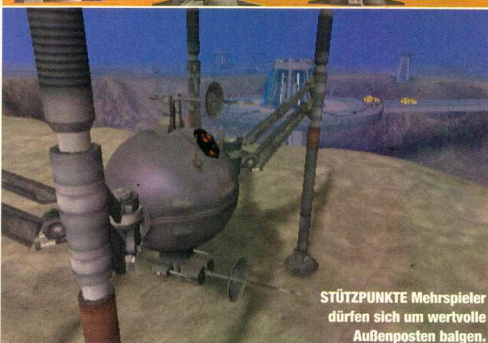
DUNST Abgesehen von der sehr vernebelten Fernsicht scheinen die Kampfschauplätze recht stimmungsvoll.



TITAN Unsere Jedis werden 30 der unterschiedlichsten Kampfeinheiten steuern können.



HOCH HINAUS Die 16 Kampagnen bestreiten Sie zu Fuß, im Panzer oder per Fluggerät.



STÜTZPUNKTE Mehrspieler dürfen sich um wertvolle Außenposten balgen.



Star Wars: The Clone Wars

Die Republik schlägt zurück!
Und zwar mit allem, was **laufen**,
fahren oder fliegen kann.

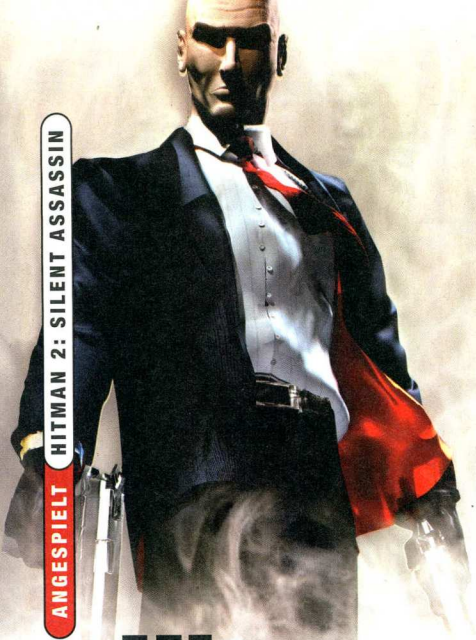
Mit *Bounty Hunter* will LucasArts ja bereits die 3D-Shooting-Freunde in der *Star Wars*-Fangemeinde bedienen, mit *Jedi Starfighter* und *Racer Revenge* die Hobby-Piloten und mit *An Empire Divided* die On-line-Rollenspieler. Und weil's so viel Spaß macht (und noch mehr Kohle bringt), schiebt die Kommerz-Fabrik gleich noch ein buntes Paket aus drei Helden, drei Spielformen und 30 Fahrzeugen hinterher. Die 16 Kampagnen stellen die Jedi-Ritter Obi-Wan Kenobi, Mace Windu und Anakin Skywalker auf sechs *Star Wars*-Welten vor ständig wechselnde Anforderungen

und Missionsziele. Knapp die Hälfte des Spiels bringen die Helden im Kampf gegen die imperialen Truppen an Bord verschiedener Bodeneinheiten zu, wo sie nicht nur ihre eigene Haut verteidigen, sondern auch die Aktionen ihrer Mitstreiter koordinieren müssen. Einen etwas kleineren Prozentsatz der Zeit sind Luftgefechte angesagt und in einigen Missionen trennen die Helden nur reaktions-schnelle Lichtschwert-Paraden von den gergerischen Geschossen. Obwohl der Fuhr- und Flugpark so ziemlich alles vom Walker bis zum Kampfflieger umfasst, sollen sich deren Steuerungsmodelle schnell verinner-

lichen lassen – schließlich darf und muss der Spieler regelmäßig zwischen den Einheiten hin und her springen. Zusätzlich zur Einzelspieler-Action erwarten PS2-Besitzer diverse Zweispieler-Modi, in denen es unter anderem darum geht, bestimmte Zonen zu besetzen, feindliche Basen zu zerstören oder sich heiße Deathmatches zu liefern. Was die technische Umsetzung angeht – nun, bei (laut LucasArts) mehreren hundert Figuren auf dem Schlachtfeld ist es kein Wunder, dass die Entwickler von Pandemic derzeit noch etwas mit der Framerate zu kämpfen haben.

STEFANIE SCHETTER

ANGESPIELT THE CLONE WARS	
Hersteller:	LucasArts
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	Nicht bekannt
Internet: www.lucasarts.com	
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Pandemic Studios
Umfang	Datenträger
16 Kampagnen	DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Abwechslungsreicher Mischmasch aus Echtzeitstrategie, Flugsimulation und Shooter im Anschluss an den Kino-Hit“	



Hitman 2: Silent Assassin

Attentäter ist ein mieser Job. Mr. Rieper hat sich dennoch wieder auf die Gehaltsliste setzen lassen.

Das erste *Hitman*-Spiel ist leider nie auf der PS2 erschienen. Diese böse Vernachlässigung unser aller Lieblingskonsole machen die Entwickler jetzt wett und schicken Tobias Rieper zu seinem zweiten Einsatz auch auf die PlayStation 2. Dort erwartet ihn wieder eine große Verschwörung, die den ehemaligen Auftragskiller dazu zwingt, erneut zur Waffe zu greifen. In den 20 Missionen kann der Spieler seine Vorgehensweise, um einen Auftrag zu erfüllen, sehr frei gestalten. Im Arsenal des Attentäters befinden sich dafür ungefähr 30

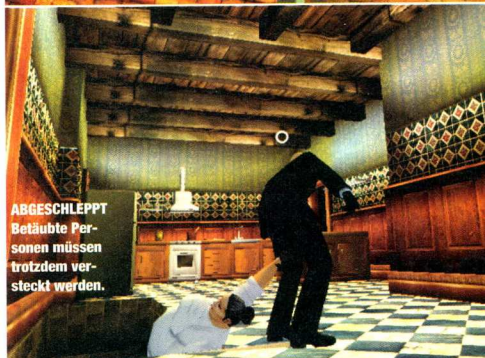
verschiedene Waffen. Neben Schrotflinten, Scharfschützengewehren und Pistolen gibt es nun auch Betäubungsmittel. Chloroform und ein Betäubungsgewehr sorgen dafür, dass der martialische Eindruck, den der erste Teil auf einige beim ersten Spielen gemacht hat, etwas entschärft wird. Gewalt ist bei *Hitman 2* ohnehin nur im äußersten Notfall eine Lösung und in den meisten Fällen sogar eher hinderlich. Bei Ihren Missionen in Sizilien, Russland, Japan, Malaysia und Indien geht es natürlich in erster Linie darum, eine Zielperson außer Gefecht zu setzen. Der

Weg dorthin ist für Rambos aber meist zu schmal. Mit wilden Schießereien erregen Sie unnötige Aufmerksamkeit. In verschiedensten Verkleidungen müssen Sie Gebäude infiltrieren, Gegenstände sowie Informationen besorgen und den Tagesablauf der Person X gründlich studieren, um den perfekten Moment für den Anschlag abzuwarten. Optisch übertrifft der neueste Teil den Vorgänger bei weitem. Die Areale sind noch belebter und die Detailverliebtheit geht so weit, dass Oberflächen durch Einschüsse verformt werden.

PHILIPP ROHWEDDER



OBENDRAUF Für einen Scharfschützen ist nichts so wichtig wie die richtige Stellung.



ABGESCHLEPPT Betäubte Personen müssen trotzdem versteckt werden.



TEA-PARTY In jedem Land bewegen Sie sich in einer typischen Umgebung.

ANGESPIELT HITMAN 2

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

Internet: www.eidos.de

Savegame Ja
Umfang 20 Missionen
Entwickler io-interactive
Datenträger DVD

SEHR GUT

„Ein genialer Mix aus fesselndem Action-Adventure und hochspannendem Stealth-Shooter“



Zone of the Enders: The 2nd Runner

Die Fortsetzung der Weltraum-saga kommt im typisch japani-schen **Mech-Anime-Look**.

Zone of the Enders hätte ein so geniales Spiel werden können, wenn sich nur nicht kleine Mängel ins Missionsdesign eingeschlichen hätten. Auf die Dauer war es schlicht zu langweilig, den Orbital Frame (Bezeichnung für die riesigen fliegenden Roboter) Jehuty immer mit den gleichen Manövern ins Gefecht zu schicken. Technisch war die Mech-Action allerdings gelungen und das wird sich auch beim zweiten Teil nicht ändern. Schon jetzt

ist die Optik aufsehenerregend, der Stil ist durch geschickt eingesetzte Shading-Effekte noch viel besser an japanische Animes angepasst als noch beim ersten Teil. Besonders beeindruckend dabei: Trotz ausgefeilter Explosionseffekte läuft die Grafik-Engine genauso butterweich wie beim Vorgänger. Dazu kommen die superben Mechanik-Designs von Yoji Shinkawa, der schon für *Metal Gear Solid 2* zuständig war und auch dem ersten Z.O.E. seinen Technik-Look aufgedrückt hat.

Außerdem ist Hideo Kojima (MGS) als Produzent voll in das Projekt involviert. Beim Vorgänger hatte er sich nämlich aus zeitlichen Gründen etwas im Hintergrund gehalten. Das kreative Team will bei Z.O.E. 2 auf jeden Fall die Makel des Prequels beseitigen, was schon mal mit wesentlich abwechslungsreicheren Locations beginnt. Diesmal treten Sie mit Ihrem Superroboter auch in Canyons, feindlichen Festungen oder in den Tiefen des Alls gegen andere Mechs an. Das Gameplay wird durch verschiedene Modifikationen interessanter gestaltet. Beispielsweise dürfen Sie diesmal auch Objekte, etwa eine Wand, aufnehmen und als Schild benutzen. Greifen Sie sich einen Gegner, besteht die Möglichkeit, ihn davonzuschleudern. Ganze Schwärme von Feinden können nun mit dem Target-System anvisiert und mit entsprechender Gunpower im Handumdrehen vernichtet werden. Für den

Nahkampf stehen neue Kniffe und ausgebaute Waffensysteme zur Verfügung, die den Spielablauf strategischer gestalten. Anhänger des ersten Teils und Anime-Fans dürfen sich auf das neue Mech-Abenteuer freuen.

UWE HÖNIG

ANGESPIELT Z.O.E.: THE 2ND RUNNER

Hersteller:	Konami
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	2. Quartal 2003

Internet: www.konami.com

Savegame	Entwickler
Ja	Konami Japan
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD

EINSCHÄTZUNG

GUT

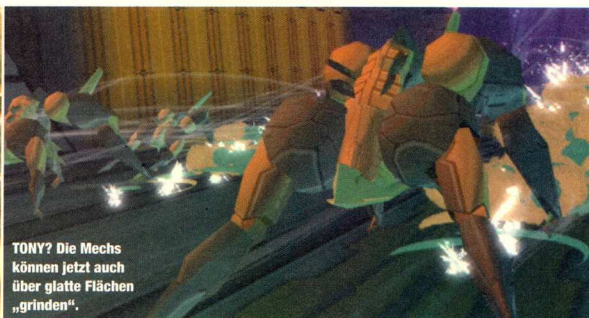
„Mit **mehr Abwechslung** als im Vorgänger und Anime-Optik dürfte sich Z.O.E. 2 in die Herzen der Fans spielen.“



SPEKTAKULÄR Die Explosionseffekte schauen einfach klasse aus.



NAHKAMPF Die fliegenden Mechs machen mit ihren Martial-Arts-Moves einiges her.



TONY? Die Mechs können jetzt auch über glatte Flächen „grinden“.



ERNEUERT Abwechslungsreiche Locations bringen Schwung in Z.O.E. 2.



E3 Actionspiele

Auch dieses Jahr gab es auf der E3 massig neue Action-Titel zu bewundern. Ego-Shooter haben sich auch auf der PS2 vollends etabliert und gänzlich neue Grafik-Stile wie bei *XIII* sorgen dank Cel-Shading für frischen Wind. Die Weiterentwicklung des Action-Genres ist anhand von *Strident* ebenfalls zu erkennen. Immer öfter werden strategische Elemente eingebaut, denn mit stumpfsinnigem Geballer lockt man heutzutage niemanden mehr hinterm Ofen hervor.

Strident: The Shadow XIII Front

ACTION Genre-Mix mit interessanten Ideen

Eines der ambitioniertesten Action-Games der nächsten Zeit ist sicherlich *Strident* von dem eher unbekannten Publisher Phantagram. Angesiedelt in einer postapokalyptischen Techno-Welt, steuert der Spieler die letzte Überlebende eines Special-Forces-Teams. Vor jedem Level kann man aus allen Waffen und technischen Spielzeugen auswählen, die man bis dahin freigeschaltet hat. Das komplexe Kampfsystem bietet neben den typischen Feuergefechten aber auch Nahkampf-Action. Am besten lässt sich das

Gameplay als eine Mischung aus *Rainbow Six*, *Spider-Man* und klassischen Prügelspieleinlagen beschreiben. Jeweils die coolsten Elemente aus den genannten Games bilden bei *Strident* einen Mix, der sich gewaschen hat. Da es noch weit über ein Jahr dauert, bis das Spiel für die PS2 in greifbare Nähe rückt, werden wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben einen ausführlichen Angespielt-Bericht präsentieren. (uh)

Hersteller: Phantagram

Internet: www.phantagraminteractive.com

Termin: 3. Quartal 2003

SNAKE? Nein, aber auch bei *Strident* wird wie bei *Metal Gear Solid* geschlichen.



EGO-SHOOTER Ego-Shooter in ungewöhnlichem Gewand

Den Preis für den Ego-Shooter mit dem ungewöhnlichsten Look und Namen gewinnt wohl Ubi Softs *XIII*. Dieses Spiel kann man am besten als einen interaktiven Comic mit einer spannenden Verschwörungsgeschichte beschreiben. Dank Cel-Shading-Grafik und ungewöhnlicher Schwarzweiß-Rückblenden verbreitet das Spiel eine ganz außergewöhnliche Atmosphäre. Die Grafik-Engine basiert auf der *Unreal*-Technologie, was bisher auf der PS2 aufgrund der Hardwarestruktur

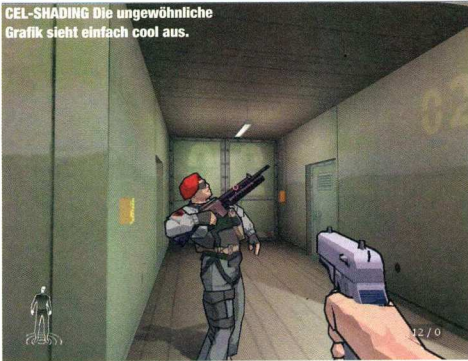
nicht unbedingt ein Garant für bestmögliche Qualität war. Aber gerade durch die Cel-Shading-Optik fällt ein großer *Unreal*-Speicherfresser weg, nämlich die hochaufgelösten Texturen. Wenn alles so hin- und her, wie sich die Entwickler das vorstellen, können wir uns schon mal auf ein nicht nur grafisch innovatives Game freuen. Ein Titel zum Vormerken! (uh)

Hersteller: Ubi Soft

Internet: www.ubi.com

Termin: 1. Quartal 2003

CEL-SHADING Die ungewöhnliche Grafik sieht einfach cool aus.



Dino Stalker

LIGHTGUN-SHOOTER Dinos und Lightguns – eine gute Kombination

Dino Stalker ist der dritte Teil von Capcoms berühmter *Gun Survivor*-Serie. Nach zwei Ausflügen in die Welt von *Resident Evil* geht's jetzt der Fauna von *Dino Crisis* an den Kragen. Spielerisch wird erneut die etwas unausgeglichene Mischung aus Lightgun- und Ego-Shooter geboten, aber immerhin hat die

Grafik mittlerweile ein ordentliches Niveau erreicht. Außerdem gibt es neue Ansätze und Ideen, um das Abenteuer ein wenig abwechslungsreicher zu machen. Beispielsweise müssen Sie, von Dinos verfolgt, mit einem Auto flüchten, einen Fallschirmsprung überstehen oder möglichst vorsichtig

durch einen sauerverseuchten Dschungel schleichen. Heftige Lightgun-Action kommt dabei nicht zu kurz, weshalb sich eingefleischte Lichtknarren-Fans schon mal auf den Titel freuen dürfen. (uh)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.com

Termin: 30. August

ENDGEGNER Der Carnotaurus kann einige Kugeln vertragen.





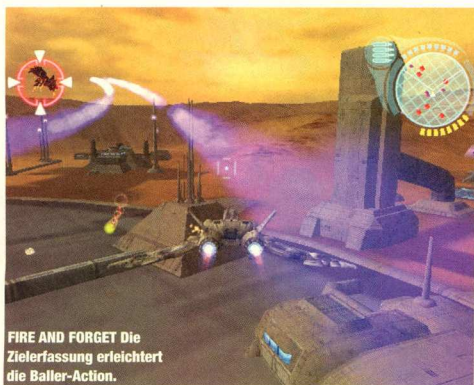
Defender

SHOOT 'EM UP Oldie, but Goldie

Eines der interessantesten Spiele, die Midway auf der E3 präsentierte, war sicher der wiederbelebte Klassiker *Defender*. In dem actionreichen Shoot 'em Up muss sich der Spieler durch diverse Missionen ballern, um Menschen vor dem Angriff fieser Aliens zu retten. Die Steuerung ähnelt dabei sehr der von *Star Wars – Jedi Starfighter*. Sie ballern sich durch eine 3D-Umgebung und dürfen unterwegs sogar andere Vehikel aus den Haken nehmen. Beispielsweise müssen Sie hinter den

feindlichen Linien einen Panzer aus der Gefahrenzone holen. Während der Tank unter Ihrem Schiff hängt, ballert der Bord-schütze des Kettenfahrzeugs aus allen Rohren. So mischen sich verschiedene taktische Komponenten in das actionlastige Gameplay. Grafisch konnte die Umgebungsgrafik noch nicht so recht überzeugen, dafür sehen die Fahrzeuge und Fluggeräte schon sehr gut aus. (uh)

Hersteller: Midway
Internet: www.midway.com
Termin: 4. Quartal 2002



FIRE AND FORGET Die Zielerfassung erleichtert die Baller-Action.

Resident Evil Online

ACTION In Teamwork Zombies schlachten

Die kommenden „normalen“ *Resident Evil*-Spiele sind vorerst nur für Nintendos GameCube geplant, doch PS2-Fans wird eine äußerst interessante Alternative geboten: *Resident Evil Online*. Hier können Sie erstmals mit drei weiteren menschlichen Mitspielern ein STARS-Team bilden und auf Zombiejagd in Raccoon City gehen. Außer einem kurzen Trailer-video auf der Sony-Presskonferenz wurde auf der E3 zum dem Spiel leider noch nichts gezeigt. Doch schon der machte deutlich, dass das Game gute Chan-

cen hat, zu einem der beliebtesten Online-Titel für die PS2 zu werden. So wie die anderen ambitionierten Online-Projekte hat auch *REO* mit den bis jetzt ungelösten Problemen zu kämpfen. Besonders in Europa wird es sich noch eine ganze Weile hinziehen, bis ein vernünftiges Server-Netzwerk steht. Da das Spiel aber eh nicht vor 2003 erscheint, bleibt ja noch etwas Zeit für die Vorbereitungen. (uh)

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.com
Termin: 2003



GEWOHNTES BILD Gleich hängt der Zombie am Hals.

The Lord of the Rings: The Two Towers

ACTION Fantasy-Freaks, aufgepasst!

Tausende von Tolkien-Anhänger warten bereits lechzend auf Weihnachten, wenn der nächste Teil der *Herr der Ringe*-Saga ansteht. PS2-Besitzer können sich schon einen Monat früher über ein Spiel zum Film freuen, in dem sogar Original-Filmszenen gezeigt werden. Im Spiel muss man sich dann als Aragorn, Legolas oder Gimli mitten in bekannten Schauplätzen aus den ersten beiden Filmen durch wilde Orkarden und andere Schergen metzeln. Über 16 Missionen warten auf

alle Mittelerde-Fans, wobei die Levels mit viel Liebe zum Detail in feinsten 3D-Grafik gestaltet werden. Jedenfalls sahen die ersten bewegten Szenen auf der E3 schon ganz ordentlich aus. Ihren Lieblingscharakter begleiten Sie während des Abenteuers aus der Third-Person-Perspektive und können sich gleichzeitig an der oscarprämiierten Musikkulisse des ersten Films erfreuen. (uh)

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



KLASSISCH Jeder Charakter hat seine eigene Lieblingswaffe.



GEMETZEL Im Hintergrund helfen die Gefährten mit Fernwaffen mit.

The cover art for EA Sports F1 2002 features a dynamic, low-angle shot of a blue and white Formula 1 car in the foreground, with other cars visible in the background on a racetrack. The EA Sports logo is prominently displayed in the center, with 'F1' in large, bold letters and '2002' below it. The EA Sports logo itself is a circular emblem with 'EA' in red and 'SPORTS' in blue. The overall design is sleek and high-tech, reflecting the racing theme.

IN DIESEM AUGENBLICK UNKONZENTRIERT,
UND DEIN REINEN ENDET HIER.

[illegible]

PC CD-ROM



PlayStation.2



Ausgabe 07/2002

89%



Ausgabe 07/2002

87%



Ausgabe 07/2002

90%



www.electronicarts.de

Primal

ANGESPIELT
PRIMAL

Die MediEvil-
Macher
wecken in
diesem
Action-
Adventure
den **Dämon**
in Ihnen.

In dem mystischen Paralleluniversum Oblivion ist die Balance zwischen den Mächten der Ordnung und des Chaos aus den Fugen geraten. Abaddon, der Herr des Chaos, hat es endlich geschafft, den ewigen Konflikt der beiden Seiten zu seinen Gunsten zu wenden. Wenn die Balance nicht so schnell wie möglich wiederhergestellt wird, sind die vier Dämonen-Reiche Oblivions dem Untergang geweiht. Und die Rolle des Retters fällt ausgerechnet einem ganz normalen Mädchen aus der Welt der Sterblichen zu. Jennifer Tate, kurz Jen genannt, wird von Arella, der Herrin der Ordnung, nach Oblivion geholt und zu ihrem Avatar ernannt. Ihr zur Seite steht Arellas rechte Hand Scree, ein in einen Gargoyle-Körper eingesperrter Dämon. Zusammen mit der magischen Steinfigur muss sich Jen nun auf eine gefährliche Reise durch die vier Welten Solum,

Aquis, Aetha und Volca machen. Dabei gibt es nicht nur eine Menge Kämpfe zu bestehen, sondern auch viele Rätsel zu lösen, von denen die meisten nur in Teamarbeit gelöst werden können. Hier fällt Scree oftmals eine besondere Rolle zu. Er gelangt an Stellen, die für Jen unzugänglich sind und kann schwere Objekte herumtragen. Zudem hat er die Fähigkeit, Besitz von anderen Statuen zu nehmen, was nicht nur beim Rätseln hilft, sondern auch in so manchem schweren Kampf.

HAU DEN DÄMON

Obwohl die schlanke Jen nicht gerade eine Kampfmaschine ist, muss sie sich auch körperlich gegen die Monster der verschiedenen Dämonenreiche zur Wehr setzen. Zu diesem Zweck erlernt sie in jedem Reich, die Form der dort herrschenden Rasse anzunehmen sowie deren Waffen und Kampffähigkeiten zu verwenden. Um in eine Dämonenform zu

wechseln, benötigt Jen natürlich eine Menge Energie. Hier kommt wieder Scree ins Spiel. Der Gargoyle entzieht den Seelen gefallener Feinde Energie, speichert diese und gibt sie zwischen den Kämpfen an Jen weiter. Ist keine Energie mehr vorhanden, kann Jen sich nicht mehr verwandeln und muss in ihrer schwachen, menschlichen Form kämpfen. Für die Prügeleien, die etwa die Hälfte des Spiels ausmachen, gibt es ein ausgefeiltes Kampfsystem, das irgendwo zwischen typischen Action-Adventure-Schlägereien und 3D-Beat-'em-Ups liegt. Dem Spieler stehen eine Reihe verschiedener normaler und Spezialangriffe zur Verfügung. Hierbei wurden die Analogbuttons sehr gut integriert: Ein leichter Druck auf den Knopf löst einen leichten Schlag aus, ein fester Druck einen schweren. Neben der sehr eingängigen Steuerung beeindruckte uns *Primal* auf der E3 besonders mit einer abwechslungsreichen Gra-



KLETTERPARTIE Solche Stellen kann nur ein Gargoyle erreichen.



BIESTFRAU Das Kampfsystem ist ziemlich ausgereift. Die Prügeleien machen 50 Prozent des Spiels aus.



GEMEINSAM STARK Bei vielen Rätseln ist Teamwork gefragt.



DÜSTER Die Umgebungen der Chaos-Reiche sind recht gruselig.

SCHWIMMFEST In Undine-Form kann Jen die Unterwasserwelt von Aquis erforschen.



INFO DIE 4 DÄMONENFORMEN

4 gewinnt

Auf ihrer Reise durch die vier Reiche der Dämonen lernt Jen nach und nach, sich in jede der Dämonenrassen zu verwandeln.



FERAI In dieser Form ist sie eine starke Kämpferin mit Energiekrallen und sehr guten Defensivfähigkeiten.



UNDINE Als Wasserwesen von Aquis kann Jen mit Leichtigkeit unter Wasser kämpfen.



WRAITH Als Grusel-Gestalt aus Aetha hat sie die Fähigkeit, den Gegnern Energie zu entziehen.



DJINN Die Form der Volca-Bewohner gibt Jen eine metallische Haut und flammende Krummsäbel als Waffe.



KAMPF DER GIGANTEN Scree kann sogar in eine Riesenstatue wechseln.



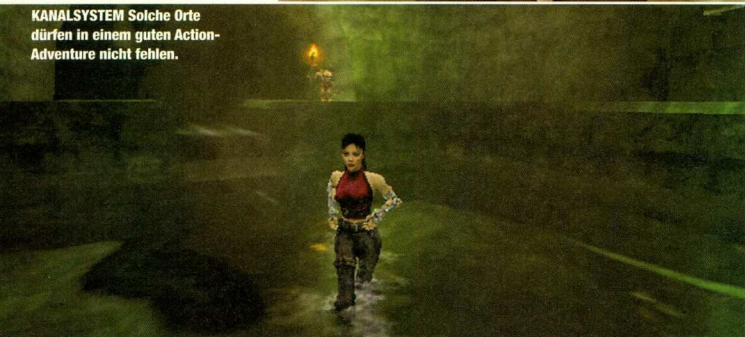
CLOSE-UP Die Zwischensequenzen sind in Real-Time-Grafik.

fik. Jedes Reich hat völlig andere Texturen, das Licht- und Schattenspiel in Echtzeit erzeugt eine wundervoll düstere Atmosphäre. Dazu läuft das Spiel ruckel- und flimmerfrei.

STEFANIE SCHWARZ

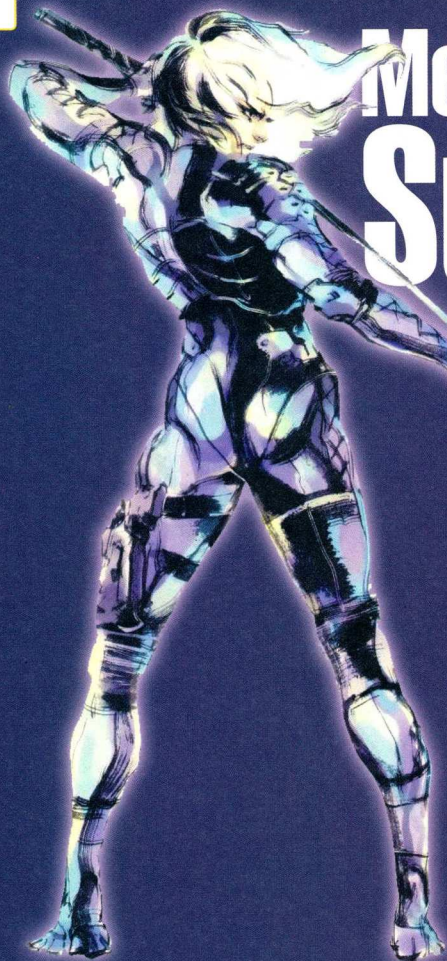
ANGESPIELT PRIMAL	
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	Ende 2002
Internet: de.playstation.com	
Savegame	Entwickler
Speicherpunkte	SCEE, Cambridge Stu.
Umfang	Datenträger
4 riesige Welten	Nicht bekannt
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Ein genial-düsteres Fantasy-Abenteuer, mit einer sehr wandlungsfähigen und untypischen Heldin.“	

KANALSYSTEM Solche Orte dürfen in einem guten Action-Adventure nicht fehlen.



ENERGIESPARER Scree sammelt für Jen die Energie ihrer gefallenen Gegner und gibt sie ihr zurück.





Metal Gear Solid 2 Substance

Überraschungspakt voller origineller Geschenke für Solid-Snake-Fans.

Ein bisschen umstritten war *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* ja schon, als es vor vier Monaten herauskam. „Zu wenig Spiel, zu viele Filmsequenzen“, lautete die Kritik. Zum Glück gibt es noch Leute, die auf Kritik hören. Hideo Kojima zum Beispiel. Die Entwicklerlegende sorgt jetzt dafür, dass Fans des Agentenspiels noch einmal zu Snake und Raiden zurückkehren und dabei einfach nur Spaß haben können. Neben der Vollversion des Action-Adventures sind auf *Metal Gear 2 Substance* noch hunderte Minispiele, Extra-Missionen und VR-Trainings-einheiten zu finden.

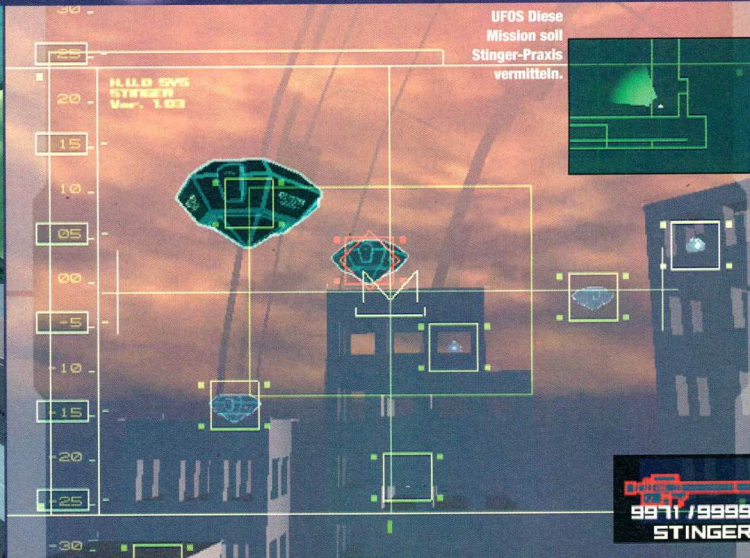
Snake GEGEN GODZILLA
Von früheren Spielen bekannt sind die VR-Missionen. Hier schleicht der Spieler mit einem der Agenten durch ein virtuelles Trainingsgelände und muss bestimmte Aufgaben erfüllen. Dabei stehen mehrere Charaktere zur Auswahl: Snake, Raiden und sogar die Ninja. Mit jeder der Figuren gestalten sich die Levels dann ein wenig anders, so dass die 200 Umgebungen noch mindestens dreimal variiert werden. Dort sind allerdings nicht nur ernsthafte Aufgaben gefordert. Als Gegner werden unter anderem wieder riesige, godzillaartige Soldaten



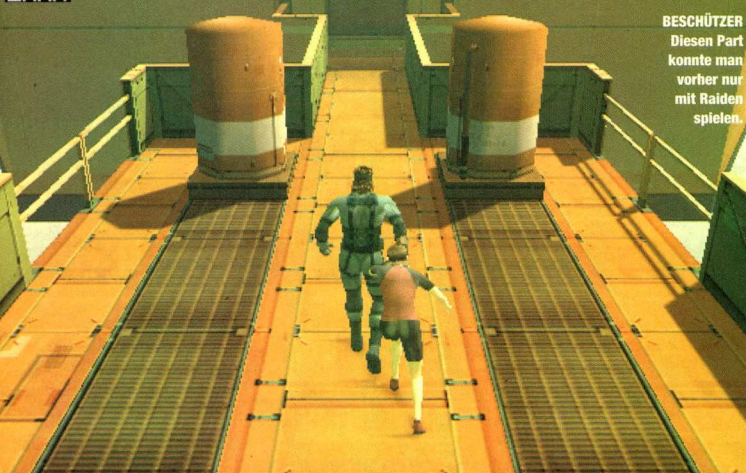
BLUTSAUGER Auch gegen Vamp darf Snake antreten.



OVERDRESSED Im Smoking infiltrieren, das passt nicht ganz.



UFOS Diese Mission soll Stinger-Praxis vermitteln.



BESCHÜTZER
Diesen Part
konnte man
vorher nur
mit Raiden
spielen.

auftreten, deren Schwachstelle erst einmal gefunden werden muss.

Neu sind die Alternative Missions, die schon für das Original-Spiel geplant waren und aus Zeitmangel nicht mehr hineingepasst haben. Diese finden an den normalen Schauplätzen des Spiels statt, also auf dem Tanker, der Bohrsinsel und im Arsenal Gear. Nur sind die Missionen anders gestaltet als beim ersten Durchspielen. Da ist etwa eine Bombe zu entschärfen, wo vorher ein Foto gefragt war. Auch von diesen Missionen gibt es noch einmal 100 Stück, die sich je nach ausgewähltem Charakter unterscheiden.

Ganz besonders freuen dürfen sich die Metal Gear-Fans aber über die Snake Tales. Hier geht es nur um Solid Snake. Der Spieler erlebt einzelne Episoden aus dem Leben des Superagenten und trifft dabei bekannte Personen wie zum Beispiel Emma wieder. Dieser Teil ist eher handlungsbasiert, bietet aber noch genügend Platz für Action.

SNAKE GEGEN SKATEBOARDS

Spannend klingt das alles und scheint lange Zeit motivierend und mit dem typischen Metal Gear-Humor ausgestattet zu sein. Das originellste Minispiel ist je-

doch sicher das Skateboarden. Hier überschneidet sich das Spiel mit Evolution Skateboarding vom gleichen Hersteller. In beiden Titeln ist Snake ein spielbarer Charakter und die Bohrsinsel voller Rampen und Geländer ein Schauplatz. Mit einer eingängigen Steuerung wird das mit Snake sicher fast genauso lustig wie mit Tony Hawk. Ob noch mehr solcher lustiger Minispiele mit eingebaut sind, ist noch nicht bekannt. Auf jeden Fall ist das Spielepaket aber so umfangreich, dass es gleich auf einer doppelseitig beschriebenen DVD erscheinen muss.

ALBRECHT OTT



ZIELWASSER
Raiden übt in der virtuellen Umgebung schießen.



EXPLOSIV
Auf Raketen gründen birgt Sprengstoff in sich.



SNAKEBOARD Auch auf dem Rollbrett macht der Agent eine gute Figur.



ÜBERSCHLAG Wie immer geben Kombos Extra-Punkte.



INFO DAS VR-TRAINING

Probe für den Ernstfall

Eigentlich war das VR-Training ja dafür gedacht, dass sich die Spieler an die Steuerung gewöhnen.

Beim ersten Teil von MGS auf der PSone waren die VR-Missionen zwar zahlreich, aber eher nebensächlich. Doch schon bald erschien mit VR Missions ein ganzes Zusatzpaket an Missionen. In verschiedenen virtuellen Welten muss der Spieler Aufgaben erfüllen, um bestimmte Steuerungsmöglichkeiten zu lernen. In der PS2-Fortsetzung fehlte diese Trainingsmöglichkeit aus Zeit- und Platzgründen leider völlig. Jetzt kommen gleich 200 neue Missionen, die sicher auch nicht weniger unterhaltsam sein werden.



SCHLAFSÄCKE Hier schleicht Snake an den Wachen vorbei.



ZIELSCHEIBE Diese Mission ist auch aus dem alten Spiel.

ANGESPIELT MGS 2 SUBSTANCE

Hersteller: Konami
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Sprache: Deutsch
Termin: 2003

Internet: www.metalgearsolid2.de

Savegame: Ja
Entwickler: Konami
Umfang: 300+ Missionen
Datenträger: DVD

SUPER

„Wer Metal Gear Solid 2 noch nicht kennt, sollte auf jeden Fall zugreifen, alle anderen eigentlich auch.“



Indiana Jones

and the Emperor's Tomb

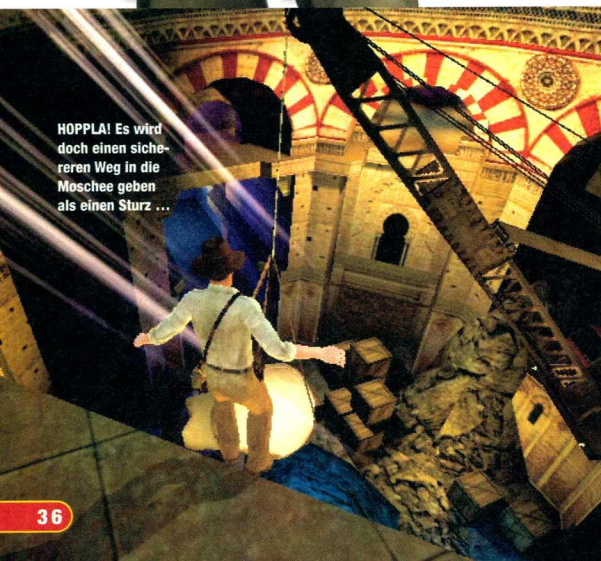
Als Laras Eltern noch an den Rassenlutschten, buddelte sich ein anderer bereits durch **uralte Tempel ...**

Eigentlich traurig: Ein Charakter, dessen originelle Leinwand- und Computerspiel-Eskapaden einst selber Dutzende von Nachahmern animiert haben, muss sich aus Modegründen in die Fußstapfen – und offenbar auch in den Schatten – einer angesagteren Figur stellen lassen. Während Lara Croft in ihrer Jugendzeit noch als „weiblicher Indiana Jones“ gehandelt wurde, dürfte die Mehrzahl des Publikums heute eher beim Anblick aktueller Indy-Action-Adventures kommentieren: „Sieht aus wie *Tomb Raider*. Nur der Vorbau fehlt.“ Na gut, ganz ohne wohlgeformte Frauengestalten kommt auch LucasArts nicht aus. Doktor Jones' jüngste Bekannte heißt Mei Ying und steht dem legendären Archäologen auf der Suche nach dem Herz des Drachen

zur Seite – einer schwarzen Perle, die angeblich Gedanken zu beherrschen vermag und die im Grab des ersten chinesischen Kaisers versteckt liegen soll. Wie das Schicksal so spielt, wurde allerdings der Schlüssel zum Grab in mehrere Einzelteile zerbrochen und in alle Winkel des Globus verteilt.

DAS GEHÖRT IN EIN MUSEUM!

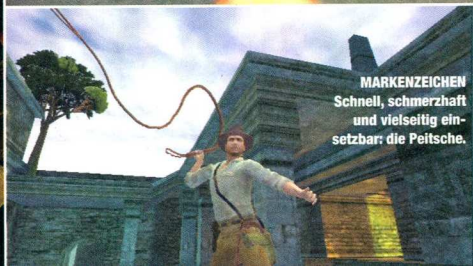
Im Wettlauf mit seinen chinesischen und deutschen Gegenspielern klappert der Held nun die halbe Weltgeschichte des Jahres 1935 ab, um zu verhindern, dass das mächtige Werkzeug in die falschen Hände fällt. Während der zehn Spielabschnitte taucht Indiana Jones durch versunkene Ruinen, erforscht eine tschechische Festung und jagt seine Widersacher über einen Zug fahrender chinesischer Holzboote. Gekämpft wird natürlich auch,



HOPPLA! Es wird doch einen sichereren Weg in die Moschee geben als einen Sturz ...



DAUERBRENNER Indys liebste Kontrahenten – immer noch die Nazis.



MARKENZEICHEN Schnell, schmerzhaft und vielseitig einsetzbar: die Peitsche.

TARNFARBEN In den Dschungel passt der Held farblich wie ein Chamäleon.

und zwar mit allem, was gerade greifbar ist – Schusswaffen, Stühle, herumliegende Werkzeuge – oder zur Not mit den blanken Fäusten. Nicht zu vergessen: Indys ständiger Begleiter, seine Peitsche. Die taugt bekanntlich nicht nur zur Selbstverteidigung, sondern auch als Lasso oder Kletterseil. Co-Entwickler The Collective soll dafür sorgen, dass die 3D-Kraxelei immer aus dem optimalen Kamerawinkel präsentiert wird. Hoffentlich kommen in all dem Trubel die intelligenten Rätsel, durch die sich die PC-Vorgänger auszeichneten, nicht zu kurz!

STEFANIE SCHETTER

ANGESPIELT INDIANA JONES

Hersteller:	LucasArts
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Voraus. deutsch
Termin:	Herbst 2002
Internet:	www.lucasarts.com

Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	LucasArts/The Collective
Umfang	Datenträger
10 Levels	DVD

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Der witzige Hauptcharakter könnte die Schatzsuche zu mehr als einem Tomb-Raider-Abklatsch machen.“

GEGEN DEN STROM Andere nehmen die Taucherglocke – Doktor Jones trainiert die Lunge.



MANN GEGEN MANN Wenn alle Lederriemen reißen, bleiben immer noch die Fingerknöchel.



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

4 TAGE ACTION

Teste die Games der Zukunft

29. 8. - 1. 9. 2002



GAMES CONVENTION

Das ultimative Messe-Event für PC- und Konsolenspiele

Besucher - Hotline 03 41/6 78 89 98

Offizielle Medienpartner:



www.gc-germany.com

Das Kult-Spiel - jetzt für die PS2



„Die Shooter-Zukunft!“

Players 06/2002

„Dieses ultrakomplexe Spiel ist wirklich die Hölle für Perfektionisten!
Es gibt eine derartige Fülle von Möglichkeiten, dass es fast schon
erschreckend ist.“

PlayZone 06/2002

„Jetzt verstehe ich, warum ‚Deus Ex‘... Kultstatus besitzt.“

Maniac 06/2002

„Eines muss man klarstellen. Deus Ex kann, mit Ausnahme der Perspektive,
auf keinen Fall mit herkömmlichen Ego-Shootern verglichen werden.“

Play the PlayStation 05/2002



WIR STELLEN AUS!

Halle 3 Stand D20



GAMES CONVENTION

29. August bis 01. September 2002

A high-contrast, low-key portrait of a man with short, dark hair, wearing dark-rimmed glasses. He is looking upwards and slightly to the right. The background is a bright, hazy blue with faint, vertical columns of binary code (0s and 1s) on either side of his head. The overall mood is futuristic and mysterious.

DEUS EX



PlayStation®2

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness

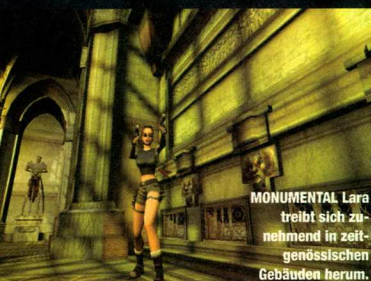
Das düsterste Tomb
Raider aller Zeiten – ein
Lichtblick für die Fans!

A Iso, Leute, den Titel hätte man doch bestimmt noch ein bisschen breiter treten können, oder? Wie wär's mit *Lara Croft Returns In Her New Adventure From The Tomb Raider Series: The Angel Of Darkness ...?* Aber Spaß beiseite. Wenden wir uns den neuen Features zu, die sich

Core Design für Laras neues Abenteuer hat einfallen lassen. Wie der Titel schon vermuten lässt, ist die Stimmung diesmal insgesamt dunkler und bedrohlicher als in den übrigen *Tomb Raider*-Spielen. Und offenbar ist die Stil-Collage von *Tomb Raider: Die Chronik* sehr gut angekommen, denn auch *The Angel of Darkness* ist wieder in Abschnitte gegliedert, die unterschiedliche Spieltaktiken von Ihnen fordern. Während der ersten beiden Kapitel

DOPPELTE LADUNG
Ohne ihre berühmten Pistolen säße Lara ganz schön in der Tinte.





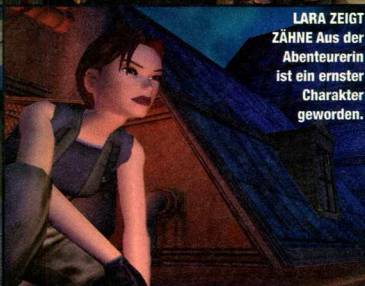
MONUMENTAL Lara treibt sich zunehmend in zeitgenössischen Gebäuden herum.



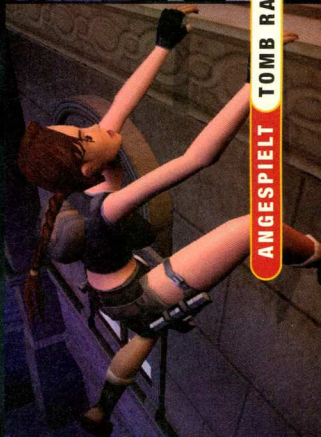
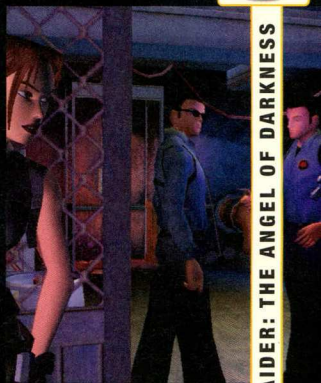
AUF DER FLUCHT Die resolute Jägerin wird zur Gejagten.



MUTANTEN Gute Güte, was ist denn diesen Gentlemen zugestoßen?



LARA ZEIGT ZÄHNE Aus der Abenteurerin ist ein ernster Charakter geworden.



begleiten Sie die unter Mordverdacht stehende Protagonistin durch Europa – gleichzeitig auf der Flucht vor den Gesetzeshütern und auf der Suche nach fünf Gemälden, die scheinbar der Grund für die blutigen Ereignisse in ihrer Umgebung sind. Gegen Ende der ungewohnt düsteren Story ist dann Rollentausch angesagt: Sie schlüpfen vom Tanktop der gewitzten Fasnadenkletterin in die Kluft ihres kampffreudigeren Riva-

len Kurtis Trent. Wie man es von der Serie kennt, geht ohne Polygon-Körpereinsatz erst mal gar nichts; und wie in jeder Fortsetzung hat Lara wieder einige neue Manöver dazugelernt. Beim Springen und Klettern zeigt sich die Heldin noch etwas agiler, außerdem muss sie gelegentlich die Schusswaffen im Rucksäcken verstauen, um sich lautlos an ihre Gegner heranzuschleichen und sie mit bloßen Händen zu überwinden.

SCHÖN HANDLICH

Damit kämen wir zu den drei wichtigsten Veränderungen: Zum einen hat Core Design sich nach langer Zeit entschlossen, die etwas umständliche Bedienung der vorigen Teile durch eine komplett neue, intuitivere Steuerung zu ersetzen. Zum anderen darf der Spieler zum ersten Mal in Gespräche mit Nebenfiguren eingreifen und infolgedessen verschiedene Handlungsstränge verfolgen. Und zum Dritten genügt es nicht mehr, die Umgebung zu erforschen und die „richtigen“ Bewegungsfolgen auszufüttern: Um in allen Spielabschnitten zum Ziel zu gelangen, muss Lara erst stückweise ihre Kondition, Zielgenauigkeit etc. trainieren und steigern. In Aktion sieht die smarte Grabräuberin so ge-

schmeidig aus wie nie zuvor: Laras Figur besteht nicht nur aus zehnmal so vielen Grafikbausteinen wie in den Vorgängern, sie verfügt sogar über 180 verschiedene Bewegungen – bisher waren es ganze 25. Auch die Umgebungen, die Lichtspiele und vor allem die Wassereffekte, die wir auf der E3 begutachten konnten, sind vom Feinsten; der Gesamteindruck ist ziemlich bombastisch. Leider war Lara in der gezeigten Demo noch nicht in Interaktion mit anderen Figuren zu sehen. Dafür hat Eidos eine Ladung neuer Screenshots springen lassen!

STEFANIE SCHETTER

ANGESPIELT TOMB RAIDER

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

Internet: www.tombraider.de

Savegame	Entwickler
Voraus. jederzeit	Core Design
Umfang	Datenträger
Drei Episoden	DVD

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Das neue Tomb Raider verspricht neben glänzender Optik und düsterem Charme auch neue Spieltiefe.“

LAUSCHANGRIFF So könnte eine Kombination aus klassischem Tomb-Raider- und MGS-Gameplay aussehen: Eine ertappte Lara verbirgt sich hastig vor den Blicken der Wachen.

Silent Hill 3

Wettervorhersage für Silent Hill: Es bleibt **neblig-trüb**.

Schemenhafte Gestalten wanden über die Straßen. Durch den dichten Nebel sind nur ihre Umrisse erkennbar. So sieht es in Silent Hill die meiste Zeit aus. Und auch was das Spiel selbst angeht, fühlt man sich an diese Situation erinnert. Zwar kündigte Konami auf der E3 einen dritten Teil des Horror-Adventures an, doch wie der genau aussehen wird, ist im Informationsnebel nicht genau zu erkennen. Der Trailer verrät wenig: Hauptfigur ist eine Frau, die Monster sind mal wieder sehr grotesk, sie lassen sich aber mit einem Maschinengewehr bekämpfen. Screenshots gibt es vier – was sie aussagen sollen, ist aber noch die Frage. Ansonsten haben die Entwickler nur sehr spärliche Andeutungen gemacht, was Geschichte und Spiel angeht. Die Protagonistin heißt Heather und gerät unfreiwillig in die gruseligen Ereignisse. Eines Tages beim Einkaufen wird sie einfach in die Gegenwelt von Silent Hill hineingezogen. Ihre Motivation ist demnach das bloße Überleben. Im Gegensatz zu den früheren Hauptcharakteren ist sie nicht auf der Suche nach einer geliebten Person. Diesmal verlässt sie sogar die Grenzen der Stadt. Die U-Bahn aus dem Trailer befindet sich nicht in Silent Hill, wo genau, verraten die Entwickler aber auch nicht. Dafür gaben sie aber bekannt, dass bei

der Fortsetzung ein großer Teil der Handlung in der Gegenwelt spielt. Die ist neu gestaltet und wirkt sehr organisch, so als ob man sich im Inneren eines riesigen Lebewesens befände. Heather wird sozusagen von der Geisterebene verschluckt. In beiden Welten steht wie immer nicht nur der Kampf gegen Monster im Mittelpunkt: Rätsel spielen eine genauso große Rolle wie Action. Wie im zweiten Teil kann der Spieler auch wieder auswählen, ob er rätsel- oder actionlastig spielen will. Und mit neuem Sound wird die Atmosphäre sicher genau so gruselig wie bei früheren Besuchen.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT SILENT HILL 3

Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	2003

Internet: www.konami-europe.de

Savegame	Entwickler
Ja	Konami
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Nicht bekannt

SUPER

EINSCHÄTZUNG

„Wenn die Entwickler aus den kleineren Fehlern des zweiten Teils gelernt haben, wird das Spiel ein **Super-Hit**.“



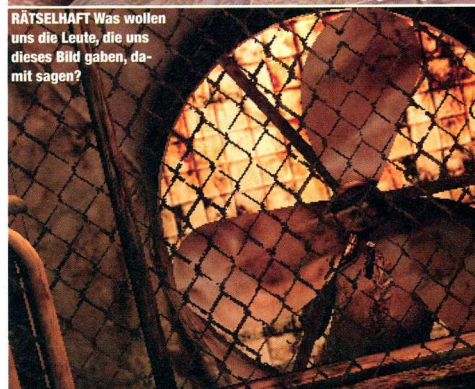
SCHWARZFAHRER
Diese Kreatur hat sicher kein U-Bahn-Ticket.



BEICHT Ein gruseliges Monster schaut durch die Gitter.



BLUTSAUGER Das Monster sieht sehr gruselig aus.



RÄTSELHAFT Was wollen uns die Leute, die uns dieses Bild gaben, damit sagen?

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die besten Spiele - Wir haben sie alle!



Gutschein

Hol ich mir!

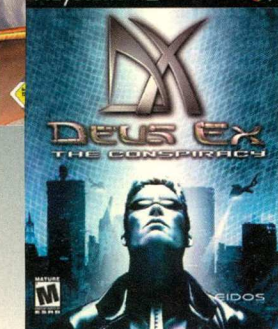
Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tips & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange der Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Gratis

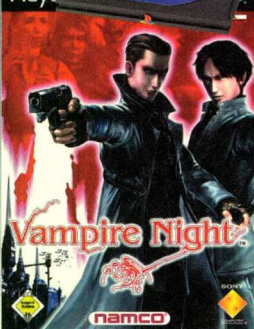
PlayStation 2



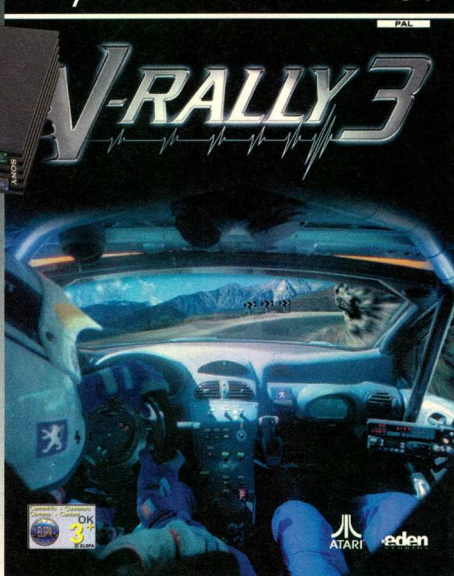
PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



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

IDS Zeilchenberger Str. 45 7263 Zittau 0359/510738 McMEDIA & FANTASY Schillerstraße 3 9401 Riedelstedt 0367/213195 SICHELKRAUT Luchmarkt - Markt 7917 Zeilendorf 03628/83214 REIER Reierstr. 16 99496 Marienberg 03735/22810 GROSSE Lindener Str. 14/16 4806 Bielefeld 0521/87296 HERRMANN Lindener Str. 26 6815 Neurenberg 03301/20902 WIGGERS Große Str. 32 9935 Wg./Föhr 04691/25014 IONENMACHER Bahnhofstr. 11 82161 Freising 089/2380	CARL OTTO Lange Str. 14 7740 Dirmenhorst 04221/91740 GLAUBITZ Lange Str. 49-51 2378 Wittingen 05831/1404 DIE SPIELECKE Vorderstr. 8 29440 Schneeringden 05193/52740 TOYS & MORE Bismarckstr. 05 31135 Hildesheim 05121/512026 BECKMANN-HENSEN Neues Zentrum 3 31725 Lehrte 05231/20074 SCHNAPPCHEN-SHOP Mittelstr. 34 32657 Lemgo 05261/188522 SCHNAPPCHEN-SHOP Lange Str. 87 32750 Bielefeld 05231/20074 SCHNAPPCHEN-SHOP Bahnhofstr. 11 32750 Bielefeld 05231/20074	SCHNAPPCHEN-SHOP Königsplatz 10 33039 Bad Bentheim 05231/26971 JOHLETT CENTRUM BÜRO Saure Wiesen 1 34513 Schmalmtadt 06691/94800 SULZER Alte Str. 98 35039 Marburg 06691/963521 GLAUBITZ Kilster Str. 14 36251 Bad Hersfeld 06621/78966 RUG Markt 41 36404 Vacha 03602/24336 MOBI-GAMES Möhlhofstr. 10 32769 Eschwege 05651/83177 FROSTEL SPORT & SPIEL Asterlager Str. 94 42228 Duisburg-Rheinhausen 02065/4434 SEIDEL Marktstr. 13 4759 Klefeld 02151/81780	JANSEN Engerstr. 50 2766 Rompen 02152/1767 KIESKEMPER Everswinkel Str. 8 4821 Warendorf-Freckenhorst 02581/4193 PECHER Alte Str. 98 4821 Warendorf 02581/2396 JASPER Bismarckstr. 1-3 48496 Hopsten 05458/93170 DWL SPIELZEUGWELT Lindener Str. 22 48008 Lingen 0591/93220 TWINHÄSEL Große Str. 23 49265 Bramsche 05441/93311 MEINHARDT Hauptstr. 22 58462 Schöen 06543/2070 MENKLER Bahnhofstr. 8 56289 Oedingen 02625/958314	FLEMMER Mühlengasse 5-7 57610 Aalenkirchen 0281/2951 HABAKUK Lindener Str. 70 57627 Hechenbach 02662/3219 KREMER Oststr. 56 59053 Hamm 06282/92508 SPIELPUNKT Hauptstr. 40 61662 Königstein 06174/22064 ALTMANN-SCHNEIDER Schulstr. 6 63128 Dietzenbach 06034/2900 MEDIA STORE Wilhelmstr. 9 64283 Darmstadt 06151/28480 STROBEL AM MARKT.DE Am Rain 5 72378 Hechingen 0741/7408 ELSER Geislinger Str. 24 72023 Gerningen 07161/75115	PAYER Aulener Str. 60 73441 Bopfingen 07362/6340 E+E GmbH Wilhelm-Engle-Str. 40 72630 Remshalden 07151/71691 BE KA EL Büchener Str. 29 a 74731 Weildorf 06282/92502 ENGELHARD & HERR Wilhelmstr. 10 77656 Offenburg 0781/25105 HARTWIG Hauptstr. 40 77704 Oberkirch 07802/2260 PLANET MEDIA Sonnenstr. 8 80335 München 089/5407452 MONTE MEDIA Frankfurter Ring 83 80607 München 089/5652170 MONTE MEDIA Pollinger Str. 1 82362 Weilheim 0881/61458	PLANET MEDIA Ledererzeile 15 83312 Neustadt am Inn 08071/510849 PLANET MEDIA Stadtplatz 3 84307 Ergoldsbach 08721/912330 PLANET MEDIA Stadtplatz 6 84347 Pfarrkirchen 08721/6850 SCHLITTL Bismarckstr. 16 84359 Simbach 0871/131334 MEDIA STORE Fuggerstr. 4-6 84500 Augsburg 081/131334 HEILIG Ulrichstr. 9 89630 Pfaffendorf 07521/1010 ACHTNER Fuggerstr. 4-6 89526 Augsburg 09443/7344 LOLLYPOP Weichser Weg 5 93029 Regensburg 0941/490530 KINDERPARADIES Kinderstr. 8 B-4700 Egen (Belgien) 02327/59469 KINDERPARADIES Hauptstr. 93 B-4780 St. Vith (Belgien)	GIERSTER Vilsenstadt 11/13/15 94118 Vilsbiburg 08541/3979 THEO KRANZ e-tainment Jungfernenstraße 11 97076 Würzburg 0931/571604 WORLD OF ILLUSION Märtenstr. 1 98527 Suhl 03681/722189
--	---	---	--	---	---	---	---

www.mcmedia.de

E3 Action-Adventure

Fortsetzungen, Fortsetzungen, Fortsetzungen ... Es scheint wohl keine Geschichte mehr zu geben, die sich in einem Stück erzählen ließe. Neben zweiten, dritten oder vierten Teilen erfolgreicher Serien gab es bei den Action-Adventures aber auch einige Neu-Entwicklungen. Ob die aber weitere Teile nach sich ziehen werden, ist noch nicht abzusehen.

Fear Effect Inferno

ACTION-ADVENTURE Erotik, Abenteuer, japanische Mythen und Action

Selten gab es wohl PlayStation-Spiele, die offensichtlicher auf weibliche Reize gesetzt haben als die *Fear Effect*-Reihe. Aber nicht nur deshalb konnten die beiden Titel bei Kritik und Publikum punkten. Die spannende Geschichte, die komplexen Rätsel und die harte Action machen einen genauso großen Reiz aus. Ein Trailer war alles an Information, was Eidos auf der E3 zum dritten Teil bieten wollte. In dem ist zu sehen, dass die Serie jetzt auch den grafischen Möglichkeiten der PlayStation 2 angepasst wurde. Hana und Rain sind immer noch die Hauptcharaktere, beide sind weiterhin im Anime-Stil gehalten, der jetzt aber dank Cel-Shading noch gezeichneter wirkt. Fiese Gegner sind ebenfalls wieder mit von der Partie und auch die Erotik kommt im Trailer nicht zu kurz. (ao)

Hersteller: Eidos

Internet: www.eidos.de

Termin: 2003

SCHÖNHEITSOPERATION Hana hat sich im Vergleich zu diesem alten Artwork inzwischen verschönert.

Dr. Muto

ACTION-ADVENTURE Verwandlungskünstler Muto rettet den Planeten.



KNALLEFFEKT Mit seiner Splizz-Gun wehrt sich Dr. Muto.



HEISS Ein paar Jump&Run-Einlagen gibt es auch.

Mit seinen Experimenten hat der verrückte Erfinder Dr. Muto schon großen Schaden angerichtet. Aber nichts davon war so verheerend wie sein letzter Versuch. Der zerstörte doch glatt dessen Heimatplaneten. Nur sein Labor steht noch. Von dort aus reist er durch 22 Levels in vier Welten, um seine Heimat wieder aufzubauen. Dabei trifft er nicht nur schräge Kreaturen, sondern auch seinen Erzfeind Professor Burnitall. Mit

einer besonderen Fähigkeit kann er die jedoch ganz gut bekämpfen: Dr. Muto kann morphen. Das heißt, er kombiniert seine Gene mit denen eines anderen Organismus. Dadurch bekommt er dessen Fähigkeiten und kann zum Beispiel unter Wasser atmen oder sich durch sehr enge Gassen zwingen. (ao)

Hersteller: Midway

Internet: www.midway.com

Termin: Winter 2002/2003

Harry Potter und die Kammer des Schreckens

ACTION-ADVENTURE Der gute Harry zaubert wieder gegen das Böse.

Lord Voldemort ist wieder da. Diesmal wendet der Erzfeind von Harry Potter perfide Methoden an, um die Macht in der Zauberwelt zu erlangen. Mit einem magischen Tagebuch übernimmt er die Kontrolle über Ginger Weasley, eine gute Freundin. Diese zu retten und Voldemort zu besiegen ist Harrys Aufgabe. Dazu streift er im PlayStation-2-

Spiel durch das Schulgelände von Hogwarts, redet mit seinen Mitschülern und löst knifflige Rätsel. Natürlich gibt es zwischendurch auch wieder zahlreiche Jump&Run-Einlagen, in denen Harry mit verschiedenen Zaubersprüchen für Furore sorgt. (ao)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: November



FERIEN AUF DEM LANDE Harry erholt sich bei den Weasleys von den Dursleys.

Cy Girls

ACTION-ADVENTURE Sexy Protagonistinnen im Doppelpack

Knallharte Heldinnen, die aber immer noch sehr weiblich sind, scheinen bei Action-Adventures immer zu ziehen. Auch Konami dringt jetzt in dieses Sub-Genre vor und schickt Sky und Shadow auf die PlayStation 2. Die beiden bekämpfen zusammen

das Verbrechen und sehen dabei sehr gut aus. Für den Spieler bedeutet die Zweiteilung unterschiedliches Gameplay. Sky ist die Härtere der beiden, sie kann gut mit Entfernungswaffen umgehen. Shadow dagegen ist als Ninja ausgebildet. Damit

qualifiziert sie sich für den Nahkampf und Infiltrationsmissionen. Als Cyber Girls können die beiden sogar ins Internet eintauchen und sich dort neue Fähigkeiten zur Verbrechensbekämpfung herunterladen. (ao)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami-europe.de

Termin: Sommer 2003



KAMPFSTARK Shadow hat es eher mit dem Nahkampf.

Clock Tower 3

ACTION-ADVENTURE Neues von einem Dauerbrenner

Schon vor mehr als einem Jahr haben wir Clock Tower 3 angekündigt, den Nachfolger zweier wenig überzeugender Horror-Adventures. Seitdem gab es nicht mehr viel davon zu hören. Rechtzeitig zur E3 hat Capcom aber nicht nur neue Informationen veröffentlicht, sondern auch einen Trailer gezeigt. Und der hat es in sich. Zwar besteht er nur aus Zwischensequenzen, dafür aber aus wirklich guten. Alle Sequenzen sind vom japanischen Regisseur Kinji Fukasaku inszeniert und per Motion Capturing aufgenommen worden. Das ist auch zu erkennen, sie wirken wie ein guter Horrorfilm. Im Spiel selber steht eine gewisse Alyssa im Mittelpunkt. Die spa-

CINEASTISCH Die Atmosphäre in dem Trailer ist sehr düster.



ziert unbewaffnet durch ein von Dämonen besetztes London. So kann sie sich nur verstecken oder herumliegende Gegenstände als Waffen benutzen, bis sie besondere Fähigkeiten erhält. (ao)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.com

Termin: Winter 2002/2003

A Sound of Thunder

ACTION-ADVENTURE Die Zeit steht Kopf und die Welt will gerettet sein.

So eine Zeitreise kann ganz schön gefährlich sein, vor allem wenn eine kultische Gruppe in den Besitz dieser Technologie kommt und Chicago in prähistorische Zeiten zurückschickt. Nur einer kann da die Welt noch retten und dem kann nur der PlayStation-2-Spieler mit dem Controller unter die Arme greifen. Dabei gibt es Rätsel, die nur durch Zeitreisen zu lösen sind. In der Vergangenheit kann man etwa die Pläne der Terroristen vereiteln, bevor sie Wirkung zeigen. Dabei können aber auch merkwürdige Dinge passieren. Wer etwa in der Vergangenheit die Tabakpflanze ausrottet, findet dann in der Gegenwart keine Zigarettenwerbung mehr an den Häuserwänden. Daneben gibt es auch Kampfeinlagen, für die Maschinen- und Snipergewehre, Raketenwerfer oder Sprengladungen zur Verfügung stehen. Die sind auch bitter nötig, treiben sich doch in den Umgebungen Dinosaurier, bewaffnete Terroristen und groteske Mutationen herum. (ao)

Hersteller: Bam! Entertainment Internet: www.bam4fun.com Termin: 2. Quartal 2003





Wir haben
Codemasters'
Rallye-
Fortsetzung
im Rahmen
der WRC
nochmals
angetestet.

Colin McRae Rally 3

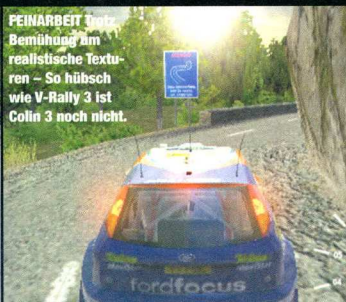
Wie viel höher kann man sich die Latte eigentlich noch legen? Codemasters tut sich jedenfalls sichtlich schwer, den Nachfolger einer ohnehin fast perfekten Rallye-Simulation inhaltlich noch einmal aufzustoßen. Größter – nun eigentlich einziger – Neuzugang in *Colin McRae Rally 3* ist somit der Karriere-Modus, in dem Sie für drei Jahre in Colins Overall schlüpfen und für das Ford Rally Team über Schotter-, Teer- und Schneekurse in acht Ländern rattern. In welchem Maße der Schwierigkeitsgrad von Rennen zu Rennen steigt, hängt von

Ihren Fahrleistungen ab; so bleiben auch Einsteiger nicht auf der Strecke. Abläufe und Bestandteile einer richtigen Meisterschaft werden derzeit möglichst genau umgesetzt. Beispielsweise brauchen Sie nach einem Ausfall den Wettbewerb nicht abbrechen, sondern können sich aufs nächste Rennen vorbereiten, während im detailliert nachgebildeten Service-Park die Mechaniker Ihren Focus wieder flott machen. Dessen Modell wird genau Colins aktuellem Renn-Vehikel angepasst und sieht mit seiner Unzahl von Details schon verdammt gut aus. Weitere namhafte Vertreter der Häuser Subaru,

Citroën, Lancia etc. finden Sie wie gewohnt im Quick-Race-Modus; Colin McRae und Nicky Grist (der persönlich die Fahraneweisungen erstellt und spricht) sind allerdings die einzigen bekannten Gesichter hinter der Windschutzscheibe. Die beiden schüttelt es übrigens bei heftigen Brems- oder Lenkmanövern sichtbar durch, wie Sie aus einem der vielen Kamerawinkel beobachten dürfen.

KNAUTSCHZONE

Beim Probespielen in Griechenland konnten wir auch das umfangreiche neue Schadensmodell bewundern: Da eiern





nach Crashes oder Überschlagen Räder, lösen sich Türen, schlackern Stoßstangen oder blockiert eine aufgeklappte Motorhaube die Sicht. Natürlich spürt man solche Mängel auch beim Fahren, wenn der Wagen zum Beispiel nach rechts oder links zieht. Zu den grafischen Highlights dürften die Staub- und Wettereffekte gehören, besonders der Anblick der zerfließenden Regentropfen und Schneeflocken auf der Scheibe ist verblüffend. Die ersten Levels aus der gezeigten Preview-Version spielten sich einfacher als man es vom Vorgänger gewohnt ist und hatten mit Pop-ups und Slow-downs zu kämpfen, obwohl Texturen und Hintergrunddetails auf der PS2 bislang lediglich ordentlich aussahen. Aber daran wird noch gearbeitet, versichert Codemasters. Ob Colin McRae diesen Herbst erstmals an der V-Rally-

Reihe vorbeiziehen kann, ist fraglich – ein hervorragendes Spiel wird's aber sicher wieder!

STEFANIE SCHETTER

ANGESPIELT C. MCRÆ RALLY 3	
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Vorauss. deutsch
Termin:	September
Internet: www.codemasters.com	
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Codemasters
Umfang	Datenträger
56 Strecken	DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Aufpolierte Fortsetzung einer sehr guten Simulationsserie; leider mit wenigen Innovationen.“	

INFO INTERVIEW MIT COLIN MCRÆ

Real Life Experience



Zwei Tage vor Beginn der Acropolis Rally in Griechenland nahm sich der zurückhaltende Schotte in seinem Hotel in Delphi einige Minuten Zeit für uns. Dass der Rennstar zwischen Vorbereitungen, Rallyes, Krankenhausaufenthalten und dem ständigen Presserummel noch Zeit für Videospiel-Entwicklungshilfe findet, ist schon bemerkenswert!

PLAYZONE: Viele Spieler empfanden *Colin McRae Rally 2* ja wegen der sehr sensiblen Lenkung als etwas zu schwer, zumindest um es ganz durchzuspielen. Glauben Sie denn, das Spiel vermittelt die Steuerung eines echten Rallye-Wagens sehr realistisch?

Colin McRae: Ja, natürlich ist es das Ziel von uns und Codemasters, das so realistisch wie möglich darzustellen. Das Spiel soll ja so genau wie möglich der Wirklichkeit entsprechen. Aber in Wirklichkeit ist gutes Rallye-Fahren ja auch nicht ganz einfach. Wenn man das im Spiel schaffen will, sollte es also auch schwierig sein.

PLAYZONE: Es gäbe ja noch die Möglichkeit, zusätzlich einfachere Modi einzubauen, die nicht ganz so wirkkeitsnah sind. Würde da Ihrer Meinung nach viel vom Spaß am Rennen verloren gehen?

Colin McRae: Wenn man es zu schwierig macht, hat natürlich keiner Spaß daran. Aber ich denke, man hat ja die verschiedenen Levels und eine breite Palette von Möglichkeiten. Man kann sich in immer schwerere Levels hocharbeiten; das tut einem Spiel doch gut.

PLAYZONE: Wie genau sieht Ihre Arbeit für Codemasters aus?

Colin McRae: Ich spiele das Spiel ein bisschen, gebe Feedback; eventuell ändern sie dann etwas und ich spiele es noch einmal ... Wir bauen einfach langsam den Realitätsgrad auf, so dass sich das Auto richtig fährt und dass sich die Straßen anfühlen wie im richtigen Leben. Wir fügen so viele Details ein wie möglich, zum Beispiel im Service-Park. Das Einzige, was man im Spiel natürlich nicht hat, sind die physikalischen Kräfte, die auf einen einwirken; aber wir können es zumindest optisch so anpassen, dass es wirklich so aussieht, als würde man in einem Rallye-Auto sitzen.

PLAYZONE: Als Sie *Colin McRae Rally 3* zum ersten Mal gespielt haben, gab es da Strecken, die Sie auf Anhieb gewonnen haben?

Colin McRae: Ich habe das Spiel noch nicht richtig von Anfang bis Ende spielen können. Bis jetzt ist es ein ständiges Testen und Ausprobieren von verschiedenen Bodenarten.

PLAYZONE: Haben Sie schon mal eine Anweisung von Nicky verpasst, eine Kurve oder dergleichen?

Colin McRae: Nein, eigentlich nicht. Es kommt schon vor, dass man etwas nicht versteht, aber dann hat man genug Zeit nachzufragen und fährt halt so lange nach Augenmaß. Aber das kommt nicht oft vor.

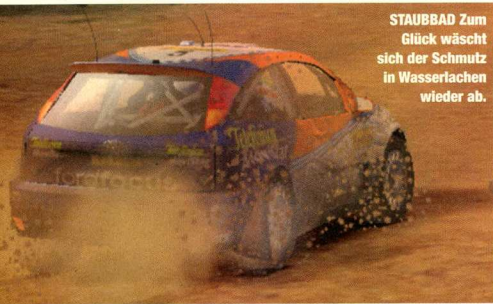
PLAYZONE: Warum fahren Sie so gerne Rallyes?

Colin McRae: Ich habe sehr früh damit angefangen und von Anfang an haben mich Rundkurse nicht besonders interessiert. Rallye-Fahren ist abenteuerlicher, es macht mehr Spaß, das Auto zu steuern. Das ist der Grund, warum ich es so gerne mache.

PLAYZONE: Welche Autos würden Sie noch gerne fahren, abgesehen von Ford? Für welches Team würden Sie gerne fahren?

Colin McRae: Im Augenblick arbeiten wir in unserem jetzigen Team daran, das Auto noch besser zu machen. Nächstes Jahr ist wieder ein neues Jahr ... Ich werde hoffentlich bei Ford bleiben. Wir haben viele sehr interessante Entwicklungen für nächstes Jahr in Arbeit. Es könnte einige wichtige Umbauten am Auto geben, und wenn es wettbewerbsfähig genug für echte Siegeschancen ist, dann würde ich sehr gerne hier bleiben. Falls nicht, muss man sich seine Möglichkeiten überlegen. Oberste Priorität ist, dass man ein Auto hat, das gewinnen kann – für mich jedenfalls. Und ich hoffe, das klappt mit Ford.

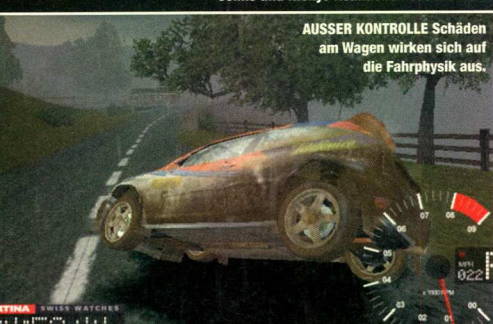
PLAYZONE: Vielen Dank für das Interview!



STAUBBAD Zum Glück wäscht sich der Schmutz in Wasserlachen wieder ab.



INGESPIELT Aus dieser Ansicht können Sie Colins und Nickys Reaktionen beobachten.



AUSSER KONTROLLE Schäden am Wagen wirken sich auf die Fahrphysik aus.



DETAILREICH Die Fahrzeugmodelle sehen einfach klasse aus.



VERFOLGUNGSJAGD
Noch haben Sie Sicht-
kontakt zu den Gegnern.

**Bigger, better,
faster** – gelingt
es Acclaim, mit
Burnout 2 den sehr
guten Vorgänger
auszubremsen?

Burnout 2: Point of Impact





GESETZSHÜTER Endlich dürfen Sie mit einem Polizeiauto auf Streife gehen.



Die Hauptfrage, die sich für Spieler bei einem Kauf stellt, ist wohl: Lohnt es sich wirklich, den zweiten Teil zu kaufen? Bei *Burnout 2: Point of Impact* ist diese Frage aufgrund der Fülle neuer Features und verbesserter Grafik ziemlich einfach zu beantworten: JA! Obwohl die auf der E3 gezeigte Version bei weitem noch nicht fertig war, konnte man schon deutlich sehen, dass das störende Kantenflimmern des Vorgängers durch Verwendung von Anti-Aliasing (fast vollständig) der Vergangenheit angehört. Aber nicht nur daran arbeiten die Entwickler mit Hochdruck, sondern auch an der Gestaltung der 16 komplett neuen Kurse. Anders als beim Vorgänger spielt sich das ganze Renngeschehen jetzt rund um eine fiktive ameri-

kanische Großstadt ab. Fiktiv deswegen, weil man wohl schwerlich eine Stadt findet, die eine derartige Vielfalt verschiedener Terrains bietet. Von breiten Interstates über staubige Feldwege bis hin zu verschneiten Gebirgsstraßen gibt es viele interessante Strecken und Orte zu erkunden. Aber was sind schon perfekt designte Pisten ohne schnelle Autos? Keine Sorge, auch hier hat sich Criterion einiges einfallen lassen und für *Burnout 2* ganze 22 Fahrzeuge geschaffen. Einige davon sind noch aus dem Vorgänger bekannt, andere wie ein Streifenwagen oder ein Nascar-Renner tauchen das erste Mal auf. Selbstverständlich unterscheiden sich alle Autos in puncto Fahrverhalten, Geschwindigkeit und Beschleunigung deutlich voneinander. Damit es nicht

nur darauf ankommt, schnell zu fahren, herrscht auf den Strecken natürlich wieder viel Verkehr, dem Sie tunlichst ausweichen sollten. Jeder Crash kostet nämlich wertvolle Sekunden. Im Gegensatz zum Vorgänger wird auch nicht mehr jeder Unfall visuell aufwendig in Szene gesetzt, nur noch die wirklich aufsehenerregenden. Auch kleinere Blebschäden, die man sich während des Rennens zuzieht, sind dank des neuen Schadensmodells sichtbar und beeinflussen zudem das Fahrverhalten merklich.

PURES RENNVERGNÜGEN

Wie schon in *Burnout* gibt es wiederum keinerlei aufgesetzte Storyline oder Hintergrundinfos, die erklären, warum man sich

eigentlich mit drei KI-Fahrern oder einem menschlichen Gegner misst. Alex Ward (Product Manager von *Burnout 2*) meinte dazu: „Wofür sollten wir einen Handlungsfaden brauchen? Wir wollten einfach ein kompromisslos schnelles Rennspiel machen, bei dem man ohne Rücksicht auf Verluste rasen kann.“ Und das ist den Entwicklern durchaus gelungen. Bezüglich der enthaltenen Spielmodi hält sich Criterion momentan noch etwas bedeckt. Neben den bekannten (Einzelrennen, Duell, Zweispieler-Split-screen) aus dem Vorgänger wird es aber auf jeden Fall eine Art Verfolgungsjagd geben. Hier versuchen Sie als Polizist einen Raser zur Strecke zu bringen, wobei dafür jedes Mittel recht ist. Hilfreich wird wie immer der Turbo sein, der durch Geisterfahrten, gewagte Manöver und neuerdings auch durch halsbrecherische Sprünge aufgeladen wird.

WOLFGANG FISCHER



ANGESPIELT BURNOUT 2	
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	Ende Oktober
Internet: www.acclaim.de	
Savegame:	Entwickler
Ja	Criterion
Umfang:	Datenträger
16 Strecken	DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Burnout 2: Point of Impact zeigt sich in jeder Beziehung gegenüber dem sehr guten Vorgänger verbessert.“	

TRAUMHAFT ...
Die Topmodelle
der bekanntes-
ten Sportwa-
genhersteller.



DETAILLIERT Die
Hintergrundoptik
ist gelungen und
mit vielen Anima-
tionen veredelt.

AUFGEMERKT
Wenn es der Poli-
zei reicht, werden
sogar Helikopter
gestartet.



LÄSTIG Die Renn-
gegner sind
hartnäckig und
schubsen, was
das Zeug hält.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Wer sich
keinen echten
Ferrari leisten
kann, der sollte
sich EAs **neuen**
Kracher
vormerken.

Nicht nur Kon-
solenspieler erin-
nern sich an *Need*
for Speed 3: Hot Pursuit, das vor
etwa drei Jahren auf PCs und der
PSone für Furore sorgte. Der
Untertitel *Hot Pursuit* stand dabei
für wilde Verfolgungsjagden mit
der Polizei, die nicht selten in
zünftigen Unfällen endeten. Nun
fährt *Hot Pursuit 2* mit donner-
ndem Motor an die Startlinie und
dürfte einmal mehr alle Arcade-
Racing-Fans zu Begeisterungsstür-
men hinreißen. Schon allein die
Auswahl der anwählbaren Luxus-
karossen beschert Autoliebhabern
feuchte Hände. Neben dem un-
glaublichen Lamborghini Murcie-
lago stehen Ihnen auch ein Por-
sche Carrera GT und verschiedene
Ferrari-Modelle wie der 360 Spider
zur Verfügung. Von knapp 25
Traumwagen haben sich die Ent-
wickler die Lizenzen gesichert,
und wer sich erstmals ans Steuer
wagt, erlebt eine Hochgeschwin-
digkeitsjagd sondergleichen. Teil-
weise rasen Sie mit 320 Sachen
durch den Verkehr, während die

„Bullerei“ an Ihrem Auspuff klebt.
Das Design der Kurse ist dabei
offen, was bedeutet, dass Sie auch
Ausflüge in die Landschaft ma-
chen können. Die rund 20 Streck-
en verfügen nämlich über
durchschnittlich fünf Abkürzun-
gen, die Ihnen die Flucht vor den
Gesetzhütern erleichtern und
Ihre Konkurrenten alt aussehen
lassen. Grafisch wird bei *Hot*
Pursuit 2 auch einiges geboten: Voll-
kommen ruckelfrei rauschen de-
taillierte Hintergründe über den
Bildschirm, während beeindruck-
ende Licht- und Sonnenblend-
effekte eine tolle Atmosphäre
schaffen. Außerdem gibt es realis-
tischen Regen zu bewundern und
auf einigen Strecken erwarten Sie
sogar Buschbrände oder Sandstür-
me. Die Fahrzeugmodelle machen
ihren realen Vorbildern alle Ehre
und sind schön in Szene gesetzt.
Für lang anhaltenden Spielspaß
sollen fünf Spielmodi sorgen.
Natürlich dürfen die nervenauf-
reibenden „Hot Pursuit“- und „Be
the Cop“-Varianten nicht fehlen,
bei denen Sie entweder auf der

Flucht sind oder selbst im Polizei-
wagen die rücksichtslosen Raser
einfangen müssen. Im Challenge-
und Championship-Mode warten
60 Events, mit denen Sie neue
Boliden, Motor-Upgrades oder
gar neue Kurse freischalten kö-
nnen. An der eingängigen und
gewohnt guten NFS-Steuerung
hat sich zum Glück nicht viel
geändert. Alle Rennspiel-Fans
können sich deshalb schon
mal auf ein tempolimitdurch-
brechendes Spektakel freuen.

UWE HÖNIG

ANGESPIELT NEED FOR SPEED

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	Oktober

Internet: www.electronicarts.de

Savegame	Entwickler
Ja	Black Box Games
Umfang	Datenträger
Über 20 Strecken	DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Kompromisslose Raserer mit
sagenhaften Traumautos und
absolut gelungener Optik“



Ferrari F-355 Challenge

Sony verspricht Ferrari-Fans
die realistischste Fahr-
simulation überhaupt.

Der Ferrari F-355 ist nicht eben das exklusivste Gefährt aus der italienischen Edelschmiede. Zum Einsatz kommt der Sportwagen nicht nur als Dienstfahrzeug bei Frauen- oder Waffenhändlern, auch der durchschnittliche Neureiche stellt ihn sich ganz gern in die heimische Garage. Allerdings beweist das Fahrverhalten, dass die Karre doch Charakter besitzt. Für die Entwickler von Sega-AM ist das Anlass genug, rund um die Wagenlizenz ein Rennspiel zu basteln. Ziel der Jungs ist es dabei, eine ultra-realistische Sportwagensimulation auf die Strecke zu schicken. Statt den F-355 aber da antreten zu lassen, wo er hingehört, nämlich auf die Straßen im Kiez oder unter Palmen, gibt es lediglich sechs Rennkurse, die man als Spieler schon hundert Mal gefahren ist – Suzuka, Long Beach oder Monza. Um mit dem Wagen zurechtzukommen, erwartet Sie ein umfangreiches Trainingsprogramm, das schon fast an eine Fahr-schule erinnert. Wem es dennoch zu hart ist, der kann außerdem vielfältige Fahrhilfen dazuschalten und den Grad an Realismus den eigenen Vorstellungen anpassen. Ganz im Gegensatz zum au-

thentischen Handling steht momentan noch die Grafik. Alles erinnert stark an einen Spielhallenautomaten – nein, keinen der neuesten Generation. Bis Herbst kann sich da aber natürlich noch einiges ändern. Wer sich neben seinem gewöhnlichen Auto nur eine PS2 als Rennspielzeug leisten will, aber gern einmal echtes Ferrari-Fahrgefühl erleben möchte, könnte Gefallen an dem Titel finden. Obwohl, ehrlich gesagt, eine Probefahrt beim Autohändler genauso viel bringt – und darauf müssen Sie nicht bis zum Herbst warten.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT FERRARI F-355

Hersteller: Sony

Genre: Rennspiel

Spieler: 1

Sprache: Deutsch

Termin: Herbst

Internet: www.scee.com

Savegame
Ja

Entwickler
Sega-AM2

Umfang
6 Kurse

Datenträger
DVD

FINSCHÄTZUNG
GEHT SO

„Realismus hin oder her, **weder die Grafik noch das eine Auto überzeugen** im Moment.“

1. KLONKRIEG Position acht und sieben mal derselbe Wagen vor einem.

2. FLIEHKRAFT Die Rundkurse sind schlecht für den Kreislauf.

3. REALISMUS PUR 119 km/h und eine Kurve von 80 Grad – was jetzt wohl passiert?

4. FEHLSTART Schlechte Idee, sofort in den dritten Gang zu schalten.





auto modellista

Ein **Rennspiel** aus dem Ausmalbuch – Capcom bringt Farbe in den tristen Rennalltag.

Wenn ein Rennspiel auf der PS2 für Aufsehen sorgen soll, ist mittlerweile mehr nötig als viele Autos und Strecken. Das haben auch die Entwickler von Capcom erkannt und präsentieren ihr *auto modellista* in einem witzigen Look. Sämtliche Grafiken wurden in Cel-Shading, also im Comicstil, in Szene gesetzt. Das mag im ersten Moment etwas gewöhnungsbedürftig aussehen, wirkt aber letztendlich richtig cool. Aber außer der Optik hat das Spiel noch einiges zu bieten. An Strecken erwarten den Spieler Rennkurse genauso wie Stadtfahrten oder Etappen über Land. Trotz der ungewöhnlichen Grafik, die viel Raum für Fantasiefahrzeuge gelassen hätte, entschieden sich die Entwickler für die Umsetzung von Original-Lizenzen. So stehen im Spiel unter anderem diverse Hondas, Mazdas und Mitsubishi bereit. Wem das nicht reicht, der kann sich sein Vehikel ganz individuell zusammenbasteln. Dabei gibt es nicht nur bei der Karosserie viele Möglichkeiten, ein einmaliges Modell zu erschaffen. Ein ausgefeiltes Techniksistem sorgt dafür,

dass Sie auch unter der Motorhaube alles Ihren Wünschen entsprechend ausstatten dürfen. Um die selbst designten Wagen dann ordentlich präsentieren zu können, wurde der Replay-Mode mit einer Editier-Funktion versehen. Damit können Sie eigene kleine Rennfilme zusammenschneiden und Ihrem Bekanntenkreis mit den Videoschnipseln auf die Nerven gehen.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT AUTO MODELLISTA

Hersteller:	Capcom
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	Nicht bekannt
Internet:	www.capcom.com
Savegame Ja	Entwickler Capcom
Umfang Drei Spielmodi	Datenträger DVD

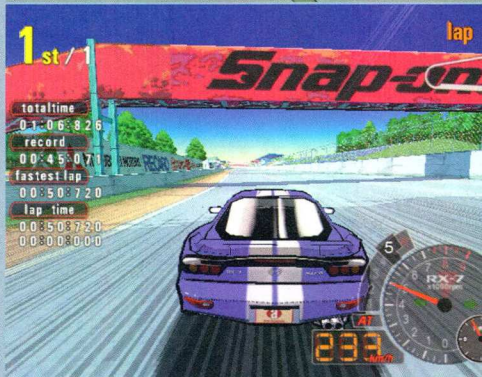
SEHR GUT

„Ein weiteres Rennspiel, das aber mit cooler Optik **neuen Wind und frische Farbe** ins Genre bringt“

NACHBRENNER
Eingebaute Nitroinspritzer sorgen für den letzten Kick.



KABOOM Mit Effekten wird nicht geizelt.



ERSTER Lang gezogene Kurven sorgen für Rekordzeiten. Trotz der aufwendigen Grafik kommt es dabei im System zu keinerlei Geschwindigkeitseinbrüchen.





E3 Rennspiele

Rennspiele werden niemals aussterben, denn nach wie vor erfreut sich flotte Racing-Action höchster Beliebtheit. Inzwischen gibt es unzählige Varianten: Ob Fun-Racer, Rallye-Spektakel oder Straßenrennen, für jeden Geschmack gibt es auf der PS2 das richtige Spiel. Auch auf der E3 wurden ein paar echte Kracher gezeigt, die wir schon auf den vorherigen Seiten vorgestellt haben. Deshalb werfen wir hier einen Blick auf den Rest vom Fest.

NASCAR Thunder 2003

RENNSPIEL Schnell im Kreis, das ist heiß!

In Amerika sind die verschiedenen Rennserien, die ausschließlich auf ovalen Strecken ausgetragen werden, unheimlich beliebt. Natürlich dürfen da die Umsetzungen für die gängigen Konsolensysteme nicht fehlen, auch wenn die Rundkurs-Rennen in Europa eher ein Schattendasein fristen. *NASCAR Thunder 2003* stellt das jährliche Upgrade dar und wartet standesgemäß mit verbesserter Optik und einem erweiterten Karriere-Modus auf. Darüber hinaus gibt es ein fabelhaftes

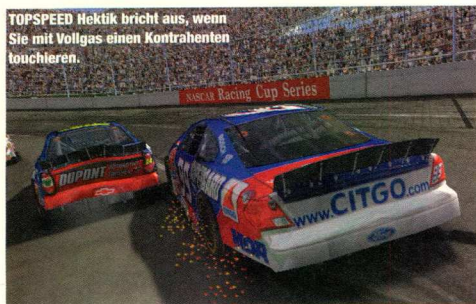
Schadensmodell, bei dem sich die Schäden auch auf das Fahrverhalten auswirken. Grafisch werden Deformationen angezeigt und defekte Teile wie Spoiler können sogar abfallen. Nachfolgende Fahrzeuge werden wie bei einem echten Rennen durch Trümmerteile gehandicapt. Übrigens soll die künstliche Intelligenz der Computergegner realistische Windschattenfahrten erlauben. (uh)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.ea.com

Termin: 4. Quartal 2002

TOPSPEED Hektik bricht aus, wenn Sie mit Vollgas einen Kontrahenten touchieren.



ATV Quad Power Racing 2

RENNSPIEL Staub fressen oder vornweg fahren

Zwar erst fürs nächste Jahr angekündigt, machen die ersten Details über Acclains neuen Racer Appetit auf mehr. Sie übernehmen die Rolle eines professionellen ATV-Fahrers (All Terrain Vehicle) aus einer Riege von zehn in der Szene bekannten Größen und heizen über Stock und Stein auf 17 riesigen Rennstrecken rund um den Erdball. Per Knopfdruck können Sie mit Händen und Füßen die Rivalen auf Abstand halten. Außerdem dürfen Sie mit abgefahrenen Stunt-Tricks

die Zuschauermassen beeindrucken. Etwa 20 verschiedene Manöver sollen in der fertigen Version für witzige Einlagen à la *Sled Storm* sorgen. Die auf der E3 gezeigte Fassung befand sich noch im frühen Entwicklungsstadium – dennoch gab es schon den einen oder anderen Trick zu sehen. Die Strecken sind allerdings noch meilenweit von der Fertigstellung entfernt. (uh)

Hersteller: Acclaim

Internet: www.acclaim.com

Termin: 2003

SHOWEINLAGE Big Air Action gehört ebenfalls dazu.



Lamborghini

RENNSPIEL Die Edelmarke zum Freundschaftspreis

Lamborghini-Fans aufgepasst: Wer auf einen Lambo scharf ist und das nötige Kleingeld erst in frühestens 60 Jahren zusammen gespart hat, darf sich jetzt freuen. Zumindest virtuell können Sie nämlich bald stolzer Besitzer eines ganzen Fuhrparks der edlen Automobile werden. Ein Rennspiel, bei dem es aus-

schließlich um die italienische Nobelmarke geht, fehlte auf der PS2 bisher gänzlich. Nehmen Sie Platz in den fantastischen Sportwagen, die von klassischen Modellen bis zum neuesten PS-Monster Lamborghini Murcielago reichen. Dabei halten Sie interessante Challenges auf Trab, bei denen Sie neue Fahr-

zeuge und Strecken freispielen können. Die sehr frühe E3-Version hatte leider noch mit heftigen technischen Problemen zu kämpfen. Trotzdem sind wir schon überaus gespannt auf das fertige Spiel. (uh)

Hersteller: Majesco

Internet: www.majesco.com

Termin: 2. Quartal 2003

SCHÖNHHEITSFEHLER Die Grafik-Engine läuft noch nicht ruckelfrei, aber bis nächstes Jahr soll sich das ändern.



DETAILGETREU Die 3D-Modelle sehen schon jetzt absolut fantastisch aus.



Tony Hawk's Pro Skater 4

Die **Mutter aller Trend-sportspiele** ist mal wieder schwanger.

Unzählige Bastarde hat sie schon geboren, die Übermutter des Extremsports. Da ist es doch immer eine gute Nachricht, wenn der Vater wieder Neversoft heißt. Ein reinrassiger Tony Hawk's Pro Skater schlägt die Epigonen eben jedes Mal um Längen. Und auch das vierte Kind soll alle seine großen Geschwister übertreffen. Mit anderen Worten: Der vierte Teil der Skateboarder-Serie wird nach Aussage der Entwickler größer, schöner, lebendiger, einfach besser als alle seine Vorgänger. Nach dem, was auf der E3 zu sehen

war, ist an dieser Aussage sogar etwas dran. Am Gameplay hat sich allerdings wenig verändert. Die Steuerung ist gleich geblieben, es gibt einige neue Tricks, darunter aber nichts so Revolutionäres wie den Revert aus dem vorigen Teil. Lediglich der Karriere-Modus ist etwas aufgepeppt. Die Zeitbeschränkung ist jetzt weggefallen, man fährt einfach locker durch die Gegend und lernt die Umgebung kennen. Wer genug erforscht hat, kann dann zu einem Passanten fahren, der eine Herausforderung stellt. Die sehen jedoch ähnlich aus wie früher. Buchstaben fin-

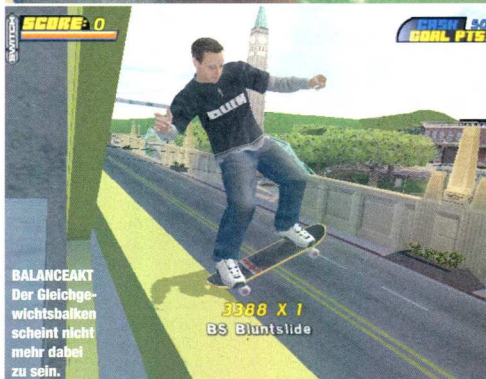
den, bestimmte Tricks zeigen usw. Auch ein Mehrspielermodus ist wieder dabei, der sogar online funktionieren wird. Richtige Verbesserungen lassen sich aber vor allem an der Grafik feststellen. Die Levels sind größer, detaillierter, belebter als vorher. Da wimmelt es im College von Studenten, im Zoo von Kindern mit Luftballons, Müttern mit Babys und natürlich eingesperrten Tieren. Die Animationen wirken noch variabler und absolut flüssig läuft das sowieso. Auch das jüngste Kind wird also ein hübsches Nesthäkchen.

ALBRECHT OTT



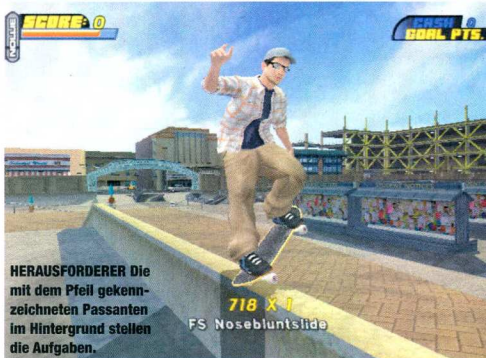
ZUSCHAUER Von da oben kann Tony das Tennismatch am besten verfolgen.

350 X 1
Crossbone



BALANCEAKT Der Gleichgewichtsbalken scheint nicht mehr dabei zu sein.

3388 X 1
BS Bluntslide



HERAUSFORDERER Die mit dem Pfeil gekennzeichneten Passanten im Hintergrund stellen die Aufgaben.

718 X 1
FS Nosebluntslide

ANGESPIELT TONY HAWK'S P.S. 4

Hersteller: Activision
Genre: Skateboarding
Spieler: 1-2
Sprache: Deutsch
Termin: Herbst 2002

Internet: www.activision2.de

Savegame Ja
Entwickler Activision
Umfang Nicht bekannt
Datenträger Nicht bekannt

SUPER

EINSCHÄTZUNG

„Neue, riesige Levels, ein neuartiger Karriere-Modus und neue Tricks – den Tony-Hawk-Fans reicht das an Innovation.“



WWE SmackDown! Shut Your Mouth



Werden die **Schwächen** des Vorgängers beim neuen SmackDown! behoben?

WWF SmackDown! Just Bring It konnte letztes Jahr nicht ganz die in es gesteckten Erwartungen erfüllen. Abgesehen von grafischen Schwächen war der viel zu kurze Storymodus der am meisten gehörte Kritikpunkt. Beim Nachfolger geloben die Entwickler Yuke's natürlich Besserung – wie üblich lautet das Motto auch diesmal „mehr“ und „aktueller“ und damit auch „nicht wirklich neu“. Angeblich soll der komplette Kader von World Wrestling Entertainment (ehemals WWF) zur Auswahl stehen, eine Zahl wurde noch nicht genannt. Bisher gezeigt wurden neben WWE-Neulingen wie Rob Van Dam, Booker T, DDP und Stacy Keibler auch altbekannte Rückkehrer wie Hulk Hogan und Ric Flair. Sogar mehr Kommentatoren wird es geben, so dass je

nach Veranstaltung die Duos Jim Ross/Jerry Lawler oder Michael Cole/Tazz ihren Senf zum Geschehen im Ring dazugeben werden. Der Story-Modus soll erneut etliche Verzweigungen bieten und an neuen Matchmodi werden unter anderem Elimination Tag, Slobber Knocker Anywhere und Captain Fall Tornado Six Man Tag geboten, wobei es sich beim Letzteren scheinbar um eine Drei-gegen-Drei-Variation handelt, bei der nur das Pinnen des Team-Kapitäns zum Sieg führt. Die größte Stärke des Vorgängers dürfte bei *Shut Your Mouth* noch mehr zur Geltung kommen: Der Multiplayer-Modus wird diesmal bis zu sechs menschliche Mitspieler am Geschehen teilnehmen lassen. Sollten die Entwickler diesmal einen überzeugenden Story-Modus abliefern, dürfte es

beim zweiten Anlauf auf der PS2 wohl endlich zum PLAYZONE-Hit reichen.

MICHAEL PRÜCHNICKI

ANGESPIELT WWE SMACKDOWN!

Hersteller:	THQ
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-6
Sprache:	Englisch
Termin:	Ende 2002

Internet: www.thq.com

Savegame	Entwickler
Ja	Yuke's
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Nicht bekannt

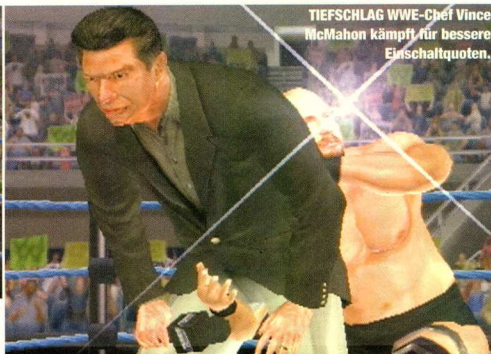
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

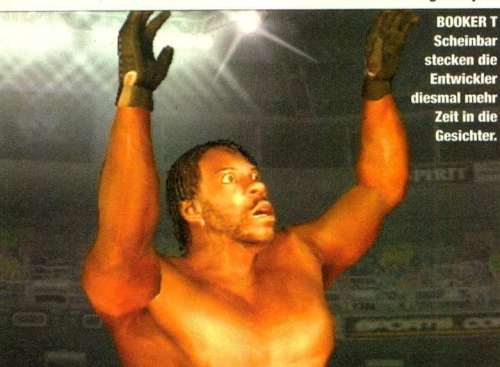
„Das neue SmackDown! bietet zwar **wenig Neues**, doch die Entwickler sind sich der Schwächen des Vorgängers bewusst.“



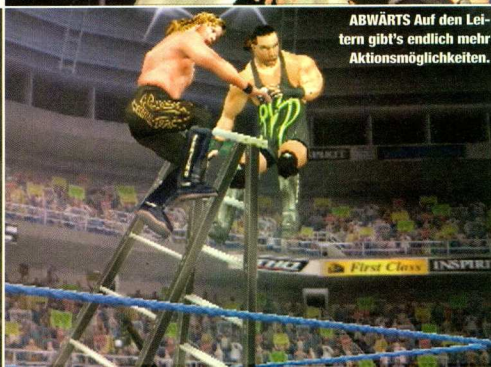
ROB VAN DAM Wie üblich finden fast alle Trademark-Moves den Weg ins Spiel.



TIEFSCHLAG WWE-Chef Vince McMahon kämpft für bessere Einschaltquoten.



BOOKER T Scheinbar stecken die Entwickler diesmal mehr Zeit in die Gesichter.



ABWÄRTS Auf den Leitern gibt's endlich mehr Aktionsmöglichkeiten.

E3 Sport

The Simpsons Skateboarding

SKATEBOARDING Ganz Springfield springt über die Schlucht.

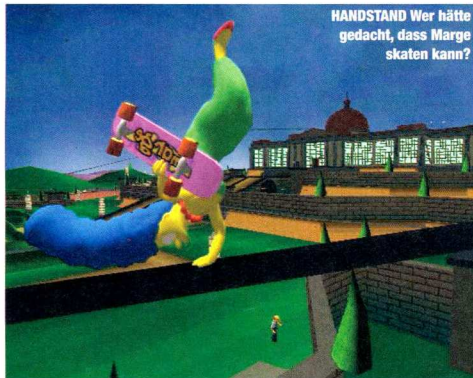
Gigantische Spiele sind eigentlich nie herausgekommen, wenn die Simpsons Konsolenauftritte hatten. Doch mit ihrem grotesken Humor konnten die meisten zumindest bei Fans der Kultserie Punkte sammeln. Das wird wohl bei *The Simpsons Skateboarding* nicht anders aussehen. Das Skaten selbst dürfte ziemlich konventionell werden, interessant ist das Drumherum: die Schauplätze zum Beispiel. Die befinden sich im Itchy&Scrythland, in Sir Putt-A-Lot's Mini-

golfanlage und natürlich der Springfieldschlucht, die Bart schon in der zweiten Staffel auf dem Skateboard überspringen wollte. Selbstverständlich treten auch zahlreiche Figuren aus der Serie auf, die die Stimmen der Original-Synchronsprecher besitzen. Die Special Tricks weisen ebenfalls den Humor der Serie auf. So darf man auf Homers Stinkyfish besonders gespannt sein. (ao)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.ea.com

Termin: Sommer 2002



HANDSTAND Wer hätte gedacht, dass Marge skaten kann?



UNTER STROM Das Kraftwerk bietet Platz zum Boarden.

Zwei Sportspiele-Trends fanden auf der E3 ihre Fortsetzung: Erstens setzen immer mehr Firmen auf Trendsport wie Skateboarding, BMX oder Surfen. Und zweitens werden in den traditionellen Sportarten mehr oder weniger erfolgreiche Serien gnadenlos fortgesetzt. Mindestens die Hälfte aller Sportspiele hatte die Jahreszahl 2003 hinter dem Titel.

Dave Mirra BMX XXX

BMX Trendsport für Erwachsene

Wer heutzutage ein Trendsportspiel entwickelt, hat es schwer, noch etwas Neues einzubringen. Acclaim versucht jetzt einen ungewöhnlichen Weg: *Dave Mirra BMX XXX* bietet vom Spielerischen her das Übliche, ist aber mit schmutzigem Humor, hüpfenden Damenbrüsten und hochfliegenden Miniröcken gewürzt. Ja, Sie haben richtig gelesen. In den acht neuen Levels gibt es nicht nur neue Hindernisse und Hinter-

gründe, es stehen auch sexy Frauen und dubiose Charaktere herum, die mit derben Kommentaren amüsieren. Außerdem können Sie eine weibliche FahrerIn wählen, deren Brüste, Haare und Kleider gar lustig auf und ab schwingen. Da geraten die neuen Tricks, Fahrräder und Mehrspielervariationen fast schon zur Nebensache. (ao)

Hersteller: Acclaim

Internet: www.acclaim.de

Termin: Herbst 2002



BEINE BREIT Dafür hat das Spiel seine drei X verdient.



SEX SELLS Hofft jedenfalls Acclaim.

Pride FC

KAMPFSPORT Sportartübergreifende Prügelei

Nein, *Pride FC* ist kein Fußballclub aus England. FC steht vielmehr für Fighting Champions. Dabei handelt es sich um die Weltmeister in verschiedenen Kampfsportarten: Karate, Judo, Kickboxen oder Wrestling. Diese Muskelberge treten dann im Ring gegeneinander an, um den Meister aller Klassen zu krönen. Das muss nicht unbedingt der Stärkste einer speziellen Disziplin zu sein. Wichtig ist eher, sich auf die verschie-

denen Kampfstile der Gegner einzustellen. Insgesamt 25 Kämpfer stehen dem Spieler zur Verfügung, darunter solche „Stars“ wie Kazushi Sakuraba, Igor Vovchanchyn, Heath Herring oder Vanderlei Silva. Wer die alle nicht mag, kann sich auch im „Create-A-Fighter“-Modus selber einen Sportler erschaffen. (ao)

Hersteller: THQ

Internet: www.thq.de

Termin: Ende September



PFERDEKUSS Das tut doch weh!



This Is Football 2003

FUSSBALL Aktualisierung mit einigen Verbesserungen

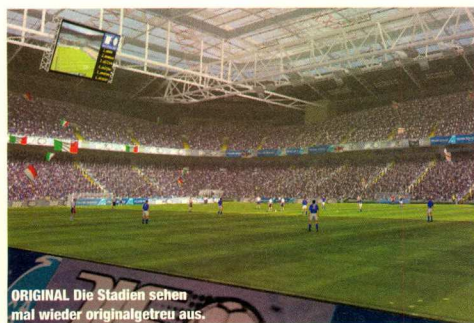
Im Konzert der ganz Großen konnte *This Is Football* bisher zwar nicht mitspielen, eine sehr gute Fußballsimulation war es aber schon. Auch bei der neuen Ausgabe dürfte da wenig schief gehen. Neben dem bewährten Spielsystem gibt es einige Neuerungen: Die Grafik soll verbessert sein, so dass die Spieler sich nicht nur glatter bewegen, sondern auch neue Tricks und Fähigkeiten beherrschen. Die künstliche Intelligenz ist ebenfalls etwas aufgewertet worden. So soll die Mannschaft zwar die vorher

eingetragene taktische Grundausrichtung beibehalten, trotzdem aber recht frei auf die Ereignisse reagieren. Mit FIF-Pro-Lizenz ausgestattet, werden die Spieler wieder ihre richtigen Namen haben und ihren realen Vorbildern ähneln. Zu dem ohnehin schon großen Aufgebot an Mannschaften kommen jetzt noch die Ligen von Brasilien, Argentinien, Mexiko, Japan, Korea und Nordamerika hinzu. (ao)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 3. Quartal 2002



ORIGINAL Die Stadien sehen mal wieder originalgetreu aus.

Fisherman's Bait 2003

ANGELSPIEL Fischlein, versteck dich!

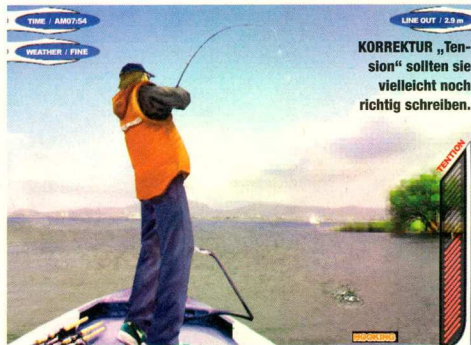
Konami und Angelspiele – das ist schon eher eine himmlische Ehe. Mit *Fisherman's Bait 2* brachte man ein anspruchsvolles, aber kurzweiliges Barschfischen auf die PSone. Jetzt wird die Reihe fortgesetzt und der Ausrutscher des dritten Teils hoffentlich wieder gutgemacht. In den vier Modi Arcade, freies Angeln, Turnier und Research kann der Spieler seine virtuelle Angel auswerfen und das sogar zu zweit. Wo er die Angel auswirft, bleibt ihm überlassen, die ganze Küste

steht zur Verfügung, es gibt aber auch ein Boot, mit dem er auf dem Wasser herumkreuzen und nach den idealen Fischgründen suchen kann. Dort haben die Wassertemperatur und das Wetter dann direkten Einfluss auf den Erfolg. Hilfreich ist, dass die Gedanken der Fische auf dem Bildschirm gezeigt werden: Wer seinen Gegner kennt, kann eben besser auf ihn eingehen. (ao)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami-europe.de

Termin: Oktober



Evolution Skateboarding

SKATEBOARDING Mit dem Rollbrett durch den Kerker

Konami und Skateboardspiele – für Eingeweihte klingt das nicht unbedingt nach einer glücklichen Ehe. Zu frisch ist die Erinnerung an das misslungene *ESPN X Games Skateboarding*. Doch jetzt haben sich die Entwickler von der ESPN-Lizenz getrennt und programmieren

mit frischem Elan *Evolution Skateboarding*. Tatsächlich sieht das Spiel vielversprechend aus. Die Levels sind sehr groß und mit Hindernissen voll gestellt, egal ob sie in der realen Welt oder an Fantasieplätzen liegen. Von den Straßen Tokios über die Bohrrinsel aus *Metal Gear*

Solid 2 bis zu einem dunklen Schlosskerker reichen die Schauplätze. Ganz neuartig ist der „Boss Skate“-Modus. Hier tritt der Skater gegen einen fiesenden Endgegner wie etwa eine Riesenspinne oder einen Lastwagen an. Mit dem Skateboard als Waffe muss er sie besiegen, um den nächs-

ten Level freizuschalten. Mit mehr als 70 Tricks, acht Profi-Skatern und einer Zeitlupenwiederholung dürfte *Evolution Skateboarding* Konamis Beziehung zum Trendsport wieder auffrischen. (ao)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami-europe.de

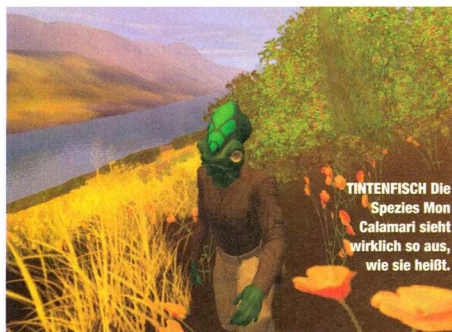
Termin: Oktober





Star Wars Galaxies: An Empire Divided

Wenn das **Online-Netzwerk** endlich steht, erwartet Sie ein Spielerlebnis der besonderen Art.

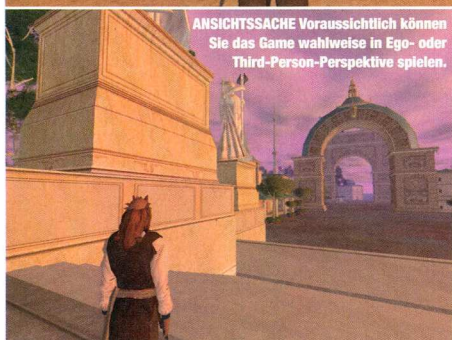
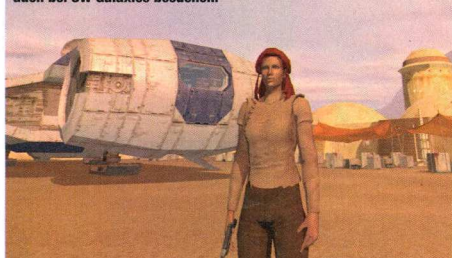


TINTENFISCH Die Spezies Mon Calamari sieht wirklich so aus, wie sie heißt.



PRACHTVOLL Ob die PS2-Version wohl die Qualität der PC-Fassung erreicht?

ALTBEKANNT Lieb gewonnene Locations aus den SW-Filmen können Sie auch bei SW Galaxies besuchen.



ANSICHTSSACHE Voraussichtlich können Sie das Game wahlweise in Ego- oder Third-Person-Perspektive spielen.

Mit *Star Wars Galaxies* erfüllt LucasArts allen SW-Fans rund um den Globus einen Kindheitstraum: Endlich in die Rolle einer Spezies aus dem SW-Universum schlüpfen und in einer riesigen Galaxis voller Gleichgesinnter ein neues virtuelles Leben beginnen. Bei der Entwicklung dieses so genannten MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ist Sony Online Entertainment maßgeblich beteiligt und will so mit *EverQuest Online Adventures* zusammen den PS2-Online-Markt aufrollen. In den USA könnte dies auch durchaus gelingen, da die Netzwerkstruktur dort schon wesentlich weiter gediehen ist als hierzulande. Bis es endlich so weit ist, machen wir Ihnen schon mal den Mund wässrig, denn *Star Wars Galaxies* hat das Zeug zum Hit und das nicht nur wegen der allseits beliebten SW-Thematik. Aus einem Pool von acht Spezies wie Human, Mon Calamari oder gar Wookiee können Sie zu Beginn Ihren Favoriten herauspicken und mit zahlreichen Gesichtsmaskierungen versehen, um den Charakter beim Online-Spielen einzigartig zu machen. Anschließend können Sie sechs Grund-Attribute Ihres virtuellen Alter Ego definieren, die eine große Auswirkung auf die Fähigkeiten haben und während des Spiels weiterentwickelt werden. Eng mit den Attributen verknüpft sind drei Pools, die ähnlich wie Energieleisten Ihren Health-, Action- und Mind-Zustand anzeigen. Ist beispielsweise der Health-Pool aufgebraucht, könnte der nächste Kampf das Aus bedeuten. Glücklicherweise regenerieren sich die Pools ständig und zwar in einer Geschwindigkeit, die von den vorher angesprochenen Attributen bestimmt wird. In

dem gigantischen SWG-Universum können Sie sich frei bewegen, dürfen mit Raumschiffen Planeten aufsuchen, können selbst bestimmen, ob Sie sich mit der Allianz verbünden, sich dem Imperium zuwenden oder lieber ein Leben als Kopfgeldjäger oder Händler führen. Die Möglichkeiten sind beinahe unbegrenzt und das Schönste dabei: Die meisten Charaktere, die Ihnen während des Abenteuers begegnen, sind selbst menschlich und sitzen mit dem Internet verbunden vor der PS2. Gekämpft wird in der 3D-Umgebung in Echtzeit, ähnlich wie bei *EverQuest*. Allerdings wird es voraussichtlich nicht möglich sein, mit PC-Spielern zu interagieren, die mit etwas Glück schon dieses Jahr in die *Galaxies*-Welt abtauchen dürfen. Da die PS2-Version frühestens Ende 2003 in Europa erscheinen wird, können wir Ihnen an dieser Stelle nur PC-Bilder präsentieren. Sony ist der Online-Markt aber sehr wichtig, weshalb wir davon ausgehen, dass die Grafik gut portiert wird.

UWE HONIG

ANGESPIELT STAR WARS GALAXIES

Hersteller:	Sony
Genre:	Online-Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	2004

Internet: www.lucasarts.com

Savegame	Entwickler
Ja	LucasArts
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Wir sind gespannt auf das **Online-Abenteuer**. Hoffentlich bekommt Sony die Netzwerkstruktur rechtzeitig fertig.“



Sony will den **Online-Markt** mit einem RPG aus dem eigenen Haus erobern.

EverQuest Online Adventures

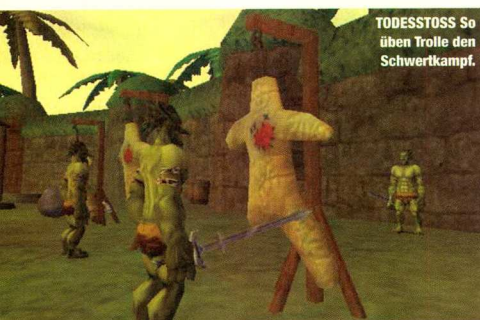
Auf dem PC gibt es sie schon lange: Massively Multiplayer Online RPGs, kurz MMORPGs. Hier finden sich

Tausende von Online-Spielern rund um den Globus in riesigen Fantasy-Welten zusammen, um in Gruppen oder alleine Monster zu schlachten, Aufträge zu erle-

digen und Dungeons zu erschaffen. Eines der noch immer beliebtesten Online-RPGs ist das nicht mehr ganz taufrische *EverQuest*. Grund genug für Sony, einen Ableger des Spiels nun auch für die hauseigene Konsole zu produzieren. Dabei ist *EverQuest Online Adventures* kein Port des PC-Spiels, sondern es wurde eigens für die PlayStation 2 entwickelt. Für den bequemen Sessel-Zocker erdachte SOE ein schnelleres Kampf- und Charaktersystem. Es gibt neun verschiedene Rassen, wie Dunkelelfen, Zwerge, Oger und Menschen, denen man eine von 13 verschiedenen Professionen geben kann. Für die Weiterentwicklung des Charakters müssen Erfahrungspunkte gesammelt werden, die man bekommt, indem man entweder viele Monster tötet oder Aufträge für Nichtspielercharaktere erledigt. Die Sache kann man ein wenig erleichtern, wenn man sich in Gruppen zu bis zu vier Personen zusammenschließt und gemeinsam auf die Jagd geht. Um seinen Charakter von Level 1 auf Level 50 zu bringen, wird ein Spieler laut Sony um die 600 bis 800 Stunden

benötigen. Der Teil der Welt von *EverQuest*, in dem man sich bewegen kann, ist etwa 520 km² groß. Dabei gibt es keine Zonen-grenzen, das Spiel soll ohne Ladezeiten auskommen. Was wir bisher auf der E3 gesehen haben, hat uns vor allem grafisch noch nicht wirklich überzeugt. Bis Frühjahr 2003, wenn das Spiel in den USA erscheinen soll, ist aber noch etwas Zeit zum Feilen.

STEFANIE SCHWARZ



ANGESPIELT EVERQUEST O. A.

Hersteller:	Sony
Genre:	Online-Rollenspiel
Spieler:	1-5.000
Sprache:	Englisch
Termin:	1. Quartal 2003
Internet: www.everquestonlineadventures.com	
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Sony Online Ent.
Umfang	Datenträger
50 Charakterlevels	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Grafisch macht *EverQuest Online Adventures* *Final Fantasy XI* noch keine Konkurrenz. Wir warten mal ab.“



Japanisches Rollenspiel

mit Ente? Das kriegt nicht nur Square-soft hin.

Suikoden III

Nach einer Probe-*Kingdom Hearts* wirkt das *Suikoden III*-Völkchen gar nicht mehr so exotisch – auch wenn da plattfüßiges Federvieh Seite an Seite mit blauäugigen Rittersleuten lacht. Erzählt wird die Geschichte der drei Helden Hugo, Chris und Geddoe, deren gemeinsames Ziel es ist, den Frieden in ihren Heimatländern wiederherzustellen. Dabei darf sich der Spieler zu Beginn jedes Storykapitels entscheiden, in welcher der drei Rollen er dieses erleben will; man kann also zwischen den Perspektiven der Figuren hin und her springen oder sich nur auf eine einzige konzentrieren. Im Großen und Ganzen erleben jedoch alle drei dasselbe, auch wenn es wieder Handlungsverzweigungen und variable Ausgänge

geben wird. Dank des neuen 3D-Kampfsystems darf der Spieler seine Figuren freier positionieren als in den Vorgängern: Während bisher die Kämpfer in zwei Reihen hintereinander standen, kann nun jeweils eine stärkere Figur eine schwächere decken oder mit ihr gemeinsam besonders kraftvolle Schläge ausführen. Zusätzliche Stärke gewinnt ein Charakter auch, wenn er auf einem Reittier ins Gefecht zieht. Zwei-Mann-Duelle, größere Kämpfe und sogar Massenschlachten wollen bestritten werden, präsentiert über dynamische, automatisch gesteuerte Kameraschwenks. Ob dieses System wirklich in jeder Aufstellung die optimale Übersicht bietet, bleibt abzuwarten. *Suikoden*-Veteranen werden unter den 108 Spielfiguren übrigens einige Bekannte

wieder treffen, die allerdings mittlerweile um die 15 Jahre mehr auf dem Buckel haben.

STEFANIE SCHETTER

ANGESPIELT SUIKODEN III

Hersteller:	Konami
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	2002
Internet: www.konami-europe.de	
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Konami TYO
Umfang	Datenträger
50-70 Stunden	Voraussichtlich DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Ein solide erscheinendes Rollenspiel mit neuen taktischen Feinheiten und interessanter Erzählidee.“



FEUERFEST
Flammen und Magieeffekte sind schon recht sehenswert.



NEUGIER In die Mimik der Figuren haben die Entwickler viel Mühe gesteckt.



GEFÜHLSDUSELEI
Der Entensoldat beugt die herzzerreißende Szene recht ungerührt.

WORLD WAR II

PRISONER OF WAR™

Du musst entkommen. Und die Wahrheit mit Dir.



PlayStation 2

PC
CD
ROM



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™

E3 Rollenspiele & Strategie

Den Großteil der auf der E3 gezeigten Rollenspiele haben wir Ihnen bereits in früheren Ausgaben vorgestellt – zum Teil sogar schon in der E3-Reportage des letzten Jahres. Doch neben Spätzündern wie *Legion – Legend of Excalibur* konnten wir auch einen Blick auf einige neue Titel werfen, von denen wir hoffen, dass Ihnen der Sprung über den Atlantik gelingt.

Catan

STRATEGIE Der Brettspiel-Hit – neu aufgelegt von Capcom!

Der Buddel-, Bau- und Schafzucht-Wahn, ausgelöst durch *Die Siedler von Catan* hat seit 1995 offenbar den halben Globus infiziert. Ziel des ebenso einfachen wie süchtig machenden Strategiespiels ist es, auf einem beschränkten Spielplan die mächtigste unter mehreren Zivilisationen zu errichten. Rohstoffhandel mit den übrigen Mitspielern ist dabei das A und O und so lebte bereits Ravensburgers PC- und PSone-Umsetzung des Titels neben witzigen CPU-Gegnern vor allem vom Vierspielermodus. Capcoms Neufassung aus der frisch gebackenen *Brain Sports*-Reihe setzt gleich auf volle Online-Tauglichkeit für die Konsole – inklusive „Partner-Suchservice“. Wir warten gespannt auf erste Bilder! (ses)

Hersteller: capcom

Internet: www.capcom-europe.com

Termin: Herbst (USA)



Dual Hearts

ROLLENSPIEL Sony wünscht süße Träume!

Viel Platz für ausgefallene Ideen sollte *Dual Hearts* bieten: In der Mischung aus 3D-Action-Adventure und Rollenspiel begleiten Sie einen jungen Abenteuerer durch die Fantasiewelten verschiedener Figuren. Als Helfer beziehungsweise reitbarer Untersatz dient Ihnen ein Baku, ein langohriges, japanisches Fabelwesen. Um die Träume, in de-

nen Sie sich bewegen, wieder in Ordnung zu bringen, verteidigen Sie sich mit einer Reihe von Hieb- und Stichwaffen, nutzen Spezialausrüstung wie Wurfhaken und machen sich die Kräfte von Elementargeistern zunutze, um Rätsel zu lösen. (ses)

Hersteller: Atlus (USA)

Internet: www.atlus.com

Termin: August/September (USA)



FLOTT UNTERWEGS Das Baku leistet auch sportliche Hilfestellung.



PFERDEMENSCH Im Traumreich treiben sich sonderbare Figuren herum.

RPG Maker 2

ROLLENSPIEL/STRATEGIE Wir bau'n uns eine Burg ...

Wie viel Schweiß und Gehirnschmalz in einem 3D-Spiel steckt, erfährt man bei *RPG Maker 2* am eigenen Leib. Wie im Vorgänger darf sich der kreative Konsolenbesitzer hier Berge, Seen und Wälder anlegen, Siedlungen und Dungeons entwerfen und mit jeweils über 100 verschiedenen Monstern und Figuren bestücken. Für die Kampfabläufe stehen verschiedene Blickwinkel zur Wahl sowie Grafikeffekte und Soundchnipsel, die sich den unzäh-

ligen Zaubern und Waffen zuordnen lassen. Da sich manch einer von der komplexen Bedienung etwas erschlagen fühlen wird, gibt es einen vereinfachten Modus für Einsteiger; eine Tastatur sollte man der Bequemlichkeit halber aber auf jeden Fall anschließen. Ob auch deutsche PS2-Besitzer eine Baugenehmigung erhalten, steht noch nicht fest. (ses)

Hersteller: Agetec

Internet: www.agetec.com

Termin: Januar 2003 (USA)



HANDARBEIT Entspricht die Landschaft Ihren Vorstellungen, werden Gebäude gebastelt.

アリス	ココナ	木人	人
H500	H150	H164	H164
M100	M 21	M 23	M 23
L: 9	L:19	L:21	L:21

KILLERAPFEL? Ein Fest für Sadisten: Die Auswahl der Monsterpopulation.



Breath of Fire series

ROLLENSPIEL Generalüberholt auf die PS2

Irgendwie sieht *Breath of Fire series* (Arbeitstitel) auf den ersten Bildern aus wie eine Mischung aus *Dark Cloud* und *Ico*. Dass die Reihe auf der PS2 in 3D fortgeführt wird, braucht man wohl kaum mehr zu erwähnen; und wie so viele Kollegen setzt auch Capcom diesmal auf Figuren im Cel-Shading-Look. Die Story könnte viel simpler nicht sein: Sie begleiten unseren Helden Ryu und seine Freunde durch monsterverseuchte Höhlen an die Oberfläche einer Welt, deren Bewohner seit einer großen Umweltkatastrophe ihr Leben unter der Erde fristen. Capcom

spricht von einem „Survival Gameplay“ mit strategisch anspruchsvollen Kämpfen, gekoppelt an ein „Scenario Overlay System“. Will heißen: Nach einem Bildschirm-Ableben bleiben nicht nur Inventar und Erfahrungspunkte der Truppe, sondern auch Veränderungen in der Spielwelt und in den Dungeons für den nächsten Anlauf gespeichert. Zudem ist es möglich, einen Kampfschauplatz mit Fallen zu manipulieren, bevor man sich ins Gefecht stürzt. (ses)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom-europe.com

Termin: Winter



BRRRR! Was gurkt wohl in dieser Brühe herum? So ganz homogen wirkt die Mischung aus Cel-Shading-Figuren und 3D-Grafik noch nicht.



STREICHELZOO Ob es hier auch irgendwo Futterpäckchen zu kaufen gibt, mit denen sich die geschuppten Viecher besänftigen lassen?

Dungeons & Dragons Heroes

ROLLENSPIEL Hack&Slay-Unterhaltung im traditionellen Stil

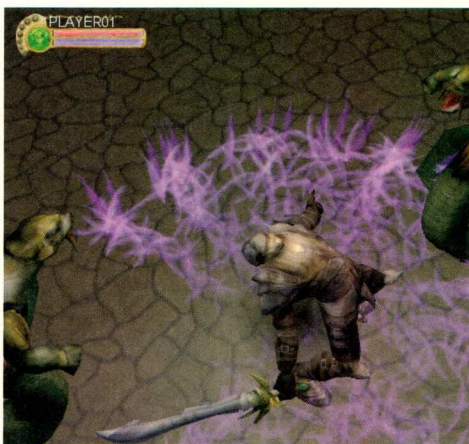
Nach der – zumindest grafisch – ziemlich beachtlichen Leistung, die *Snowblind* mit *Baldur's Gate: Dark Alliance* gelungen ist, wagt sich nun Infogrames an die bekannte Rollenspiel-Lizenz. Große Überraschungen sollte man nicht erwarten, dafür die Original-D&D-Monsterpalette inklusive Beholdern, detaillierte Fantasy-Schauplätze voller Fallen und Boni

sowie Tonnen von aufrüstbaren Waffen. Selbstverständlich stehen verschiedene Charaktere – Kämpfer, Priester, Zauberer und („Gähn...“) Dieb – mit ihren spezifischen Vor- und Nachteilen zur Wahl. Die vorliegenden Screenshots stammen noch von der Xbox-Version. (ses)

Hersteller: Infogrames

Internet: www.infogrames.de

Termin: 4. Quartal



SPINNENNETZ Da erkennt man sogar die Runen auf der Schwertklinge! Hoffen wir mal, dass die Details auf der PS2 nicht zu sehr verwaschen.



HÖHLEN UND DRACHEN sind in Infogrames' Rollenspiel auf jeden Fall dabei. Schicke Xbox-Texturen und bunte Grafikeffekte auch.



Is' wasch,
Bär? Der
listige Sly
infiltriert
eine lustige

**Jump&Run-
Umgebung.**

Sly Cooper and the Thievius Raccoonus

Auch Kriminelle haben eine Familienehre. Bei den Coopers, einer gewieften Sippe von diebischen Waschbären, ist diese in ihrem Stammbuch „Thievius Raccoonus“ zusammengefasst. Als das gestohlen wird, ist es aus mit der Ehre. Die Hoffnungen ruhen jetzt auf dem jüngsten Spross der Familie, Sly. Dieser macht sich in fünf bunte Cartoonwelten auf, um das in fünf Teile zerlegte Buch wiederzubeschaffen. Und er nimmt den Spieler mit in ein abenteuerliches Jump & Run, das mehr bietet als das übliche Gehopse. Als Dieb ist es natürlich immer vorteilhaft, ungesehen zu bleiben. Infiltration macht deshalb einen großen Teil des Spiels aus. Wie Solid Snake hat Sly auch seinen persönlichen Otacon, eine Schild-

kröte namens Bentley. Der gibt über Funk Tipps und macht auf Gefahren aufmerksam. Daneben passiert in den ziemlich großen Levels das Übliche: Brutale Feinde blockieren den Weg, der nicht immer linear sein muss. Hindernisse sind zu überwinden, Münzen zu sammeln und so weiter. Dabei kann der Waschbär auch vom Weg abgehen und einige Nebenaufgaben lösen. Dafür gibt es dann als Belohnung zum Beispiel neue Angriffstechniken. Sly Cooper beeindruckt aber hauptsächlich durch seine Optik. Die Figuren sind alle durch Cel-Shading in einem ziemlich coolen Cartoon-Stil gehalten. Der kommt durch die Animationen noch viel abgefahrener herüber. Nicht nur Sly ist genial witzig in Szene gesetzt, auch die unterschiedli-

chen Gegner wirken wie aus einem schrägen Zeichentrickfilm entflohen.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT SLY COOPER

Hersteller:	Sony
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	4. Quartal 2002

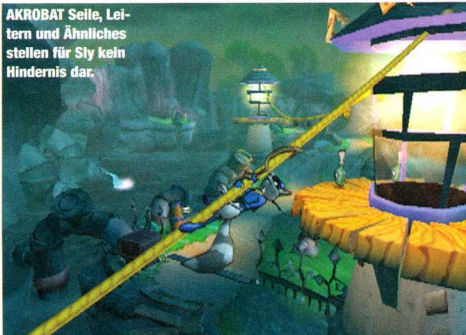
Internet: www.playstation.de

Savegame Ja	Entwickler Sucker Punch
Umfang 5 Welten	Datenträger CD

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT

„Optisch kommt Sly Cooper wie ein interaktiver Cartoon daher und auch spielerisch ist es relativ ungewöhnlich.“

AKROBAT Seile, Leitern und Ähnliches stellen für Sly kein Hindernis dar.



LUFT ANHALTEN Der Wächter sollte nicht auf den Waschbären aufmerksam werden.



ALARMANLAGE Die Laserstrahlen lösen Alarm aus.



SUCHSCHEINWERFER Durch die Lichtkegel sollte Sly nicht laufen.





Ratchet & Clank



BRUTZEL Der Flammenwerfer ist optisch toll in Szene gesetzt.



TURBO-DUO Hier hat Ratchet gerade eine neue Waffe erstanden.



UMBAU Für ein geringes Entgelt kann Clank zu einem Rucksack-Helikopter umgebaut werden.



ZIELWASSER Aus der Ego-Perspektive können Sie manche Gegner besonders elegant ausschalten.

Turbulente Duos sind seit Jak and Daxter auch auf der PS2 salonfähig!

Ratchet & Clank ist das neueste Spiel aus der Software-schmiede Insomniac Games, die vor allem durch die erfolgreiche *Spyro the Dragon*-Serie bekannt geworden ist. Auf der E3 kamen die beiden neuen Helden beim Fachpublikum so gut an, dass R&C als eines der Topspiele der Messe bezeichnet werden kann. Zu Beginn des Abenteuers übernehmen Sie die Rolle des pelzigen Ratchet und schleppen den kleinen Roboter Clank auf Ihrem Rücken herum. Im weiteren Spielverlauf dürfen Sie allerdings auch den putzigen Metallkasten steuern, an dem außerdem verschiedene Umbauten vorgenommen werden können. Beispielsweise verwandelt ihn ein Upgrade in einen Rucksack-Helikopter. Die Helden müssen sich um eine außerirdische Rasse kümmern, die alle Planeten des Heimatsystems der beiden zu einer riesigen Welt verschmelzen will. Klar, dass die munteren Haudegen so etwas nicht akzeptieren können und voller Elan an die Vernichtung der Aggressoren gehen. Das Spiel an sich ist eine Mixtur aus allen möglichen Genres. Manche Passagen sind nur durch Rätseln knacken zu meistern, andere wiederum erfordern Ihre ganze Geschicklichkeit, wenn es beispielsweise auf punktgenaue Sprünge ankommt. Der Actionanteil ist ebenfalls nicht zu verachten, immerhin sind in den umfangreichen Welten über 35 verschiedene Waffen und Extras zu ergattern. Darüber hinaus stehen Ihnen mit Ratchet etwa 20 Standard-Moves zur Verfügung, die Sie aber nicht gleich zu Beginn des Spiels lernen müssen. Im Verlauf erscheinen nämlich immer wieder verschiedene Hinweise darauf, welche Fähigkeit das Weiterkommen erleichtert.

Die Steuerung ist dabei ziemlich intuitiv, so dass die Manöver nach kurzer Zeit gut von der Hand gehen. Die unzähligen Gegenstände und Waffen werden in einem praktischen Ringmenü ausgewählt. Per Knopfdruck lässt sich in eine Ego-Perspektive wechseln, um auch weiter entfernte Gegner zielsicher zu eliminieren. Ansonsten schauen Sie dem fidele Duo von hinten über die Schulter und können mit dem rechten Analogstick die Kamera beliebig drehen. Technisch brilliert eine absolut ruckelfreie Grafik-Engine, die mit einer unglaublichen Sichtweite auftrumpft. Im Hintergrund gibt es immer witzige Animationen zu bewundern und auch das Duo selbst ist hervorragend in Szene gesetzt. Ob *Ratchet & Clank* dem ausgezeichneten *Jak and Daxter* gewachsen ist, können wir zu diesem Zeitpunkt leider noch nicht beantworten. Wenn aber die Top-Qualität der Demo auch im fertigen Spiel gehalten wird, kommt ein Riesenhit auf uns zu.

UWE HÖNIG

ANGESPIELT RATCHET & CLANK

Hersteller:	Sony
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	4. Quartal

Internet: www.insomniacgames.com

Savegame	Entwickler
Ja	Insomniac Games
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Der erste Eindruck ist überwältigend! Auf die fertige Version darf man gespannt sein.“



NIMM DAS! Der lichtschwertartige Schlagstock ist so nützlich wie eh und je.



ITTER DER AFFENRUNDE
Wie man so einem Primaten wohl beikommen kann?



Ape Escape 2



„Ape Escape 2? **Habt ihr doch schon vorgestellt!**“, wird so mancher wohl denken. **Falsch!**

Bei *Ape Escape 2* handelt es sich um ein komplett neues Spiel, das bisher auch in Japan noch nicht erhältlich ist. Ursprünglich wollte Sony unter diesem Titel offenbar den von uns vorgestellten Ableger *Piposaru 2001* veröffentlichen, bei dem man mit dem Staubsauger auf Affenhosen-Jagd geht (kein Witz). Jetzt wird dieses ebenfalls sehr spaßige Spiel wohl den Japanern vorbehalten bleiben – stattdessen gibt's gleich den „richtigen“ *Ape Escape*-Nachfolger! Und bei dem bleibt aufgrund der Schusseligkeit des Helden Hikaru alles beim Alten: Durch Unachtsamkeit hat der böserige Ape Specter erneut einen der Intelligenzhelme des Professors in die Pfoten gekriegt und will mal wieder die Weltherrschaft der Primaten durchsetzen.

In insgesamt 20 Levels gilt es daher, jeden helmbewehrten Affen mit einem Spezialnetz wieder einzufangen. Da die Viecher nicht so dumm sind, wie sie aussehen, müssen Sie wie beim Vorgänger allerlei Spezialgeräte einsetzen, um sie auszutricksen. Neu wäre da beispielsweise der Bananen-Bumerang, dessen Geruch die Affen anlockt und an dem diese auch gleich kleben bleiben – alternativ können Sie den Bumerang auch benutzen, um an weit entfernte Gegenstände zu kommen. Dann wäre da noch eine Wasserpistole und ein Supermagnet. Und auch ganz neue Fahrzeuge stehen Ihnen zur Verfügung, etwa ein Schneemobil, ein U-Boot oder ein Roboter für zünftige Mech-Action. Durch die schrägen Outfits der Affenbande verspricht

das Spiel zudem noch witziger als der Vorgänger zu werden.

MICHAEL PRUCHNICKI

ANGESPIELT APE ESCAPE 2

Hersteller:	Sony
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	3. Quartal
Internet:	www.playstation.com
Savegame	Entwickler
Nach Levels	Sony
Umfang	Datenträger
20 Levels	Nicht bekannt

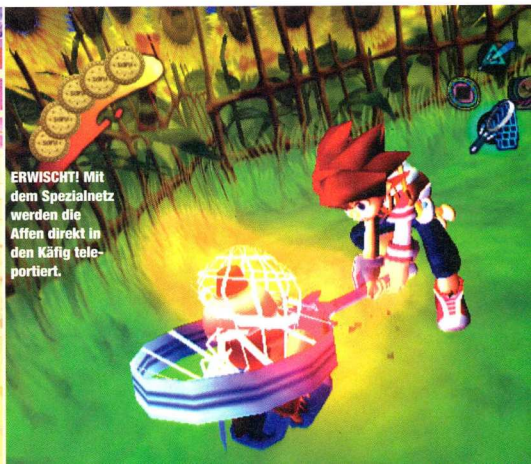
FINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Ein Jump & Run, das vor **witzigen Ideen** nur so sprüht. Nicht zu verwechseln mit dem Ableger *Piposaru 2001!*“



DAZUGELERNT
Die schlauneren Affen wissen sich zu wehren.



ERWISCHT! Mit dem Spezialnetz werden die Affen direkt in den Käfig teleportiert.

E3 Jump & Run und Geschicklichkeit

Jump & Runs haben in den letzten Jahren eine erstaunliche Wandlung erfahren. Aus zweidimensionalen Plattform-Abenteuern werden mehr und mehr Titel, die sich teilweise nur noch wenig von Action-Adventures unterscheiden. Wir haben nun einen Blick auf die Spiele geworfen, die eindeutig zu einem der ältesten Genres gehören.

Pac-Man World 2

JUMP & RUN Spielspaß auf den Punkt gebracht

Er ist der Dinosaurier unter den Videospielhelden und einfach nicht totzukriegen. In seinem neuesten Abenteuer muss Pac-Man die fünf goldenen Früchte finden, die von bösen Geistern vom alten Baum in Pac-Dorf geklaut wurden. Die Jagd nach dem gepopsten Obst führt den Spieler durch 18 verschiedene Welten, die von Ihrem Helden immer wieder neue Fähigkeiten verlangen. So muss Pac-Man im Verlauf des Spieles unter anderem U-Boot fahren und inline-skaten lernen. Ganz nebenbei gibt es im Pac-Dorf die Möglichkeit, die alten *Pac-Man*-Titel zu daddeln. (phr)

Hersteller: Sony

Internet: www.scee.com

Termin: 3. Quartal



FRISS DAS Wieder muss alles auf dem Weg weggefressen werden.

RETRO Einige Levels erinnern stark an die guten, alten Zeiten.

Malice

JUMP & RUN Zeigen, wo der Hammer hängt

Um einen wild gewordenen Teenager aufzuhalten, braucht es einiges. Ein radioaktiver Hundegott reicht da zum Beispiel nicht. Gegen diesen müssen Sie nämlich in der Rolle des eher schrägen als süßen Girlies Malice ins Feld ziehen. Zur Unterstützung gibt es diverse überdimensionierte Schlagwaffen und Musik von No Doubt. *Malice* gehört zu den

Titeln, die bereits auf der E3 im letzten Jahr groß präsentiert wurden. Die damals schon beeindruckende Grafik hat sich inzwischen noch um ein paar Ticks verbessert. Das Spiel soll dieses Jahr nun doch endlich veröffentlicht werden. (phr)

Hersteller: Sierra

Internet: www.sierra.de

Termin: Herbst



AMEISENKRIEGER Die Gegner sollten trotz des Aussehens nicht unterschätzt werden.

Ty the Tasmanian Tiger

JUMP & RUN Der Bock als Gärtner

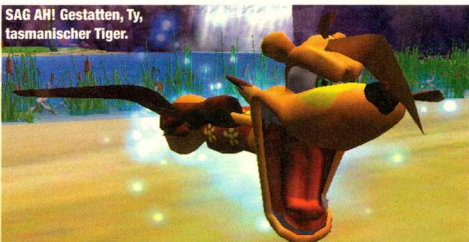
Der ewig hungrige und erschreckend gefräßige tasmanische Tiger Ty ist der Held in Electronic Arts' *Ty the Tasmanian Tiger*. Auf der Suche nach Ihrer Familie, die in der Traumzeit gefangen gehalten wird, durchqueren Sie mit dem Beutelhüpfer vier Welten, die mit jeweils vier gigantischen Ebenen aufwarten. Für die Rettung Ihrer Nächsten müssen Sie vier verlorene Glücksbringer finden, die quer über Australien verteilt sind. Die miesen Tigerjäger halten

Sie sich dabei mit einem Sortiment an Elementar-Bumerangs vom Hals oder beißen sie einfach in Stücke. Mehr als 50 verschiedene Kreaturen, die an die einzigartige Tierwelt des fünften Kontinents angelehnt sind, treffen Sie dabei auf Ihrer Expedition. Zwischendurch gibt es immer wieder witzige Minispiele. So muss der Tiger beispielsweise Schafe hüten. (phr)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.com

Termin: Herbst



SAG AH! Gestatten, Ty, tasmanischer Tiger.

E3 Sonstige Spiele

Neben der fast unüberschaubaren Menge an Spielen quer durch alle Genres gab es natürlich auch einige Titel, die sich nicht eindeutig zuordnen lassen, oder solche, die einsam die Flagge vernachlässigter Spielesparten hochhalten.

Legion – The Legend of Excalibur

STRATEGIE Die Suche nach dem goldenen Gral

Irgendwo zwischen Rollen- und Strategiespiel bewegt sich *Legion – The Legend of Excalibur*. Als Ritter der Tafelrunde suchen Sie nicht nur nach dem Heiligen Gral, sondern müssen sich auch mit bösen Zauberern, feigen Wegelagerern und den obligatorischen Drachen beschäftigen. Dazu stehen dem Spieler Trup-

pen zur Verfügung, die ausgerüstet und trainiert werden können. In den Kämpfen müssen Sie Ihre Einheiten koordinieren und gleichzeitig selbst in das Geschehen mit Schwert und Zaubersprüchen eingreifen. (phr)

Hersteller: Midway

Internet: www.midway.com

Termin: 3. Quartal

ERSTÜRMT Sind Sie erst einmal in der Burg, haben die Belagerten keine Chance mehr.



Myst III: Exile

DENKSPIEL Die Welt in vielen bunten Bildern

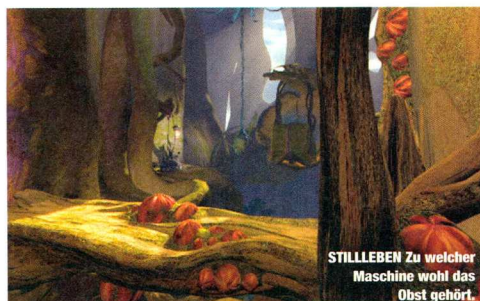
Die *Myst*-Reihe sprach schon immer eher Spieler an, die mehr Spaß an kniffligen Rätseln und schönen Renderbildern hatten als an handfester Action. Der dritte Teil bildet da keine Ausnahme und bietet für lange Nachmittage eine riesige, verlassene Welt voll merkwürdiger Maschinen. Auf dem Weg durch die fünf Teilregionen bewegt sich

der Spieler dabei auf vorberechneten Bahnen durch die gerenderte Umgebung. Wer keine Freude daran hat, sich stundenlang mit Logikrätseln auseinander zu setzen, dürfte allerdings enttäuscht sein, denn mehr hat das Spiel nicht zu bieten. (phr)

Hersteller: Ubi Soft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 3. Quartal



STILLLEBEN Zu welcher Maschine wohl das Obst gehört.

BLICKFANG Sehenswert sind die *Myst*-Welten auf jeden Fall.



Die Sims

SIMULATION Soziales Freigehege für Stadtneurotiker

Haus bauen, Kind zeugen, Baum pflanzen. Wem das zu anstrengend ist, der darf sich auf die PS2-Umsetzung des Kultspiels *Die Sims* freuen. Bei der Lebenssimulation kreieren Sie eine Familie, bauen ihr ein hübsches Zuhause, schicken sie arbeiten und laden die Nachbarn von nebenan zu einer kleinen Party ein. Dann gibt es Zoff, die Nachbarin zieht bei Ihnen ein, weil Sie so schön jon-

glieren können, die Bude verdeckt, da alle lieber fernsehen als aufräumen, und dann ist auch noch der Job weg. Das Spiel gibt Ihnen die Gelegenheit, einen eigenen Mikrokosmos zu erschaffen, und bietet nebenbei noch Platz für architektonische Experimente. (phr)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.electronicarts.de

Termin: Herbst



TRAURIGER ALLTAG Der Typ daddelt, während das Mädchen lieber reden will.



KINDERGEBURTSTAG Was haben sich Punk und Cowboy wohl zu erzählen.



Ghost Master

STRATEGIE Bürokrat des Schreckens

Als Beamter der Behörde für jenseitige Angelegenheiten werden Sie nach Gravenville versetzt. Ihre Aufgabe ist es, bei den Bewohnern des Dorfes für ordentlich Gänsehaut zu sorgen. Dafür stehen dem Spieler unzählige Arten von Geistern, Gespenstern und sonstigen Untoten zur Verfügung, die den armen Leuten

auf den Hals gehetzt werden können. Nebenbei müssen Sie noch Ihre Ressourcen im Auge behalten und letztendlich das große Geheimnis des Ortes lüften, in dem weit mehr als nur der Hund begraben liegt. (phr)

Hersteller: Empire Interactive

Internet: www.empireinteractive.de

Termin: 4. Quartal



PIRATEN Skrupel dürfen Sie bei Ihrem Job nicht haben.



NICHT ABGEWASCHEN Mädchen erschrecken gehört zu den Grundlagen.

Pac-Man Fever

ACTION Pac-Man für jede Gelegenheit

Bei *Pac-Man Fever* erwarten den Spieler 30 Minispiele, die komplett von Namco-Helden bevölkert werden. Die Charaktere aus *Tekken*, *Ridge Racer* oder eben diversen *Pac-Man*-Spielen treten so unter anderem beim Minigolf gegeneinander an, kicken auf Asteroiden Fußball oder messen sich bei Brettspiel-Umsetzungen. So richtig

Spaß macht das, wenn man mit dem Multitap zu viert spielt. Für Einzelspieler sind die einzelnen Spiele sogar mit einer Story verbunden, in deren Verlauf noch einige witzige Extras zum Vorschein kommen. (phr)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.com

Termin: September



SCHLAGABTAUSCH Mrs. Pac-Man steht schon in den Startlöchern.



SPACEBALLS Die Spiele finden an den unmöglichsten Orten statt.

Yu Gi Oh! – Duelists of the Roses

STRATEGIE Kartentausch für Monsterfans

Das Monsterkartenspiel nach der gleichnamigen japanischen Zeichenserie beglückt nun auch PS2-Besitzer. In *Yu Gi Oh! – Duelists of the Roses* tritt der Spieler mit seinen Monstern gegen andere Monstermeister an. Dabei dürfen etwa 680 verschiedene Kreaturen in strategischen Kämpfen aufeinander

gehetzt werden. Entsprechend den Fähigkeiten der PS2 wurde das simple Spielkonzept aufwendig umgesetzt und neben dem Suchtfaktor für Fans der Serie sprechen vor allem die Effekte für den Titel. (phr)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami.com

Termin: 4. Quartal



AUFGEBLASEN Statt auf billigen Karten werden die Monster aufwendig präsentiert.

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%

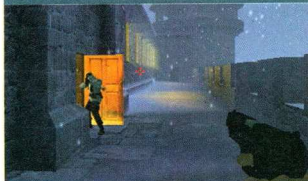
BEAT 'EM UP

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.

007 NIGHTFIRE



James Bond ist einfach nicht totzukriegen und das gilt natürlich auch im Videospielbereich. Der Nachfolger von *Agent im Kreuzfeuer* verspricht ein Top-Hit zu werden!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **Ende 2002**
Genre: **Action**

APE ESCAPE 2



Also darum wurde *Ape Escape 2* so oft verschoben: Sony wartet auf die Fertigstellung des „richtigen“ Nachfolgers, statt den japanischen Ableger *PipoSaru 2001* zu bringen!

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

AUTOMODELLISTA



Cel-Shading ist derzeit schwer angesagt, mit Capcoms *Automodellista* ist sogar ein Rennspiel mit dem Comiclook in der Mache. Und ein vielversprechendes noch dazu!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Rennspiel**

BLADE II



Wer auf *Soul Reaver 3* wartet, der könnte zwischendurch einen nächtlichen Ausflug mit Vampirjäger Blade machen. Allerdings steht hier eindeutig die Action im Vordergrund!

Hersteller: **Activision**
Termin: **September**
Genre: **Action**

BURNOUT 2



Schon das erste *Burnout* konnte trotz der stark flimmernden Grafik begeistern. Der grafisch enorm aufgebohrte zweite Teil dürfte nochmals deutlich besser werden.

Hersteller: **Acclaim**
Termin: **Oktober**
Genre: **Rennspiel**

COLIN MCRAE RALLY 3



Wir durften Mitte Juni nicht nur die neueste Version Probe spielen, sondern dem Meister selbst beim Fahren zuschauen. Unsere Eindrücke finden Sie in diesem Heft!

Hersteller: **Codemasters**
Termin: **27. September**
Genre: **Rennspiel**

COMMANDOS 2



Da hat wohl jemand die falschen Kommandos gegeben: Eidos' Einsatztruppe verspätet sich nochmals und wird jetzt erst Ende August auf der PS2 eintreffen. Oder noch später?

Hersteller: **Eidos**
Termin: **30. August**
Genre: **Adventure/Strategie**

CONFLICT: DESERT STORM



Ganz aktuell ist das Golfkrieg-Szenario von *Conflict: Desert Storm* ja nicht, trotzdem verspricht der Titel spannende Militär-Action. Ob's aber mit *MoH: Frontline* mithalten kann?

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

CONTRA: SHATTERED SOLDIER



Mit *Contra* belebt Konami eine seit den misslungenen PS-one-Versionen tot geglaubte Serie wieder. Hoffentlich kann die PS2-Neuaufgabe mit den 16-Bit-Vorgängern mithalten!

Hersteller: **Konami**
Termin: **Ende 2002**
Genre: **Action**

CRASH



Zum nächsten *Destruction Derby* gibt es weiterhin keine offizielle Ankündigung. Fans von massiven Blechschäden finden in Rage Software's *Crash* eine gute Alternative.

Hersteller: **Rage**
Termin: **Herbst**
Genre: **Rennspiel**

DER HERR DER RINGE I: DIE GEFÄHRTEN



Mit der DVD-Ausgabe des ersten Teils, dem dazugehörigen Spiel, dem zweiten Kinofilm und dem ebenfalls angekündigten Spiel zu diesem haben *HdR*-Fans einiges vor sich.

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

DEVIL MAY CRY 2



Dante ist zurück! Auf der E3 stellte Capcom den Nachfolger von *Devil May Cry* erstmals vor – in diesem Heft finden Sie einen ersten Angespielt-Bericht zu diesem Hit-Kandidaten!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **Ende 2002**
Genre: **Action**

DINO STALKER



In Japan heißt dieses Spiel *Gun Survivor 3: Dino Crisis*. Die Titeländerung für Europa erscheint verständlich, denn ganz so schwach wie die zwei Vorgänger ist das Spiel nicht.

Hersteller: **Capcom**
Termin: **30. August**
Genre: **Action/Lightgun-Shooter**

DTM RACE DRIVER



Wenn alles gut geht, können wir Ihnen in der nächsten PLAYZONE einen Test von *DTM Race Driver* präsentieren. Kann Codemasters an die Erfolge von *TOCA* anknüpfen?

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

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
F1 2002	EA	90%
Crazy Taxi	Acclaim	88%
Rumble Racing	EA	86%
V-Rally 3	Infogrames	85%
World Rally Championship	Sony	85%
Aktuelle Empfehlung:		
F1 2002	EA	90%
Aktuelle Warnung:		
Penny Racers	Midas	49%
Platinum-Empfehlung:		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%

TRENSPORT

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	dtp	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:		
Everblue	Arika/Capcom	44%
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:		
Premier Manager 2002	Infogrames	46%
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		
Medal of Honor: Frontline	EA	89%
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:		
–	–	–

FERRARI F355 CHALLENGE



In den Spielhallen macht diese knallharte Simulation mit drei Bildschirmen und gewaltigem Sound mächtig Eindruck. Der Haken: Sie können wirklich nur einen Wagen fahren!

Hersteller:	Sega
Termin:	4. Quartal
Genre:	Rennspiel

FINAL FANTASY XI



Das kann noch etwas dauern: Derzeit sieht es so aus, als würden Online-Spiele mit der PS2 in Deutschland frühestens Ende 2003 ein Thema, eher noch im Jahr 2004.

Hersteller:	Squaresoft
Termin:	2004
Genre:	Online-Rollenspiel

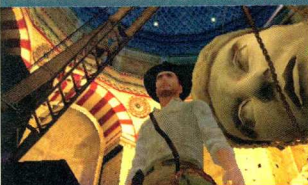
GTA VICE CITY

In Arbeit

Das geht schnell: Zwar gibt es noch kein einziges Bild von *GTA Vice City*, aber schon Ende Oktober soll der Nachfolger des Megahits *GTA III* in den Läden stehen.

Hersteller:	Rockstar/Take 2
Termin:	25. Oktober
Genre:	Action

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB



Erst hat sich Core Design für seine *Tomb Raider*-Spiele schamlos bei *Indiana Jones* bedient, jetzt kontert LucasArts und packt ein „Tomb“ in den Titel des neuen Indy-Spiels.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	Herbst
Genre:	Action-Adventure

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



Nein, ein richtiges *Metal Gear Solid 3* wird das auf der E3 erstmals gezeigte *Substance* sicherlich nicht. Dafür können sich Fans auf viele zusätzliche und witzige Features freuen.

Hersteller:	Konami
Termin:	2003
Genre:	Action-Adventure

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE



Midways Serie erlangte durch Indizierungen, Beschlagnahmen und miese Verfilmungen traurige Berühmtheit. Beim neuen Teil dürfte erneut viel Pixelblut fließen.

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

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



Das erste *Need for Speed* für die PS2 scheint besser zu werden als anfangs gedacht. Zum Glück gibt es auch endlich wieder einen festen Veröffentlichungstermin!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	6. September
Genre:	Rennspiel

ONIMUSHA 2



Na also: Anfang Oktober soll *Onimusha 2* endlich auch in Deutschland erscheinen. Schade, dass deutsche Fans mal wieder so lange warten müssen!

Hersteller:	Capcom
Termin:	4. Oktober
Genre:	Action-Adventure

PRIMAL

Bei der diesjährigen E3 zählte Sonys *Primal* sicherlich zu den größten Überraschungshits. Stefanie war vor Ort und stellt Ihnen den Hit-Kandidaten in diesem Heft näher vor.

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

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Mit der Fußball-Weltmeisterschaft wuchs die Begeisterung für Konamis Fußball-Referenz bei unseren Konsolen-Kickern noch weiter. Im Oktober erscheint die PAL-Version!

Hersteller: **Konami**
Termin: **Oktober**
Genre: **Fußball**

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Mit *Jak und Daxter* hat Jump&Run-Veteran *Rayman* auf der PS2 knallharte Konkurrenz bekommen. Ob er mit seinem dritten Abenteuer wieder an die Spitze zurückkehrt?

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **14. November**
Genre: **Jump & Run**

RED FACTION II

Spätestens seit *Medal of Honor: Frontline* gilt *Red Faction* nicht mehr als der beste PS2-Ego-Shooter. Mal abwarten, ob der zweite Teil qualitativ noch deutlich zulegen kann.

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

SILENT HILL 3

Noch ist es nicht so weit, aber bald dürfte wieder die Zeit losgehen, wo jeder Artikel zu *Silent Hill 3* mehr verraten könnte, als man vor dem Spiel eigentlich wissen sollte.

Hersteller: **Konami**
Termin: **2003**
Genre: **Action-Adventure**

SLY COOPER

Wow! Mit *Sly Cooper* und *the Thievius Raccoonus* lieferte Sony nicht nur einen Überraschungshit der E3 ab, sondern auch eines der hübschesten Cel-Shading-Spiele bisher!

Hersteller: **Sony**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Jump & Run**

SOUL CALIBUR 2

Ursprünglich hieß es vonseiten Namcos, dass man *Soul Calibur 2* noch dieses Jahr veröffentlichen wollte. Jetzt kommt *Tekken 4* erst im 4. Quartal – SC 2 noch später!

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

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

Viel Neues gibt es vom nächsten Spyro-Abenteuer derzeit nicht zu vermelden. Aber wer wirklich etwas Neues sucht, der dürfte mit diesem vierten Teil der Serie eh falsch liegen.

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

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's Veil	Namco	85%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi Universal	81%
Aktuelle Empfehlung:		
Jak und Daxter: The Precursor ...	Sony	90%
Aktuelle Warnung:		
Frogger: The Great Quest	Konami	34%
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	TERMIN
Onimusha Warlords	Electronic Arts	Juni
Rayman Revolution	Ubi Soft	20. Juni
Resident Evil CODE: Veronica X	Electronic Arts	Juni
World Rally Championship	Sony	3. Juli

JUNI

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Agassi Tennis	Cryo	6. Juni
All-Star Baseball 2003	Acclaim	Juni
Barbarian	Titus	Juni
Britney's Dance Beat	THQ	14. Juni
Circus Maximus: Chariot Wars	THQ/Encore	28. Juni
Deus Ex	Eidos	21. Juni
Downforce	Virgin	Juni
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo	Juni
EndGame	Empire Interactive	Anfang Juni
F1 2002	Electronic Arts	7. Juni
Frank Herbert's Dune	Cryo	Juni
Frequency	Sony	26. Juni
Gitarron Man	THQ	21. Juni
Guilty Gear X	Virgin	Juni
Jade Cocoon 2	Ubi Soft	6. Juni
Jimmy White's Cueball World	Virgin	Juni

JULI

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Aggressive Inline	Acclaim	Ende Juli
Akira Psycho Ball	Infogrames	11. Juli
Drakan – The Ancients' Gates	Sony	3. Juli
Freestyle	Electronic Arts	26. Juli
GT Concept 2002 Tokyo-Geneva	Sony	17. Juli
Master Rallye	Microdis	Juli
Men In Black 2: Alien Escape	Infogrames	18. Juli
Prisoner of War	Codemasters	Juli
Slam Tennis	Codemasters	11. Juli
Star Trek Voyager: Elite Force	Codemasters	5. Juli
Transworld Surf	Infogrames	25. Juli
WM Nationalspieler	Ubi Soft	11. Juli
Zidane Football Generation	Cryo	4. Juli

AUGUST

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Commandos 2	Eidos	30. August
Dino Stalker	Capcom	30. August
Disney Golf	Disney/Capcom	23. August
DTM Race Driver	Codemasters	23. August
Lego Racers 2	Lego	August
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	August
Monster Jam Maximum Destruction	Ubi Soft	15. August
Premier Manager 2002	Infogrames	29. August
Project Zero	Wanadoo	August
Stuntman	Infogrames	8. August
Super Bust-a-Move	Ubi Soft	29. August
Taz Wanted	Infogrames	22. August
VIP	Ubi Soft	8. August

SEPTEMBER

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Blade II	Activision	September
Colin McRae Rally 3	Codemasters	27. September
Conflict: Desert Storm	SCI	September
Der Anschlag	Ubi Soft	26. September
Disneys Donald Duck Phantomas	Ubi Soft	26. September
Football Mania	Lego	24. September
Gumball 3000	SCI	September
Hitman 2 – Silent Assassin	Eidos	September
Iron Storm	Wanadoo	September
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	THQ	Ende September
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	September
Largo Winch	Ubi Soft	5. September
Legaia 2: Duel Saga	Fresh Games/Eidos	September
Madden NFL 2003	Electronic Arts	20. September
MX Superfly	THQ	Ende September
Myst III: Exile	Ubi Soft	5. September
Pro For Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts	6. September
Pride FC	THQ	Ende September
Pro Tennis WTA Tour	Konami	13. September
Reign of Fire	Ubi Soft	September
Riding Spirits	Ubi Soft	26. September
Run Like Hell	Virgin	September
Scooby Doo! Night of 100 Frights	THQ	Ende September
Shox	Electronic Arts	30. September
Simpsons Skateboarding	Electronic Arts	13. September
Street Hoops	Activision	September
Terminator: Dawn of Fate	Infogrames	September
TimeSplitters 2	Eidos	September
Turkic Evolution	Acclaim	September
Ultimate Fighting Championship Throwdown	Ubi Soft	5. September

3. QUARTAL

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Falcone: Into The Maelstrom	Virgin	Sommer
Ape Escape 2	Sony	3. Quartal
Fireblade	Midway	3. Quartal
Gravity Games: bike.street.vert.dirt	Midway	3. Quartal
Legion – Legend of Excalibur	Midway	3. Quartal
Peter Pan	Disney/Sony	3. Quartal
Race of Champions	Activision	3. Quartal
Space Channel 5 Part 2	Sega	3. Quartal
The Thing	Vivendi	3. Quartal
Crash	Rage	Herbst

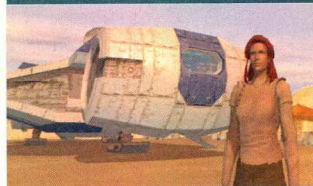
STAR WARS BOUNTY HUNTER



Einmal Kopfgeldjäger im Star Wars-Universum spielen – diesen jahrzehntelangen Traum vieler SW-Fans wird LucasArts mit *Bounty Hunter* endlich erfüllen.

Hersteller: **LucasArts**
Termin: **Ende 2002**
Genre: **Action**

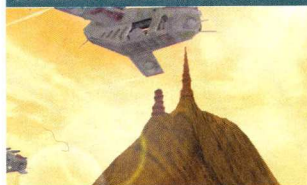
STAR WARS GALAXIES



Ein Online-Rollenspiel in George Lucas' Fantasy-Welt klingt natürlich prinzipiell äußerst interessant. Leider dürfen deutsche Fans wohl noch lange auf Online-Spiele warten!

Hersteller: **LucasArts**
Termin: **2004**
Genre: **Online-Rollenspiel**

STAR WARS: THE CLONE WARS



Und noch ein Spiel mit *Star Wars*-Hintergrund: *The Clone Wars* wird eine actionreiche Umsetzung von *Episode II*, bei der die Lichtschwerter und Fahrzeuge nutzen können.

Hersteller: **LucasArts**
Termin: **Ende 2002**
Genre: **Action**

STREET HOOPS



Erfolg mit Skateboard-Spielen alleine ist nicht genug: Mit *Street Hoops* sagt Activision dem beliebten *NBA Street* von Electronic Arts den Kampf um den Platz an.

Hersteller: **Activision**
Termin: **September**
Genre: **Basketball**

SUKODEN III



Die harten Rollenspiel-Fans dürften sich mittlerweile durch *Final Fantasy X* gekämpft haben und auf Nachschub warten. Konamis *Suikoden III* sollten Sie sich vormerken!

Hersteller: **Konami**
Termin: **Ende 2002**
Genre: **Konami**

SUMMONER 2



Ein wenig enttäuschend wirken die bisherigen Szenen aus *Summoner 2* ja schon. Ob das Spiel sich trotz mittelprächtiger Grafik gegen die Konkurrenz behaupten können wird?

Hersteller: **THQ**
Termin: **Ende Oktober**
Genre: **THQ**

TEKKEN 4



So wie's aussieht, werden deutsche PS2-Fans frühestens im Oktober in den Genuss der vierten *Tekken*-Episode kommen. Ob Namco bis dahin noch neue Extras einbaut?

Hersteller: **Namco**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Beat 'em Up**

TENCHU 3 – WRATH OF HEAVEN



Bei der dritten *Tenchu*-Episode wollen sich die Entwickler wieder mehr am indizierten Erstling orientieren. Mit einer ungekürzten Version brauchen wir wohl nicht zu rechnen.

Hersteller: **Activision**
Termin: **Winter**
Genre: **Action**

THE GETAWAY



Lange Zeit war es still um Sonys Projekt *The Getaway*. Auf der E3 wurde aber deutlich, dass wir es hier mit einem brandheißen Konkurrenten für *GTA III* zu tun haben!

Hersteller: **Sony**
Termin: **Winter**
Genre: **Action-Adventure**

TIMESPLITTERS 2



Der erste Teil litt vor allem an der Tatsache, dass er zum PS2-Launch fertig sein musste. Für *TimeSplitters 2* nimmt man sich mehr Zeit und das merkt man dem Titel auch an!

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

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



Auf der E3 durfte sich jeder selbst davon überzeugen, was für uns seit der ersten Präsentation klar war: Das neue *Tomb Raider* macht einen hervorragenden Eindruck!

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

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Erfolg verpflichtet. Auch die Tony-Hawk-Serie geht natürlich weiter. Was sich die Entwickler für Teil 4 haben einfallen lassen, verrät unser Angespielt-Bericht in diesem Heft!

Hersteller: **Activision**
Termin: **Herbst**
Genre: **Trendsport**

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



True Crime wirkt wie eine actionlastigere Version von *GTA III*. Kein Wunder, stecken hinter dem Spiel doch die Car-Combat-erfahrenen Entwickler von *Vigilante 8*: Luxoflux.

Hersteller: **Activision**
Termin: **Herbst**
Genre: **Action**

TUROK EVOLUTION



Im Nintendo-Lager mag Acclams Comic-Indianer einen exzellenten Ruf genießen. Zur Begeisterung der PS2-Spieler wird man aber mehr bieten müssen als auf der E3.

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

WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH



Der Entertainment-Faktor steht nach der Namensänderung nun sogar im Namen der ehemaligen WWF. Auch das neue *SmackDown!* verspricht sehr unterhaltsam zu werden.

Hersteller: **THQ**
Termin: **Ende 2002**
Genre: **Wrestling**

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER



Obwohl man grafisch jetzt auf Cel-Shading setzt, hat sich am grundsätzlichen Design der *ZOE*-Roboter nicht viel geändert. Hoffen wir auf mehr Änderungen am Spiel selbst!

Hersteller: **Konami**
Termin: **Anfang 2003**
Genre: **Action**

2002/2003

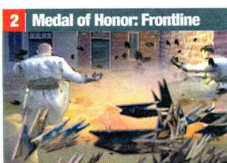
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Beach Soccer	Wanadoo	Oktober
Burnout 2	Acclaim	Oktober
Coaster Works II	THQ	Ende Oktober
Curse	Wanadoo	Oktober
GTA Vice City	Rockstar/Take 2	25. Oktober
Halloween	Wanadoo	Oktober
Onimusha 2	Capcom	4. Oktober
Pro Evolution Soccer 2	Konami	Oktober
Robocop	Virgin	Oktober
Summoner 2	THQ	Ende Oktober
The Lost	Ubi Soft	17. Oktober
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	24. 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
Dave Mirra BMX XXX	Acclaim	November
E.T. Return to the Green Planet	Ubi Soft	November
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	15. November
Hot Wheels: Velocity X	THQ	November
Inquisition	Wanadoo	November
Legends of Wrestling 2	Acclaim	November
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	14. November
Red Faction II	THQ	Mitte November
The Legend of Alon d'Ar	Ubi Soft	28. November
Tomb Raider – The Angel of Darkness	Eidos	November
Twin Caliber	Rage	November
Vexx	Acclaim	November
Defender	Midway	4. Quartal
Downhill Racer	Namco	4. Quartal
Ecks vs. Sever	Ubi Soft	4. Quartal
Ferrari F355 Challenge	Sega	4. Quartal
Formel Eins 2002	Sony	4. Quartal
Freaky Flyers	Midway	4. Quartal
Jurassic Park: Project Genesis	Vivendi Universal	4. Quartal
Kingdom Hearts	Square/Disney	4. Quartal
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	4. Quartal
NHL Hitz 2003	Midway	4. Quartal
Pac Man World 2	Namco	4. Quartal
Primal	Sony	4. Quartal
Robin Hood: Defender of the Crown	Cinemaware	4. Quartal
Ratchet & Clank	Sony	4. Quartal
Silent Scope 3	Konami	4. Quartal
Sly Cooper	Sony	4. Quartal
Spyro: Enter The Dragonfly	Vivendi Universal	4. Quartal
Tekken 4	Namco	4. Quartal
The Scorpion King	Vivendi Universal	4. Quartal
Tom & Jerry	Ubi Soft	4. Quartal
Treasure Planet	Disney	4. Quartal
WRC 2	Sony	4. 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
The Getaway	Sony	Ende 2002
König Artus 2	Cryo	2002
Star Wars: Bounty Hunter	LucasArts	2002
Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	2002
Stuikoden III	Konami	2002
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	Januar 2003
Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield	Ubi Soft	1. Quartal 2003
XIII	Ubi Soft	1. Quartal 2003
Alter Echo	THQ	2. Quartal 2003
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	THQ	2. Quartal 2003
Battle Bots	THQ	2003
Finding Nemo	THQ	2003
Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness	Ubi Soft/Kalisto	2003
WWE Crush Hour	THQ	2003
X-Men: Wolverine's Revenge	Activision	2003
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	Nicht bekannt
Dragon's Lair 3D	THQ/Encore	Nicht bekannt
Project BG&E	Ubi Soft	Nicht bekannt
Tetris Worlds	THQ	Nicht bekannt

SCHON GETESTET



1 F1 2002

F1 2002 ist zum Glück kein bloßer Aufguss, sondern bietet viele Neuerungen und einen fesselnden Mehrspielermodus.



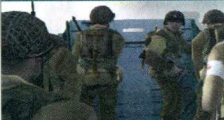
2 Medal of Honor: Frontline

Das heikle Thema bewältigt *Mohr: Frontline* mit Bravour: ein inhaltlich anspruchsvolles und technisch glänzendes Antikriegsspiel.

Stimmen aus dem Forum

Das meinen die Spieler zum aktuellen Titel.

Medal of Honor: Frontline



„Die D-Day-Mission war mir ein bisschen zu lasch und unspannend verglichen mit der PC-Version. Auch schade finde ich, dass die Grafik (meiner Meinung nach) etwas durchgewachsen ist. Außerdem finde ich die Texturen insgesamt etwas zu matschig und die teilweise heftigeren Ruckler nerven auch. Na ja, mehr kann man aus der PS2 wohl nicht rausholen ... Alles in allem ist *Mohr: Frontline* ein klasse Spiel, das echt sein Geld wert ist. Gameplay, Atmosphäre und Soundkulisse sind richtig genial ...“
— Dante_LeRo

Krieg ist Scheiße und ich möchte niemals wirklich in so einen Fleischwolf geraten. EA hat wirklich den Ton getroffen. Ich weiß nur nicht, ob ich heute Nacht schlafen kann.
— S-Markt

Ich denke, dass so ein klasse Spiel wie *Mohr: Frontline* keine Bluteffekte nötig hat!
— Junkiexl

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 P2	WERTUNG
Virtua Fighter 4	Für Prügel-Fans das perfekte Spiel	Sega	06/02	91%
1 F1 2002	Ein Muss für jeden Formel-1-Fan	EA	07/02	90%
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%
2 Medal of Honor: Frontline	Bemerkenswerter Shooter in Spitzentechnik	EA	07/02	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, rätselhaftes Action-Adventure	Sony	04/02	85%
Rally Championship	Gutes Rallye-Spiel mit anspruchsvollen Strecken	SCI	06/02	85%
V-Rally 3	Die neue Grafik-Referenz für Rallye-Titel	Infogrames	07/02	85%
BDFL Manager 2002	Das ideale Spiel für Sessel-Trainer	Codemasters	06/02	84%
Drakan: The Ancients' Gates	Kampflustiges Fantasy-Action-Adventure	Sony	04/02	83%
Grandia II	Komplexes RPG mit leichten Flimmer-Anfällen	Ubi Soft	05/02	83%
Shadow Man 2 Second Coming	Überraschend 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%
Spider-Man: The Movie	Wenig innovatives, aber spaßiges Actionspiel	Activision	07/02	81%
TD Overdrive	Solider Arcade-Racer mit hoher Langzeitmotivation	Infogrames	07/02	80%
Tiger Woods PGA Tour 2002	Golfsimulation, nicht nur für Vollprofis	EA	05/02	80%
Britney's Dance Beat	Lustiges Partyspiel auf der Tanzmatte	THQ	07/02	79%
Barbarian	Oberflächliches, aber umfangreiches Prügelspiel	Titus/Virgin	07/02	78%
ISS 2	Leider kein Fußballhit von Konami zur WM	Konami	06/02	78%
Mike Tyson Heavyweight Boxing	Ansehnliches Boxspiel mit guter Steuerung	Codemasters	07/02	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	Dirigenten-Spiel für Leute mit Taktgefühl	Fresh Games	05/02	75%
Dynasty Warriors 3	Etwas einförmiges Action-Spiel im alten China	THQ	05/02	74%
Knockout Kings 2002	Grafisch ansprechende Box-Simulation	EA	05/02	73%
Police 24/7	Lightgun-Shooter mit Webcam- und Körperreinsatz	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%
Super Trucks	Umfangarme Simulation mit guter Fahrphysik	Jester Interactive	07/02	70%
ESPN NBA 2night 2002	Leider hapert's hier an der Steuerung	Konami	06/02	68%
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%
Mr Moskeeto	Als Moskeeto auf Blutsauger-Tour	Fresh Games	05/02	57%
Lake Master EX	Wir hatten schon einmal bessere Angel-Spiele ...	Midas Int.	06/02	55%
Pro Rally 2002	Schwaches Rallye-Spiel mit schlechter Steuerung	Ubi Soft	05/02	51%
David Beckham Soccer	Dieses Fußballspiel ist ein einziges Trauerspiel ...	Rage Software	07/02	50%
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%
Premier Manager 2002	Zähes Managerspiel mit wenigen Optionen	Infogrames	07/02	46%
Everblue	Unzeitgemäß und öde aufgemachtes Tauchspiel	Capcom Eurosoft	07/02	44%
WTA Tour Tennis	Der Preisträger für das schlechteste PS2-Tennisspiel	Konami	06/02	37%
Frogger: The Great Quest	Spielerisch wie technisch ein Desaster	Konami	07/02	34%
Jet on GP	WipEout-Klon im Dia-Modus	Ubi Soft	05/02	32%

Game it!

ciao.com

DER BESTE
GAMESHOP 2001

Spiel des Monats

PlayStation 2

COMMANDOS 2



Commandos 2

59,85 €

PlayStation 2

RALLY 3

V-Rally 3*

59,85 €

PlayStation 2

STUNTMAN

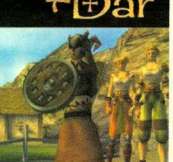
Stuntman*

53,85 €

Geheimtipp

PlayStation 2

Alon Drar



Legend of Alon Drar*

41,85 €

PlayStation 2

HITMAN 2

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

Hitman 2*

jetzt vorbestellen!

+++ Kein Mindestbestellwert +++

PS2

18 Wheeler

51,85 €

24 Stunden de Le Mans, Der

78,65 €

Acid Burn

51,85 €

Acid Thunder

51,85 €

Agassi Tennis 2

49,85 €

The Age of Kings

51,85 €

All Star Baseball 2001

51,85 €

Alone in the Dark 4

51,85 €

Aqua Aqua

51,85 €

Arctic Thunder

51,85 €

Army Men Green Road

51,85 €

Barbie Super Hero

51,85 €

Blade II

51,85 €

Blondie Rock

51,85 €

Booby Trap

51,85 €

Brutal Rage

51,85 €

Capitaine Jack

51,85 €

Cartoon Network

51,85 €

Championship Manager 2001

51,85 €

Crazy Taxi

51,85 €

Fifa 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

51,85 €

Fifa Football 2001

Off Road Wide Open

51,85 €

Onimusha 2*

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

51,85 €

Operation Winlock

NEU! Bestellen per SMS!

PS2 Commandos 2

jetzt SMS an 72866

Alle Produkte in dieser Anzeige können Sie auch per SMS bestellen.

Senden Sie einfach eine SMS an die Nummer 72866 mit folgendem Inhalt:

Ich bestelle die folgende Produktbezeichnung: Beispiel für PS2: PS2 Commandos 2 an 72866 senden. Folgende Servicezeiten

• Kleinste Bestellmenge: 1 Stück

• Kleinste Bestellmenge: 1 Stück

• Kleinste Bestellmenge: 1 Stück

• Kleinste Bestellmenge: 1 Stück

• Kleinste Bestellmenge: 1 Stück

• Kleinste Bestellmenge: 1 Stück

• Kleinste Bestellmenge: 1 Stück

• Kleinste Bestellmenge: 1 Stück

• Kleinste Bestellmenge: 1 Stück

NEU! Bestellen per SMS!

PS2 Commandos 2

jetzt SMS an 72866

Alle Produkte in dieser Anzeige können Sie auch per SMS bestellen.

Senden Sie einfach eine SMS an die Nummer 72866 mit folgendem Inhalt:

CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

PLATZ 1: GTA III



PLATZ 2: Medal of Honor: Frontline



PLATZ 3: Metal Gear Solid 2



PLATZ/VORMONAT		SYSTEM	WERTUNG	MONAT	
1	2	GTA III	PS2	91%	8
2	NEU	Medal of Honor: Frontline	PS2	89%	1
3	1	Metal Gear Solid 2	PS2	94%	4
4	14	Red Faction	PS2	85%	11
5	3	Gran Turismo 3: A-spec	PS2	93%	11
6	6	Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2	90%	4
7	5	Final Fantasy IX	PSone	96%	15
8	7	ISS 2	PS2	78%	2
9	4	Legacy of Kain: Blood Omen 2	PS2	89%	2
10	8	Devil May Cry	PS2	85%	6
11	11	Silent Hill 2	PS2	87%	7
12	15	Onimusha	PS2	86%	10
13	9	Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2	88%	6
14	16	State of Emergency	PS2	73%	3
15	NEU	Dark Cloud	PS2	80%	1
16	18	Jak and Daxter	PS2	90%	6
17	WE	Dead or Alive 2	PS2	87%	15
17	17	Sled Storm	PS2	83%	2
19	10	SSX Tricky	PS2	86%	5
20	NEU	Virtua Fighter 4	PS2	91%	1

Das nennt sich Schnellstart: *Medal of Honor: Frontline* steigt gleich auf Platz 2 in die Charts ein und verdrängt damit glatt *Solid Snake*! Squaresoft hingegen hätte sich wohl doch etwas mehr Gedanken um die PAL-Anpassung von *Final Fantasy X* machen sollen. Unser aktueller Rollenspiel-Hit schaffte es nämlich in dieser Ausgabe noch nicht in die Top 20. Stattdessen hatten sich viele Leser an die PSone-Vorgänger, allen voran *Final Fantasy IX*.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ/VORMONAT		WERTUNG	MONAT
1	NEU Medal of Honor: Frontline	89%	1
2	NEU Final Fantasy X	89%	1
3	NEU Spider-Man: The Movie	81%	1
4	16 FIFA 2002	86%	6
5	NEU Res. Evil CODE: Veronica X (Platinum)	90%	1
6	NEU F1 2002	90%	1
7	2 Gran Turismo 3: A-spec (Platinum)	93%	4
8	4 GTA III	91%	8
9	3 Tekken Tag Tournament (Platinum)	82%	4
10	NEU Virtua Fighter 4	91%	1
11	NEU Metal Gear Solid 2	94%	1
12	NEU Onimusha (Platinum)	86%	1
13	WE James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	82%	4
14	NEU ISS 2	78%	1
15	NEU BDFL Manager 2002	84%	1

In den Verkaufscharts drängen sich die Neueinsteiger. *Medal of Honor: Frontline* und *Final Fantasy X* kletterten auf Anhieb an die Spitze, gefolgt vom Lizenz-Actiontitel zum *Spider-Man*-Film. Auch Platinum-Titel gehen weiterhin weg wie warme Semmeln. Mit *Metal Gear Solid 2* hat sich wohl der größte Teil der Fangemeinde eingedeckt, denn Konamis Agententhriller ist von der Spitzenposition auf Platz 11 abgerutscht. Nach drei Monaten Undercover wieder aufgetaucht: *Superspin 007*.

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT		SYSTEM	HERSTELLER	MONAT	
1	2	Final Fantasy XI	PS2	Squaresoft	5
2	NEU	Red Faction 2	PS2	THQ	1
3	4	Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	Eidos	6
4	NEU	GTA Vice City	PS2	Take 2	1
5	WE	Turok Evolution	PS2	Acclaim	4
6	6	Metal Gear Solid 3	PS2?	Konami?	3
7	5	DTM Race Driver	PS2	Codemasters	2
8	NEU	GT Concept 2002	PS2	Sony	1
9	NEU	Silent Hill 3	PS2	Konami	1
10	8	The Thing	PS2	Vivendi Universal	2

Die Mehrzahl der Leser zeigt sich skeptisch gegenüber neuen Projekten und wünscht sich stattdessen Fortsetzungen zu ihren Lieblingstiteln. So finden sich auch diesen Monat nur zwei Titel in den Most-Wanted-Top-Ten, die nicht an bereits erfolgreiche Spiele oder Spielserien anknüpfen. Aber vielleicht konnten wir Sie mit unserem E3-Bericht ja auf ein paar originelle Neuheiten aufmerksam machen. Gute Ideen müssen schließlich auch erst einmal geboren werden!

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

09.06.2002, 09:55 Uhr, 54 cm, 3.730 g, 25 Stunden: Söhnchen Luca machte Eltern und Hans zu den glücklichsten Eltern der Welt.

Aktuelles Lieblingsspiel
Wickeln Extreme

Aktuelle Lieblings-CD
Zehn kleine Krabbelfinger

Aktueller Lieblings-Film
Schaflos in Veitsbronn



MICHAEL PRUCHNICKI
24, Leitende Redakteur

Ist seit der neuen Live-DVD wieder auf dem Yes-Trip und hört fast nur noch 20-minütige Monstersongs aus den Siebzigern.

Aktuelles Lieblingsspiel
Stuntman

Aktuelle Lieblings-CD
Yes – Tales From Topographic Oceans

Aktuelle Lieblings-DVD
Yes – Symphonic Live



STEFANIE SCHWARZ
24, Leitende Redakteurin

Wünscht sich derzeit nichts sehnlicher als ein Freiluftbüro mit Sonnenschirm, Pool und kalten Getränken. Leider spielt ihr Chef da nicht mit ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Primal

Aktuelles Lieblingsswetter
Sonne, 28 Grad

Aktuelles Lieblings-Lied
Chad Kroeger – Hero



ALBRECHT OTT
31, Redakteur

Würde den Juni am liebsten aus seinem Gedächtnis streichen: Erst versagte er gleich bei drei verschiedenen WM-Tippspielen, dann wurde er auch noch 31.

Aktuelles Lieblingsspiel
Sly Cooper

Aktuelle Lieblings-DVD
The Simpsons Season 2

Aktuelle Lieblings-Nationalmannschaft
England



WOLFGANG FISCHER
30, Redakteur

Ist seit 31. Mai vollkommen im Stress, da er krampfhaft und erfolglos versucht, Arbeit und alle TV-Übertragungen der Fußball-WM unter einen Hut zu bringen.

Aktuelles Lieblingsspiel
The Getaway, Burnout 2

Aktuelle Lieblings-CD
Disturbed – Sickness

Aktuelle Lieblings-DVD
Memento



STEFANIE SCHETTER
24, Redakteurin

Ist nach vier Hubschrauberflügen dankbar für festen Boden unter den Füßen. Hat sich zum schweißtreibenden Sommertraining zwei Paar Hanteln zugelegt.

Aktuelles Lieblingsspiel
EndGame

Aktueller Lieblings-Kinofilm
Spider-Man (OV)

Aktuelles Lieblingessen
Sushi



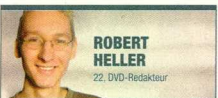
UWE HÖING
28, Redakteur

Gibt in dieser Ausgabe sein PLAYZONE-Debüt und freut sich auf die neuen Kollegen. Außerdem läutet der Hochsommer einbrich endlich die Festival-Saison ein!

Aktuelles Lieblingsspiel
GT Concept

Aktuelle Lieblings-CD
Stammheim Presents Heimfidelity 4

Aktueller Lieblings-Kinofilm
Spider-Man



ROBERT HELLER
22, DVD-Redakteur

Hat sich durch 136 E3-Titel gewöhnt und freut sich über die PS2-Adaption des *Glücksrades* – so bindet man auch 55-Jährige noch an die Sony-Konsole.

Aktuelles Lieblingsspiel
Sly Cooper & the Thievius Raccoonus

Aktuelle Lieblings-Lied
Sugababes – Freak Like Me

Aktueller Lieblings-Kinofilm
Spider-Man



PHILIPP ROHWEDDER
22, Redakteur

Ist völlig damit ausgelastet, Reisekataloge zu wälzen, und spielt ernsthaft mit dem Gedanken, eine Computec-Niederlassung auf den Bahamas aufzubauen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Aggressive Inline

Aktuelles Lieblings-Buch
Moby Dick

Aktuelle Lieblings-Sendung
Polylux



ALEXANDRA BÖHM
27, Senior Designer

Ist nach dem spannenden Ausscheiden der italienischen Nationalmannschaft bei der WM 2002 völlig am Boden zerstört und ertränkt ihren Kummer in Prosecco.

Aktuelles Lieblingsspiel
Pikmin

Aktuelle Lieblings-CD
Red Hot Chili Peppers – By The Way

Aktuelles Lieblingsgetränk
Prosecco



CHRISTIAN HARNOTH
31, Senior Designer

Hat nun endlich Zeit, sich ausführlich mit *Final Fantasy X* zu befassen. Sein absoluter Liebling dabei ist Lulu, weil sie einfach die Cooleste von allen ist ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Final Fantasy X

Aktuelle Lieblings-CD
Café del Mar Vol. 9

Aktuelle Lieblings-Eis
Brauner Bär



LARS KROMAT
29, Junior Designer

Vermisst das norddeutsche, schlechte Wetter ... ÜBERHAUPT NICHT und genießt den Nürnberger Sommer mit Joggen, Biken und Biergarten aus vollen Zügen.

Aktuelles Lieblingsspiel
The Getaway

Aktuelles Lieblings-Buch
Strunz – Forever young

Aktuelle Lieblings-CD
Korn – Untouchables

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

RENNSPIELE

Circus Maximus	100
GT Concept Tokyo Geneva	86
Megarace Nanotec Disaster	106
Tour de France	105

ROLLENSPIELE

Keine Testversionen in diesem Monat

ACTION-ADVENTURES

Prisoner of War	94
Stitch: Experiment 626	104

ACTION-SPIELE

Endgame	98
Fireblade	102
Star Trek: Voyager Elite Force	96
Stuntman	80

SPORTSPIELE

Aggressive Inline	90
Next Generation Tennis	103
Slam Tennis	107

BEAT 'EM UP

Keine Testversionen in diesem Monat

GESCHICKLICHKEIT

Keine Testversionen in diesem Monat

STRATEGIE

Keine Testversionen in diesem Monat

DIE ICONS

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



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.

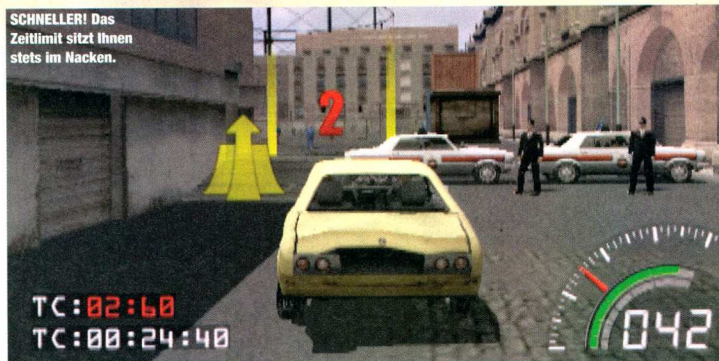
OHNE FOTO: Nicht zu vergessen unsere fleißigen Tipps&Tricks-Beauftragten Stefan Weiß und Thomas Eder, die Sie Monat für Monat mit ausführlichen Komplettlösungen versorgen!



Mutige Fahrer
gesucht!
Reflections'
neues Spiel ist
kein Driver 3,
aber die Ähn-
lichkeiten sind
unübersehbar.

Stuntman

SCHELLER! Das
Zeitlimit sitzt Ihnen
stets im Nacken.



Nach *Driver 1* und *2* wollte man bei Reflections vom bewährten Erfolgsrezept abweichen und ein neuartiges Spiel schaffen. Bei *Stuntman* ist der Titel natürlich Programm: Sie schlüpfen in die Rolle eines dieser furchtlosen Menschen, die beim Filmdreh den Kopf für die Hollywood-Stars hinhalten müssen. Und da man natürlich nicht auf die mit *Destruction Derby* und *Driver* gesammelten Erfahrungen verzichten

wollte, geht es im Spiel ausschließlich um Fahrzeug-Stunts – meistens mit Autos.

KAMERA LÄUFT!

Wer denkt, seine *Driver*-Erfahrung würde ihm hier zugute kommen, der liegt sowohl richtig als auch falsch. Prinzipiell erinnern die Steuerung und das allgemeine Spielgefühl schon stark an die Quasi-Vorgänger. Doch sind die Aufträge bei *Stuntman*



BOOM! Während Sie fahren, schlagen um Sie herum schon mal Raketen ein.



DAS WIRD ENG
Zickzack-Fahren
bei Gegenverkehr
wird Ihnen öfters
abverlangt.



BEFEHL VON OBEN
Diesen Lastwagen
sollen Sie nur leicht
streifen.

ganz anders! So bringt es beim Filmdreh schließlich gar nichts, wenn Sie einen zu verfolgenden Wagen innerhalb von wenigen Sekunden zum Anhalten bewegen – die Verfolgungsjagd soll ja schließlich lang und spannend werden! Beschädigen Sie den anderen Wagen oder überholen ihn, wird der Dreh sofort abgebrochen. Und Abkürzungen sind nur dann erwünscht, wenn sie ausdrücklich im Drehbuch stehen. Generell sind die Ansprüche an Ihr fahrerisches Können hoch und die Freiheiten beim Fahren gering. Sie fahren ständig gegen die Zeit – sei es wegen eines vorausfahrenden Wagens oder wegen regelmäßig gesetzter Zeit-

limits, innerhalb derer Sie bestimmte Punkte erreichen müssen. Und zwischen diesen Checkpoints warten jede Menge kleinere Stunts, durch die Ihr Weg letztendlich zu 95 % vorgegeben wird: Hier die Kisten umfahren, dort zwischen zwei Bäumen durch und von der Rampe aufs Dach springen. Eingebblendete Kommando-Symbole und Funk-sprüche vom Regisseur halten Sie stets auf Trab. Apropos 95 % – abgesehen vom Einhalten der Zeitlimits müssen Sie innerhalb jedes Levels nicht unbedingt alles perfekt schaffen. Solange der Großteil der geplanten Stunts geklappt hat, ist es dem Regisseur nicht so wichtig, ob Sie an der

INFO DER STUNT-EDITOR

Stunts selbst gemacht

In der Arena können Sie spektakuläre Crashes inszenieren!

Der Stunt-Constructor lässt Ihnen innerhalb der Arena alle Freiheiten. Bei der Anordnung von Sprungschancen, Fahrzeugstapeln und sonstiger Spielereien können Sie Ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Durch ein unbemanntes Auto mit fernsteuerbarer Abschussrampe können Sie sogar Stunts mit zwei Fahrzeugen inszenieren, beispielsweise mit zwei gegenübergestellten Rampen Kollisionen mitten in der Luft! Besonders spektakuläre Crashes und Sprünge lassen sich darüber hinaus auch im Replay begutachten. Sowohl Replays als auch Arenen können natürlich abgespeichert werden. Zudem sorgt die Kombination der normalen Stuntman-Karriere mit dem Editor für Motivation: Für jeden Filmstunt können Sie bei ausreichend hoher Erfolgsquote neue Fahrzeuge und „Spielsachen“ für den Stunt-Constructor-Modus freischalten.

FREIE PLATZWAHL Die Elemente können Sie drehen und fast beliebig platzieren.



AUTOFRIEDHOF Es gibt nichts Schöneres als sorgfältig geplanten Schrott!



AUCH MAL WAS Im Stunt-Constructor dürfen Sie alle Fahrzeuge steuern.

INFO FILMÜBERSICHT

Großes Kino

Insgesamt können Sie bei sechs Filmen die Stunts übernehmen.

**Toothless in Wapping**

Angelehnt an:

Guy-Ritchie-Filme wie *Bube*, *Dame*, *König*, *Gras*

Fahrzeuge:

Normale Straßenfahrzeuge

Level: 5

**A Whoopin and Hollerin**

Angelehnt an:

Ein *Duke* kommt selten allein, div. Burt-Reynolds-Filme

Fahrzeuge:

Amerikanische Sportwagen

Level: 3

**Blood Oath**

Angelehnt an:

div. Hong-Kong-Actionfilme

Fahrzeuge:

Asiatische Sportwagen, Tuk Tucs (motorisierte Dreiräder)

Level: 4

**Conspiracy**

Angelehnt an:

Tom-Clancy-Verfilmungen mit Harrison Ford (*Das Kartell*, *Die Stunde der Patrioten*)

Fahrzeuge:

Schneemobil, Geländewagen

Level: 3

**The Scarab of Lost Souls**

Angelehnt an:

Indiana Jones-Reihe

Fahrzeuge:

Jeeps, Panzerwagen, Motorrad mit Beiwagen

Level: 4

**Live Twice for Tomorrow**

Angelehnt an:

James Bond-Reihe

Fahrzeuge:

Europäische Sportfahrzeuge, Kleinwagen

Level: 5

vierten Kreuzung vielleicht den Abstand verfehlt haben, und so gilt der Level ab einem gewissen Prozentsatz als geschafft. Wer sich länger damit beschäftigt und die vollen 100 % erreicht, wird natürlich belohnt – dazu mehr in unserem Extrakasten „Stunts selbst gemacht“.

DER FERTIGE FILM

Realistisch ist dies alles natürlich

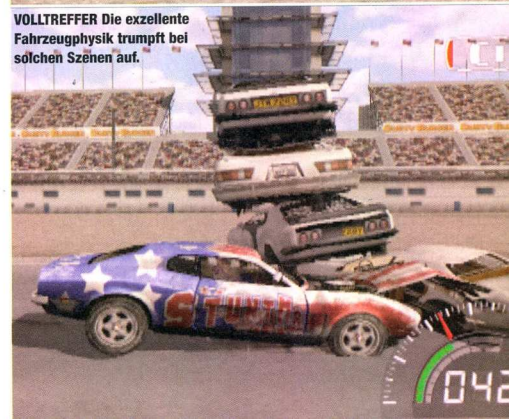
nicht – wer dreht schon zweiminütige Szenen mit einem Dutzend Stunts darin wirklich an einem Stück? Dafür erscheint das Endergebnis dann umso authentischer: Für jeden Level haben die Entwickler die jeweils passenden, stets wechselnden Kameraperspektiven festgelegt, so dass die Replays von abgeschlossenen Stunts tatsächlich wie ein Ausschnitt aus einem Actionfilm



DURCHZUG In den Replays kommen die Stunts erst richtig zur Geltung.

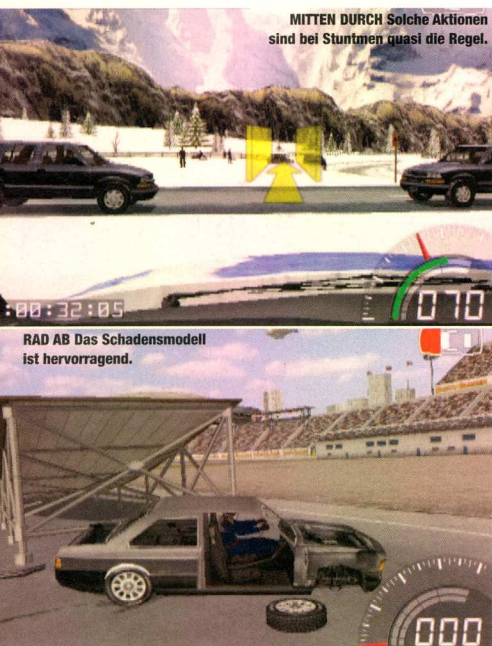


VOLLTREFFER Die exzellente Fahrzeugphysik trumpft bei solchen Szenen auf.



wirken. Auch die sonstige Aufmachung ist sehr gelungen: Vor jedem Stunt wird eine Art Interview mit dem Stuntman eingeblendet, der ein paar Worte zum technischen Hintergrund der kommenden Herausforderung abgibt. Und nachdem Sie alle Stunts von einem der insgesamt sechs Filme erledigt haben, kriegen Sie den dazugehörigen Kinotrailer zu sehen! Dabei werden

Videosequenzen mit den von Ihnen gefahrenen Stunts flott aneinander geschnitten. Danach folgt eine besondere Herausforderung in der Stunt-Arena als Häppchen zwischendurch, und weiter geht's zum nächsten Dreh! Selbst die Musik passt perfekt zum Filmflair des Spiels, besonders die Verwüstung des *Indiana Jones*-Themas erinnert doch sehr an das Original.



DRIVER 3?

Als Teil des Bonusmaterials auf der *Stuntman*-DVD kriegen Sie einen Trailer für *Driver 3* zu sehen, doch auch *Stuntman* selbst dürfte ein Vorgeschmack auf diesen Nachfolger sein. Abgesehen von den deutlich aufwendiger modellierten Fahrzeugen und der zumeist ausreichenden Sichtweite sieht die Grafik nämlich ziemlich nach *Driver* aus! Abgesehen

von reinen Grafikstil liegt das an den ziemlich durchschnittlichen Texturen und der niedrigen Auflösung – dadurch flimmert das Spiel zwar nicht und das Anti-Aliasing verhindert schlimmeres Aufpixeln, doch schärfer wird das Bild dadurch natürlich nicht. Insgesamt ist die technische Seite des Spiels enttäuschend: Es gibt immer wieder kleinere Aussetzer, an einigen (wenigen) Stellen so-

INFO BONUSMATERIAL

Blick hinter die Kulissen

Neben dem eigentlichen Spiel finden sich auf der *Stuntman*-DVD noch etliche Videos.

Ganz in der Art von DVD-Filmen finden Sie im DVD-Extras-Menü von *Stuntman* Bonusmaterial in Form von etlichen Filmen. Neben einem Making-of, einigen Trailern (auch für andere Infogrames-Spiele) und zwei Interviews mit richtigen Stuntmen findet sich hier auch ein Trailer zu Reflections' nächstem Spiele-Projekt: *Driver 3*! Hierbei kriegt man einige Videosequenzen, Kamerafahrten durch Städte und einige Fahrzeuge zu sehen, aber keine richtigen Spielszenen. Informationen zu dem Spiel gibt es derzeit noch keine (siehe auch Interview mit Martin Edmondson).



DRIVER 3 Außer Kamerafahrten durch Städte wird nicht viel gezeigt.



VIC ARMSTRONG Ein Profi-Stuntman plaudert aus dem Nähkästchen.



Pornstar-Grind ...
Long-Dick-Grab ...
Skating muß nicht langweilig sein!

**AGGRESSIVE
INLINE**

PlayStation.2

XBOX

**NINTENDO
GAMECUBE**

www.ACCLAIM.de

**AKA
ACCLAIM**

Aggressive Inline™ und Acclaim® © 2002 Acclaim Entertainment, Ltd. All rights reserved. Developed by 2400. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. Nintendo and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 MTV Networks. All rights reserved. Irritieren u. Verleiten durch Acclaim Entertainment GmbH, Leuchtenbergstr. 23, D-81671 München.

Juli 2002

INFO INTERVIEW

„Die Idee hatten wir schon seit Destruction-Derby-Zeiten.“



Martin Edmondson

Bei einer Präsentation von *Stuntman* in Offenbach konnten wir Martin Edmondson von Reflections interviewen.

PLAYZONE: Die Idee von *Stuntman* erinnert an den PC-Klassiker *Stunt Island*. Haben Sie sich davon inspirieren lassen?

Martin Edmondson: Nein, ich habe es nie gespielt. Aber seit wir *Stuntman* angekündigt haben, fragt mich das jeder. Ich habe mir sagen lassen, dass es um Flugzeuge geht. Vielleicht sollte ich es wirklich mal aufreiben und näher anschauen. Gegenfrage: Hast du gewusst, dass Infogrames in den früheren 80ern schon mal ein Spiel namens *Stuntman* veröffentlicht hat?

PLAYZONE: Nein, für welches System war das?

Martin Edmondson: Es war für den Sinclair Spectrum. Ich hab vor sechs Monaten erstmals davon gehört. Außer Bruno Bonnell erinnert sich aber niemand in der Firma daran. Vor kurzem hat mir jemand ein Fax mit dem Cover geschickt.

PLAYZONE: Ich habe mich im Vorfeld gefragt, was *Stuntman* auf Dauer interessant machen würde. Was der Anreiz sein würde, die Levels mehrmals zu spielen. Der Stunt-Constructor-Modus hat diese Frage klar beantwortet. Im Nachhinein hatte ich den Eindruck, dass diese Idee sogar am Anfang des Projekts stand. Ist das was dran?

Martin Edmondson: Eigentlich hatten wir diese Idee schon seit *Destruction Derby*. Es gab mal Pläne, einen Editor in den zweiten Teil einzubauen, aber es hat nicht geklappt. Wir haben schon immer ein Auto in eine Fahrzeugmenge rasen lassen, um die Fahrzeugphysik zu überprüfen, und irgendwann wollten wir aus der Idee ein ganzes Spiel machen. Wir hatten aber immer den Eindruck, dass die Stunt-Arena alleine nicht genug Gewicht für ein eigenes Spiel hätte. Die Kombination mit *Stuntman* erschien uns aber perfekt!

PLAYZONE: Was hatte es mit den heftigen Ruckeleinlagen von *Driver 2* auf sich? War das ein Streaming-Problem?

Martin Edmondson: Das Spiel streamed ständig. Das Ruckeln lag an dem zusätzlichen Streamen von neuen Fahrzeugen je nach Stadtteil. Wir hätten damals schätzungsweise zwei bis vier Wochen gebraucht, um das Problem auszumerzen, aber unser Zeitplan war zu knapp. Es wäre ein finanzielles Disaster gewesen, das Spiel über Weihnachten hinaus zu verschieben. Die Situation war frustrierend für mich, weil mich das Grafikstottern sehr geärgert hat. Auch das Pop-up war schlimmer als nötig. Es war nicht leicht für mich, diese Entscheidung zu treffen.

PLAYZONE: Haben Sie deswegen viel Kritik einstecken müssen?

Martin Edmondson: Die eher Technik-orientierten Tester haben sich teilweise richtig böse über die Schwächen des Spiels ausgelassen. Aber jeder Käufer, mit dem ich persönlich gesprochen habe, war zufrieden mit dem Spiel und wir haben auch Sonys „People's Choice“-Auszeichnung für *Driver 2* bekommen. Insgesamt war's eine gemischte Sache – ich war nicht wirklich zufrieden mit der technischen Seite des Spiels, dafür fand ich viele andere Aspekte wie die Story wirklich sehr gut gelungen.

PLAYZONE: Können Sie schon über *Driver 3* sprechen?

Martin Edmondson: Nein, ich darf nicht. Es ist einfach noch zu früh. Das Problem ist, dass jeder bei *Stuntman*-Präsentationen über *Driver 3* reden will. Und wenn wir irgendwann *Driver 3* vorstellen werden, wird wohl jeder nur nach *Stuntman 2* fragen.

gar ziemliches Geruckel. Früher schufen Reflections mit *Shadow Of The Beast* technisch brillante Spiele mit wenig Substanz, heute sieht's genau umgekehrt aus. Positiv zu werten ist immerhin das aufwendige Schadensmodell, das zusammen mit der exzellenten Fahrzeugphysik jeden Crash zu einem Erlebnis macht – gerade bei selbst erdachten Stunts in der Arena!

NICHT PERFEKT

So viel Spaß *Stuntman* auch macht, es hat einige unübersehbare spielerische Schwächen. So wäre eine Besprechung der Levels vor dem Start sinnvoll gewesen – stattdessen verbringt man die ersten Versuche erst damit, sich überhaupt die Aufgaben und Wege einzuprägen. Wenn man einen Level nicht schafft, weil man mangels Wissen den letzten Stunt nicht auf Anhieb richtig angeht, ist das einfach nervig. Ebenso unnötig erscheint die Begrenzung der speicherbaren Replays auf sechs Stück – und bei den Replays der normalen Stunts gibt es zudem keinerlei Optionen, nicht mal Vorspulen ist möglich! Und die Ladezeiten vor jedem neuen Versuch hätten auch ruhig etwas kürzer ausfallen dürfen. Ebenfalls nicht perfekt ist leider auch der *Stuntman*-Beitrag auf unserer aktuellen DVD – leider erreichte uns die Testversion von *Stuntman* dafür einfach zu spät! Auf der nächsten DVD können Sie sich aber auf einen umfassenden *Stuntman*-Testbericht freuen.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Pruchnicki
überholt rechts.

Zuerst war ich etwas enttäuscht von *Stuntman*. Ein Spiel mit niedriger Auflösung ist mir auf der PS2 schon lange nicht mehr untergekommen, und allzu flüssig war es trotzdem nicht ... Aber wenn man erst mal die Stuntman-Karriere angefangen hat, kann man sich nur schwer von dem Titel lösen. Der Schwierigkeitsgrad erscheint mir gut gewählt und durch den spaßigen Stunt-Constructor-Modus kann man selbst nach Drehschluss aller Filme noch jede Menge Spaß mit dem Spiel haben.

TEST STUNTMAN

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action/Rennspiel
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8. August
Internet: www.stuntman-game.com	
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Erfolge, Replays	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
29 Levels	Ab 6 Jahren
Entwickler	Datenträger
Reflections	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	86%
73%	80%	88%	

„Klasse Spiel mit technischen Makeln. Wer ein neues Spielerlebnis sucht, sollte zuschlagen. Alle Driver-Fans sowieso!“

PLATT GEMACHT In diesem Stuntshow-Level dürfen Sie einen Monstertruck fahren.



Rallye-Spiel gekauft?
Hast Du noch die Rechnung?



colin mcrae rally 3™

» september 2002



PlayStation.2

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™



RENNFEELING Der Autumn Ring ist eine anspruchsvolle Strecke.



GT Concept 2002 Tokyo-Geneva

Innovatives Spiel-
konzept oder
doch nur ein eher
mageres **Gran
Turismo light?**

Als *Gran Turismo* 3: A-spec vor etwa einem Jahr neue Rennspielmaßstäbe auf der PS2 setzte, waren sich Fans und Fachpresse einig: So muss ein Rennspiel aussehen! Über 180 lizenzierte Fahrzeuge tummelten sich auf 20 atemberaubenden Strecken in einer bemerkenswerten Grafikqualität. Wie beim ebenfalls hoch gelobten PSone-Vorgänger gab es

zwei Spielmodi, die selbst Rennspielprofis für lange Zeit beschäftigen. Während man im Arcade-Modus sehr schnell erste Erfolge feiern konnte, bot der Gran-Turismo-Modus eine fast schon beispiellose Spieltiefe, mit der Gelegenheitsspieler nicht selten überfordert waren. Was liegt also näher, als bei einem Quasi-Nachfolger auf diesen zeitraubenden Profi-Modus zu verzichten und so die Serie

auch für *Gran Turismo*-Neulinge zugänglicher zu machen? Als Ausgleich gibt es einige neue Konzeptautos und eine neue (aus *GT 2* bekannte) Rennstrecke. Voilà: *GT Concept 2002 Tokyo-Geneva* ist geboren.

ARCADE-RACING PUR
Wie beim großen Bruder müssen erst einmal ein paar Fahrerlizenzen erworben werden, bevor man sich der KI-Konkurrenz





stellen darf. Da im Spiel nur fünf Strecken (Midfield Raceway, Tokyo 246, Swiss Alps, Tahiti Maze und Autumn Ring) enthalten sind, die auch gegen den Uhrzeigersinn gefahren werden dürfen, ist diese Aufgabe doch ziemlich überschaubar. Wie gewohnt, gibt es drei Qualifikationsstufen. Um die Zulassung zu erhalten, müssen Sie aber nur die unterste Stufe schaffen. Pro bestandener Prüfung bekommen Sie ein neues Fahrzeug für Ihre Sammlung. Wer zudem die absolute Bestzeit unterbietet, darf sich über ein weiteres Schmuckstück freuen. Auf Wunsch können Sie bei diesen „Qualifikationsläufen“ ein Pace Car einschalten, an dem Sie sich zeitlich orientieren können. Haben Sie alle Lizenzen geschafft, kann es richtig losgehen. Zwei Schwierigkeitsgrade (Normal und Profi) warten darauf, von Ihnen geknackt zu werden. In jeder Stufe gilt es zehn Rennen zu absolvieren, wobei für jeden Sieg ein weiteres Traumauto winkt. Die gewonnenen Fahrzeuge dürfen Sie

natürlich bei jedem folgenden Wettkampf verwenden. Die einzige Einschränkung hierbei ist, dass Sie nicht mit jedem Wagen auch auf Rallye-Strecken fahren dürfen. Wie schon bei *GT 3: A-spec* treten Sie bei Straßenrennen gegen fünf KI-Fahrer, beim Rallye-Pendant aber nur gegen ein weiteres Auto an. Sollten Sie mal an einer Stelle nicht weiterkommen, dürfen Sie jederzeit ein wenig am Setup Ihres Wagens schrauben, um es konkurrenzfähiger zu machen. Wer alle Rennen erfolgreich beendet bzw. 100 % erreicht hat, darf sich auf den Ace-Modus freuen, der selbst gestandenen *GT*-Profis viel abverlangt. Der Weg dorthin ist aber nicht allzu schwer, selbst durchschnittlich begabte Spieler sollten dafür nicht mehr als sieben oder acht Stunden benötigen. Für das komplette Durchspielen eines Schwierigkeitsgrades winken nette Boni, die zusätzliche Motivation liefern. Am interessantesten sind wohl die zehn Millionen Credits, die man bei *GT 3: A-spec* nach Belieben ver-

INFO DIE FAHRZEUGE VON A-Z

Alle 97 Autos im Überblick

ASL
Garaiya

ASTON MARTIN
Vanquish

AUDI



RS4
RS6 Avant
RS6 Limousine
A8 Audi TT-R

CADILLAC
Cien

CHEVROLET
Corvette Z06
Corvette C5R

CHRYSLER



Crossfire

DAIHATSU
Copen

DODGE
Viper GTS/R Prototyp

DOMO
Zero

FORD



Ka
Focus RS
GT40
GT40 LM

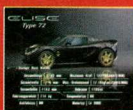
HONDA
Civic Type-R
Jazz
Integra Type-R
Lotite Mugen NSX
Honda S2000
Arta NSX
Raybrig NSX
Dualnote
Integra Type-R LM
NSX-R Prototyp
NSX-R Prototyp LM
NSX-R Prototyp Road Car
Mobil 1 NSX

HYUNDAI
Hyundai Coupe
Accent Rally Car
CLIX
HCD6

INFINITI
G35
FX45

JAGUAR
S-Type R
XKR R

LOTUS



Elise
Elise Type72

MAZDA
Mazda6
RX-7 Spirit R Type A
RX-7 Type R Bathurst R
Mazda6 LM
Mazda RX-8
RX-8 LM

MERCEDES-BENZ



SL500
SL55 AMG

MINI
Cooper-S

MITSUBISHI
Airtrek Turbo-R
C23 Tarmac
Lancer Evolution VII
Rally Car
Lancer Evolution VII
GT-A
Lancer Evolution VI
Rally Car
C23 Tarmac Rally Car

NISSAN



350Z
mm
Primera 20V
Skyline 300GT
Skyline GT-R M
Xanavi Hiroto GT-R
Calsonic Skyline GT'00
Pennzoil Nismo GT-R
GT'99
350Z GranTurismo
Aero
350Z LM
GranTurismo GT-R V
GT-R Concept
GT-R Concept LM
mm-R
Pennzoil Zexel GT-R

OPEL
Speedster

PAGANI
Zonda C12S 7.3

PEUGEOT
206 Rally Car

PONTIAC



Solstice

RENAULT
Clio Sport 2.0

RUF
RUF R-GT

SPYKER



C8 Laviollette

SUBARU
Impreza Rally Car
Impreza WRX STi
Drive Style
Impreza Rally Car

SUZUKI
GSX-R/4

TICKFORD
Falcon XR8 Race Car

TOYOTA



Lexus IS300 Sport
Cross
Lexus SC430
Willi VS
au Cerumo Supra
Castrol Tom's Supra
Pod
RSC
RSC Rally Car
Castrol Tom's Supra
ESSO Ultratlo Supra

TVR
Tuscan Speed 6

VAUXHALL
VX220

VOLKSWAGEN
Golf GTi
Lupo GTi
W12



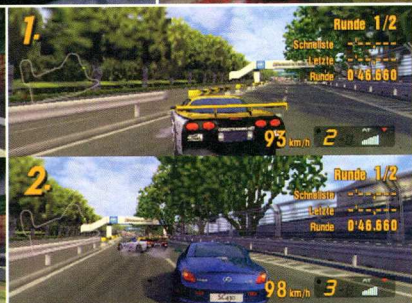
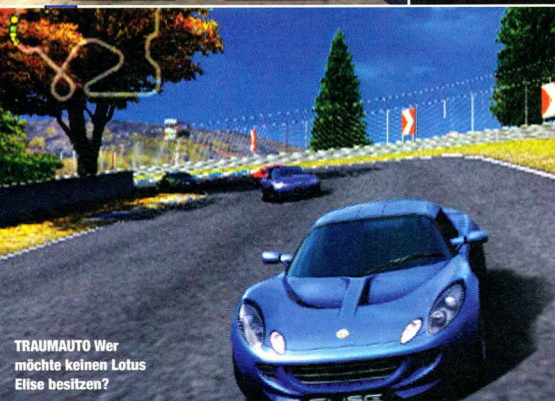
IN LETZTER SEKUNDE

Kurz nach Redaktionsschluss versorgte uns Japan-Korrespondent Warren Harrod mit einem umfangreichen Interview das er mit Kazunori Yamauchi (Vizepräsident von Polyphony Digital) über *GT Concept* und *GT 4* geführt hat. Wir werden dieses Interview in voller Länge in der nächsten Ausgabe nachreichen.





ZEITGEBER Bei Lizenzzeiten können Sie ein Pace Car als zeitliche Orientierung nutzen. (links)
EINSTELLUNGSSACHE Wer sich mit Tuning auskennt, ist hier klar im Vorteil. (rechts)



MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer
 vermisst Spieliefe.

Mann, was hab ich mich auf ein neues *Gran Turismo* gefreut! Schade nur, dass sich schon recht schnell die Ernüchterung einstellt. Für *Gran Turismo*-Veteranen ist der Titel nämlich ein ziemlich kurzes Vergnügen. Auch erwartete Detailverbesserungen zum großen Bruder sucht man vergeblich. Daher wird der Arcade-Racer lediglich Gelegenheitsspieler länger als paar Stunden an den Bildschirm fesseln können. Während dieser Zeit werden PS-verliebte Autonarren aber dank guter Fahrphysik, erstklassiger Grafik und Top-Präsentation ihre helle Freude an dem Titel haben.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Gran Turismo 3: A-spec Sony	93%
Die unangefochtene Rennspiel-Referenz bietet alles, was Fans wünschen: tolle Autos, lange Spieladern und erstklassige Grafik.	
Burnout Acciain	84%
Der turboschnelle Arcade-Racer sorgt für Adrenalinschübe, aber auch für tränende Augen aufgrund störenden Kantenflimmerns.	
GT CONCEPT 2002 Sony	83%
Klasse Rennspiel aus der <i>Gran Turismo</i> -Reihe, bei dem nur der viel zu geringe Umfang eine höhere Wertung verhindert.	

prassen darf. Wer sich trotzdem lieber mit einem Freund duellieren will, kann dies natürlich auch tun. Auf Wunsch können Sie sogar ein Rennen mit fünf Freunden per i.Link-Modus austragen. Wie viele Fernseher und PS2-Konsolen, ganz zu schweigen von einem Firewire-Hub, Sie dafür benötigen, können Sie sich selbst ausrechnen.

TECHNISCH KAUM VERÄNDERT

Eigentlich unglaublich, aber wahr: Das war's schon! Viel mehr ist in Sonys kleinem GT-Aufguss leider nicht drin. Das ganze Drumherum wie Soundeffekte, Replays, Präsentation, Musik, Grafik usw. entspricht fast in jedem Punkt 1:1 dem großen Vorbild, was ja grundsätzlich nicht schlecht ist. Ein paar Detailverbesserungen hätte man sich aber

schon gewünscht. Heiße Positionsduelle gibt es beispielsweise immer noch nicht, dafür fahren die KI-Gegner zu sehr auf ihrer Linie und verhalten sich obendrein recht passiv. Dafür gibt es am Fahrverhalten und der Fahrphysik nichts zu mäkeln. Jedes Auto fährt sich anders und auch Setup-Einstellungen machen sich (teilweise sogar deutlich) bemerkbar. Wer sich extra für den Vorgänger ein GT-Force-Lenkrad zugelegt hat, wird sich freuen, zu hören, dass es selbstverständlich voll unterstützt wird. Eine Sache, über die sich Fans in aller Welt bestimmt auch gefreut hätten, wären ein oder zwei neue Kameraperspektiven gewesen. Die beiden implementierten Ansichten (Stoffstange, Außenperspektive) sind zwar ganz brauchbar, für ein Rennspiel dieser Güte aber fast zu wenig. Etwas zu gering ist auch

die Streckenauswahl ausgefallen, vor allem wenn man bedenkt, dass im Vorgänger noch 20 Kurse enthalten waren. Einfach unverständlich, warum hier so geknauert wurde. Die Anzahl der enthaltenen Wagen (97) kann sich hingegen durchaus sehen lassen. In grafischer Hinsicht gibt es weder bei den Strecken noch bei den Fahrzeugen irgendetwas auszusetzen. Gerade die Autos sehen fast noch einen Tick besser als in *GT 3: A-spec* aus. Da verschmerzt man auch das gelegentliche Kantenflimmern etwas leichter. Alles in allem bleibt festzustellen, dass *GT Concept 2002 Tokyo-Genève* leider nicht die Klasse und den Umfang des schwer zu toppenden Vorgängers hat. Aufgrund des relativ niedrigen Preises (€ 39,95) ist das Spiel trotzdem fast ein Muss für jeden PS2-Autonarren.

WOLFGANG FISCHER

TEST GT Concept 2002

Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2 (1-6 mit i.Link)
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 39,95
Termin:	17. Juli
Internet:	www.playstation.de
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Rennen	Leicht
USK-Freigabe	5 Strecken
Ohne Beschränkung	
Entwickler	Datenträger
Sony/Polyphony Digital	DVD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
92%	90%	81%	83%

„Inhaltlich abgespeckter Gran-Turismo-3-Ableger, der trotz mangelhaften Umfangs **seine Fans finden** wird“

Nicht waschen. Schleudern.

Rally CHAMPIONSHIP™



 PlayStation 2

SCI



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



Abwegig realistisch: die leis-
tungsstarke Schadensengine
zeigt, was Straßenboliden aus-
halten. Und was nicht.



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



Alles steuern, was Klasse hat.
25 lizenzierte Wagen in 4 Klas-
sen (Amateur/1,6 L/2,0 L/A8).
Klassiker wie Audi Quattro und
Austin Mini Cooper freispielbar.

"SCI" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria. Rally Championship © 2002 SCI (Sales Curve Interactive Ltd). Library programs © 1997-2002 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by SCI (Sales Curve Interactive Ltd). Developed by Warthog. SCI (Sales Curve Interactive Ltd.), 11 Ivory House, Plantation Wharf, London SW11 3TN, UK.



Aggressive Inline

Acclaims
Inline-Titel
probt den
Aufstand
gegen den
Trendsport-
König.

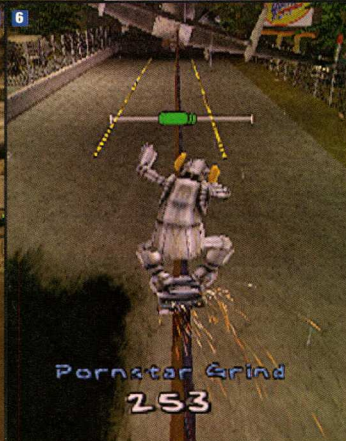


Seitdem Inline-Skaten den Massenmarkt erreicht hat, ist der Ruf versaut. Skateboarder grinsen bloß dreckig durch die ausgeschlagenen Schneidezähne, wenn Mittdreißiger mit Sturzhelm und Knieschützern gemächlich an ihnen vorbeigleiten. Inline-Skater haben keinen Style? Von wegen! Schon nach ein paar Minuten *Aggressive Inline* wirken Skateboards so verstaubt, als hätte man ihnen eben einen Plüsch-Schonbezug übergezogen. Wenn ein Spiel so offen die Spitze der Trendsporttitel angreift, muss es sich automatisch mit Tony Hawk's *Pro Skater 3* messen. Und auf den allerersten Blick, gibt es da kaum Unterschiede. Sie haben eine Horde Extremsportgrößen zur Auswahl, mit denen in diversen Levels alles für Tricks, Moves und Combos missbraucht werden kann, was da halt so rumsteht. Die Arenen sind dabei ebenso wit-

zig wie ausgefallen. So schlägt es Ihren Skater unter anderem in einen Vergnügungspark, einen Fischereihafen oder ins Metropolitan Museum. Insgesamt erwarten den Spieler acht Levels, die allesamt immer wieder durch ihre Größe überraschen. So ist jede Arena in mehrere getrennte Abschnitte unterteilt, deren Zugang teils freigespielt, teils einfach nur gefunden werden muss. Überraschungen gibt es in jedem Fall immer wieder. Die Steuerung ist genreüblich einfach gehalten. Mit der Dreieckstaste lassen Sie Ihren Skater grinden, mit X wird gesprungen und mit der Quadrattaste und dem Analogstick kombinieren Sie wahnsinnige Tricks zu unglaublichen Combos.

ROLLERBLADE

Völlig neu in dieser Hinsicht ist lediglich die Action-Taste, die sich unter dem Kreis auf dem Gamepad verbirgt. Mit



1. SEHENSWEERT Die ausgestellten Saurier sind schon mächtig groß.
2. DREHWURM Den Affen zu machen, kann nicht schaden.
3. DRAHTSEILAKT Das Ringen ums Gleichgewicht ist gut animiert.
4. DUSCHE Wenn der Wagen in der Waschanlage ist, können wir uns auch gleich durchbürsten lassen.
5. ALTE KNOCHEN Im Museum gibt es viel zu entdecken.
6. AUF NACH KANSAS Der Eisenmann grindet dem Flugzeug nach.

MEIN FAZIT SUPER



Philipp Rohwedder
ist von der Rolle.

Gern hätte ich geschrieben, dass es letztendlich eine Frage des Geschmacks ist, ob man zum Skateboard oder zu den Inline-Skates greift. Ist es aber nicht. *Aggressive Inline* ist den meisten Bereichen einfach ein bisschen witziger, cooler und optisch ansprechender als die Konkurrenz. Einzig das Fehlen eines Charaktereditors für einen eigenen Skater fällt da negativ ins Gewicht. Und das bringt den Titel um die einsame Spitzenposition.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

AGGRESSIVE INLINE	90%
Accclaim	
Viele Levels, noch mehr Skater und jede Menge schneller Inline-Action. Um ein Haar die neue Referenz.	
T. Hawk's Pro Skater 3	90%
Activision	
Seit Jahren der Trendsportkönig auf allen Systemen. Für eingetriggerte Skateboardfans ein Muss.	
SSX Tricky	88%
Activision	
Der Snowboardtitel spielt im Trendsport-Genre ebenfalls oben mit und kann jedem Boarder empfohlen werden.	

dieser können Sie sich an Fahrzeuge hängen, an vertikalen und horizontalen Stangen schaukeln, Abgründe mit einem gewagten Salto überqueren oder sich von Personen Aufträge geben lassen. Letzteres ist im Spielverlauf von zentraler Bedeutung, denn mit den Zielen, die von Anfang an vorgegeben sind, lässt sich nicht allzu viel freispielen. Vom Schwierigkeitsgrad her ist der Titel angenehm ausgewogen. Zwar gibt es pro Level wenigstens fünf Aufgaben, an denen man sich die Zähne ausbeißt, aber erstens lässt sich zwischendurch immer noch etwas anderes erledigen und zweitens muss ja nicht alles erfüllt werden, um in neue Abschnitte oder Arenen zu gelangen. Eine Zeitbegrenzung gibt es dabei nicht. Das Einzige, was Sie ein wenig einschränkt, ist der Saftbalken. Stürzen Sie, geht er nach unten, ist er auf null,

sind Sie raus. Der Balken steigt, wenn Sie Tricks ausführen oder eben Saft einsammeln, der in den Levels überall herumsteht. Nebenbei verbessern sich im Verlauf des Spieles die Fähigkeiten Ihres Skaters. Ein Umstand, der dafür sorgt, dass sich der Titel nicht nur wegen des Fortbewegungsmittels beinahe als Rollenspiel bezeichnen lässt. Die Grafik ist dabei immer fantastisch. Die Areale sind von Fußgängern und Fahrzeugen bevölkert und die Skater selbst superflüssig und in allen Bewegungen einfach genial animiert. Die Liebe zum Detail geht dabei so weit, dass sogar die Brüste der Skaterinnen anatomisch korrekt mitwippen. Und genau solche Kleinigkeiten sind es, die den Titel noch einen Tick besser machen als den alten *Tony*. Was letztendlich aber stört, ist, dass Sie keinen eigenen Skater kreieren können,

und das kostet den entscheidenden Punkt. Doch davon abgesehen ist *Aggressive Inline* einfach sexy.

PHILIPP ROHWEDDER

TEST AGGRESSIVE INLINE

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

Internet: www.accclaim.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
8 Levels	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Z-Axis	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	90%
90%	88%	91%	90%

„Extrem-Trendsport ganz nahe der Vollendung. **Schnell, sexy und unglaublich cool.**“



Screenshots von der PC-Version



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE



PC
CD
ROM

GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT
www.sony.com/spider-man

MARVEL

SPIDER-MAN

COLUMBIA
PICTURES

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



INS NETZ GEGANGEN!

SPIDER-MAN™

VON DER LEINWAND AUF DIE KONSOLE
AB SOFORT ERHÄLTlich

SPIDER-MAN.

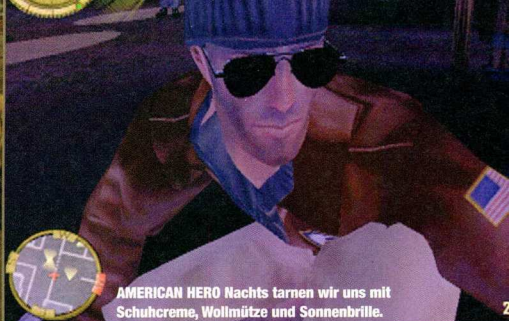
AB 06. JUNI IM KINO.

ACTIVISION.

activision.de



LAGERLEBEN Im Camp-Alltag passiert nicht allzu viel.



AMERICAN HERO Nachts tarnen wir uns mit Schuhcreme, Wollmütze und Sonnenbrille.

Prisoner of War

Beim **Einsitzen** ist Absetzen besser als Aussitzen. Halten Sie sich daran.

In *Prisoner of War* landet Ihr Held während des 2. Weltkrieges in einem deutschen Kriegsgefangenenlager. Bei einem Aufklärungsflug wurden Sie, Lewis Stone, mitsamt Maschine und Kopilot vom Himmel geblasen. Mit dem Fallschirm segeln Sie dabei direkt in die Hände der

Deutschen und landen somit, wie damals üblich, im nächsten Gefangenenlager. Ihr Ziel im Camp ist es, so schnell wie möglich abzubauen. Und damit das klappt, ist nicht nur eine gründliche Vorbereitung nötig, sondern auch größtmögliche Diskretion. Das Leben im Lager ist rund um die Uhr durchorganisiert: Morgenappell, Frühstück, Sport und so weiter. An jeder dieser Stationen dürfen Sie sich im dazugehörigen Teil des Camps frei bewegen. Werden Sie in einem Areal entdeckt, in dem Sie nichts zu suchen haben, werden Sie verhaftet, oder wenn es ganz mies läuft, sogar erschossen. Im Falle einer Inhaftierung verbringen Sie





ROUTINE In diesem Bett erwachen Sie mehr als einmal.

KRANKENSCHWESTER

Captain, ich frage mich langsam, ob Sie das nur tun, um mich zu sehen.



ERWISCHT Haben die Wachen Sie entdeckt, ist es besser, sich zu ergeben.

eine Nacht in Einzelhaft, erschießt man Sie, erwacht Ihre Spielfigur drei Tage später auf der Krankenstation. Einzig die gesammelten Gegenstände sind weg und an diesem Punkt kommen Ihre Mitgefängenen ins Spiel. Im Lager blüht der Schwarzmarkt. Informationen, Hilfsmittel oder direkte Unterstützung gibt es nur gegen Tauschwaren.

VERSTECKSPIEL

Wenn Sie also nicht gerade direkt die Flucht vorbereiten, muss meist etwas für die gefangenen Kameraden besorgt werden. So stehlen Sie im Lager umher, immer auf der Suche nach irgendwelchen Gegenständen, die für irgendetwas gebraucht wer-

den könnten. Viel falsch kann dabei nicht gemacht werden. Außer mit Dingen, die unmittelbar mit dem Spiel zu tun haben, gibt es nichts, mit dem Sie sich beschäftigen dürfen. Auch die Kommunikation mit den anderen Inhaftierten ist ziemlich eindimensional. Wirkliche Rätsel sucht man deshalb vergeblich. Immer geht es nur darum, von den Wachen unbemerkt etwas zu holen oder zu sabotieren und zurückzukehren, bevor beim Morgen- oder Abendappell durchgezählt wird. Um die Wachen abzulenken, gibt es diverse Möglichkeiten. Durch Steinwürfe oder Klopfen wird deren Aufmerksamkeit in eine andere Richtung gelenkt und

Schuhcreme im Gesicht hilft beispielsweise, nachts unerkannt zu bleiben. Um es nicht allzu langweilig zu machen, müssen Sie nicht aus jedem der fünf Lager fliehen, die Sie im Spiel erwarten. Später gilt es dann noch, geheime Produktionsstätten auszuspionieren und eine Raketenfabrik zu sprengen. Am Grundprinzip ändert das aber nichts und das ist auch das größte Problem des Titels. Ist es anfangs noch ganz spannend, durch die optisch gut umgesetzten Lager zu schleichen, immer auf der Hut vor den Wachen und mit tickender Uhr im Rücken, stellt sich dann doch schnell Routine ein. Außerdem ist die Kameraführung eine Katastrophe. Gerade dann, wenn wirklich Millimeterarbeit gefragt ist, um dem Leuchtkegel eines Wachturmes auszuweichen, lässt sich die Kamera nicht mehr bewegen und die vorgegebene Perspektive ist schlicht unbrauchbar.

PHILIPP ROHWEDDER



JETZT: FRÜHSTÜCK
AM NÄCHSTES: MORGENTURNEN

Als besonderen Leckerbissen werde ich heute Abend mein berühmtes Sauerkraut zubereiten!

LECKER Auf so etwas muss man sich zwangsläufig den ganzen Tag lang freuen.



JETZT: MITTAGSPAUSE

Ich werde wohl wahnsinnig.

GLÜCK GEHABT
Kurz vor uns sinniert die Wache über ihren Geisteszustand.



MITTAGSSCHLAF
In der Höhle des Löwen ist es oft am sichersten.

MEIN FAZIT: GUT



Philipp Rohwedder
lagert im Freien.

Anfangs hält man wirklich den Atem an, wenn ein Posten nur eine Handbreite am Versteck vorbeiläuft oder man es in letzter Sekunde doch noch zum Morgenappell schafft. Damit kann das Spiel aber nicht lange fesseln. Auf Dauer ist die Geschichte viel zu geradlinig – Wahlmöglichkeiten, ob eine Aktion bei Tag oder bei Nacht ausgeführt wird, gehören eindeutig nicht in die Kategorie „un glaubliche Entscheidungsfreiheit“. Außerdem nerven die knochentrockenen Dialoge zwischen den heldenhaften Gefangenen genauso wie die erbösen Deutschen.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Metal Gear Solid 2 Konami	94%
Spionage, Infiltration und Nahkampf in Perfektion. Wer Geheimnisse in feindlicher Umgebung mag, ist hier genau richtig.	
Shadow of Memories Konami	81%
Keine Spionage, keine Kämpfe und noch nicht einmal ordentliche Rätsel. Dafür gibt es eine fantastische Präsentation.	
PRISONER OF WAR Codemasters	71%
Auch Spionage, aber keinerlei Gewalt. Die Zitterpartien im Schleichgang sind zwar anfangs spannend, später aber eher ermüdend.	

TEST PRISONER OF WAR

Hersteller:	Codemasters
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	Bereits erhältlich

Internet: www.codemasters.de

Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Schwer
Umfang 5 Lager	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Entwickler Wide Games	Datenträger DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
73%	70%	70%	71%

„Der Titel kann auf Dauer nicht fesseln. Darüber hinaus trübt die Kameraführung den Spielspaß.“

Star Trek Voyager: Elite Force

Wie macht sich Activisions hoch gelobter **PC-Shooter** auf der PS2?

Eine geheimnisvolle Macht versetzt das Föderationsraumschiff Voyager über 70.000 Lichtjahre weit in einen entfernten Teil der Galaxis, den Delta-Quadranten. Selbstverständlich ist nicht jede Alien-Rasse des Delta-Quadranten der Voyager-Crew auf ihrer 70 Jahre dauernden Heimreise freundlich gesinnt. Um

das Schiff vor Eindringlingen aller Art auf der langen Reise zu schützen, ruft Captain Janeway die Elite Force ins Leben, eine Spezialtruppe, die vielerlei Aufgaben an Bord zu erfüllen hat.

WILLKOMMEN IN DER STERNENFLOTTE

Als Mitglied dieses Special-Forces-Teams erleben Sie die Story aus der Sicht von Alex Munro (wahl-

WIDERSTAND IST ZWECKLOS! Die Borg treten in Massen auf.



WÜRDIGE GEGNER
Auch Spezies 8472 ist auf dem Schiffsfriedhof gefangen.



weise männlich oder weiblich). Als es die von einem Gefecht stark beschädigte Voyager auf einen Schiffsfriedhof verschießt, schlägt Ihre große Stunde. Zusammen mit dem Rest der Elite Force verteidigen Sie die Voyager in bester Ego-Shooter-Manier gegen Enterkommandos und erforschen fremde Raumschiffe auf der Suche nach einem Ausweg aus der Misere. An ausgewählten Stellen, meist nach oder vor knackigen Kämpfen, führen Zwischensequenzen (gerendert oder in Spielgrafik) die spannende Story fort. Für zusätzliche Abwechslung und Adrenalinschübe sorgen ab und an Scripted Events (selbstständig ablaufende, fixe Ereignisse), auf die Sie entsprechend reagieren müssen.

TEAMWORK IST TRUMPF

Begleitet werden Sie auf den Missionen nicht selten von ein paar Kameraden, die eigenständig die verschiedenen Gegnerarten (darunter Klingonen, Menschen, Borg und Hirogen) unter Feuer nehmen und sich alles in allem

recht intelligent verhalten. Während der recht umfangreichen Außenmissionen (acht große Kapitel, unterteilt in mehrere Levels) müssen Sie nicht nur eine ganze Reihe Aufgaben lösen, sondern auch neue Waffen und Munition für Ihr wachsendes Arsenal finden. Glücklicherweise gibt es ausreichend Stellen, um sowohl Lebens- als auch Waffenenergievorräte aufzufüllen. Allzu viele Fehlschüsse sollten Sie sich jedoch trotzdem nicht erlauben. Dank der gelungenen Steuerung dürfte dies aber selbst bei hohen Feindkonzentrationen kein Problem sein, nicht zuletzt aufgrund der willkommenen Zielhilfe. Alle neun im Spiel enthaltenen Waffen haben zudem einen zweiten Feuermodus, der mehr Energie verbraucht, aber im Gegenzug auch mehr Schaden anrichtet.

TECHNISCH EHER DURCHWACHSEN

Während sich die Präsentation des Ego-Shooters (im Stile einer Voyager-Fernsehfolge) durchaus sehen lassen kann, hinkt der Titel

grafisch deutlich hinter der Konkurrenz hinterher. Den Programmieren ist es einfach nicht gelungen, die leistungsstarke id-Software-Engine, welche auch die PC-Version des Spiels antreibt, in das enge PS2-Hardware-Korsett zu zwingen. Die Texturen sind nicht nur merklich schlechter als bei der PC-Fassung, auch die Framerate lässt an (zu) vielen Stellen zu Wünschen übrig. Ganz schlimm ist dies im Mehrspielermodus, der zum nahezu unspielbaren Ruckelfest verkommt. Selbst witzige Spielmodi wie Capture the Flag oder Team Deathmatch geraten teilweise zu einer wahren Tortur. Als wäre das nicht genug, müssen Trekkies darüber hinaus einige derbe Texturfehler und endlos lange Ladezeiten ertragen, vom merklichen Kantenflimmern erst gar nicht zu reden. Wenigstens lassen Musik, Soundeffekte und die erstklassige deutsche Synchronisation, für die alle Originalsprecher der Serie gewonnen werden konnten, die zuvor angesprochenen Makel etwas vergessen.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
wurde assimiliert.

Echte Trekkies werden sich dank der packenden Story vom ersten Moment an auf der PlayStation-2-Voyager heimisch fühlen, nicht zuletzt, weil sich alle Originalsprecher der Serie ein Stelldichein geben. Nicht ganz so fanatische Fans werden sich hingegen an den vielen kleinen und großen Mängeln stoßen, mit denen der Ego-Shooter fraglos zu kämpfen hat. Vor allem in grafischer Hinsicht liegt die PC-Umsetzung deutlich hinter der starken Konkurrenz und muss sich Kritik gefallen lassen.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Medal of Honor: Frontline Electronic Arts	89%
EAs (fast fehlerfreier) Weltkriegs-Shooter ist dank interessanter Story und genialer Präsentation das unumstrittene Genre-Highlight.	
Half-Life (dt.) Vivendi Universal	86%

Spannung pur ist trotz einer technisch durchwachsenen Umsetzung garantiert, wenn man durch den Black-Mesa-Komplex schleicht.

STAR TREK VOYAGER: E. F. Codemasters	73%
--	------------

Das erste PS2-Spiel aus dem Star-Trek-Universum macht trotz technischer Mängel und enormer Ladezeiten eine Menge Spaß.

INFO BONUSMATERIAL

Alte und neue Bekannte

Wer mehr über die Voyager oder ihre Crew erfahren will, ist hier genau richtig.

Unter dem Menüpunkt „Besatzung“ im Hauptmenü finden Sie unter anderem detaillierte Informationen zu allen – nicht zuletzt aus der Serie bekannten – Hauptcharakteren. Dazu kommen Kurzbiografien zu beiden Hazard-Operationsteams und ihren Mitgliedern. Einige technische Informationen zu dem Schutzanzug, der Ihnen in den Missionen des Öfteren das Leben retten wird, gibt es hier natürlich auch. Abgerundet werden diese Bonus-Features durch eine stark vereinfachte, schematische Übersicht über die wichtigsten Systeme der Voyager.



WERTVOLLE INFOS ... nicht nur für Trekkies!

TEST STAR TREK VOYAGER: E. F.

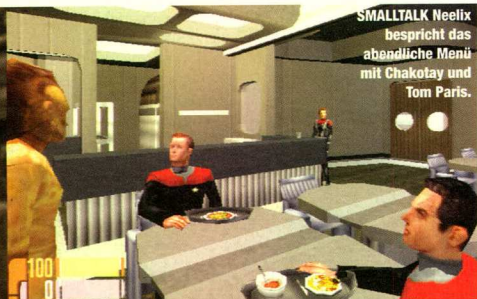
Hersteller:	Codemasters
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	5. Juli

Internet: www.codemasters.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Jederzeit	4 Stufen
Umfang	USK-Freigabe
50+ Levels	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
Majesco	DVD

GESAMTBURTERUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
59%	80%	75%	73%

„Technisch überholter Ego-Shooter, der dank Star-Trek-Lizenz und gutem Gameplay gerade so die Kurve kriegt.“





Geballere gegen die
Uhr mit ziemlich un-
erbittlichen Gegnern

Endgame

So ein Multi-Mil-
lionen-Konzern
kann ganz schön
ungemütlich werden, wenn seine
finanziellen Interessen auf
dem Spiel stehen. Das stellt
Jade Cornell eines Tages fest, als
auf einmal dutzende Scharf-
schützen der Firma EuroDream
hinter ihr her sind. Irgendwie
ist sie an brisante Information-
en gekommen, die dem Konz-
ern schaden könnten. Doch

eigentlich ist die Handlung in
diesem Lightgun-Shooter we-
der besonders originell noch
besonders wichtig. Sie bringt
lediglich den Spieler in die Si-
tuation, mit Jade und Lightgun
an fünf verschiedenen Schaup-
plätzen gegen eine Übermacht
von Feinden zu kämpfen. An-
fangs geht das auch recht gut.
Ob mit Lichtpistole oder Con-
troller, die Steuerung ist ein-
gängig und präzise. Schießen,

Ducken und Nachladen gehen
schnell und problemlos von der
Hand. Schon nach dem ersten
Level werden jedoch die Geg-
ner so unerbittlich, dass man
sich selten schnell genug we-
drücken kann. Zusätzlich gibt es
noch ein Zeitlimit: Jeder der
insgesamt 24 Abschnitte muss
in einer bestimmten Zeit bewäl-
tigt werden, sonst geht das gan-
ze Spiel wieder von vorne los.
Dadurch kann es aber schnell
frustrierend werden. Dass das
Spiel so groß ist, ist ja ei-
gentlich positiv. Nur müsste es
dann auch Speichermöglichkei-
ten geben, zumindest nach den
Levels. So kann es aber passie-
ren, dass man im vierten Level

scheitert und wieder ganz von
vorne anfangen muss. Wenn
man immer wieder dasselbe
spielen muss, leiden natürlich
die Motivation und der Spaß.
Und das, obwohl die Umge-
bungen ganz ansprechend ge-
staltet sind. In der U-Bahn, auf
der Straße oder in der eigenen
Wohnung sind die passenden
Details zu sehen und die meis-
ten davon sind sogar interak-
tiv. Da bleiben Schusslöcher in
der Wand und Stühle wackeln,
wenn sie getroffen werden.

ALBRECHT OTT



MEIN FAZIT SEHR GUT



**Albrecht
Ott**
war Zivi.

Mit einer Spielzeugpistole auf vir-
tuelle Menschen zu schießen, ist
sicher nicht jedermanns Sache. Wer
da aber keine Skrupel kennt, be-
kommt mit *Endgame* einen passa-
blen Lightgun-Shooter. Die Umge-
bungen sind groß und zahlreich,
detailliert und anspruchsvoll – leider
oft übertrieben anspruchsvoll. Es
gibt oft so viele und brutale Gegner,
dass die Missionen kaum innerhalb
des Zeitlimits zu schaffen sind.

TEST ENDGAME

Hersteller:	Empire Interactive
Genre:	Lightgun-Shooter
Spieler:	1
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.empireinteractive.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Automatisch	Hoch
Umfang	USK-Freigabe
5 Levels	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
Cunning Dev.	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
76%	75%	68%	70%

„Durch den schier unendlichen Umfang sammelt
Endgame Pluspunkte, der Schwierig-
keitsgrad sorgt für Frust.“



MANIAC

Maniac 07/02 -
Schnell und Schnell.
82%

PLAYERS

Players 07/02 -
Voluminöse Sound-Kulisse
und brachiale
Verfolgungsjagden.
82%

PSG

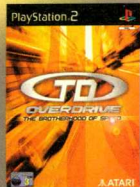
PSG 06/02 -
Extrem spaßige
Rennspielvariante.
81%

TD

OVERDRIVE

THE BROTHERHOOD OF SPEED

CHASE



Fühl den Herzschlag in deiner Brust und das Adrenalin, wie es durch deine Venen jagt, während du mit 175 mph durch die Nacht heizt. Ein Auge auf den Verkehr gerichtet, das andere in Richtung Rückspiegel, denn die Polizei schläft nicht!

PlayStation 2



Developed by Pitbull Syndicate Limited - Published by Infogrames. Atari Interactive Inc. 2002. All rights reserved. ©2002 INFOGRAMES. TD Overdrive © is a registered trademark of Infogrames Europe. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Shelby Cobra © and Shelby Series 1 © are protected trademarks, trade names and trade dress of Shelby American Licensing, Inc. and are used under license. Subaru and Impreza are registered trademarks used with the permission of Subaru of America, Inc. Dodge and Plymouth are registered trademarks of DaimlerChrysler Corporation and are used under license. © DaimlerChrysler Corporation. The words "Aston Martin", the wings device and the words "DB7 Vantage" are the trademarks of Aston Martin Lagonda Limited, United Kingdom and are used under license. The word "Jaguar", the leaping cat device and the characters "XJ220" and "XKR" are the trademarks of Jaguar Cars Ltd., England and are used under license. TVR is a trademark of TVR Engineering Limited. The TVR Carrera and Speed Twelve are used under license.

Rennfahrer
waren zu
allen Zeiten
strahlende
Helden.

Circus Maximus: Chariot Wars

In einer Zeit, als sich der durchschnittliche Mitteleuropäer die spärliche Freizeit damit vertrieb, seinem Nachbarn die Keule über den Schädel zu ziehen und Jungfrauen zu opfern, existierte im fernen Rom bereits eine professionelle Unterhaltungsindustrie. Einer der Höhepunkte waren die Wagenrennen im Circus Maximus und genau da wollen Sie hin. THQs Sandalenspiel versetzt den Spieler in einen zweispännigen Streitwagen, von dem aus er sich von der tiefsten Provinz bis nach Rom siegen muss. Was nach einem abgedrehten Renn-titel klingt, ist ganz nebenbei noch ein Prügelspiel light. Neben der Kontrolle des Wagens müssen Sie sich nämlich auch noch die Konkurrenz vom Leib halten. Dazu gibt es im Gespann einen Kämpfer, der ebenfalls von Ihnen kontrolliert wird. Was

ziemlich kompliziert klingt, gestaltet sich im Spiel relativ einfach. Erstens können Sie den Wagen auch vom Computer steuern lassen und zweitens ist so eine Pferdekutsche nun mal kein moderner Rennwagen. Zeit zum Reagieren ist meist genug und mit ein wenig Übung haben Sie Lenker und Kämpfer gleichzeitig gut im Griff. Ganz nebenbei ist das natürlich ein hervorragendes Training für die bessere Kontrolle beider Hirnhälften. Die Strecken sind optisch gelungen und auch der fahrerische Anspruch kommt nicht zu kurz. Bei den Kursen rasen Sie über Land in den Kolonien genauso wie in den engen Ovalen der Amphitheater. Die gegnerische Fahrschar ist dabei angenehm aggressiv und lässt sich keinen Zweikampf entgehen. So bleiben die Rennen meistens bis zum Ende spannend.

PHILIPP ROHWEDDER

MEIN FAZIT GUT



Philipp Rohweder
peitscht sich durch.

Circus Maximus ist theoretisch der perfekte Überraschungshit. Eine fast neue und abgedrehte Spielidee, gute Grafik sowie interessante Strecken. Leider stellt sich ziemlich schnell Routine ein. Zu oft muss dieselbe Strecke gefahren werden, bis ein neuer Kurs gespielt werden kann. Dabei merkt man als Spieler schnell, dass die Möglichkeiten letztendlich doch eher eingeschränkt sind. So bleibt am Ende die Gewissheit, ein witziges Rennspiel zu spielen, aus dem man aber so viel mehr hätte machen können. Spaß macht es aber dennoch.

TEST CIRCUS MAXIMUS

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

Internet: www.thq.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
7 Strecken	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Encore	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
69%	67%	65%	65%

„Wer Ben Hur mag, ist in der staubigen Arena von *Circus Maximus* perfekt aufgehoben.“



ENGPASS Im Gedränge um die Plätze wird sich nichts geschenkt.



ÜBERFALL Mit etwas Timing lässt sich der Gegner an der nächsten Mauer platzieren.



AUFGEFLOREN Wer den Kopf nicht einzieht, soll sehen, was er davon hat.



SANDBURG In den Ovalen geht es besonders heftig zur Sache.



Deftige Heli-Action

scheint
wieder in
Mode zu
kommen.

FireBlade

Die etwas älteren Leser unter Ihnen kennen bestimmt noch die actionreichen Hubschrauber-Games längst vergangener Tage vom Schlage eines *Desert* oder *Jungle Strike*. In der jüngsten Zeit hatten Konsolenspieler allerdings wenig Gelegenheit, waffenstarrende Helikopter zu lenken. Letztes Jahr kam dann das ordentliche, aber megaschwere *Thunderhawk: Operation Phoenix* für die PS2 auf den Markt. Nun hat sich auch Midway der Thematik angenommen und bedient alle Sony-Nachwuchspiloten mit einem neuen Kampfhubschrauber-Spektakel, das aber auf jeden Fall mehr Actionspiel als Simulation ist. Der geneigte Spieler hat dabei je nach Mission Zugriff auf zwei unterschiedliche Chopper, einen schweren Hubschrauber für Rettungsmissionen und einen wendigen Einsitzer fürs Grobe. Diese sind mit den üblichen Waffensystemen, wie verschiedenen Lenkraketen, EMP-Waffen oder einem Maschinengewehr, bestückt. Bevor Sie sich in die insgesamt 18 Aufträge stürzen, müssen Sie eine kleine Einführung über sich ergehen lassen. Dabei wird auch die praktische Stealth-Funktion erklärt, mit der Sie unentdeckt feindliche Gebiete infiltrieren können. Mit den vier

Kameraperspektiven behalten Sie auch bei heftigen Gefechten den nötigen Überblick und dürfen die nette Landschaftsoptik genießen. Ihre teilweise strategisch angehauchten Missionen führen Sie nämlich auf der Jagd nach den terroristischen Vereinigungen in die Schweizer Alpen, nach Arizona, in den Dschungel des Amazonas und sogar an den Polarkreis. Grafisch haben die Entwickler dabei solide Arbeit geleistet und eine zwar nicht gerade spektaku-

läre, dafür aber ruckelfreie Optik auf den Screen gezaubert. Lediglich weit entfernte Objekte verschwinden im Nebel, was aber nicht weiter stört. Übrigens ist die Steuerung nicht unbedingt realistisch, aber aufgrund des niedrigen Simulationsanspruchs geht das in Ordnung. Alles in allem kommen Fans der eingangs genannten Heli-Games auf ihre Kosten und können durchaus Spaß mit dem Titel haben.

UWE HÖNIG



MEIN FAZIT GUT



Uwe Hönig
schraubt den Huber.

In den ersten Spielminuten kam mir die Steuerung etwas eigenartig vor, denn der leichte Kampfhubschrauber reagiert unheimlich direkt auf die Joypad-Befehle. Nach kurzer Zeit hatte ich mich aber daran gewöhnt und die Heli-Action konnte losgehen. Die abwechslungsreichen Missionen sind schön designt, teilweise aber etwas kurz geraten. Dafür kommt die Action gut rüber und an der Grafik gibt es auch nicht sonderlich viel zu mäkeln. Manchmal stört allzu exzessiver Nebeleinsatz den optischen Eindruck. Kampfflieger greifen dennoch zu!

TEST FIREBLADE

Hersteller:	Midway
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 59,-
Termin:	3. Quartal
Internet:	www.midway.com
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach jeder Mission	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
18 Missionen	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
Midway	DVD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
65%	71%	76%	73%

„Abwechslungsreiche Missionen und nervenaufreibende Action sorgen für gepflegten Spielspaß.“



NGT: Next Generation Tennis – US Open

Trotz **günstigem Preis** kann dieses Tennisspiel nicht vollends überzeugen.

Eigentlich hat NGT einiges zu bieten: Zehn authentische Profis buhlen um Ihre Gunst, darunter Nicolas Kiefer und Elena Dementieva. Zehn weitere editierbare Fantasie-Spieler sorgen für Abwechslung. Die Auswahl der Spielmodi ist ebenfalls nicht von schlechten Eltern. Neben dem obligatorischen Arcade-Modus gibt es auch einen netten Trainingsmodus und den so genannten Race-Modus, bei dem Sie möglichst viele Spiele in Folge gewinnen müssen. Das Herzstück ist natürlich der Karriere-Modus, bei dem Sie komplette Turniere absolvieren und durch Erfolge Ihren Spieler aufpowern können. Ferner werden hier versteckte Features, wie ein Tennismatch auf Eis (!), freigeschaltet. Leider ist jedoch das Gameplay nicht ganz ausgereift. Die insgesamt acht internationalen Tennis-Arenen inklusive der Centre Courts der French und US Open sind schön in Szene gesetzt. Schließlich kann man bei einem Tennisplatz auch nicht viel falsch machen. Merkwürdig wirken dagegen die flüssigen, aber teilweise total unrealistischen Animationen der Protagonisten. Außerdem nervt eine hakelige Steuerung, die irgendwie den Eindruck hinterlässt, dass man nicht zu jedem Zeitpunkt Herr der Lage ist. Manchmal schlagen Sie offensichtlich am Ball vorbei und auf einmal flitzt die gelbe Filzkugel doch wieder Richtung gegnerisches Feld – sonderbar. Nach einiger Spielzeit gewöhnt man sich zwar an die unausgeglichene Kontrolle,

aber eingefleischte Tennis-Cracks sollten lieber auf *Virtua Tennis* für die PS2 warten. Immerhin sorgt der ordentliche Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler (mit Multi-tap) für gesellige Tennissunden vor dem heimischen Bildschirm.

UWE HÖNIG

MEIN FAZIT GEHT SO



Uwe Hönig
steht auf Damentennis.

Einen gewissen Reiz kann man NGT nicht abstreiten. Der Umfang ist überaus ansprechend und auch die freispielbaren Goodies sorgen für Motivation. Leider wurde bei der Steuerung geschlampert und die Ballphysik ist auch nicht ganz perfekt. Tennissfans, die über die Mankos hinwegsehen können, werden dennoch ihren Spaß haben.

TEST NGT: NEXT GEN. TENNIS

Hersteller:	Wanadoo
Genre:	Tennis
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 39,95
Termin:	Erhältlich

Internet: www.ngt-game.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
8 Plätze	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Carapace	CD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
67%	70%	64%	65%

„Viele Spielmodi und eine Lizenz mit Potenzial sorgen für Spaß. Leider drückt die mäßige Steuerung auf die Wertung.“



TEST NGT: NEXT GENERATION TENNIS – US OPEN



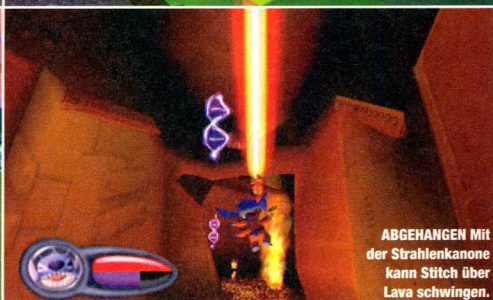
HALALI Die bösen Gegner müssen mit dem Laser ausgeschaltet werden.



HÜ-HÜPF Die Jump&Run-Einlagen können Sie zur Verzweiflung bringen.



CLOSE-UP Solche Bilder entstehen aufgrund der schlechten Kameraführung.



ABGEHANGEN Mit der Strahlenkanone kann Stitch über Lava schwingen.

Disneys Stitch: Experiment 626



Disneys
außerirdi-
sches Expe-
riment ist
wirklich ein
glatter
Fehlschlag.

Auch dieses Jahr bedenkt uns Disney wieder mit einem abendfüllenden Zeichentrickfilm. Diesmal steht aber kein menschlicher Held oder knuddeliger Vierbeiner im Vordergrund, sondern ein pelziges, außerirdisches Gen-Experiment namens Stitch, das nur für eines lebt: Zerstören! Der Titel von Disney Interactive spielt kurz vor dem Film (der übrigens *Lilo & Stitch* heißt) und erzählt von der Herkunft des blauen Mini-Monsters. Ziel des Spiels ist es schließlich, vor seinem Widersacher Experiment 621 und seinem Schöpfer Jumba zu fliehen. Letzterer zwingt Stitch nämlich dazu, auf verschiedenen Welten Gen-Stränge einzusammeln, aus denen der verrückte Professor dann neue Experimente formen kann. Kein großes Problem, ist Experiment 626 (Stitch) doch ein agiler Bursche, der mit seinen zwei Beinen und sechs Armen locker Wände erklimmen kann, mit seinem aufrüst-

baren Blaster durch die Gegend schießt und sich mit Spezialattacken wehrt. Das sieht im Endeffekt so aus, dass der Spieler durch verschiedene Umgebungen rennen, springen und klettern muss, dabei Gen-Stränge und Power-ups einsammelt und letztendlich wohl an der grausamen Kameraführung verzweifelt. Diese folgt nämlich dem Charakter, braucht aber einige Zeit, um sich einem Richtungswechsel anzupassen. Das nervt besonders bei längeren Hüpfpassagen, wenn die Gegner von hinten kommen. Das Target-Lock als eher schlechte als rechte Zielhilfe bringt da leider auch nicht viel. Einziges Trostpflaster ist die fetzige Mischung aus Metal und Elektro, die als Hintergrundmusik für dieses eher durchwachsene Jump & Run schon fast zu schade ist.

STEFANIE SCHWARZ

MEIN FAZIT GEHT SO



Stefanie Schwarz
mag keine Experimente.

Also, so cool ich den Helden des neuen Disney-Streifens auch finde – als Videospielheld macht er eher eine traurige Figur. An vielen Stellen verzweifelt man einfach aufgrund der ungenauen Steuerung und der furchtbaren Kameraführung. Einzig und allein die teils amüsanten Kommentare von Jumba und die coole Musik können noch überzeugen. Gameplaytechnisch und grafisch versinkt das Spiel leider im Sumpf der Mittelmäßigkeit, zumal es nur in Low-Res läuft.

TEST STITCH: EXPERIMENT 626

Hersteller:	Disney Interactive
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.playstation.disneyeurope.com

Savegame Level	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 4 Welten	USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Entwickler High Voltage	Datenträger CD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
53%	68%	58%	57%

„Leider eine typische Disneyfilm-Umsetzung mit einer katastrophalen Kameraführung“

Tour de France

TEST TOUR DE FRANCE

Thema verfehlt: Mit der Tour de France hat Konamis Radrennen wenig zu tun.



Jahr für Jahr pilgern hunderttausende begeisterte Zuschauer an die Straßen Frankreichs, um ihren Radheroen zuzujubeln. Das zeigt, dass die Tour de France nicht nur das größte und schwierigste, sondern auch das spannendste und beliebteste Radsportereignis der Welt ist. Gute Voraussetzungen für ein Videospiel also. Leider werden die Voraussetzungen fast komplett verspielt. Wenig von dem, was die Tour ausmacht, kommt in der Umsetzung rüber: keine funktionierenden Ausreißergruppen, keine Massensprints, keine Teamarbeit. Der Spieler

steuert lediglich einen Radfahrer und kämpft sich mit ihm von hinten nach vorne. Dabei gibt es wenig zu beachten: Stürze sollten vermieden werden, der Energiebalken darf nicht auf null gehen. Reservespendend zu fahren ist also wichtig. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten: Die Gegner werfen Windschatten, beim normalen Treten verbraucht man kaum Energie und mit Energy-Drinks steigt die Kraft wieder. Wer allerdings nach vorne will, sollte öfters aus dem Sattel herausgehen und kräftig anziehen. Das geht recht einfach durch schnelles Drücken der X-Taste. Überhaupt ist an der Steuerung

nichts auszusetzen. Schwach ist vielmehr, dass aus einem Sport, in dem Taktik und Mannschaftsarbeit das A und O sind, ein Individualrennen mit wenig Strategie-Elementen geworden ist. Zwar gibt es noch einen Karrieremodus mit ganz guten Trainingsoptionen, bei dem man auch sein Rennrad hochrüsten kann, doch so richtig reißt es das auch nicht raus. Auch die ständig dudelnde Fahrstuhlmusik trägt nicht gerade zur Faszination der „großen Schleife“ bei. Dafür ist aber die Grafik bis auf ein paar Ruckler ab und an ganz in Ordnung.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GEHT SO



Albrecht Ott
fährt in Gelb.

Man stelle sich eine Fußballsimulation vor, bei der man nur den Torwart spielen kann. Einen gewissen Reiz hat das sicherlich, mit Fußball aber hat es wenig zu tun. Genauso ist es bei *Tour de France*. Die Rennen können zwar ganz amüsant sein, die Tour de France ist das jedoch nicht. Dazu ist es zu simpel. Vor allem die mangelnde künstliche Intelligenz der Gegner und Teamkameraden führt dazu, dass die Taktik zu vernachlässigen ist.

ENERGIESPAREND Der Windschatten wird durch grüne Striche angezeigt.



POS: 28
REC: 03:05:28
TIME: 00:13:44

SALTO Durch Stürze verringert sich die Kraftreserve.

REC: 03:05:28
TIME: 03:05:28

STIMMUNG Am Ende kann nur einer jubeln.



TEST TOUR DE FRANCE

Hersteller: Konami

Genre: Sportspiel

Spieler: 1-2

Sprache: Deutsch

Preis: Ca. € 60,-

Termin: Erhältlich

Internet: www.konami-europe.de

Savegame Schwierigkeitsgrad
Savegame Mittel

Umfang USK-Freigabe
4 Spielmodi Ohne Beschränkung

Datenträger
Konami CD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK | SOUND | SPASS
67% | 51% | 64% **64%**

„Enttäuschende Umsetzung einer sehr guten Lizenz, die zwar manchmal unterhalten kann, nicht aber auf Dauer.“

Futuristischer
Actionracer
ohne richtige
Rasanz.

Mega Race 3

Nanotech Disaster

1. ROMANTIK Die Rosen sind in Wahrheit gefährliche Hindernisse.

2. ABGEHOSEN In der Luft lassen sich die Rennwagen nicht lenken.

3. U-BOOT Unter Wasser geht es noch langsamer voran.

Loopings, Rohre, Schanzen und düsenbetriebene Rennmaschinen – wer denkt da nicht an *WipeOut*? *Mega Race 3* versucht sich jetzt ebenfalls am Genre der Rennsimulationen, und das mit gemischtem Erfolg. Vor allem die 20 Strecken sind abwechslungsreich, teilweise sehr anspruchsvoll und sogar optisch einigermaßen ansprechend gestaltet. Auch die Steuerung ist unkompliziert und reaktionsschnell. Gas geben, bremsen, die Gegner mit Waffen behindern oder sich selber mit Schilden schützen und mit Turbos voranbringen: Viel mehr muss man sich

nicht merken. Dazu gibt es sogar in den Spielmodi Varianten: Einerseits die normalen Rennen, die als Arcade oder Karriere funktionieren. Andererseits geht es im „Katastrophe“-Modus darum, verschiedene unfreundliche Szenarien zu überleben und am Ende die Welt zu retten. Natürlich ist dieses Ziel auch hier hauptsächlich durch geschickte Fahrmanöver zu erreichen. Bei beiden Rennarten sollte man übrigens auch den Zustand seines Gefährts im Auge behalten. Durch zu viele Blebschäden kann es zum Totalausfall kommen. Das ist aber nur selten schlimm, weil

die Gegner die Situation nie nutzen, um einen entscheidenden Vorsprung herauszufahren. Selber gelingt einem das jedoch meist problemlos. Der größte Kritikpunkt ist aber, dass die Rennen doch sehr langsam sind. Bis zu 600 Meilen pro Stunde sollen die Vehikel auf dem Bildschirm fahren, es kommt einem aber so vor wie Schnecken tempo.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GENT SO



Albrecht Ott
ist gegen Tempolimit.

Ein Actionracer wie *Mega Race 3* lebt fast ausschließlich von der Geschwindigkeit. Die fehlt aber leider fast völlig. Da bringt es dann auch nicht mehr viel, dass bei Strecken und Spielmodi eine recht einfallsreiche Vielfalt vorhanden ist. Außerdem kann man das Spiel nur alleine spielen. Gerade Rennspiele machen aber zu mehreren am meisten Spaß.

TEST MEGA RACE 3

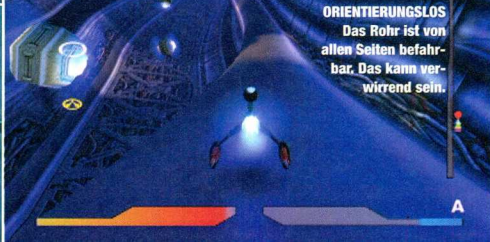
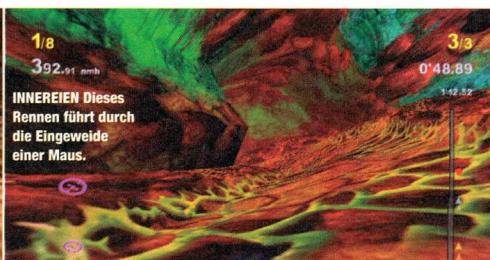
Hersteller:	Cryo
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 26,-
Termin:	Erfältlich

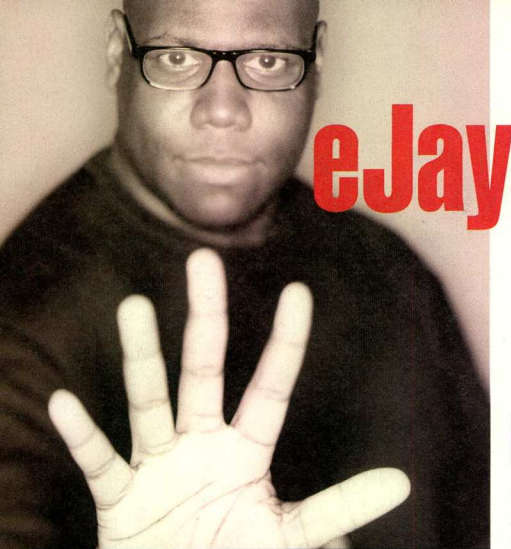
Internet: megarace.cryogame.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach den Rennen	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
20 Strecken	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Havok	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
58%	62%	61%	61%

„Für ein Rennspiel wirkt *Mega Race 3* einfach zu langsam, für den niedrigen Preis bietet es aber doch Spaß.“





eJay ClubWorld

DJ Carl Cox präsentiert einen elektronischen Monster-Bausatz für **Heimwerker**

TEST EJAY CLUBWORLD

Wenn Sie noch nie mit einer Musik-Anwendung zu tun hatten, werden Sie *eJay ClubWorld* wahrscheinlich nach zwei Stunden Tasten-Ratespielen – unterbrochen von verwirrt Blättern im Handbuch – in die Ecke knallen. Sollten Sie hingegen mit dem anschaulicheren *MTV Music Generator 2* vertraut sein, dürfen Sie sich ein wenig leichter tun. Die Grundprinzipien sind sich sehr ähnlich, nur dass sich *eJay* anstelle von Codemasters' breitem Musikspektrum umso intensiver auf schwüle Club-Sounds wie Trance, Ambient oder Reggae konzentriert. *eJay ClubWorld* entführt Sie in acht angesagte Discos, vom Brooklyn Bridge in New York bis zum Amnesia auf Ibiza. In jeder Station haben Sie Zugriff auf eine riesige Auswahl an Sound-Samples aus der jeweiligen Stillecke; diese Musik-„Klötze“ können Sie Probe hören und in einem Koordinatensystem aus 20

Parallelstimmen und endlos vielen Takten aneinander fügen. Die Ergebnisse lassen sich abspeichern oder in der Jukebox kombinieren. Ein Mischpult erlaubt Feintuning der Klangqualität und in einigen Clubs können Sie über eine Drum Machine, den Hyper Generator oder im Scratch-Modus eigene Samples zusammenstellen. Die Geduld, mit den zahllosen Möglichkeiten klangvolle Eigenkreationen zu komponieren, dürften aber nur sehr hartgesottene Fans elektronischer Musik aufbringen; denn aufgrund der umständlichen Tastenbelegung steigt man sich in den staubtrockenen Bedienungsflächen sprichwörtlich laufend selber auf die Füße. Der „Video-Modus“ und die Wett-Quitsch-Arena für bis zu vier DJs ist – wie bei Codemasters' Vorbild – inhaltlich zu vernachlässigen. Spielfreude sucht man zwischen Lautstärkereglern und nummerierten Kästchen vergebens.

STEFANIE SCHETTER



MEIN FAZIT GEHT SO



Stefanie Schetter
läuft's zu träge.

Ladebildschirm. Club-Auswahl. Ladebildschirm. Schwarzes Koordinatengitter. Werkzeugauswahl. Schwarzes Mischpult. Fünftaliges Durchklicken bis zum dritten Schalter von oben. Bestätigen. Schalter drehen. Bestätigen. Sample Probe hören ... Also, unter „Musik machen“ stelle ich mir doch etwas anderes vor. Die Mischpulte mögen den Vorbildern der DJ-Stars genau nachempfunden sein, aber mit der verschachtelten Controller-Bedienung ist das Gefriemel einfach viel zu langwierig. Zudem fehlt dem Titel im Gegensatz zum *MTV Music Generator 2* der Reiz, mit Kombinationen aus völlig kontrastierenden Stilrichtungen herumzuspielen – so bleibt er nur für eingefleischte Clubber interessant.

TEST EJAY CLUBWORLD

Hersteller:	eJay Entertainment
Genre:	Musikspiel
Spieler:	1-4
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Preis:	€ 59,95
Termin:	2. August

Internet: www.ejay.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Jederzeit	Mittel bis hoch
Umfang	USK-Freigabe
10.000 Samples	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
eJay/UDS	DVD

Besonderheiten:

Unterstützt Multitap

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
24%	75%	52%	66%

„Komplex, aber nicht komfortabel: Der Spaß am Musizieren bleibt trotz der vielen Samples auf der Strecke.“

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 Sie ihn an die angegebene Adresse. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten und nachgefragt werden.

FAN sucht Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox – gerne auch komplette Sammlungen. CALL: Michael 0170-5856780

Die einfachsten und effektivsten Möglichkeiten, im Internet viel Geld zu verdienen bzw. zu sparen! Check it out at => www.eWin.de/vu

Verkaufe Game Boy Color mit 9 Spielen inkl. Anleitung und Zubehör. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 03647/442725 oder 0170/8950744

Verkaufe N64 mit 3 Pads, 1 Memory Card, 7 Spielen, 1 Rumble Pak (gut erhalten) für 130,- € VHB, ohne OVB. Fabian Werbel, Multring 5, 69469 Wenheim

Suche Creatures 2 in relativ gutem Zustand u. ohne Viren. E-Mail: Bianca@web.de Tel.: 09163/995671

Suche alte Rollenspiele für C64, AMI 6A, AtariST, PC, alte Spielzeitschriften: ASM, PC Player und so weiter. wtmathiesen@foni.net

Nintendo 64: 2 Controller, 11 Spiele, Expansion Pak, M. Card und Rumble Pak für 300,- €, Neupreis ca. 750,- €, sehr gut erhalten. Tel.: 0177/4652526

Gran Prix 3 15,- €, Tribes 2, Hitman 30,- €, Aquanox 20,- €, Deus Ex 20,- €, bei Interesse: www.senprosystem@t-online.de

Junger, aktiver, netter CS-Clan sucht noch Members! Besucht www.max-rulz.de/va/ Server vorhanden. Mail to: max-leader@gmx.net. ICQ: 89369506

Suche alte und neue PC-Spiele mit Anl. u. Verpackung sowie alte Ausgaben von Video Games. E-Mail: fralbe@aol.com. Tel.: 06022/614588, Fax: -/614587

Verkaufe PSone (ohne Laufwerk), PC-Game Empire Earth, PC-Game Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast mit Verpackung & Anleitung, in perfektem Zustand. Tel.: 08141/71425

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

Top-Beratung und Service
PC-, Videospiele, Importe
18'er Bereich, 16 LAN PC's
PC-Hardware, DVD's uvm.
Fun MEDIA
www.funmedia.de
Online bestellen oder vorbeikommen!
Rothenburger Str. 5 im PRISMA am Pläner
90443 Nürnberg Tel.: (0911) 2877083

SPIELRAUM

Videospiele Exoten • Oldies
Tel. 0913/2050-93 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: Spil-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
...audits, aber besser

Hier könnte
IHRE
Anzeige
stehen!

PC Games
+ Playzone Kombi:
€ 350,-



www.Pazifica.com
Der preisgünstigste Games-Shop

PC		Playstation 2	
GTA 3	für € 42,99	Commandos 2 *21.06.*	für € 54,99
Port Royale	für € 38,99	Drakan	für € 51,99
Warcraft 3 *28.06.*	für € 42,99	Final Fantasy X	für € 57,99

+++48-Std. Lieferung+++Geringe Versandkosten+++
++Garantierte E-Mail Beantwortung innerhalb 90 Min++

BLOND – DU WILLST ES DOCH AUCH!

blond
magazine

JULI PEOPLE: Chili Peppers_Oasis_Ashanti_Jacques Villeneuve_Kelly Trump_Wyclef Jean_J-Luv

blond
magazine

Bezahlstand/Determinat € 2,00

nur € 2,00

ZUCKERMAUS!
AUF DEN SPUREN VON
NELLY FURTADOS ERFOLG

WELT DER KIFFER
WAS DIE LEUTE MIT CANNABIS
SO ALLES ANSTELLEN

DIE LEISETRETER
VOM TURNSCHUH ZUM KULT:
DIE SNEAKER-HISTORY

E.T.'S KINDER
DIE BMX-STARS VON HEUTE
ÜBER IHR GROSSES IDOL AUS
DEM ALL

EMINEM

DER US-RAPPER SPRENGT ALLE REKORDE UND
ZIEHT SEINEN HUT VOR OSAMA BIN LADEN!

WWW.BLONDMAG.DE

C47918 JULI 07/02
Deutschland € 2,00 Österreich € 2,00
SFR 3,90 Island/Ärland € 2,40

4 194791 802007

Jetzt für **nur € 2** am Kiosk **blond**
magazine

HARDWARE

Lotus Wheel

LENKRAD Rennspielspaß mit offizieller Lizenz

PlayStation-2-Zubehör scheint inzwischen an dem Punkt angekommen zu sein, an dem sich nichts mehr verbessern lässt. Statt dass die Hardwarehersteller jetzt also neuartige Controller entwerfen, besorgen sie sich Lizenzen und gestalten die Peripheriegeräte in deren Design. Gamester zum Beispiel ist jetzt mit einem Lotus-Lenkrad auf dem Markt. Das ist natürlich eine passende Allianz: das Logo eines Sportwagenherstellers auf Rennspielzubehör. Von der Qualität her passt die Nobelmarke auch ganz gut zum Lenkrad: Es steuert präzise, ist stabil verarbeitet und sieht gut aus. Auch von der Bequemlichkeit schlägt es viele Konkurrenten: An der Unterseite ist eine Vorrichtung angebracht, mit der das Lenkrad gut auf den Knien

ALLES DRAN
Die Knöpfe liegen bei diesem Lenkrad vorne, Pedale sind auch dabei.

liegt. Es verrutscht zwar immer noch bei heftigen Bewegungen, doch im Prinzip liegt es schon gut auf. (ao)



TEST LOTUS WHEEL

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Gamester
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 55,-

GESAMTWERTUNG

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	
86%	83%	85%	85%

USB Optical Gamemouse und USB Keyboard

ZUBEHÖR Surfen, Schießen und Strategie

Manchmal ist es richtig sinnvoll, PS2-Spiele mit Maus und Tastatur zu steuern – bei *Deus Ex* zum Beispiel. Komendes Jahr soll ja noch die Online-Fähigkeit hinzukommen und auch Strategietitel sind einfacher mit der Tastatur zu steuern. Wenn die Spiele diese unterstützen, funktioniert das mit jedem USB-Keyboards und -Maus. Trotzdem hat Flame (www.flameware.de) jetzt die beiden Produkte speziell für die PlaySta-

tion 2 auf den Markt gebracht. Allerdings ist nichts Besonderes daran, es handelt sich um ein normales PC-Keyboards und eine ganz normale optische Maus. Sie funktionieren zwar, doch gibt es weder spezielle Controller-Eigenschaften noch Vorrichtungen, um das Keyboards auf den Schoß zu legen. Je 25 Euro sind dabei nicht übersteuert, aber für die sehr geringen Einsatzmöglichkeiten sollte man es sich doch stark überlegen. (ao)



ARTFREMD Tastatur und Maus werden speziell für die PlayStation 2 vermarktet.

USB-PlayStation Converter

ZUBEHÖR Nutzen Sie den gewohnten Controller auch am PC!

Viele PlayStation-2-User spielen auch am heimischen Computer und für sehr viele PS2-Spieler ist der zur Konsole gehörige Controller schlicht und einfach der beste. Wer diesen auch am PC benutzen will, kann das mit dem USB-Converter von Hama jetzt tun. Der Controller bleibt dabei voll funktionsfähig, auch die Analogsteuerung

und Dual Shock werden unterstützt. Dem Kabel und Adapter liegen Treiber für die Betriebssysteme Windows 98, Me, 2000 und XP bei. Wer also eines dieser Systeme nutzt, kann PC-Spiele auch mit PS2-Controller bedienen. Für 27 Euro ist das zwar nicht billig, dafür fühlt man sich am PC wie vor der Konsole. (ao)



VERWANDLUNG Der USB-Converter macht den PlayStation-Controller zum PC-Eingabegerät.

PS2 Strike Gun

LIGHTGUN Zubehör mit begrenzten Einsatzmöglichkeiten

Besonders reich gesät sind Lightgun-Shooter für die PlayStation 2 ja nicht. Und in nächster Zeit werden es wohl auch nicht viel mehr. Immerhin gab es auf der PSone einige Genrevertreter. Da die Strike Gun von Brooklyn sowohl mit GunCon als auch mit GunCon 2 funktioniert, kann sie auch für ältere Spiele genutzt werden. Besonders präzise ist sie aber vor allem im GunCon-2-Modus: Da zielt sie tatsächlich dahin, wohin sie gerichtet wird. Praktisch ist auch das Steuerkreuz, das nah am Daumen liegt. Mit dem Reload-Knopf direkt am Griff wird jeder

überflüssige Handgriff vermeiden. Einziger Minuspunkt ist die etwas instabile Verarbeitung. Vor allem der Abzug ist sehr leichtgängig. Allzu kräftig sollte man den nicht drücken. (ao)

TEST PS2 STRIKE GUN

Typ:	Lightgun
Hersteller:	Vidis
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 30,-

GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	
79%	76%	85%	82%



NUR EIN SPIELZEUG
Diese Waffe ist zum Glück harmlos.

Multi Tap 2

MULTI-TAP Günstig und zuverlässig für vier Spieler

Zu viert machen Konsolenspiele doch gleich viermal so viel Spaß. Zwar mag diese Gleichung vielen fragwürdig erscheinen, doch ein bisschen was ist schon dran. Eine ganze Menge Spiele sind einfach umso lustiger, je mehr Teilnehmer sich einbringen. Im Gegensatz zu anderen Konsolen ist dafür bei der Play-

Station 2 aber ein Multi-Tap nötig. Eine Alternative zum offiziellen Zubehör hat jetzt Flameware herausgebracht. Der entscheidende Vorteil ist dabei der Preis. Mit knapp 25 Euro ist es halb so teuer wie das Gerät von Sony. Sonst funktioniert es ganz genauso: auch nur für PlayStation-2-Spiele, aber zuverlässig. (ao)



GEVIERT Mit diesem Multi-Tap können vier Spieler gleichzeitig spielen.

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%
Lightgun Blitz	Flame	Ca. € 35,-	88%
Dance Mat	Logic 3	Ca. € 35,-	84%
Top Gun Fox Pro Joystick	Thrustmaster	Ca. € 41,-	82%
Memory Cards:			
Memory Card	Sony	Ca. € 45,-	–
Memory Card	Mad Catz	Ca. € 40,-	–
Schummel/module:			
Action Replay V2	Bigben/Datel	Ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–

PLATINUM

This is Football 2002

SPORT Fußball mit neuen Ansätzen

Pünklich zur Fußball-Weltmeisterschaft werfen gleich zwei Hersteller ihre Kicker-Spiele auf den Platinum-Markt. *This is Football 2002* ist dabei eindeutig der bessere, wohl auch weil der neuere Titel. Das Spiel ist rundum solide. Eine gute Ballphysik wird genauso geboten wie eine anspruchsvolle Spielmechanik und eine ordentliche Gegnerintelligenz. Die Steuerung verinnerlicht man schnell und nach einem kurzen Trainingsspiel zur Eingewöhnung geht das Geschehen auf dem Platz locker von der Hand. Neben den insgesamt 375 Originalmannschaften aus allen möglichen Ländern und Zeiten, begeistert vor allem die Stadion-

atmosphäre. Die Zuschauer beginnen mit gellenden Pfeifkonzerten, wenn Sie den heimischen Stürmerstar foulern, und ab und zu landet eine Rauchbombe auf dem Rasen. Wirklich witzig ist übrigens die Option, mit Schulmannschaften auf dem Pausenhof zu spielen. (phr)

TEST THIS IS FOOTBALL 2002

Hersteller:	Sony
Genre:	Sport
Preis:	€ 27,99
Termin:	Bereits erhältlich
Test:	11/2001

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	82%
84%	85%	81%	



ÜBERLEGT Nichts ist so wichtig wie ein gutes Aufbauspiel.



PAUSENKÜLLER Die Schönen im Spiel gehören nicht zu den hübschesten.

FIFA 2001

SPORT Lokalmatador in fortgeschrittenem Alter

Nicht viel Neues, dafür jede Menge Bewährtes bietet der leicht angestaubte FIFA-Titel aus dem Jahr 2001. In Zahlen ausgedrückt bedeutet das 17 Ligen aus aller Welt mit den originalen Spielernamen der letzten Saison und insgesamt 58 Nationalmannschaften. Die KI der Gegner und Mitspie-

ler ist in Ordnung, wenn auch mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad nur die Treffsicherheit der Gegner zu und die Leistung des eigenen Tormanns abnimmt. Spielen können Sie eine komplette Saison genauso wie die Champions League oder die WM. Gewohnte fußballerische Hausmannskost also. Nicht zu verachten, aber jetzt, zwei Nachfolger später, nur leidlich überzeugend. Der größte Pluspunkt war zur Zeit der Neuerscheinung die Grafik, die man damals mit der Leistung einer noch taufrischen PS2 auf den Fernseher zaubern konnte. Rückblickend muss aber gesagt werden, dass jedes mittelmäßige Fußballspiel heutzutage eine bessere Optik bietet. (phr)

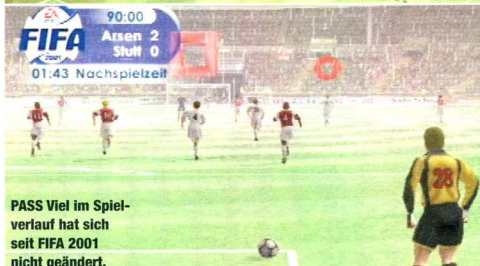
TEST FIFA 2001

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Sport
Preis:	€ 29,99
Termin:	Bereits erhältlich
Test:	12/2001

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	83%
80%	80%	83%	



FREUNDSCHAFTSSPIEL Mit offensivem Vorgehen ist hier nichts auszurichten.



PASS Viel im Spielverlauf hat sich seit FIFA 2001 nicht geändert.

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, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leaseservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pvz.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, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder compute.abo@pvz.de ist fristwährend.

PLAYZONE

JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo (€ 55,20/Jahr; Ausland: € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiennempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

DVD Region X (Art.-Nr. 2061)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PLAYZONE selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder compute.abo@pvz.de ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankenzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankenzug (Prämienslieferung ca. 4 Wochen) Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienslieferung 6-8 Wochen)

DVD

Genug gespielt? Kein Problem!
Machen Sie eine Pause und
genießen Sie einen der hier
vorgestellten **DVD-Filme!**



Ein Mann
ohne Kurzzeit-
gedächtnis
auf der Suche
nach dem
Mörder
seiner Frau.

Memento

chen verantwortlich ist. Dies gestaltet sich aber relativ schwierig, da es oft nur Sekunden dauert, bis er Dinge vergisst. Notizen sind für ihn der einzige Weg, sich überhaupt etwas merken zu können. Die wichtigsten Erkenntnisse lässt er sich sogar auf seinen Körper tätowieren. Darüber hinaus trägt er immer einen Fotoapparat mit sich, um wichtige Orte, Personen und Gegenstände festzuhalten. Bei seiner Suche wird er unterstützt von dem überfreundlichen Teddy (Joe Pantoliano) und der mysteriösen Natalie (Carrie-Anne Moss). Inwieweit er den beiden wirklich trauen kann, weiß Leonard aber nicht. Das Besondere an *Memento* ist nicht nur die gerade zu Beginn verwirrende und komplexe Handlung, sondern viel mehr die Tatsache, dass die einzelnen Szenen des Films in umgekehrter Reihenfolge ablaufen. Aber auch wenn das Ende des Films quasi vorweg-

genommen wird, ist der packende Thriller auf keinen Fall langweilig. Schritt für Schritt taucht man tiefer in die Story und die Psyche des Protagonisten ein. Was anfangs noch klar und deutlich erscheint, wird kurz darauf schon wieder infrage gestellt. Am Ende steht dann eine ebenso erschreckende wie überraschende Erkenntnis für Leonard. So überzeugend der Film ist, so enttäuschend ist leider das Bonusmaterial ausgefallen, zumindest was die Leih-DVD angeht. Nur ein paar magere Bio- und Filmografien, Trailer und ein Interview mit dem Regisseur sind einfach ein bisschen zu wenig. Sogar die Möglichkeit, den Film in der richtigen chronologischen Reihenfolge anzuschauen, fehlt. Es lohnt sich daher auf jeden Fall, abzuwarten und den Film zu kaufen, da er eine viel umfangreichere Ausstattung und diese nicht unwichtige Option bietet. (wff)

ORIGINALTITEL
Memento

LAUFZEIT
Ca. 109 Minuten

TERMIN
9. Juli

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Guy Pearce, Carrie-Anne Moss,
Joe Pantoliano, Jorja Fox

FAZIT: „Sehenswerter, innovativer Thriller, bei dem in puncto Ausstattung nur die Kauf-DVD wirklich überzeugt.“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Interview mit C. Nolan, Filmografien, u. v. m.



13 Geister



ORIGINALTITEL
Thirteen Ghosts

LAUFZEIT
87 Minuten

TERMIN
16. Juli

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
F. Murray Abraham, Shannon Elizabeth, Tony Shaloub



Der Mathe-Lehrer Arthur Kriticos erbt von seinem Onkel ein riesiges Vermögen und ein prächtiges Haus. Er zieht mit seinen beiden Kindern dort ein, nichts ahnend, welche Gefahren dort lauern. Als das Haus zum Leben erwacht, wird Arthur mit seinem toten Onkel und dem puren Grauen konfrontiert.

FAZIT: „Oberflächlicher Horror-Movie mit zweitklassigen Dialogen und hanebüchener Story“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Filmografien, Dokumentationen, Making-of, Trailer u. v. m.

Osmosis Jones



ORIGINALTITEL
Osmosis Jones

LAUFZEIT
92 Minuten

TERMIN
4. Juli

FSK
Ab 6 Jahren

DARSTELLER
Bill Murray, Molly Shannon, Chris Elliott



Als Zoowärter Frank sich bei der Arbeit mit einer heimtückischen Krankheit ansteckt, gibt es nur einen, der ihn retten kann: Osmosis Jones, weißes Blutkörperchen und Cop in Franks Körper. Zusammen mit Partner Drix macht sich der ungewöhnliche Mikro-Polizist auf, den Virus zu jagen.

FAZIT: „Derbe Mischung aus Animations- und Real-komödie, bei der nicht alle Gags zünden“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Behind the Scenes, DVD-Rom-Features, Deleted Scenes, u. v. m.

Yes – Symphonic Live



ORIGINALTITEL
Yes – Symphonic Live

LAUFZEIT
Ca. 157 + 37 Minuten

TERMIN
Erhältlich

FSK
Ohne Altersbeschränkung

DARSTELLER
Jon Anderson, Steve Howe, European Festival Orchestra



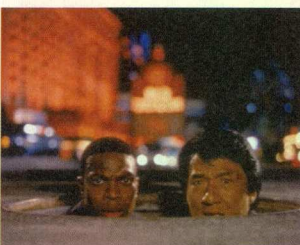
Gitarist Steve Howe sieht zwar aus, als wäre er seit Jahren tot, und das Stageacting sowie die Ansagen von Jon Anderson machen aggressiv, doch musikalisch hat die Progressive-Rock-Legende Yes die Einbindung eines Orchesters in ihre Songs hervorragend gemeistert. Bild und Ton sind exzellent.

FAZIT: „Yes live mit Orchester ist ein Erlebnis – Fans von Rock mit Anspruch sollten hier ja sagen!“

AUSSTATTUNG

5.1-Mix von Homeworld (Album-Version), Bonus-DVD mit Dokumentation „Dreamtime“, Musikvideo „Don't Go“.

Rush Hour 2



ORIGINALTITEL
Rush Hour 2

LAUFZEIT
Ca. 86 Minuten

TERMIN
4. Juli

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Jackie Chan, Chris Tucker, John Lone



Nachdem die Polizisten Lee und Carter in Los Angeles für Ruhe und Ordnung gesorgt haben, fliegen sie nach Hongkong, um ein wenig auszuspannen. Daraus wird jedoch nichts, da das ungleiche Paar sofort in den nächsten Schlamassel schliddert und sich prompt mit einer Triaden-Gang anlegt.

FAZIT: „Schnell, hart und witzig – Jackie Chan und Chris Tucker sind ein furioses Duo!“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1 und 5.1EX)/Englisch (DD 5.1 und 5.1 EX), 16:9-Format, Deleted Scenes, Bloopers u. v. m.

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

DVD-CHARTS

Platz 1:
Harry Potter und d. Stein d. Weisen



STUDIO:
Warner

Platz 2:
Die purpurnen Flüsse



STUDIO:
BMG

Platz 3:
American Pie 2



STUDIO:
Universal

Platz 4:
Passwort: Swordfish



STUDIO:
Warner

Platz 5:
A.I. – Künstliche Intelligenz



STUDIO:
Warner

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

Baldur's Gate-Nachfolger

Hi PLAYZONE!

Ich bin seit ungefähr einem Monat vom *Baldur's Gate: Dark Alliance*-Virus befallen und komme nicht mehr von dem Spiel los. Meine Frage an euch ist, ob ihr schon etwas über einen Nachfolger des geistigen Hack&Slay-Games auf der PS2 gehört habt. Das Schlussvideo lässt auf jeden Fall auf einen weiteren Teil schließen. Habt ihr Infos und wenn ja, welche? Die zweite Frage ist, ob ihr mir ein weiteres Hack&Slay-Rollenspiel empfehlen könnt. Stay Tuned

DHANI

PLAYZONE: Diese zwei Fragen lassen sich gleich in einem Abwasch erledigen. Es kommt ein weiteres Spiel mit der *Dungeons&Dragons*-Lizenz, das sowohl vom Gameplay als auch von der Grafik her so ähnlich ist wie *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Das Spiel heißt *Dungeons & Dragons: Heroes* und wird voraussichtlich Anfang nächsten Jahres über Infogrames erscheinen. Ein paar erste bewegte Bilder kannst du in dem großen E3-Bericht unserer DVD unter der Rubrik "Rollenspiele" finden. Allerdings ist dieses Spiel keine Fortsetzung von BGDA. Ein BGDA 2 ist auch noch nicht angekündigt.

Computermesse

Liebes PLAYZONE-Team, ich hab gehört, dass dieses Jahr Ende Sommer/Anfang Herbst eine Computermesse in Dresden stattfindet. Könnt ihr mir vielleicht sagen, welche Spielehersteller sich angemeldet haben, damit ich weiß, ob es sich lohnt, da hinzugehen? Außerdem würde ich gern wissen, mit was für einem Eintrittspreis man rechnen muss und ob die Messe nächstes Jahr wieder stattfindet. Bitte schreibt mir auch das genaue Datum der Messe. Ich würde mich ebenfalls freuen, wenn ihr über die Messen berichten würdet und die Leser dadurch informiert. Vielen Dank!

JOHANNES ZINGEL

PLAYZONE: Die Messe, die du sicherlich meinst, ist die Games Convention in Leipzig, eine Fachmesse für PC- und Konsolenspiele. Die findet vom 29.8. – 1.9. statt. Tageskarten kosten 10,- € für Erwachsene (6,- € ermäßigt) und 3,50 € für Kinder (6-12 Jahre). Für Informationen bezüglich der Aus-

steller solltest du dir die offizielle Homepage der Messe, www.gc-germany.de, anschauen.

Kantenflimmern bei Kingdom Hearts

Hallo PLAYZONE-Team!

Ich habe eine Frage an euch, und zwar: Da ich absoluter Squaresoft-Fan bin, hab ich mich natürlich auf das Video zu *Kingdom Hearts* gefreut. Doch was sehe ich da? Das Video sieht nicht so gut aus wie das Video im Lexikon. In dem Video waren die Kanten nicht geglättet. Das war in dem Video im Lexikon nicht der Fall. Deshalb frage ich euch, welches Video nun die aktuelle Grafik darstellt? Ich hoffe, dass die Kanten (wenn noch nicht geschehen) noch geglättet werden. Bitte gebt mir eine Antwort, damit ich wieder ruhig schlafen kann :-). Danke schon mal im Voraus!

FUER BORIS

PLAYZONE: Wir können dich beruhigen. Die aktuelle Grafik ist die aus dem Lexikon, das Spiel hat kein Kantenflimmern.

Controller-Probleme

Hallo!

Ich habe mir das Spiel *Medal of Honor: Frontline* gekauft. Nun habe ich ein Problem. Beim Starten kommt folgende Fehlermeldung: „Bitte Controller in Controller-Anschluss 1 einstecken“. Liegt es daran, dass ich mit einem PSOne-Controller spiele? Alle anderen Spiele, auch *F1 2002* vom gleichen Hersteller, funktionieren damit bestens. Merci für Ihre Info.

STEFAN HABEGGER

PLAYZONE: Das kann tatsächlich der Grund sein. Auch als wir es hier in der Redaktion austesteten, bekamen wir dieselbe Fehlermeldung. Du musst einen PlayStation-2-Controller anschließen.

Wesker's Report

Hi PLAYZONE-Team,

Mich würde interessieren, ob man auch auf anderem Wege an eine deutsche Version von *Wesker's Report* herankommen kann? Ich habe zwar ebenfalls bei eurem Gewinnspiel mitgemacht, aber

der Ansturm muss groß gewesen sein. Kann man es irgendwo kaufen oder sich deswegen an Capcom wenden? Mit meiner Frage spreche ich wohl viele *Resident Evil*-Fans an, die genauso wenig Glück hatten wie ich. Mit freundlichen Grüßen

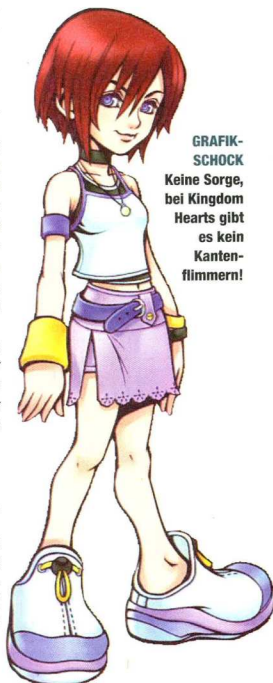
THOMAS MERZ

PLAYZONE: Diese DVD gibt es nicht im normalen Handel zu erwerben, aber schau doch mal auf www.ebay.de. Hier bieten mittlerweile viele Privatleute, die mehr Glück bei Verlosungen hatten, die Scheibe zu einem annehmbaren Preis an.

Die große Kritik

Liebes PLAYZONE-Team!

Eines vorweg: Ich werde in meinem Brief einige Punkte ansprechen, die euch wahrscheinlich nicht passen und in denen ich mich aufregen werde. Ich bitte noch in aller Höflichkeit, mir trotzdem zu antworten!!!



GRAFIK-SCHOCK
Keine Sorge, bei *Kingdom Hearts* gibt es kein Kantenflimmern!

PLAYZONE: Na, das sind ja drei ganz höfliche Ausrufezeichen. Da sind wir mal gespannt...

1) Warum bringt ihr in eurer Zeitung nur Leserbriefe, die überaus höflich geschrieben sind und fast keine Kritik an euch zulassen? (Bsp. zur FFX-Pal-Anpassung: „Ich muss einfach mal was zu FFX loswerden.“ „Ich war doch etwas enttäuscht...“) Über dieses Thema wurde bestimmt voll abgelästert und es kamen auch bestimmt Leserbriefe, die aggressiver geschrieben waren und deren Meinung würdiger vertreten. Ändert ihr die oder wagt?

PLAYZONE: Sicherlich bekamen wir zu dem Thema auch viele Lästereien, wüste Beschimpfungen und fantasievolle Beleidigungen zugesandt, aber der Hauptteil unserer Leser bevorzugt sachliche Kritik. Geändert werden von uns nur Grammatik- und Rechtschreibfehler. Und glaubst du wirklich, dass man seine Meinung mit Aggressivität und Lästereien würdiger vertritt?

2) Leserbriefe der Ausgabe 07/02:

a) Erfurt: Jeder weiß, dass brutale Spiele nicht verboten werden sollten, nur wegen dieses einen Psychopathen und dass wir auch nichts daran ändern können, dass Verkäufer die „Ab-18-Spiele“ an Minderjährige verkaufen.

PLAYZONE: „Weiß“ das wirklich jeder? Und warum sollten wir bzw. die Politiker nichts daran ändern können, dass Erwachsenen-Spiele an Minderjährige verkauft werden?

Im übrigen wurde über dieses Thema in der Politik heftig diskutiert und hat auch nix geholfen. Warum also druckt ihr noch solche Leserbriefe ab (ihre könnten stattdessen meinen abdrucken)?

PLAYZONE: Was wir auch hiermit getan haben. Wir sind uns nur nicht sicher, ob das wirklich eine so gute Idee war, aber schließlich soll uns niemand nachsagen, wir würden Meinungsfreiheit unterdrücken. Weswegen wir übrigens auch den Leserbrief zum Thema Erfurt abgedruckt haben.

b) FFX-PAL-Anpassung: Ich war von Anfang an dagegen, mir FFX wegen der verschissenen PAL-Anpassung zu kaufen. Doch als ich es bei einem Freund gespielt habe, bin ich am nächsten Tag in den Laden und hab es mir gekauft. Und ich hab es keine Sekunde bereut! Der Sound ist Spitze, Squares Render-Sequenzen sind unübertroffen, die Grafik ist absolute megaspitzenklasse (ich erinnere an den Tempel bei der stillen Ebene, die Aeon-Beschwörung, den Wald von Macalania, den letzten Bildschirm im Abyssum), FFX hat ein gutes Kampfsystem (sehr dynamisch, Sphärobreit), viele Sub-Quests, und Blitzball!!!!!! (mit dem ich schon mindestens 20h von insgesamt 60h verbracht habe) DAS MUSS IHR EINFACH ZUGEBEN!

PLAYZONE: Wir haben das auch nie geleugnet (was DU zugeben musst, wenn du dir den Test einmal richtig durchgelesen hast). Wir verstehen nicht ganz, warum sich manche Leser an der Wertung so hochziehen, und die sechs Seiten Text dabei ganz außer Acht lassen.

c) Und ihr testet doch Spiele, die keinen interessieren! Da wären z.B.: TD-Overdrive, Mike Tyson's Heavyweight Boxing, Britney's Dance Beat, Frogger: The Great Quest, Super Trucks, Everblue, Premier Manager 2002, David Beckham Soccer. Die Hälfte der hier aufgeführten Spiele haben eine Wertung von 50% oder weniger; die andere Hälfte 80% oder weniger. Die haben 11 Seiten vom Heft eingenommen!

PLAYZONE: Grundsätzlich erst mal: Wir testen ALLE Spiele, die in Deutschland auf den Markt kommen. Leider können wir nicht jedem Leser sein persönliches Heft zusammenstellen, in dem nur die Titel drin sind, die ihn speziell interessieren. Und dass ganze 11 Seiten (von 148) sich mit deiner Meinung nach schlechten Spielen beschäftigen, sehen wir nicht als Platzverschwendung.

Wenn ihr wenigstens absolut grottenschlechte Spiele

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:

Was ist wohl besser: GTA oder The Getaway?

Ich habe jetzt schon viel von The Getaway gehört und das hört sich schon gut an. Es soll wie GTA III, nur halt in London sein und realistischer. Was meint ihr? Und außerdem: Auf der gestrigen Release-Liste von Take 2 war endlich GTA Vice City: Ab 25. Oktober wird es in Deutschland erhältlich sein und das ist doch auch eine gute Nachricht! -- SCARYSHORTY

Was man bisher über The Getaway weiß, hört sich alles sehr vielversprechend an. Ich kann nur hoffen, dass das auch eingehalten wird. Ich werde wohl meinen geplanten Kauf von GTA Vice City streichen und dafür The Getaway auf meine Liste setzen. Soll es denn in TG auch Motorräder geben? Das wäre nämlich noch Bedingung. -- SPOOKYHOSTFACE

Ich werde mir trotzdem zuerst gewohnte Qualität kaufen und zwar GTA. Dann mal schauen, was das andere Spiel kann. -- OHNE-HIRN

Hilf! Man sollte erst mal abwarten wie The Getaway in der fertigen Version ist. Ob es wirklich genug Missionen hat, nicht ruckelt oder Sonstiges. Wenn Sony es aber schafft, das alles perfekt umzusetzen (und es sieht zurzeit danach aus), wird das Spiel ein Oberhammer! Da The Getaway auch die „realistischere“ Grafik hat im Gegensatz zu GTA III, denke ich, dass GTA einen sehr harten Konkurrenten bekommen oder sogar gegen The Getaway verlieren wird. -- SOLIDSNACKERMANN

Läuft die PS2 schneller, wenn man sie vertikal aufstellt?

Ich habe gehört, dass die PlayStation 2 schneller laden soll, wenn man sie vertikal aufstellt. Jetzt möchte ich gerne wissen, ob das stimmt oder ob es überhaupt keinen Unterschied macht, wie sie steht. -- SEBBO

Hmm, irgendwie kann ich mir das nicht wirklich vorstellen, warum sollte das so sein? Mein Modem wird ja auch nicht schneller, wenn ich es senkrecht hinstelle. Also ich glaube, da hat dir jemand großen Mist erzählt, aber wenn es wirklich so sein sollte, belehrt mich eines Besseren. -- XTONE

Ja, und wenn du sie auf den Kopf stellst, kannst du sogar mit deiner PS2 toasten! Und wenn du sie auf Rollen stellst, ist das Tempo bei Spielen wie GT3 um einiges höher! -- REDWOLF

wie Mr Moskeeto testen würdet, über die man liest, lacht und ablästert.

PLAYZONE: Es gab Leser, die uns förmlich bedrängten, wir sollten doch bitte schön Mr Moskeeto einen Hit geben, weil es so eine „geniale Spieldee“ ist. Davon einmal abgesehen, wissen wir jetzt nicht so ganz, was für dich denn nun ein so grottenschlechtes Spiel ist, dass du es schon wieder lustig findest. Japanische Kuriositäten?

3) Noch mal FFX: Was fällt euch eigentlich ein? Wer hat euch denn ins Hirn gesch*****? Ihr seid doch sooo dumm!!! **PLAYZONE:** Wie hast du das denn bemerkt? Wo wir das sonst doch immer so gut verbergen können...

Tschuldigung
PLAYZONE: Schon okay.

Final Fantasy X, das absolut beste Spiel (Blitzball, Sphärobreit, Al-Bhed-Lexika,



LESERBRIEFE

Chocobos, Videosequenzen, Magiesystem, viele neue Items, Aeons, Rätsel, individuelle Charaktere, Ausrüstung, Sound, Ekstase-Fähigkeit, massig Gegner, eigenständiges Denken gefordert, etc.)

PLAYZONE: Ja, ja, das hatten wir schon.

nur 89% zu geben, hingegen *Virtua Fighter 4* (Charakter wählen, losprügeln) 91%. Das ist wohl die größte Sch***, die wohl idiotischste Fehleinschätzung, die je ein Spielemagazin gemacht hat.

PLAYZONE: Du willst doch jetzt wohl ein Rollenspiel nicht mit einem Prügelspiel vergleichen, oder?

Denkt mal darüber nach.

PLAYZONE: Haben wir, sogar ziemlich lange. Danach kam die Bewertung ins Heft.

Und ich will nix über die schlechte PAL-Anpassung hören. Auch wenn ein Spiel nicht den Erwartungen entspricht, kann es trotzdem super sein.

PLAYZONE: Auch das haben wir nie bestritten.

Ein Beispiel: Wenn ihr an einer Verlosung teilnehmt, in der ihr einen Ferrari und einen Mercedes gewinnen könnt, und ihr „nur“ den Mercedes gewinnt, fährt der trotzdem besser als ein Ford!

PLAYZONE: Dem können wir jetzt nicht so ganz folgen, wir müssen wirklich dumm sein.

Ich hoffe ihr denkt mal drüber nach und ich hoffe auch, dass ihr nicht zu weinen anfangt, wenn ihr einseht, dass ich Recht habe.

MICHAEL DOPPEL

PLAYZONE: Keine Angst, geweint hat hier niemand, denn keiner konnte so recht einsehen, wo du denn jetzt Recht hast.

Tanzmattenunterstützung

Hallo PLAYZONE-Team!

Im aktuellen Heft habt ihr von der Tanzmatte von Logic 3 berichtet. Nun möchte ich gerne wissen, ob diese Tanzmatte auch andere Spiele (z.B. Space Channel 5...) unterstützt. Oder unterstützt Space Channel 5 gar keine Tanzmatten? Wenn doch, welche? Und wo sind sie erhältlich (Preis)?

PLAYZONE: Prinzipiell wird jede Tanzmatte unterstützt, da diese technisch gesehen ein ganz normaler Controller ist. Die Tanzmatte von Logic 3 unterstützt auch Space Channel 5 und andere Tanzspiele. Aber mal ganz unter uns – willst du dir Space Channel 5 wirklich mit einer Tanzmatte antun? Du bist mutiger als wir dachten ...

Ansonsten noch ein superdickes und megafettes Lob an eure Zeitschrift! Eure begeisterte Leserin

NINA S.

PLAYZONE: Danke!

E-Mail von Rockstar Games

Hallo!

Ich wollte nur fragen, ob sie mir die E-Mail-Adresse von der Firma Rockstar Games geben könnten, da ich die Homepage (www.rockstargames.com) wegen eines fehlenden Flashprogramms nicht besuchen kann. Ich möchte der Firma wegen *GTA III* schreiben. Vielen Dank und Grüße aus der Schweiz

OLIVER LANZ

PLAYZONE: Selbst wenn du Flash-Seiten anschauen könntest, hättest du wohl sehr schnell bemerkt, dass die Jungs und Mädels von Rockstar Games keine Kontaktadresse auf ihrer Homepage veröffentlicht haben – leider, aber sie werden ihre Gründe haben.

Charts nutzen

Hallo PLAYZONE!

Ich habe eine Frage: Könnte ich eure Informationen von euren Charts für meine Web-Site benutzen?

MCSAM

PLAYZONE: Wir bekommen unsere Charts von Saturn zur Verfügung gestellt. Wir empfehlen dir also, einfach dort einmal anzufragen, wenn du aktuelle Charts auf deiner Homepage verwenden möchtest.

Harvest Moon-Petition!

Hallo!

Ich habe eine Frage zu *Harvest Moon: Save the Homeland*. Wisst ihr, ob und wann es in Deutschland rauskommt? Ich habe *Harvest Moon: Back to Nature* und finde es einfach super. Deshalb will ich den neuen Teil unbedingt auch haben. Wenn es nicht in Deutschland rauskommt, könntet ihr mir dann sagen, woher ich das Spiel bekomme? (Kommt es vielleicht in England raus?) Mit freundlichen Grüßen

PHILIP

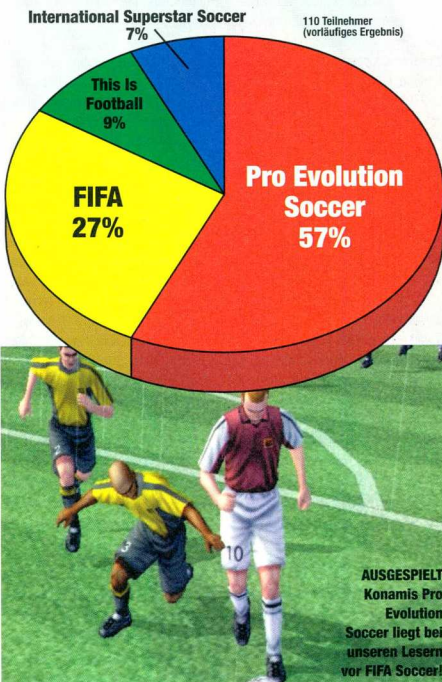
PLAYZONE: Leider gibt es dieses Spiel nur in den USA und Japan, eine europäische Version ist noch nicht angekündigt. Allerdings bekommen wir recht viele Zuschriften zu diesem Titel, also starten wir jetzt einfach eine Petition! Jeder Harvest-Moon-Fan, der *Save the Homeland* hier in Deutschland sehen möchte, schreibt uns bitte einen Brief. Wenn wir genug zusammenhaben, werden wir einfach mal bei Ubi Soft anklopfen und fragen, wie es denn mit einer PAL-Version des Spiels aussieht!

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:

Welche Fußballspiel-Serie finden Sie am besten?



INFO DVD-COVER

DVD-Cover jetzt zum Download!

Jetzt können Sie sich Ihre PLAYZONE-DVD-Box selbst zusammenbauen.

Wir haben uns die Wünsche vieler Leser zu Herzen genommen und 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“. Öffnen Sie die heruntergeladene Datei mit einem Grafikprogramm (egal welches) und ändern Sie das Format, bevor Sie drucken, in 27,3 cm x 18,4 cm oder alternativ DIN A4 mit 1,3 cm Rand an jeder Seite. Achtung: Drucken Sie die Datei nicht mit dem Explorer, da das Format nicht korrekt ausgegeben wird! Dann benötigen Sie nur noch eine leere DVD-Hülle und können so Ihre Sammlung von PLAYZONE-DVDs mit Hülle komplettieren!

Sammeln wie die Profis!

ANGEBOT DVD-TRAY

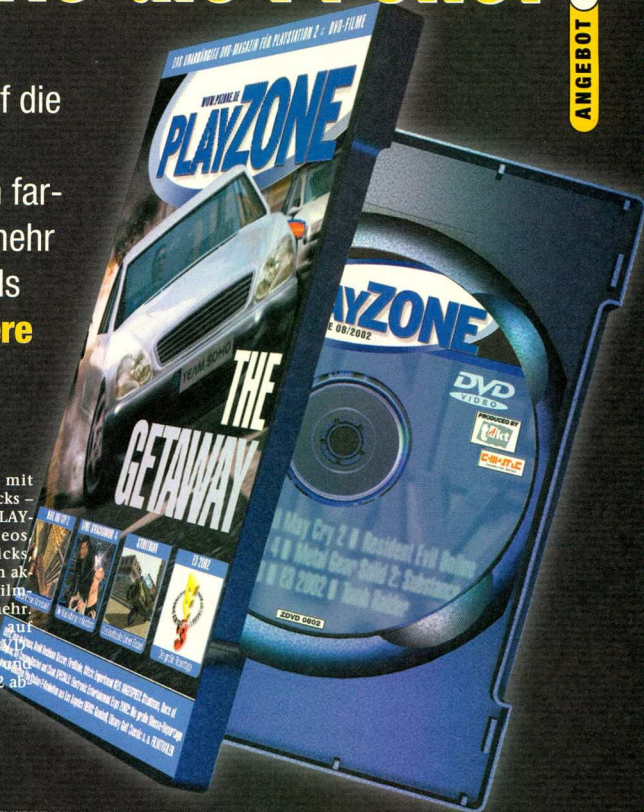
DVDs archivieren kann man auf die eine oder andere Art ...

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 Kinofilmen, Neuheiten und vielem mehr. Diese DVD kann auf allen herkömmlichen DVD-Playern, DVD-Laufwerken und natürlich der PlayStation 2 abgespielt werden.



Coupon ausgefüllt senden an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.pzzone.de

PLAYZONE IM ABO:

- **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der
Verlag

Vertrauensgarantie:

Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

☒ **JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo** (€ 55,20/Jahr; Ausland: € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

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 Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BIZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PLAYZONE

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.

KLEINANZEIGEN

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 06/02

Gewinnspiel: Casper
Gerd Aschner, Mainburg
Barbara Berentz, Nürnberg
Robert Brehme, Freiburg
Alex Doll, Unterföhring
Steffi Donjak, Bonn
Heiko Dragolic, Wilhelmshaven
Dennis Ehmig, Zwiesel
Marcel Freiberg, Stuttgart
Uwe Friedrich, Rostock
Katrín Funkel, Hameln
Stefan Hertel, Köln
Rüdiger Heuberg, Friedrichstadt
Patrick Hirschmann, Neumarkt
Nicole Isengrund, Göppingen
Paul Romanov, Darmstadt
Walter Schütz, München
Sven Seidenberg, Dessau
Irina Sichert, Bremen
Branka Sturm, Erfurt

Gewinnspiel: Thrustmaster
Bernd Böhl, Ludwigshafen
Frank Heinzmann, Düsseldorf
Alexander Hüttel, Untermeitingen
Dieter Keck, Calw
Martin Schmid, Oldenburg

Gewinnspiel: Die Purpurnen Flüsse
André Gmelch, Hassfurt
Klaus Nowak, Karlsruhe
Stephan Volz, Berlin

SUCHE

Suche: Rollenspielfreaks und schriftlichen Kontakt. Briefe an Stefan Gronau, Mirabellenweg 5a, 26624 Victorbur (SBL)

Fan sucht: Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox, gerne auch komplette Sammlungen. CALL: 01705856780
Sammler sucht: Konsolen + Spiele folgender Systeme: PS1, PS2, N64, Dreamcast, Xbox, GameCube, Saturn, SNES und Exoten + Importe. Tel.: 05651-331377

Suche: Resident Evil Gun Survivor 1 für PSOne. Tel.: 0160-8251293, Piet

VERKAUFE

Verkaufe: Dark Cloud und Airblade für je 30,- € VB oder tausche gegen Star Wars Starfighter. Tel.: 02823-18232

Verkaufe: Blood Omen 2 35,- €, NHL 2002 30,- € für PS2, GameStar 1/2000-12/2000 20,- €, Mega Fun + Sega Magazin 1/99-12/2000 20,- €. Tel.: 09931-5913

Verkaufe: PS2: Metal Gear Solid 2, Red Faction, WWF SmackDown! 3, GTA III. PSX: 29 Spiele 10,- bis 40,- € (GT, GTA 2, Resident Evil 1, SmackDown! 2, Need for Speed 4). Tel.: 03685-703907

Verkaufe: PS2: Atlantis 3 + Lösungsbuch 35,- €, Evil Twin 30,- €, Heroes of Might and Magic 20,- € und Headhunter 30,- €. Tel.: 05202-72223

Verkaufe oder tausche ZOE, F1 2002. Suche RE 1-3 in Deutsch, Silent Hill 1 + Lösungsbuch und BDFL Manager 2002. Bitte nur SMS! Tel.: 0173-5499110

Verkaufe für PS2: DoA 2, Extermination, MGS 2 + (Lösungsbuch), SSX, STS, Soul Reaver 2, THPS 3, FIFA 2002, Controller, Memory Card, Preis VHB. Tel.: 05223-44653

Verkaufe: TIF 2002, SSX Tricky, Alone in the Dark, Extermination, NHL 2002, Jak und Daxter, TTT. PS: Alles ohne Kratzer, Preise nach Absprache. Tel.: 0711-732424

Verkaufe: Final Fantasy X + Lösungsbuch für 55,- € oder tausche. Suche: z. B. MoH Frontline, Elite Force oder andere. Tel.: 0172-4369856

Verkaufe: PS2 Silent Hill 2, Resident Evil CV für je 25,- €, Red Faction, Zone of the Enders für je 20,- €. Tel.: 0173-3691982

Verkaufe: PS2 GTA 3 für 30,- €, MGS 2 für 30,- €, Blood Omen 2 für 30,- €, State of Emergency 30,- €, Street Fighter EX 3 25,- €, TTT und GT 3 für 40,- €. Tel.: 0173-6572095

Verkaufe: Star Wars Starfighter + Crazy Taxi für 75,- €. Tel.: 05535-692

Verkaufe: PS2: Controller, Memory Card, GT 3, TTT, MGS 2, ACE Combat 4, Smuggler's Run 2, Resident Evil: Code Veronica, LeMans 24 Stunden, F1 2001, für 300,- €, Tel.: 0170-1074695
Verkaufe: PS2-Games Ridge Racer 5, Zone of the Enders, Crazy Taxi und Splashdown. Tel.: 02621-61270 (alle Preise Verhandlungssache)

Verkaufe: PS2 Headhunter, World Rally Championship, Half-Life (dt.), alle top erhalten, weil kaum gespielt. 30,- € je Spiel. Tel.: 0175-3753812, 15-17 Uhr
Verkaufe: Zoe 25,- €, Jak & Daxter, BG: D. Alliance 30,- €, Crazy Taxi 25,- €, NHL 2002 30,- €, Splashdown 30,- €, TM: Black 30,- €. Nur SMS: 0163-2171988

Verkaufe: PS2-Spiele für 30,- €, Zone of the Enders, Airblade, James B. Agent im Kreuzfeuer, Blood Omen 2 für 35,- €. Tel.: 089-6096873

Verkaufe: Tony Hawk 3 (PS2), World Rally Championship, Devil May Cry. Suche: Deus Ex. Biete Virtua Fighter 4. Verkaufe: Mega Memory Card (PSone). Tel.: 08431-2810

Verkaufe: PSX + Controller + 3 Memory Cards + F1-Lenkrad + 22 Top-Spiele + GT 2, WWF 2, Euro 2000 + F1 2000 + Alien + Toca 2 und 3 + Driver + Dino Crisis 2 + Colin Mc Rae Rally 2. Tel.: 03947-64594

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PLAYZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ Suche

☐ Verkäufe

☐ Tausche

☐ Clubs

☐ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ☐ in bar / ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum

Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA, 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 beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.

* Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.

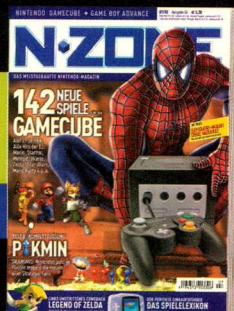
* Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.



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.





Final Fantasy X

Der zweite Teil unserer
Komplettlösung zu
 Squares Meisterwerk
 begleitet Sie bis zum
 Abspann.

23. Bevelle

Nachdem Sie Efrye erledigt haben, landen Sie in Bevelle, wo Seymour Yuna heiraten will. Unmittelbar nach Ihrer unsanften Landung müssen Sie sich gegen einige mit Schusswaffen ausgerüstete Wachen des Yevon-Ordens behaupten. Lassen Sie Rikku an jedem dieser Kämpfe teilnehmen und ihre angeschlagenen Gefährten mit der wirkungsstarken Al-Bhed-Medizin heilen. Damit Rikku nicht allzu viel zu tun hat, sollten Sie Ihre Kämpfer mit Gegenständen ausstatten, die sie vor Feuer

schützen. Zwischen den einzelnen Kämpfen ist es ratsam, Ihren Trupp mit Potions zu heilen, damit Sie mit voller Energie weiterkämpfen können. Wenn Sie gegen einen Roboter antreten, kümmern Sie sich zuerst um ihn, bevor Sie die Wachen angreifen. Tritt er nämlich alleine gegen Sie an, benutzt er eine Dreh-Kick-Attacke, die einen Ihrer Charaktere komplett aus dem Kampfgeschehen befördert. Umgekehrt müssen Sie gegen den Steindrachen vorgehen: Erledigen Sie die Soldaten, bevor Sie sich um ihn kümmern.

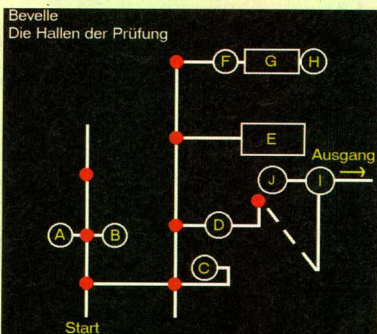


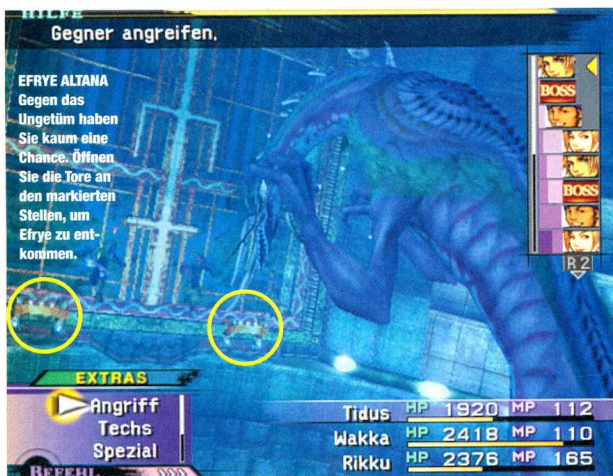
24. Der Kanal der Buße I – Yuna

Zuerst sollten Sie Yunas Eigenschaften weiterentwickeln, da ihr einige Kämpfe bevorstehen, die sie alleine bewältigen muss. Suchen Sie nach Yunas Gefährten, die Sie in den entlegeneren Bereichen des kleinen Labyrinths finden. Lulu hält sich in einer schmalen Sackgasse auf der linken Seite auf, Kimahri im rechten Bereich und auf Auron treffen Sie, wenn Sie sich nach Norden vorarbeiten. Benutzen Sie die Bodenplatte, um sich in die Nähe der Partymitglieder beamen zu lassen. Im linken unteren Bereich der Karte müssen Sie ein Symbol berühren. Nachdem Sie Yunas Mitstreiter aufgestöbert haben, bewegen Sie sich in nördliche Richtung, wo Isaaru sich in Ihren Weg stellt. Jetzt müssen Sie mit Yunas Bestias gegen die Isaarus antreten. Wählen Sie zuerst Bahamut aus und versuchen Sie, alle kleinen Bestias mit dem Giganten auszulöschen. Um es ein wenig leichter zu haben, sollten Sie versuchen, Yuna mit voller „Extase“-Leiste in diesen Kampf zu schicken. Per „Meister-Ruf“ holt sie dann Bahamut, der sofort seinen „Extase-Zauber“ ausführen kann. Nachdem Sie die kleinen Bestias von Isaaru eliminiert haben, greift er Yuna mit Bahamut an. Jetzt müssen Sie versuchen, das Ungeheuer mit den kleinen Bestias zu schlagen. Solange Sie vor diesem Kampf keine

Rätselabschnitt: Die Hallen der Prüfung

Zu Beginn des Rätselabschnitts schieben Sie den Sockel in die Mitte des Kreises. Danach begehen Sie sich zu Punkt C, wo Sie den Sphäroiden aus der Wand nehmen. Setzen Sie ihn in der Wand bei Punkt B ein. Als nächstes schnappen Sie sich bei Punkt A den Sphäroiden aus der Wand und setzen ihn im F-Bereich in die Mauer ein. Bei E holen Sie sich jetzt den Insignia-Sphäroiden, den Sie bei G in die Wand einsetzen. Sie gelangen in den Bereich H, wo Sie sich den Fractura-Sphäroiden unter den Nagel reißen. Bringen Sie ihn bei E an der Wand an, damit Sie den geheimen Weg hinter D nutzen können. Jetzt holen Sie noch den Bevelle-Sphäroiden bei F und machen sich auf den Weg zu Punkt I. Dort setzen Sie den Sphäroiden in der Wand ein, öffnen die Schatzkiste zu Ihrer Rechten und stellen sich dann auf das schimmernde Licht. Bei J plündern Sie die letzte Schatzkiste, bevor Sie den Abschnitt verlassen.





Waffen-Tuning

Unter dem Menüpunkt „Umbauen“ können Sie Ihre Waffen mit Abilities ausstatten, die Ihre Angriffe verstärken oder Ihre Abwehrfähigkeit verbessern. Außerdem können Sie Ihre Waffen so umbauen, dass der Kämpfer mit der modifizierten Waffe gegen bestimmte Zustandsveränderungen immun wird. Besonders nützlich sind Abilities wie Konter oder Auto-Kur, da Sie sich dadurch häufig einen Spielzug sparen. Jede Waffe kann verschieden ausgebaut werden. Dies hängt davon ab, wie viele Abilities man mit der jeweiligen Waffe koppeln kann. Hüten Sie sich davor, Waffen teuer aufzurüsten, die man nur mit einer oder zwei Abilities koppeln kann. Am besten suchen Sie sich eine Waffe aus, die bereits mit einer guten Fähigkeit gekoppelt ist und bauen diese weiter aus. Für das Tuning benötigen Sie eine Menge Items. Der einfachste Weg, schnell an viele Items zu kommen, ist, Ihre Gegner von Rikku beklauen zu lassen.



von Yunas Bestias „aufgebraucht“ haben, wird es Ihnen leicht fallen, Isaac Bahamut zu besiegen.

25. Der Kanal der Buße II – Tidus

Während Yuna, Auron, Wakka und Kimahri sich durch das Labyrinth kämpfen, ist der Rest der Truppe unter Wasser unterwegs. Schwimmen Sie den Kanal entlang und erledigen Sie die kleinen Fisch-Monster. Nach dem zweiten Speicherpunkt treffen Sie auf einen Boss-Gegner. Gegen das Ungetüm Efraye Altana haben Sie im Nahkampf kaum eine Chance. Versuchen Sie deshalb zu entkommen, indem Sie die Tore öffnen und durch die Tunnels dahinter schwimmen. Schließlich werden Sie durch ein Gittertor von Efraye getrennt und gehen zur Offensive über. Sie können das Monster jetzt nahezu gefahrlos mit den verschiedensten Attacken angreifen. Wollen Sie den Kampf so kurz wie möglich halten, benutzen Sie einfach zwei Phoenix-Federn an Efraye. Diese genügen, um die Bestie in die ewigen Jagdgründe zu schicken.

26. Die geweihte Brücke

Nachdem Ihr Trupp wieder vereint ist, gerät Kimahri in Schwierigkeiten. Während Sie ihm zu Hilfe eilen, müssen Sie sich gegen einige Steingegner behaupten. Lassen Sie starke Kämpfer wie Auron oder Wakka antreten, um nicht allzu viel Zeit zu verlieren. Achten Sie stets darauf, sich um den Roboter-Gegner zuerst zu kümmern, damit Sie nicht frühzeitig von der Drehkick-Attacke aus dem Kampfgeschehen befördert werden. Am Ende der Brücke erwarten Sie der Boss-Gegner Seymour Varia und sein Scherge Illumi Vari. Während dieses Kampfes können Sie mit dem Monster sprechen. Für Tidus und Auron hat ein Gespräch positive Auswirkungen, da so ihre Angriffskraft erhöht wird. Yuna hingegen sollte kein Wort mit Seymour wechseln, da ihre Zauber ansonsten an Stärke verlieren. Die Idealbesetzung für diesen Kampf besteht aus Auron, Kimahri und Rikku. Während Auron und Kimahri sich mit ihren stärksten Attacken und ihren „Extase“-Fähigkeiten um Seymour kümmern, heilt Rikku wie gewohnt ihre angeschlagenen Gefährten. Anstelle von Kimahri können Sie auch Tidus einsetzen, der bei einer vollen „Extase“-Leiste mit seiner „Gemetzel“-Fähigkeit großen Schaden anrichtet. Alternativ können Sie auch den Bestias von Yuna das Kämpfen überlassen. Allerdings überleben die meisten Bestias keinen einzigen Angriff Seymors.

27. Die stille Ebene

In diesem Abschnitt erwarten Sie anfangs viele kleine Kämpfe. Für jeden Gegner haben Sie einen Spezialisten in Ihrem Team. Setzen Sie Ihre Kämpfer dementsprechend ein, aber versuchen Sie, keinen Charakter zu vernachlässigen, indem Sie ihn kaum kämpfen lassen. Erneut läuft Ihnen Ihr alter Albhed-Freund Rin über den Weg. Decken Sie sich bei ihm mit Items ein, bevor Sie weiterziehen. In der Nähe des Kreises auf der Mini-Map treffen Sie auf

STILLE EBENE Vor Ihrer Truppe liegen die Weiten der stillen Ebene. Im mittleren Bereich finden Sie ein Gebäude, wo Sie auch Ihren Spielstand speichern können.



HINTERHALT Auf der Stillen Ebene können Sie häufig nur wenige Meter laufen, bevor Sie in den nächsten Kampf verwickelt werden.



VERGESSENE HÖHLE Folgen Sie hier ausnahmsweise nicht dem roten Pfeil auf der Mini-Map, sondern betreten Sie die Höhle.

Bestia-Tuning

Im Menü können Sie unter „Bestias“ Yunas Monster stärken und deren Eigenschaften und Fähigkeiten verändern. Vorrangig sollten Sie hier HPs, Angriffskraft und Abwehr stärken. Beim Erwerb anderer Abilities müssen Sie gut überlegt vorgehen, wenn Sie die verschiedenen Statuswerte Ihrer Bestias erhöhen, da Sie sehr viele Sphäroiden benötigen. Nur wenn Sie genügend Sphäroiden übrig haben, sollten weniger wichtige Statuswerte wie zum Beispiel Reflex und Geschick erhöht werden.

MANDRAGORA
Dieser Pflanzen-
Gegner könnte
der Zwillingssbr-
der von Küsschne
sein. Bekämpfen
Sie ihn mit der-
selben Taktik.



MONSTER-ANSTALT Bei
der markierten Stelle
auf der Mini-Karte fin-
den Sie den Eingang
zur Monster-Anstalt.

Belgemene, die Yuna wieder zu einem Bestia-Duell herausfordert. Mit Bahamut ist dieser Kampf schnell zu Gunsten Yunas entschieden. Achten Sie aber auf die Tipps über das „Großziehen“ von Bestias, die Sie von Belgemene erhalten. Kurze Zeit später erreichen Sie ein Camp. Wenn Sie Ihren Spielstand hier speichern, werden Sie bemerken, dass Sie wieder an Blitzball-

spielen teilnehmen können. Im Osten der Ebene liegt ein Trainingscamp der Bürgerwehr, über das Sie mehr Informationen in dem Extrakasten „Die Monster-Anstalt“ finden. Nach der Monsterjagd verlassen Sie die Ebene auf dem nordöstlichen Pfad.

28. Die Ebene der Stille – Brückenbereich

Kurz nach dem Speicherpunkt laufen Sie dem gigantischen Steingolem in die Arme. Bis auf panzerbrechende Angriffe sind Ihre physischen Attacken nahezu wirkungslos gegen den starken und zähenden Gegner. Wenn Sie Yunas Bestias können relativ wenig gegen den Golem ausrichten. Die Idealbesetzung für diesen Kampf besteht deswegen aus Lulu, die das Steinwesen mit Magie attackiert, Auron, der seine panzerbrechende Spezial-Technik benutzt und Yuna, die den Gegner anfangs mit ihren Bestias angreift und danach für Heilen und Wiederbeleben zuständig ist. Für diese Strategie benötigen Sie einige Phoenixfedern und viel Geduld, da sich der Kampf sehr in die Länge zieht. Nachdem der Golem ausgeschaltet ist, gehen Sie auf der rechten Seite der Brücke nach unten zum Talgrund.

Die Monster-Anstalt

Im Osten der Stillen Ebene finden Sie die Monster-Anstalt. Leider sind dem Besitzer des Trainingscamps sämtliche Monster entflohen, weswegen er Sie bittet, ihm beim Einfangen zu helfen. Allerdings benötigen Sie dafür spezielle Waffen, die Sie aber erst gegen Bares bei dem Trainer erwerben müssen. Kaufen Sie das Dompfeuerschwert für Tidus, die Abseitsfalle für Wakka und den Dämonenbanner für Auron. Jetzt können Sie durch die Ebene ziehen und die Monster einfangen. Achten Sie darauf, dass Sie einen Gegner immer mit einem Charakter, der über eine besondere Waffe verfügt, ausschalten. Nachdem Sie die neun verschiedenen Gegner eingefangen haben, kehren Sie zum Trainer zurück und holen sich Ihre Belohnung ab. Außerdem sammelt Ihr Team Erfahrungspunkte, die Sie auf dem Sphärobrett in Fähigkeiten und Eigenschaften umwandeln können.



29. Die vergessenen Höhle

Bahnen Sie sich Ihren Weg durch die düstere Höhle und untersuchen Sie die Abzweigungen nach Items. In den Gängen stehen Ihnen viele Kämpfe gegen die verschiedensten Monster bevor. Achten Sie zwischen den Kämpfen darauf, Ihr Team zu heilen, denn häufig bewegt sich Ihr Trupp nur wenige Schritte weiter und gerät schon in den nächsten Kampf. Mehrmals müssen Sie gegen das Schreckgespenst antreten, das zu Beginn des Kampfes ein „Todesurteil“ gegen einen Ihrer Kämpfer ausspricht. Greifen Sie den Geist dann am besten mit Lulus Zauber und starken physischen Attacken an, damit er die nächsten fünf Runden nicht überlebt und sein Urteil nicht vollstrecken kann. Kurz nach dem Speicherpunkt treffen Sie auf Lady Ginem, ein untotes Medium, das von der Bestia Yojinbo, geschützt wird. Lassen Sie Auron, Lulu und Yuna gegen den Samurai antreten. Lulu sollte ihn mit starken Zaubern attackieren, Auron mit seinen Schwerthieben und Yuna mit ihren Bestias. Legen Sie mit der Bestia Bahamut los und versuchen Sie alles, damit Yojinbo nicht lange genug über-





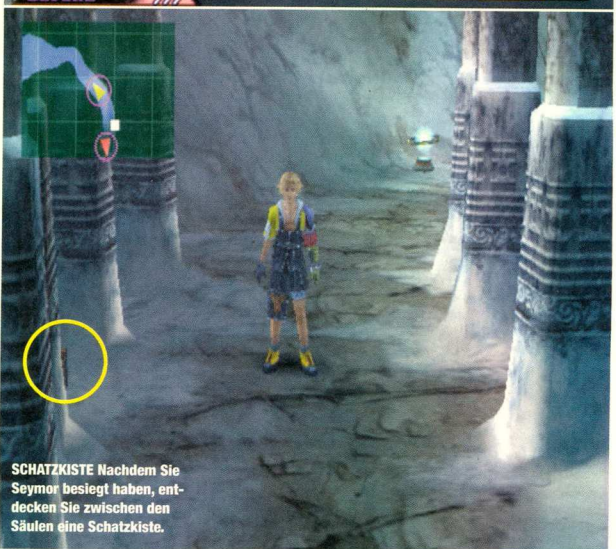
lebt, um seinen „Extase“-Angriff auszuführen. Nach dem Kampf stellen Sie sich auf das Teleporter-Feld vor Ihnen und schnappen Sie sich die Items, die Sie im linken und rechten Bereich finden. Zuletzt lassen Sie sich in die As-thra beamen, wo Ihnen Yojinbo seine Dienste zu einem momentan noch utopischen Preis anbietet. Verzichten Sie deshalb vorerst auf den Samurai und folgen Sie dem roten Pfeil, der Sie zum Berg Gagazet lotst.

30. Der Berg Gagazet

Nachdem die Ronsos den Weg für Ihren Trupp freigemacht haben, muss Kimahri alleine gegen seine beiden Erzfeinde Renke und Biran kämpfen. Achten Sie während des gesamten Kampfes auf Kimahris HP-Anzeige. Sobald sie sich gelb verfärbt, müssen Sie die Raubkatze mit Hi-Potions stärken. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe zuerst auf einen der beiden Ronsos. Verzichteten Sie auf Attacks, wenn Biran und Renke beisammenstehen, da sie sich gegenseitig schützen und Ihre Angriffe blocken. Nutzen Sie diese Zeit, um Kimahri zu heilen und wenden Sie seine „Dragonik“-Fähigkeit an, damit er einerseits seine Energie auflädt und andererseits Fähigkeiten von seinen Artgenossen erlernt. Nach dem Kampf sollten Sie unbedingt zu den Ronsos zurückkehren, um dort den Spielstand speichern, bevor Sie auf dem Bergpfad weitergehen. In einer Sackgasse entdecken Sie den Sphäroiden von Braska. Nach zahlreichen Kämpfen treffen Sie O'aka, bei dem Sie sich mit Potions eindecken sollten.

31. Gipfeltreffen

Am Ende des Bergpfades erwartet Sie Seymour, der von einem Illumi-Effektor unterstützt wird. Gehen Sie auf keinen Fall unvorbereitet in diesen Kampf. Das heißt, Sie sollten die „Extase“-Leisten Ihrer Kämpfer und von Yunas Bestias aufgefüllt haben. Lassen Sie Tidus sofort nach Kampfbeginn „Hastga“ über den Trupp aussprechen. Mit Yunas „Shell“-Zauber erhöhen Sie die Ab-



TEUFELSPUDDING Im Berg Gagazet bekommen Sie es erneut mit dem fiesen Teufelspudding zu tun.



MINI-RÄTSEL Hier müssen Sie jeden Ihrer Charaktere durch das richtige Loch schwimmen lassen.



Gegner angreifen.

WÄCHTER Gegen den Wächter des Heiligtums müssen Sie häufig „Hast“ und „Reflekt“ einsetzen.



„Extase“ für alle

Besonders auf den Kampf gegen Seymour müssen Sie gut vorbereitet sein. Damit alle Charaktere eine volle „Extase“-Leiste bekommen, sollten Sie einige Kämpfe bestreiten, in denen Sie durchaus in Kauf nehmen, verletzt zu werden. Halten Sie sich immer in der Nähe eines Speicherpunktes auf, damit Sie Ihre Kämpfer durch Speichern heilen können und so nicht ständig Ihr Inventar plündern müssen. So füllen Sie die „Extase“-Leiste Ihrer Kämpfer am schnellsten. Auf dem selben Weg bereiten Sie auch Ihre Bestias auf schwierige Kämpfe vor. Darüber hinaus gibt es den positiven Nebeneffekt, dass Ihre Truppe in den einzelnen Kämpfen Erfahrungspunkte, Gil und Ausrüstungsgegenstände sammelt.



wehrt sämtliche Gruppenmitglieder. Sobald alle Ihrer Kämpfer mit Zaubersprüchen geschützt und gestärkt sind, gehen Sie zur Offensive über. Lassen Sie Auron und Tidus Seymors mit physischen Attacken angreifen, während Yuna ihre Bestia einsetzt. Wenden Sie sofort die „Extase“-Fähigkeit einer Bestia an, da sie dank Seymors „Gnadenstoß“-Zauber keine zweite Gelegenheit für einen Angriff hat. Achten Sie darauf, jeden der Charaktere zu heilen, da diese so gut wie keine Chance haben, einen zweiten Angriff zu überstehen. Behalten Sie auch die Zustandsveränderungen Ihrer Kämpfer im Auge: Wollen Sie zum Beispiel einen mit dem „Zombie“-Fluch belegten Charakter heilen, müssen Sie zuvor ein Allheilmittel oder Weihwasser anwenden, um ihn nicht noch mehr zu schwächen. Beugen Sie vor, indem Sie Ihre Kämpfer mit Items ausrüsten, die einen Anti-Zombie-Zauber haben. Lassen Sie hauptsächlich Tidus, Auron und Yuna kämpfen und wechseln Sie die anderen Charaktere nur kurz ein, damit diese ihre „Extase“-Attacken ausführen.

32. Der Weg durch den Berg

Folgen Sie nach der Schlacht gegen Seymour dem roten Pfeil. Wenn Tidus



GOODIE Auf Ihrem Weg durch die Ruinen finden Sie immer wieder Schatzkisten, in denen nützliche Items versteckt sind.



UMWEG Hin und wieder lohnt sich kleine Umwege. Hier zum Beispiel finden Sie eine Schatzkiste.

unterwegs das Bewusstsein verliert und zu träumen beginnt, müssen Sie in seinem Traum dem Kind folgen. Nachdem Tidus wieder aufgewacht ist, marschieren Sie weiter. In den Höhlen treffen Sie auf einige große Gegner. Da Sie die meisten dieser Kämpfe bereits früher im Spiel gewonnen haben und Ihre Truppe in der Zwischenzeit noch stärker geworden ist, wird es Ihnen leicht fallen, Mandragora und Konsorten zu besiegen. Danach schwimmen Tidus, Rikku und Wakka durch den unterirdischen Fluss. Nachdem Sie einige kleinere Fisch-Gegner eliminiert haben und wieder festen Boden unter den Füßen haben, müssen Sie mit Wakka einen Blitzball auf eine Kugel werfen, die von einem Schild zeitweise verdeckt wird. Mit ein wenig Geduld und dem richtigen Timing lösen Sie auch diese Aufgabe. Schnappen Sie sich das Item aus der Kiste, springen Sie wieder in das kühle Nass und kehren Sie zu dem Speicherpunkt zurück. Gehen Sie jetzt nach Nordwesten, wo Sie das nächste Rätsel lösen müssen. Ordnen Sie die Spieler solange den verschiedenfarbigen Löchern zu, bis Sie im nächsten Bereich landen. Ein Blatt Papier, auf dem Sie die verschiedenen Konstellationen festhalten, verhindert, dass Sie sich wiederholen. Danach laufen Sie wieder in Richtung Speicherpunkt und gehen bei der nächsten Weggabelung über die bunten Steinstufen nach oben.

33. Die letzten Meter bis nach Zanarkand

Kaum haben Sie die Strapazen in den Höhlen überwunden, müssen Sie gegen den Wächter des Heiligtums antreten. Das Wichtigste während dieses Kampfes ist, den Giganten daran zu hindern, sich selbst zu heilen. Lassen Sie deshalb Yuna zuerst einem „Reflekt“-Zauber über den Wächter aussprechen. So heilt er Ihre Gruppe anstatt sich selbst. Wenn er einen „Reflekt“-Zauber über einen Ihrer Kämpfer ausspricht, muss Yuna diesen mit „Anti-Z“ aufheben. Versuchen Sie, mit voll aufgeladenen Bestias gegen das Monstrum antreten, denn so haben Sie die besten Chancen, den Kampf schnell

zu Ihren Gunsten zu entscheiden. Während Yuna für den „Reflekt“-Zauber und das Heilen zuständig ist, kümmern sich Auron und Tidus mit physischen Attacken um den Giganten. Nachdem Sie diese Hürde genommen haben, folgen Sie dem Pfad. Schnappen Sie sich nach der Zwischensequenz den Sphäroiden, den Yuna verloren hat. Wenige Schritte später erreichen Sie die Überreste von Zanarkand.

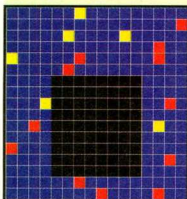
34. Zanarkand

In Zanarkand angekommen folgen Sie dem Pfad, der Sie zum Blitzball-Stadion führt. Achten Sie dabei auf Ihre Mini-Map, damit Sie nicht vom Weg abkommen. Nach der kurzen Rast marschieren Sie mit Ihrem Trupp weiter durch die Trümmer Zanarkands. Unterwegs treffen Sie auf viele Gegner, die Sie bereits in den Höhlen des Bergs Gagazet bekämpft haben. Machen Sie sich

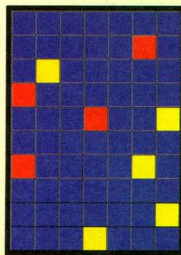
Rätselabschnitt: Die Hallen der Prüfung

Sie gelangen in einen Raum, in dem einige Bodenplatten leuchten. Sie müssen sich auf die richtigen Bodenplatten stellen, so dass Sie das Muster, das Sie an der Wand erkennen, herstellen. Um Ihnen viel Knobelzeit zu ersparen, haben wir einige Karten für Sie angefertigt, auf denen Sie erkennen, auf welche Bodenplatten Sie sich stellen müssen. Diese Platten sind gelb eingezeichnet, während Bodenplatten, die Sie nicht berühren dürfen, rot eingezeichnet sind. Wenn Sie das erste Rätsel gelöst haben, erscheinen sechs Sockel an den Wänden des Raums. Je nachdem, welchen Sockel Sie in die Wand geschoben haben, müssen Sie im nächsten Raum erneut ein Muster vervollständigen. Erliegen Sie das mit allen vier Sockeln in den Ecken und schnappen Sie sich den Klika-Sphäroiden links neben dem Bildschirm im großen Raum. Setzen Sie ihn im Vorraum an dem mittleren Sockel auf der linken Seite ein. Danach holen Sie den Besaid-Sphäroiden und setzen ihn am mittleren Sockel auf der rechten Seite des Vorraums ein.

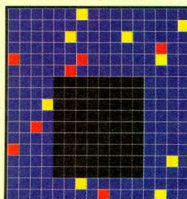
SOCKEL LINKS OBEN



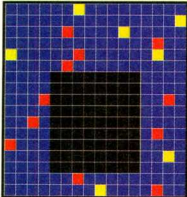
VORRAUM



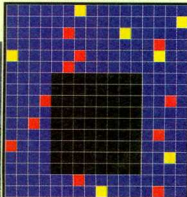
SOCKEL RECHTS OBEN



SOCKEL LINKS UNTEN



SOCKEL RECHTS UNTEN





auf Begegnungen mit Mandragora, Behemoth und dem Teufelspudding gefasst. Wenden Sie einfach dieselben Taktiken wie in den früheren Kämpfen an. Bei der kleinen Abzweigung auf der linken Seite entdecken Sie eine Schatzkiste. Vor dem Stadion speichern Sie das Spiel, bevor Sie die Ruinen der Arena betreten.

35. Im Dom von Yevon

Hier müssen Sie überwiegend gegen Roboter-Gegner wie den Zerstörer Ver. 0 und gegen „menschliche“ Gegner mit Feuerwaffen antreten. Die entweihten Wachen, Steindrachen und Eisenritter sind alte Bekannte, mit denen Sie es bereits früher im Spiel zu tun hatten. Nachdem Ihnen Seymour und seine Mutter erschienen sind, untersuchen Sie die nördliche Abzweigung und schnappen sich das Item aus der Schatzkiste. Folgen Sie dem Pfad, der nach Norden führt. Unterwegs haben Sie eine weitere Erscheinung, in der Sie Sir Auron, Braska und Jekkt sehen. Nachdem Sie sich weiter gegen mehr oder weniger starke Gegner vorangekämpft haben, hat Ihr Trupp kurz vor dem Ende der Stufen erneut eine Vision.

36. Kampf im Dom

Im großen Raum des Rätselschnitts müssen Sie nun gegen den nächsten Wächter des Heiligtums antreten. Die Besonderheit dieses Kampfes ist, dass Sie die Position Ihrer Charaktere verändern können. Achten Sie darauf, dass jeweils ein Feld Abstand zwischen den Kämpfern ist und dass Sie dem Wächter nie frontal gegenüber stehen. Die Idealbesetzung besteht aus Auron, Tidus und Yuna. Lassen Sie Tidus gleich zu Beginn des Kampfes „Hast“ über die Gruppe aussprechen. Auron attackiert den Wächter des Heiligtums, während Yuna wie gewohnt für das Heilen zuständig ist. Jedes Mal, wenn Yunas „Extase“-Leiste voll ist, sollten Sie das Mädchen sofort den „Meister-Ruf“ ausführen lassen und den „Extase“-Angriff der jeweiligen Bestia anwenden. Außer-



dem kann Yuna einen „Protes“-Zauber über die Kämpfer aussprechen, der die starken Attacken des Wächters ein wenig abschwächt. Hüten Sie sich vor den Minen, die der Gegner hin und wieder auf den Feldern auslegt. Sollte er eine Mine auf ein Feld gelegt haben, auf dem einer Ihrer Kämpfer steht, müssen Sie diesen schnellstmöglich in Sicherheit bringen. Hoffentlich haben Sie genügend Phoenix-Federn und Potions im Gepäck – Sie werden sie für diesen Kampf gut gebrauchen können.

37. Die Asthra Yevons

Nachdem Sie den Wächter besiegt haben, gelangen Sie in die Asthra, wo Yuna Ihre Hohe Beschwörung von Yunalesca erhalten soll. Als Yuna sich weigert, zeigt Yunalesca ihr wahres Gesicht und attackiert die Gruppe. Während des Kampfes verwandelt sie sich zweimal. Bevor sie zum ersten Mal ihre Gestalt ändert, müssen Sie die Lady mit gewöhnlichen Attacken angreifen. Yuna sollte sich um das Wohl der Gruppe kümmern, indem Sie Ihre Gefährten heilt und sich um Zustandsveränderungen wie „Blind“ kümmert. Auron, Tidus oder Wakka bearbeiten die Untote mit ihren stärksten Attacken. Sobald Yunalesca 24.000 HPs verloren hat, verwandelt sie sich zum ersten Mal und greift Sie zugleich mit ihrer „Hölleneißer“-Attacke an, mit der sie Ihre Kämpfer zu Zombies macht. Versuchen Sie schnellstmöglich Ihren Trupp von dem Zombie-Fluch zu befreien, da Yunalescas Heil-Zauber Zombies Energie raubt. Gesunde Kämpfer hingegen können dann sogar von Yunalescas Attacken profitieren. Nachdem Yunalesca weitere 48.000 HPs verloren hat, verwandelt Sie sich ein letztes Mal. Diesmal sollten Sie mit dem Zombie-Fluch infizierte Kämpfer nicht heilen, da nur Zombies die „Vernichtet“-Attacke der Lady überleben. Achten Sie aber darauf, dass Sie Ihre Kämpfer schnellstmöglich von Konfus-Zaubern befreien, bevor sich Ihr Trupp selbst eliminiert. Falls Yuna eine volle „Extase“-Leiste hat, ist es spätestens

Blitzball für Fortgeschrittene

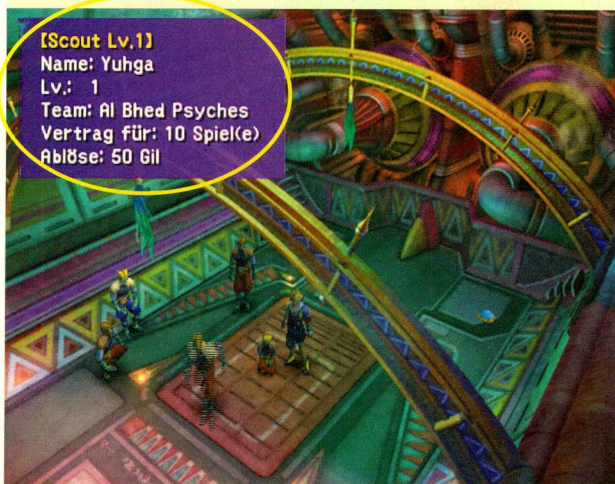
Wie versprochen, haben wir hier noch einige Tipps für Sie, wie Sie aus den Besaid Aurochs durch Spielereinkäufe und gezielte Weiterentwicklung ein Top-Team machen können.

Spieler draften:

Die Besaid Aurochs haben die niedrigsten Status-Werte aller Teams. Diese können Sie nur durch stundenlanges Spielen erhöhen. Alternativ können Sie sich aber auch andere Spieler in Ihr Team holen, die bereits auf einem höheren Level spielen. Um einen Spieler anzuheuern, gehen Sie zu diesem und drücken den Viereck-Button. Jetzt können Sie die Fähigkeiten des Spielers erkennen. Je höher Ihr eigenes Level ist, desto mehr Informationen erhalten Sie über den anderen Spieler. Treffen Sie auf einen Spieler, der nicht unter Vertrag steht, haben Sie die Möglichkeit, ihn für Ihr Team zu gewinnen. Achten Sie aber stets auf die Fähigkeiten eines Blitzers, bevor Sie ihn anheuern.

Anforderungen an die einzelnen Positionen:

Damit Sie die Positionen richtig besetzen, müssen Sie wissen, welche Position welche Anforderungen stellt. Stürmer sollten stets schnell sein und eine hohe Ausdauer und Schusskraft haben. Gute Mittelfeldspieler zeichnen sich durch einen hohen Pass-, Angriffs- und Blockwert aus. Bei Abwehrspielern kommt es auf eine hohe Geschwindigkeit und gute Block- und Angriffswerte an. Der Torwart sollte über hohe Block- und Fang-Werte verfügen. Bauen Sie Ihr Team unter diesen Gesichtspunkten auf, sollten Sie nach kurzer Zeit schon an der Spitze der Blitzball-Tabelle von Spira stehen.



Das Flugschiff

Nachdem Sie Lady Yunalesca besiegt haben und zurück an Bord des Flugschiffes sind, können Sie sich von Cid zu den verschiedenen Schauplätzen zurücktransportieren lassen. Sie haben die Möglichkeit, Orte direkt anzuwählen, nach ihnen zu suchen oder einen Passwort einzugeben. Diese Passwörter entdecken Sie an Ruinen, die über ganz Spira verteilt sind. Je mehr Teile Sie vom Al-Bhed-Lexikon gefunden haben, desto leichter fällt es Ihnen, die Codes zu entschlüsseln. Wenn Sie nach versteckten Orten suchen, fahren Sie am besten mit dem Cursor über die kleine Weltkarte und drücken schnell hintereinander den X-Button. So entdecken Sie Orte wie die Omega Ruinen und den Regenbogenwasserfall. Hier finden Sie Items, können gegen alte Bekannte wie zum Beispiel Geos Geyno antreten oder Nebenquests erfüllen. Auf der Karte haben wir die Lage der sechs geheimen Orte für Sie eingezeichnet.

Hier haben wir noch drei Passwörter, die Sie im Luftschiff eingeben können:

GOTTESHAND
MURASAME
SIEGESARM

Rikkus Gotteshand-Waffe
Aurons Murasame-Schwert
starke Rüstung für Rikku



jetzt an der Zeit, die Bestias einzusetzen. Nachdem Sie etliche Potions, Phoenix-Federn und Heiltränke verbraucht haben, nimmt der Kampf sein Ende. Verlassen Sie danach die Asthra und begeben Sie sich zurück zu den Trümmern vor dem Dom.

38. Das Flugschiff

Nachdem Tidus Sin beziehungsweise Jekkt vor dem Dom begegnet ist, wird Ihr Trupp von Cid mit dem Flugschiff abgeholt. Sprechen Sie mit Cid und Ihren Partymitgliedern, verlassen Sie den Kontrollraum und gehen Sie auf

das obere Deck. Dort treffen Sie auf Kimahri und Yuna, mit denen Sie sich unterhalten müssen. Danach geht es wieder zurück zu Cid. Unterwegs sollten Sie Ihre Vorräte bei Rin auffüllen. Nach der Unterhaltung haben Sie die Möglichkeit, Zielorte auf der Navigationskarte anzuwählen. Fliegen Sie zuerst zur geweihten Brücke, wo Sie den Erzprimas Mika treffen. Als Sie von der Asthra gefragt werden, ob Sie einen Plan haben, mit dem Sie Sin besiegen können, müssen Sie mit „Ja“ antworten. Im weiteren Verlauf des Gesprächs müssen Sie noch sagen, dass Sie das Lied der Asthra benutzen, um Sin zu besiegen und dass Sie Yu Yevon bekämpfen wollen. Zurück an Bord des Flugschiffes lassen Sie Cid zu Sin fliegen. Nach der Zwischensequenz gehen Sie auf das oberste Deck des Flugschiffes.

39. Der Kampf gegen Sin

Der Kampf gegen Sin ist in drei Abschnitte unterteilt. Im Ersten Abschnitt attackieren Sie Sins Schwachpunkt an seinem linken Arm. Lassen Sie Tidus, Yuna und Wakka antreten. Zuerst befiehlt Tidus, dass Cid nahe an Sin heranfliegt. Während Sie warten müssen, bis Cid diesen Befehl ausführt, lassen Sie Yuna „Protes“ über der Truppe aussprechen und Tidus „Hastga“. Greifen Sie Sin sofort mit Aurons „Panzerbrecher“-Attacke an, sobald er in Ihrer Reichweite ist. Wenn Sin seine Kräfte im Kern sammelt, lassen Sie Tidus den Befehl geben, sich von Sin zu entfernen, da Sie so der „Gravija“-Attacke entkommen können. Benutzt Sin seinen „Neutralisations“-Zauber, müssen Sie Auron wiederum die „Panzerbrecher“-Attacke ausführen lassen und „Hastga“ und „Protes“ erneut über Ihrem Trupp aussprechen. Yuna sollte sich wie immer um die HPs der Gruppe kümmern und wenn nötig angeschlagene Gefährten heilen. Werden Yunas Fähigkeiten nicht benötigt, können Sie an ihrer Stelle Wakka kämpfen lassen. Im zweiten Abschnitt behalten Sie dieselbe Taktik bei und erledigen so Sins rechten Arm. Im dritten und letzten



Abschnitt wird Sin von der Schuppe Gnai unterstützt. Diese greift Ihre Kämpfer ständig mit Gift- oder Blind-Attacken an. Kümmern Sie sich um die Zustandsveränderungen und konzentrieren Sie Ihre Angriffe vorerst auf die Schuppe. Erneut sollte Tidus den „Hastga“-Zauber über der Gruppe aussprechen. Wenn die Schuppe sich zusammenzieht, beginnt Sin sie mit „Gravija“ zu attackieren. Nachdem Sie die Schuppe eliminiert haben, geht es gegen Sin weiter. Lassen Sie Auron zuerst seine „Panzerbrecher“-Attacke ausführen, bevor Sie Sin mit den stärksten physischen Angriffen bearbeiten.

40. Zurück im Flugschiff

Nach dem Kampf gegen Sin gehen Sie zuerst zurück auf das Außendeck des Flugschiffes und unterhalten sich dort mit Yuna. Nach der Zwischensequenz befinden Sie sich im Kontrollraum des Schiffes. Jetzt müssen Sie erneut zum Außendeck eilen. Unterwegs haben Sie bei Rin die letzte Chance sich mit Items einzudecken. Kaufen Sie etliche Hi-Potions, Phönix-Federn und Allheilmittel, um bestens für die letzten Kämpfe gerüstet zu sein.

41. Der Kampf gegen Sin II

Das Wichtigste während dieses Kampfes ist, dass Sie Sin besiegen, bevor er seine todbringende „Extase“-Attacke ausführen kann. Lassen Sie Tidus also zuerst den „Hastga“-Zauber aussprechen, damit Ihre Gruppe Sin häufiger angreifen kann. Als nächstes spricht Yuna „Protes“ über die Gruppe aus, bevor sie gegen Wakka ausgetauscht wird. Versetzen Sie Wakka ebenfalls in „Hast“. Danach benutzen Sie Aurons „Panzerbrecher“- und „Geistbrecher“-Attacke, um Sins Abwehrkraft zu senken und greifen ihn an. Verschwenden Sie während des Kampfes nur wenn unbedingt nötig Zeit damit, Ihre Mitstreiter zu heilen oder sich um deren Zustandsveränderungen zu kümmern. Greifen Sie stattdessen den Koloss ununterbrochen an, bis dessen HPs bei circa 10.000 angelangt sind. Jetzt



AB INS INNERE Nachdem Sie Sin „besiegt“ haben, fliegt Sie Cid mit dem Luftschiff in das Innere von Sin.



SCHATZ IM NEBEL Halten Sie in dem Nebelschnitt Ausschau nach den vielen versteckten Schatztruhen.

Die Ultima-Waffen



Vorab benötigen Sie den Nebelspiegel. Sie erhalten ihn, wenn Sie im Tempel Remium das Chocobo-Rennen gewinnen. Um in den Tempel zu gelangen, müssen Sie sich auf der Stillen Ebene ein Chocobo schnappen und rechts neben dem südlichen Eingang die Feder untersuchen. Jetzt halten Sie im Wald von Macalanía nach einer Frau mit einem Kind Ausschau. Helfen Sie den beiden und durchkämmen Sie den Wald nach dem Ehemann und kehren Sie dann zu der Familie zurück. Allerdings hat sich das Kind selbst auf die Suche nach seinem Vater gemacht und Sie müssen nun den Junior im Wald finden. Folgen Sie dem Verlauf des schimmernden Pfades, um den Jungen vor einem Kristall zu entdecken. Dieser Kristall baut Ihren Nebelspiegel in den Solaris-Spiegel um, der Grundvoraussetzung für die Erschaffung von Ultima-Waffen ist. Für jeden Kämpfer benötigen Sie jetzt noch zwei spezielle Items. Sobald Sie diese gefunden haben, kehren Sie zu dem Kristall im Macalanía-Wald zurück und benutzen den Solaris-Spiegel.

Rikku:



Geben Sie an Bord des Luftschiffs das Passwort „GOTTESHAND“ ein. Lassen Sie sich dann zum Fungus-Tal chauffieren, wo Sie in einer Truhe die Gotteshand entdecken.

Power-up-Items:

Venus-Märke: Durchsuchen Sie den östlichen Teil der Sanubia-Wüste nach einer Schatzkiste in einem Sandloch, in der Sie das Objekt der Begierde finden.

Venus-Siegel: Kehren Sie zur Sanubia-Wüste zurück und nehmen Sie den Kaktor-Stein genauer unter die Lupe. Suchen Sie jetzt nach zehn Kaktoren, die sich im Wüstenbereich aufhalten. Nachdem der Sandsturm aufgehört hat, entdecken Sie in einer Schatzkiste das Siegel.

Kimahri:



Ihr Weg führt Sie zurück zur Donnersteppe. Hier beten Sie vor drei leuchtenden Stein-Monumenten, indem Sie den Viereck-Button drücken. Danach gehen Sie in den südlich gelegenen Bereich der Donnersteppe und folgen dem Kaktusgeist, der Sie zu einem zerstörten Turm im Osten führt. Hier sprechen Sie ein Gebet und erhalten die Longinus-Waffe.

Power-up-Items:

Jupiter-Märke: Suchen Sie am Vorsprung des Bergs Gagazet zwischen den Säulen vor dem Speicherpunkt.

Jupiter-Siegel: Gewinnen Sie im Wald von Macalanía das Spiel mit den Schmetterlingen.

Tidus:



Um das Ultima-Schwert zu bekommen, muss Tidus zuerst das komplette Chocobo-Training absolvieren. Nachdem Sie das Training in der Stillen Ebene erfolgreich abgeschlossen haben, begeben Sie sich zu dem schmalen Pfad im Nordwesten der Ebene und werden dort mit der Waffe belohnt.

Power-up-Items:

Solar-Märke: Sie entdecken die Marke nahe der Stelle im Zanarkand Dom, wo Sie gegen Yunalesca gekämpft haben.

Solar-Siegel: Gewinnen Sie das Chocobo-Rennen gegen die Trainerin in einer Zeit von 0:0.0 Sekunden (Luftballons einsammeln!).

Auron:



Schnappen Sie sich im Osten der Stillen Ebene das alte Schwert, das in einem Fels steckt. Am Fungus-Pass lassen Sie sich von der bewegten Plattform nach oben transportieren. In der Nähe der Statue von Sir Mi'hen benutzen Sie das alte Schwert bei dem Symbol. Danach erhalten Sie das Masamune-Schwert.

Power-up-Items:

Saturn-Märke: Am Ende der alten (untere) Mi'hen-Straße entdecken Sie die Marke in einer Schatzkiste

Saturn-Siegel: Hierfür müssen Sie insgesamt zehn Monster der Gebiets- und Artensammlung freispielen. Versuchen Sie, alle Monster in den verschiedenen Gebieten oder alle Monster einer Art zu fangen. Bei der Monster-Anstalt können Sie sich Ihre Belohnung abholen.

Lulu:



Nachdem Sie Geos Geyno beim Baaj-Tempel besiegt haben, entdecken Sie in einer Kiste gegenüber des Eingangs zum Tempel.

Power-up-Items:

Mars-Märke: Suchen Sie erneut das Abyssum auf, wo Sie in einer Truhe die Mars-Märke entdecken.

Mars-Siegel: Weichen Sie 200 Blitzen auf der Donnersteppe am Stück aus, um das Mars-Siegel in einer Schatztruhe vor Rins Reisebedarf zu finden.

Wakka:



In der Bar von Luca erhalten Sie die Weltmeister-Waffe. Allerdings müssen Sie im Blitzball über 100 Spiele gewonnen haben. Alternativ genügt es, wenn Sie in der Liga oder beim Pokal mindestens auf Platz drei sind.

Power-up-Items:

Merkur-Märke: In einem Schrank im Umkleiraum der Besaid Auerochs werden Sie fündig.

Merkur-Siegel: Erlernen Sie sämtliche „Extase“-Typen Wakkas und gewinnen Sie das Merkur-Siegel bei einem Blitzball-Turnier.

Yuna:



Yunas Ultima-Waffe ist am leichtesten zu finden. Begeben Sie sich einfach zu der Monster-Anstalt, wo Sie dank des Solaris-Spiegels die Schatzkiste öffnen können, in der sich das Nirvana befindet.

Power-up-Items:

Lunar-Märke: In der kleinen Bucht am Strand von Besaid links neben der Stelle, an der Tidus gestrandet ist, werden Sie fündig.

Lunar-Siegel: Besiegen Sie Belgermenes Bestias im Remium-Tempel.

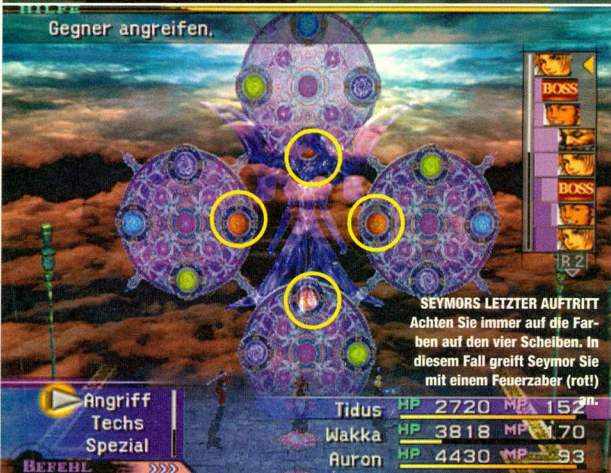
wechseln Sie schnell Yuna ein, die sofort Bahamut beschwört. Wichtig hierbei ist, dass entweder Bahamuts „Extase“-Leiste oder die von Yuna gefüllt ist, damit Bahamut sofort seine „Megaflare“ benutzen kann. Diese sollte genügen, um Sin seiner letzten Energie zu berauben. Auch wenn diese Taktik nicht auf Anhieb funktionieren sollte, können Sie Sin auf diese Weise besiegen.

42. Der nebelige Pfad

Hier müssen Sie einen nebeligen Pfad entlanggehen, auf dem Sie sich leicht verlaufen können. Marschieren Sie immer in Richtung Norden, bis Sie zu einem Speicherpunkt bei einer Treppe gelangen. Unterwegs bekommen Sie es mit vielen, teils sehr starken Gegnern zu tun. Informationen und Strategien dazu finden Sie im hinteren Teil dieser Lösung. Unterwegs können Sie viele kostbare Items wie Sphärostops und seltene Sphäroiden in versteckten Schatzkisten entdecken. Unsere Karte dieses Abschnitts zeigt Ihnen, wo Sie fündig werden und wie Sie am schnellsten zu der Treppe gelangen.

43. Seymors letzter Kampf

Am Ende der Treppe erwartet Sie Seymour. Diesmal greift er Sie mit den verschiedensten Elementar-Zaubern an. An den vier Rädern können Sie erkennen, mit welchem Zauber er Sie attackiert. Achten Sie auf die Farbe, die auf der Innenseite der Räder zu sehen ist. Rot steht für Feuer, Blau für Wasser, Purpur für Eis und Grün für Strom. Lassen Sie Yuna den passenden Schutzzauber über die Gruppe aussprechen. Allerdings führt Seymour vier Attacken am Stück aus, so dass einer Ihrer Kämpfer trotz Schutzzauber immer Schaden erleidet. Mit „Shell“ oder „Reflekt“, können Sie die Angriffe Seymors besser verkraften, nur sollten Sie wissen, dass Sie mit dem „Reflekt“-Zauber Seymour heilen, wenn dieser Sie angreift. Wichtiger ist, dass Tidus „Hast“ über den Kämpfern ausgesprochen hat, damit diese möglichst häufig zum Zuge kommen. Aurons „Panzerbrecher“ ermöglicht es, Seymour größeren Schaden zuzufügen. Nachdem Seymour sechs Mal attackiert wurde, benutzt er „Anti-Z“, um den Schutzzauber von Ihrem Trupp zu nehmen. Danach führt er seinen „Ultima“-Angriff aus, der fast Ihre gesamte Gruppe auslöscht. Beschwören Sie deshalb eine Bestia, nachdem Seymour „Anti-Z“ benutzt hat. Dieses „Opfer“ ist notwendig, um Ihren Trupp vor dem „Ultima“-Angriff zu schützen. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis Sie Seymour endgültig besiegt haben. Alternativ können Sie auch Yunas Bestias kämpfen lassen. Wählen Sie immer eine Bestia aus, der Seymors Zauber keinen Schaden zufügt und wechseln



Der finale Kampf

Tidus und Co sind am Ende ihrer Reise angelangt. Tief im Inneren von Sin treten Sie gegen Tidus' Vater Jekkt und Yu Yevon an. Während der Kampf gegen Yu Yevon relativ einfach zu gewinnen ist, kann man sich an Jekkt die Zähne ausbeißen. Dank unserer Taktik – auch wenn Sie vielleicht mehrere Versuche benötigen – sollte es Ihnen aber dennoch gelingen, Spira von der Plage Sin zu befreien.

IHR TRUPP:

Für diesen Kampf wählen Sie am Besten Tidus, Auron, Wakka und Yuna. Zumindest Auron und Wakka sollten über eine so hohe Angriffskraft verfügen, dass sie mit fast jedem normalen Schlag einen Schaden von 9.999 anrichten. Wandeln Sie vor dem Kampf noch Ihre letzten Sphäroiden auf dem Sphärobrett in Eigenschaften und Abilities um. Sollten Ihre Kämpfer noch nicht stark genug sein, müssen Sie noch einige Zufallskämpfe bestreiten, um so Erfahrungspunkte zu sammeln. Wie Sie dabei am cleversten vorgehen, entnehmen Sie dem Extrakasten „Extase für alle“. Achten Sie auch darauf, dass die Extase-Leisten sämtlicher Kämpfer und Bestias voll ist.

ITEMS UND WAFFEN:

Scheuen Sie nicht davor zurück, lange aufgehobene Items wie Elexire, Mega-Potions auch zu benutzen. Nach dem Endkampf werden Sie diese Items nicht mehr benötigen. Waffen mit einer Konter-Ability sind hier von großem Nutzen, da Ihre Charaktere so die Möglichkeit haben, dem Gegner großen Schaden zuzufügen, ohne dass sie eigentlich an der Reihe sind. Darüber hinaus empfiehlt es sich, Waffen mit Auto-Kur einzusetzen, da Sie sich somit nicht um Zustandsveränderungen kümmern müssen und dadurch öfter angreifen können.

RUNDE 1: JEKKT

Lassen Sie Tidus gleich zu Beginn des Kampfes „Hast“ über die Kämpfer aussprechen. Auron greift Jekkt zuerst mit seiner „Panzerbrecher“-Attacke an, damit die physischen Angriffe Ihres Trupps mehr Schaden verursachen. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe ausschließlich auf Jekkt und schenken Sie den beiden Ju Pagodes keinerlei Aufmerksamkeit. Greifen Sie mit Ihren drei stärksten Kämpfern an und heilen Sie Mitstreiter, falls notwendig. Wenn die beiden Ju Pagodes Jekkt mit der

Kraftwelle heilen, werden nicht nur seine HPs erhöht, sondern auch Zustandsveränderungen wie zum Beispiel „Panzerbrecher“ neutralisiert. Jetzt müssen Sie erneut mit dem „Panzerbrecher“ angreifen. Nachdem Sie Jekkt um 60.000 HPs geschwächt haben, zieht sich Jekkt ein gigantisches Schwert aus der Brust und greift Sie damit an.



RUNDE 2: JEKKT

Bearbeiten Sie Jekkt auf dieselbe Weise, wie im ersten Abschnitt des Kampfes. Jetzt ist es an der Zeit, Tidus' Extra-Fähigkeit „Ansprechen“ einzusetzen. Dadurch wird Jekkt verunsichert und Ihre Gruppe hat so die Möglichkeit, öfter anzugreifen. Verwenden Sie diese Fähigkeit nur zweimal, denn wenn Tidus Jekkt zu dritten Mal anspricht, kann Jekkt ihn nicht mehr hören. Tauschen Sie danach Tidus gegen Yuna aus, um deren Bestias zum Einsatz zu bringen. Wenden Sie bei jeder Bestia sofort den „Extase“-Angriff an, da Sie keine zweite Angriffsmöglichkeit haben werden. Jekkt bearbeitet jede Ihrer Bestias – sei sie auch noch so stark – solange, bis sie besiegt ist. Zögern Sie nicht, eine Bestia nach der anderen zu opfern, nur so können Sie Jekkt in die Knie zwingen. Auch in zweiten Kampfabschnitt ignorieren

Sie Jekkts Ju Pagodes. Versuchen Sie Jekkt seiner letzten 120.000 HPs zu berauben, bevor er eine seiner tödlichen „Extase-Attacken“ wie den Jekkt-Special-Schuss ausführen kann. Entgehen Sie dem sicheren Tod, indem Sie eine Bestia beschwören, sobald Jekkts Extase-Leiste gefüllt ist.

RUNDE 3: DIE BESTIAS



Nachdem Sie Jekkt besiegt ist, haben Sie den schwierigsten Teil des Endkampfes überstanden. Jetzt müssen Sie nur noch gegen Ju Yevon und Yunas Bestias antreten. Falls Sie noch eine Bestia übrig haben, lassen Sie das Monster gegen seine Artgenossen antreten. Im letzten Kampf gegen Ju Yevon werden Sie nicht mehr auf Yunas Helfer zurückgreifen können. Ansonsten genügt ein Treffer von Auron oder Wakka, um eine Bestia auszuschalten. In welcher Reihenfolge Sie gegen die Bestias antreten ist letztendlich egal. Nutzen Sie diese kleine Verschnaufpause, um Ihre Kämpfer für den Kampf gegen Ju Yevon vorzubereiten. Frischen Sie die HP-beziehungsweise MP-Werte Ihrer Kämpfer auf, so dass Sie später keine Zeit damit verschwenden müssen. Zum Glück werden Ihre Kämpfer ab dieser Runde von einem Schutzengel unterstützt, der kampfunfähige Kämpfer heilt und somit ein „Game Over“ verhindert.

RUNDE 4: JU YEYON:

Nach jeder Ihrer Attacken heilen die beiden Ju Pagodes Ju Yevon um 9.999 HPs. Ohne die richtige Taktik ist es daher nahezu unmöglich, Ju Yevon mit seinen insgesamt 99.999 HPs zu besiegen. Lassen Sie Yuna einen „Reflekt-Zauber“ über Ju Yevon aussprechen, so dass die beiden Ju Pagodes Ihre Kämpfer anstatt Ju Yevon heilen. Wenn die beiden Pagodes die Kraftwelle ausgeführt haben, müssen Sie Ju Yevon erneut mit einem „Reflekt“-Zauber belegen. Mit seiner „Espira“-Attacke beraubt dieser letzte Boss Ihre Kämpfer um deren magische Energie. Benutzen Sie Äther oder andere MP-bringende Items an Yuna, damit diese sofort wieder den „Reflekt“-Zauber anwenden kann. Auch während diesem letzten Kampf stehen Schutzengel hinter Ihren Kämpfern, die eine Niederlage verhindern. Am schnellsten erledigen Sie Ju Yevon mit Kimahris „Todesurteil-Extase“-Attacke. Nach nur vier Runden ist der Kampf zu Ihren Gunsten entschieden. Jetzt können Sie sich nur noch zurücklehnen, Taschentücher griffbereit halten und den grandiosen Abspann zu einem der besten Spiele des Jahres bewundern.





SPHÄROIDEN-JAGD Sammeln Sie hier zehn Sphäroiden ein und achten Sie darauf, nicht gegen eine der Eissäulen zu prallen.

Gegner angreifen.



BARABATUS Stoßen Sie gegen eine Eissäule, bekommen Sie es häufig mit schweren Gegnern wie Barabatus zu tun.

Wakka	HP 4000	MP 250
Auron	HP 7730	MP 333
Tidus	HP 4158	MP 372

Sie die Bestias durch, wenn Seymour seinen Zauber verändert.

44. Die Stadt der toten Träume

Hier folgen Sie dem Verlauf des Weges. Unsere Karte zeigt Ihnen, wo Sie Kisten und Geheimgänge finden. Im ersten Geheimgang auf der rechten Seite ist ein Eingang, der allerdings nur geöffnet wird, wenn Sie 35 Monster nach dem Kampf gegen Seymour ausgeschaltet haben. Um zu den Kisten zu gelangen, müssen Sie sich entweder auf Bodenplatten stellen oder Symbole an den Wänden berühren. Leider warten in diesem Abschnitt nicht nur Secrets und Goodies auf Sie, sondern auch eine Unmenge an sehr starken Monstern. Wie Sie am besten gegen diese vorgehen, erfahren Sie in den Extrakästen im hinteren Teil der Lösung. Nutzen Sie die Kämpfe, um Erfahrungspunkte für Ihre Truppe zu sammeln.

45. Der Turm der Toten

Nachdem Sie den Turm betreten haben, landen Sie inmitten des „Stoffs der Albträume“. Hier müssen Sie zehn Licht-Sphäroiden sammeln. Achten Sie aber darauf, nicht mit einer der plötzlich auftauchenden Eissäulen zu kollidieren, da Sie sonst in einen Kampf verwickelt werden. Schwere Gegner wie zum Beispiel Barabatus oder der Landwurm erwarten Sie bereits. Halten Sie deswegen die Gehe-Taste (Kreis) gedrückt, damit Sie den Hindernissen besser ausweichen können. Sollten Sie dennoch wider Willen in einen Kampf verwickelt werden, benutzen Sie am Besten Tidus's „Und Tschüss“-Fähigkeit, um sich aus dem Kampf zu verziehen. So können Sie unbeschadet und mit voller Energie in den Endkampf ziehen, nachdem Sie die Sphäroiden eingesammelt haben. Benötigen Sie noch ein paar Erfahrungspunkte, sollten Sie die Kämpfe austragen.

Bestias

Yojimbo:

In den Höhlen hinter dem nord-östlichen Ausgang der Stillen Ebene treffen Sie auf die Samurai-Bestia Yojimbo. Allerdings will er Bares sehen, bevor Sie seine Dienste in Anspruch nehmen können. Bieten Sie zweimal eine Summe, die deutlich unter der geforderten liegt und gehen Sie auf Yojinbos drittes (und letztes) Angebot ein.



Anima:

Hierfür müssen Sie in den Baaj-Tempel, welchen Sie auf der Karte zuerst suchen müssen. Danach schalten Sie Geos Geyno aus. Statten Sie Ihre Kämpfer dazu mit „Anti-Stein“- oder „Anti-Tod“-Rüstungen aus. Danach gehen Sie in den Hauptraum des Tempels. Hier sehen Sie sechs Säulen, die Sie aktivieren können. Jede Säule steht für einen Rätselausschnitt, den Sie komplett, also inklusive Geheimnis, gelöst haben. Um den letzten Fractura-Sphäroiden zu entdecken, kehren Sie zurück in den Dom von Zanarkand und suchen nach den Feldern, mit denen Sie weiße Quadrate auf dem Boden erscheinen lassen können (drei Felder im ersten Raum, vier im zweiten). Achten Sie hierfür auf die Karten. Schnappen Sie sich jetzt den Fractura-Sphäroiden und setzen Sie ihn im großen Raum rechts neben dem Bildschirm ein. Räumen Sie die Schatzkiste hinter dem Bildschirm leer und kehren Sie in den Tempel von Baaj zurück. Hier aktivieren Sie die letzte Säule und gehen in den Raum hinter dem Zeichen. Jetzt kämpft Anima an Ihrer Seite.



Magus Trio:

Um die letzte versteckte Bestia zu bekommen, benötigen Sie alle anderen Bestias. Fangen Sie alle verschiedenen Monster der Stillen Ebene und die am Berg Gagazet und holen Sie sich dann eine Belohnung bei der Monster-Anstalt ab. Danach gehen Sie in den Remium-Tempel östlich der Stillen Ebene. Dort treffen Sie wieder auf Belgemene, deren Bestias Sie besiegen müssen. Sie erhalten wiederum ein Item, das Ihnen in Verbindung mit dem Item aus der Monster-Anstalt eine Tür in dem Tempel öffnet, hinter der Sie die letzte geheime Bestia finden.



CHEATS & CODES



WOLFGANG
FISCHER
30, Redakteur

Nachdem nun schon eine ganze Reihe von Platinum-Spielen für die PS2 erhältlich sind und die Nachfrage nach Cheats dazu groß ist, widmen wir diesen Titeln ab sofort **eine eigene Rubrik.**

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, fliesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Sled Storm

CHEATCODE EAs Schneemobilrennen strotzt vor Extras!

Um wirklich alle Fahrer, Schneemobile und Strecken freizuschalten, müssen Sie ganz schön viel Mühe und nicht zuletzt viel Zeit investieren. Etwas einfacher geht dies mit den folgenden Cheats, die auf dem Start-Bildschirm eingegeben werden müssen. Halten Sie während der Eingabe die Tasten L1 und R1 gedrückt. Die korrekte Eingabe eines Cheats wird durch eine kurze Textmeldung bestätigt.

Cheat + Tastenkombination

Alle Charaktere freischalten:

●, ▲, ●, ▲, ● und ↓

Alle Schneemobile freischalten:

●, ■, ●, ■, ● und ←

Alle Kurse freischalten:

●, ←, ●, ←, ● und ↑

Hover-Schneemobil freischalten:

●, ▲, ■, ●, ▲ und →

Master Cheat (alles freischalten):

●, ■, ↑, ●, ▲ und ↓



GEHEIMER PROTOTYP Jetzt können Sie gleich mit dem turbo-schnellen HoverSled die Pisten unsicher machen.



Aggressive Inline (us)

CHEATCODE So erhalten Sie Zugang zu allen versteckten Bereichen.

Acclaims witziges Skate-Spiel, das sich vor Genre-Primus *Tony Hawk* nicht verstecken muss, hat es wirklich in sich. Umfangreiche Levels, viele Extras und eine Menge witziger Charaktere warten nur darauf, freigespielt zu werden. Wer faul ist, kann sich das auch ersparen und alles per Cheat freischalten. Die Eingabe erfolgt auf dem „Cheat“-Bildschirm des Optionsmenüs.

VERSPIELT Führen Sie jede Menge interessanter Tricks und Kombos aus.

Cheat	Tastenkombination
Elevator Wallrides	↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, → und ABABS
Perfect Manual Balance	QUEZDONTSLEEP
Super Spin	←, ←, ←, →, →, →, →, →, → und ↑
Alle Charaktere freischalten	↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, → und →
Alle Levels, maximale Stats und Park-Editor-Themes freischalten	↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA
Unverwundbarkeit	KHUFU
Level-Schlüssel freischalten	BAKABAKA

ESPN NBA 2night 2002

CHEATCODE Jetzt macht das Korblegen noch mehr Spaß!



Normalerweise geht es bei Konamis Dunk-Festival recht ernst zu. Durch die folgenden Codes können Sie dies jedoch schlagartig ändern. Sie beeinflussen damit nicht nur die Performance Ihrer Akteure, sondern auch einige optische Leckerbissen aktivieren. Die Eingabe erfolgt unter „Cheats“ im Optionsmenü. Sobald der jeweilige Cheat freigeschaltet wurde, kann er jederzeit aktiviert und auch wieder deaktiviert werden.

Cheat	Erklärung
ABILITYBONUS	Verbesserte Statuswerte
EXCELLENT	Bessere Korbwürfe
DUNKERS	Einfache Korbleger
BALLHEAD	Spieler mit Basketballköpfen
BIGHEAD	Spieler mit großen Köpfen
BIGFOOT	Spieler mit großen Füßen
BIGHAND	Spieler mit großen Händen
MINIMI	Winzige Spieler
PANCAKE	Flache Spieler
INVISIBLE	Unsichtbare Spieler
BEFOREIMAGE	Basketball-Flugwege anzeigen
NOPECTATOR	Keine Zuschauer
DARKNESS	Keine Deckenbeleuchtung

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden:

Titel	Ausgabe
Aggressive Inline	09/2002
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
City Crisis	12/2001
Conflict Zone	06/2002
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	06/2002
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
GTC Africa	05/2002
Guilty Gear X	01/2002
Guilty Gear X Plus	06/2002
Half-Life (dt.)	01/2002
Jeremy McGrath Supercross World	04/2002
Jonny Moseley	05/2002
Kessen 2	06/2002
Kinetica	02/2002
Klonoa 2	10/2001
Legacy of Kain: Blood Omen 2	09/2002
Legends of Wrestling	04/2002
Lego Racers	05/2002
Le Mans 24 Stunden	11/2001
Lotus Challenge	01/2002
MDK 2 – Armageddon	01/2002
Medal of Honor: Frontline	08/2002
Mr. Moskeeto	06/2002
NASCAR Heat 2002	11/2001
NBA 2K2	06/2002
NBA ESPN 2night 2002	08/2002
NBA Street	09/2001, 10/2001
NFL Blitz 2002	05/2002
NHL Hitz 2002	12/2001
Oni	08/2002
Paris-Dakar Rally	12/2001
Pirates: The Legend of Black Kat	05/2002
Portal Runner	03/2002
Project Eden	03/2002
Rayman Revolution	08/2002
RedCard Soccer	07/2002
Red Faction	11/2001
Samurai	05/2002
Silent Scope 2	02/2002
Sled Storm	08/2002
Smash Court Pro Tennis Tournament	08/2002
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 Jedi Starfighter	06/2002, 07/2002
Star Wars Racer Revenge	06/2002, 08/2002
State of Emergency	05/2002
Sunny Garcia Surfing	03/2002, 07/2002
Tarzan Freeride	06/2002
Test Drive Off-Road Wide Open	08/2002
Theme Park World	09/2001
The Simpsons Road Rage	03/2002, 04/2002
Tiger Woods PGA Tour 2002	06/2002, 07/2002
Time Crisis 2	02/2002
Tokyo Extreme Racer	09/2001, 10/2001
Tony Hawk's Pro Skater 3	02/2002, 03/2002
Transworld Surf	07/2002
Twisted Metal: Black	09/2001, 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

MONSTER
Shaq ist mit aktivierten Cheats riesig.

CHEATS & CODES PLATINUM

Rayman Revolution

CHEATCODE Niedliche Bonus-Games!

Um direkten Zugang zu den drei Multiplayer-Bonus-Spielen von Ubi Softs Kult-Jump&Run zu bekommen, müssen Sie vom Hauptmenü über das Optionsmenü zur Sprachauswahl. Gehen Sie von hier ins Sprachmenü und wählen als Sprache „Raymanian“ aus (Nicht bestätigen!). Halten Sie jetzt L1 und R1 gedrückt und geben in schneller Folge L2, R2, L2, R2, L2 und R2 ein. Jetzt haben Sie sofortigen Zugang zu Glob-Disk, Raketenjagd und Baby-Fußball. Das Cheat-Menü erreichen Sie, indem Sie während eines Spiels ins Sound-Menü wechseln und dort die Option „Alles aus“ wählen (Nicht bestätigen). Jetzt halten Sie wiederum L1 und R1 gedrückt und geben die gleiche Tastenkombination wie oben beschrieben ein. Jetzt haben Sie Zugriff auf ein umfangreiches Cheatmenü. Wenn Sie während einer Partie Baby-Fußball die gleiche Tastenfolge bei gedrückter L1- und R1-Taste eingeben, erscheinen bei den Spielern sogar deren Namen.



BABY-FUSSBALL
Dieses Mini-Spielchen macht einfach nur Spaß.

Oni

CHEATCODE Witzige Cheats zu Bungles Prügelspiel!

Die Eingabe der Cheats bei Bungles Beat-em-Up-Shooter erfolgt während des laufenden Spiels. Pausieren Sie dazu in einem beliebigen Level und wählen Sie den Punkt „Hilfe“ an (nicht bestätigen!). Jetzt können Sie die unten stehenden Cheats eingeben. Bei erfolgreicher Eingabe ertönt eine akustische Bestätigung. Wenn Sie dieselbe Tastenfolge ein zweites Mal eingeben, wird der Cheat wieder deaktiviert.

Effekt

Unendlich Gesundheit
Ein Treffer reicht zum Sieg
Winzige Charaktere
Große Charaktere
Riesige Köpfe

Tastenfolge

L2, L1, L2, ■, ●, R3, L3, R3 und ●
L2, L1, L2, ■, ●, R3, L3, R3, ● und ■
L2, L1, L2, ■, ●, R3, L3, R3, ■ und ●
L2, L1, L2, ■, ●, R3, ■, ● und L3
L2, L1, L2, ■, ●, Start, ■, ● und Start
L2, L1, L2, ■, ●, L2, L2, L2 und L2

Charakterauswahl

Mit der L2-Taste können Sie jetzt alle im jeweiligen Level verfügbaren Charaktere anwählen. Diese Charaktere verfügen selbstverständlich über andere Special Moves als Konoko. Dies ist eine Art Überbleibsel aus dem Death-match-Modus, den das Spiel ursprünglich besitzen sollte. Beachten Sie auch, dass Sie mehr als einen Cheat gleichzeitig benutzen können.

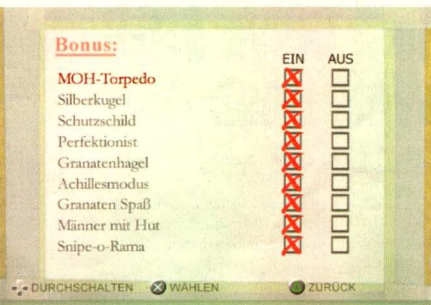


Medal of Honor: Frontline

CHEATCODE Heizen Sie den Nazis kräftig ein!

Aufgrund fehlender Speicherpunkte in den recht umfangreichen Levels ist Electronic Arts' Weltkriegs-Shooter teilweise ganz schön schwer. Da kommen ein paar nützliche Cheats natürlich wie gerufen. Die Eingabe erfolgt auf der Enigma-Code-Maschine unter „Passworte“ im Optionsmenü und wird durch das Aufblinken von grünen Kontrollämpchen bestätigt. Die einzelnen Cheats können dann unter „Bonus“, ebenfalls im Optionsmenü aktiviert werden.

Cheatcode	Erklärung
MONKEY	Aktuelle Mission mit Goldmedaille beenden
TIMEWARP	Nachträglich die vergangene Mission mit Goldmedaille absolvieren
ORANGUTAN	Zweites Kapitel „Sturm im Hafen“ freischalten
BABOON	Drittes Kapitel „Die Nadel im Heuhaufen“ freischalten
CHIMPZNZEE	Viertes Kapitel „Einige Brücken zu weit“ freischalten
LEMUR	Fünftes Kapitel „Donnergrollen“ freischalten
GORILLA	Sechstes Kapitel „Das Horten-Geschütz“ freischalten
WHATYOUGET	Silberkugel-Modus (One-Shot-Kills) freischalten
WHEREERU	Granatenhagel-Modus (Gegner sind bis auf Waffen und Helme unsichtbar) freischalten
BOING	Granaten-Spaß-Modus freischalten
LONGSHOT	Snipe-O-Rama-Modus (Alle Waffen mit Sniper-Rifle-Zoom-Funktion) freischalten
URTHEMAN	Perfektionist-Modus (Ein Treffer reicht, um Sie zu töten) freischalten
GLASSJAW	Achilles-Modus (Gegner können nur mit Kopfschuss getötet werden) freischalten
HABRDASHR	„Männer mit Hut“-Modus (Alle Gegner tragen einen beliebigen Gegenstand auf dem Kopf) freischalten
BULLETZAP	Schutzschild-Modus (Kugeln werden abgelenkt) freischalten.
TPDOMOHTON	MOH-Torpedo freischalten



KINDERLEICHT Die Cheats können problemlos aktiviert werden.

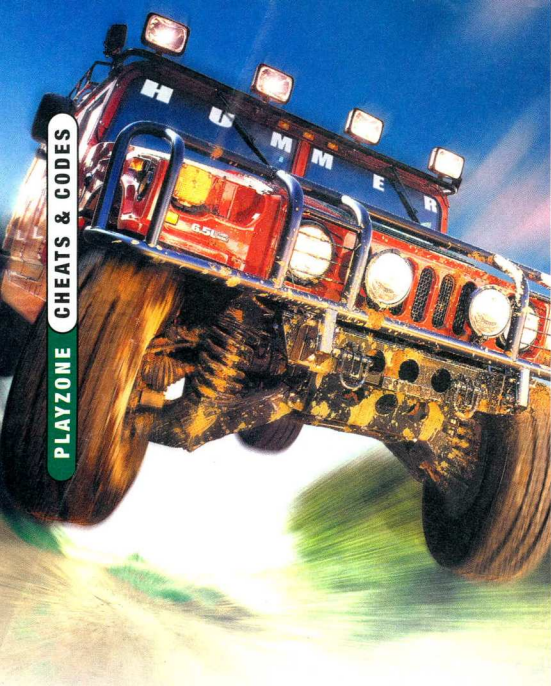
Star Wars Racer Revenge

CHEATCODE Noch mehr Cheats zum Lucas-Arts-Racer!

In der Ausgabe 06/2002 haben wir Ihnen ja schon einen Überblick darüber gegeben, was es alles auf „legalem“ Wege freizuschalten gilt. Fast schon selbstverständlich, dass die Entwickler auch Cheats eingebaut haben, um auch Spielern, die nicht über die „Macht“ verfügen, Zugang zu späteren Levels zu verschaffen. Ein bisschen was müssen Sie aber schon leisten, um die Cheats danach im Hauptmenü aktivieren zu dürfen. Starten Sie dazu ein Einzelrennen auf einem beliebigen Kurs und belegen Sie bei einer der drei Highscore-Disziplinen (Schnellste Runde, Schnellstes 3-Runden-Rennen oder K. o.) den ersten Rang. Dort tragen Sie sich mit dem Namen „NO TIME“ ein. Eine kurze Meldung bestätigt die Aktivierung des Cheat-Modus. Gehen Sie jetzt zurück ins Hauptmenü und halten Sie zur Eingabe der Cheats folgende Tasten gedrückt: L1, L2, R1 und R2. Danach müssen Sie in schneller (!) Folge die Codes eingeben. Auch hier wird jede korrekte Cheat-Eingabe durch eine kurze Meldung bestätigt.

Cheat	Tastenkombination
Alle Strecken	→, ←, →, ←, ●, ■, ● und ■
Alle Artwork Galerien	→, ■, ←, ●, ↓, ×, ↑ und ▲
Hard-Modus	▲





Test Drive Off-Road Wide Open

CHEATCODE Neue Trucks braucht das Land!

Um bei diesem Titel neue PS-Ungetüme freizuschalten, müssen Sie sich in vielen Rennklassen durchsetzen. Auf welche Trucks Sie sich im späteren Spiel freuen dürfen, zeigt diese Liste.

Freischaltbare Bonusfahrzeuge Kurztipp

Pro Class Trucks	Beenden Sie die ersten neun Kurse im Einzelrennen-Modus erfolgreich.
Unlimited Class Trucks	Beenden Sie die ersten 27 Kurse im Einzelrennen-Modus erfolgreich.
Rod Hall Hummer	Erreichen Sie den ersten Platz in allen Disziplinen des Karriere-Modus.
Humvee	Erreichen Sie den ersten Platz in den ersten drei Seasons des Karriere-Modus in allen Ligen.
Shelby Dodge Durango	Erreichen Sie den ersten Platz in der vierten Season des Karriere-Modus in der Speed-Liga.
Dodge T-Rex	Erreichen Sie den ersten Platz in der vierten Season des Karriere-Modus in der Power-Liga.
Monster Truck	Beenden Sie alle 36 Rennen des Einzelspieler-Modus im härtesten Schwierigkeitsgrad erfolgreich.

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!

CHRISTOPHER BRÜCKL – MARTINA CHRISTIAN – MARTIN DEPAULI – WERNER ETTTEL – MAYKEL JOOSE – LEIF KRAUDSZUN – MURAT LEVAND – ROBERT MRUSCZOK – MARKUS MUNISEVIC – REINER TIETZE – BERND VÖGERL

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgebildeten Personen können leider nicht honoriert werden.

Smash Court Tennis Pro Tournament

CHEATCODE So schalten Sie Extras frei!

Unser Leser Hermann Meier hat sich As für As durch Nancos Tennis-Game gekämpft und dokumentiert, was Sie im Laufe des Spiels alles freischalten können.

Freischaltbares Extra
Red Ace

Kurztipp

Meistern Sie den Arcade-Modus in einem beliebigen Schwierigkeitsgrad mit einem männlichen Charakter. Red Ace kann im Exhibition-Modus jetzt ausgewählt werden.

Hitomi Yoshino

Meistern Sie den Arcade-Modus in einem beliebigen Schwierigkeitsgrad mit einem weiblichen Charakter. Hitomi kann im Exhibition-Modus jetzt ausgewählt werden.

Ultimativer
Schwierigkeitsgrad

Meistern Sie den Time-Attack-Modus in dem härtesten Schwierigkeitsgrad.

HERMANN MEIER

Legacy of Kain: Blood Omen 2

CHEATCODE Vereinfachter Einstieg ins Spiel

Normalerweise müssen Sie sich bessere Rüstung und andere Waffen erst durch Erfolge im Spiel verdienen. Durch diesen kleinen Cheat verfügen Sie schon von Beginn an über eine nette Rüstung (bekannt aus dem ersten Teil) und den Soulreaver. Die Eingabe erfolgt im Hauptmenü des Spiels durch Drücken der folgenden Tasten: L1, R1, L2, R2, ■, ●, ▲. Wenn Sie jetzt ein neues Spiel starten, sollte die Änderung deutlich werden.

LARS BOGEN



STYLISCH Mit der Rüstung aus dem Vorgänger sieht Kain klasse aus.

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
The Getaway	_____	☐	☐	☐
Devil May Cry 2	_____	☐	☐	☐
Primal	_____	☐	☐	☐
Metal Gear Solid 2: Substance	_____	☐	☐	☐
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	_____	☐	☐	☐
Tomb Raider: The Angel of Darkness	_____	☐	☐	☐
Burnout 2	_____	☐	☐	☐
Stuntman	_____	☐	☐	☐
GT Concept 2002: Tokyo - Geneva	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung: Final Fantasy X	_____	☐	☐	☐

6. Falls Sie die PLAYZONE-Ausgabe mit DVD (DIN A4 für € 4,99) gekauft haben, 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. Falls Sie die Ausgabe mit DVD gekauft haben, 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 08,
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: 08/02)
 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. _____

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	83
Activision	92-93
B&B Verlag GmbH	109
Codemasters	2, 61, 85, 89
COMPUTEC MEDIA AG	108, 113, 119, 121
Eidos	38-39
Electronic Arts	30-31
Freak's Shop	101
Idee + Spiel	43
Infogrames	99
Leipziger Messe GmbH	37
Wanadoo	147

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 8/2002, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@compuetec.de, Internet: www.pszone.de

Anschrift des Abo-Service:

PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Service-Nummer:

Tel.: 0451 - 4906-700, Fax: 0451 - 4906-770
E-Mail: compuetec.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, Lars Kromat, Paul Krügel

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

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@compuetec.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@compuetec.de
Anzeigenberatung: Susanne Szameitat (V. i. S. d. P.), Ina Willax
Fax: +49-(0)911/28 18-241
E-Mail: susanne.szameitat@compuetec.de

Anzeigenendisposition: Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@compuetec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@compuetec.de

Datenübertragung:

ISDN PC: +49-(0)911/28 72-261
ISDN Mac: +49-(0)911/28 72-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 01.10.2001. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Services-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins (incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Ciosmann
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, 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, ein Unternehmen der schott sebaldis Gruppe
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

Schafe, Staub und Weihwasser

Den besten Eindruck von der Realitätsnähe einer Simulation holt man sich vor Ort. Zum Beispiel bei der **Acropolis Rally der WRC.**

Zwei Tage lang Colin McRae und Nicky Grist bei der Arbeit zuzugucken: Für eine Hand voll Redakteure und Fotografen machten Codemasters und Ford es möglich. So ein bisschen nervös bin ich schon, als ich nach über zehnstündiger Anreise meine Kameronas in das griechische Hotel schleppe, in dem bereits etliche Kollegen für ihre persönlichen zehn Minuten mit den Rennstars Schlange stehen. Nicky wird uns als Erster „zugeteilt“, signiert die mitgebrachten Hefte und plaudert in fröhlichem Englisch über seine Arbeit mit dem Codemasters-Team und Colin. Ein paar Fotos und Händedrucke später sitzen wir seinem Partner persönlich gegenüber. Dass McRae ein Gaspedal lieber durchtritt anstatt Romane darüber zu erzählen, ist allerdings nach wenigen Sätzen offensichtlich; umso mehr, als ihn derzeit eine Zahnschmerzen aufgrund einer Kieferverletzung handikapt. Ich muss über ein Durchblitzen von Eitelkeit schmunzeln, als mir Colin bei der

Bildkontrolle auf der Digital-Kamera über die Schulter linst: „Darf ich mal sehen?“ Wie erschöpfend der ganze Medienrummel sein muss, wird mir an den folgenden Rallye-Tagen klar. Mit uns schwirren noch dutzende von Reportern und VIPs im Ford-Lager herum und knipsen Fahrer, Mechaniker, halb zerlegte Autos. Allgemein, kaum verhaltene Heiterkeit, als der geladene griechische Priester auf dem Rasen seine rote Salatschüssel auspackt, mit Weihwasser füllt und den Fahrern nach einer Viertelstunde inbrünstigen Gebetes unvermittelt das heilige Nass in die Augen spritzt – bevor er sich den Motorräumen der Wagen widmet. Vom Rennen selbst bekommen wir leider nur eine knappe Stunde mit, für die uns ein Hubschrauber zu zwei Stages in der Gebirgswildnis fliegt. Immerhin hat die Weihwasser-Dusche den Ford-Motoren nicht geschadet: Zwei Tage später stehen Colin McRae und sein Teamkollege Carlos Sainz auf der ersten und dritten Stufe des Siegereppchens! (ses)



STAU Wenn sich diese Reisegruppe nur nicht auf die Rennpiste verirrt!



SHAKEDOWN Colin posiert für die Presse im Wagen.



HAUTNAH Wie heißt denn gleich wieder diese Staubwolke?



EXTRATOUR Mit dem Helikopter geht es zur Rallye-Strecke.

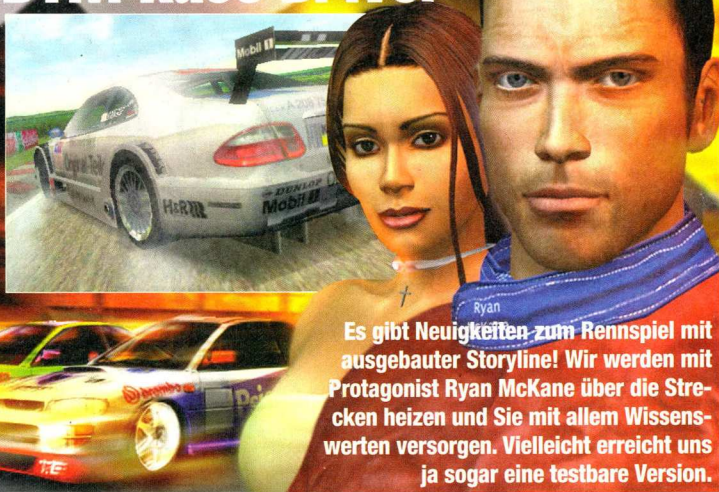


ANDACHT Der Gottesmann meint es gut mit dem Team.

VORSCHAU

Ausgabe 09/2002 ab **02.08.2002** am Kiosk!

DTM Race Driver



Es gibt Neuigkeiten zum Rennspiel mit ausgebauter Storyline! Wir werden mit Protagonist Ryan McKane über die Strecken heizen und Sie mit allem Wissenswerten versorgen. Vielleicht erreicht uns ja sogar eine testbare Version.

Ab jetzt immer freitags!

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
Akira Psycho Ball	11. Juli
Men in Black 2	18. Juli
Slam Tennis	11. Juli
Transworld Surf	25. Juli
Zidane Football Generation	August
Monster Jam Max. Destr.	August
Peter Pan	August
Lego Racers 2	August
Tetris Worlds	Mitte August

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Project Zero

Mutig, wie wir sind, werden wir uns nächste Ausgabe in das verlassene Geisterhaus wagen und möglichst gruselige Screenshots für den ausführlichen Test machen.



Freekstyle

In das aktuelle Heft hat es der Test zum neuesten Ableger von EAs Sports-Big-Reihe nicht geschafft. Aber in der PLAYZONE 9 werden wir richtig Gas geben!



WEITERE THEMEN

➔ VOLLGAS

Wir werfen einen näheren Blick auf *Need for Speed Hot Pursuit 2*.

➔ HAPPS!

Der Test zu Infogrames' *Taz Wanted* steht vor der Tür!

➔ OPTIMISTISCH

Wir geben nicht auf: Jetzt endlich der Test zu *Commandos 2*!

➔ ZWEIRAD

Mit *Mat Hoffman's Pro BMX 2* kommt der nächste Trendsporttitel.

Horror pur!

Wer bei Resident Evil Angst hatte, dem wird bei
Project ZERO das Blut in den Adern gefrieren ...

Von den „Dead Or Alive“-Machern

 wanadoo  **TECMO** PlayStation 2

Release: 2. September 2002

SAUBER DRAUF.



TRINK WATER JOE!

Keine Kalorien. Keine Farbstoffe. Kein Zucker.
Nur stilles Mineralwasser mit Coffein. www.waterjoe.de

WATER JOE. SAUBER DRAUF.