

WWW.PSZONE.DE

PLAYZONE



CAPCOMS NEUER REISSER

ONIMUSHA 2

VORABTEST: Bessere Grafik, mehr Action - diesmal auch mit guter PAL-Anpassung?

KONKURRENZ FÜR RED FACTION 2?

TIMESPLITTERS 2

VORABTEST: Kann Eidos diesmal die Krone der Ego-Shooter für sich beanspruchen?

HERR DER RINGE DIE ZWEI TÜRME

GENIAL: Exklusive Bilder zum offiziellen PlayStation-2-Spiel des Fantasy-Kults!



GRAN-TURISMO-GOTT

EXKLUSIV-INTERVIEW: Kazunori Yamauchi über GT Concept, GT 4 und vieles mehr!



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Exklusiv: Der männliche Hauptdarsteller an Laras Seite erstmals enthüllt, plus massig neue Bilder





Du hast einen Auftrag. Du hast ein Team aus Spezialisten. Und Du hast einen unerbittlichen Gegner. Erste Regel: bleib unentdeckt. Zweite Regel: bleib ruhig. Dritte Regel: bleib an der Konsole, was immer auch passiert. Commandos 2. Das ultimative Echtzeit-Taktik-Spiel. Jetzt im Handel. Und in Deinem Leben.

EIDOS
www.eidos.com



PC
CD



PlayStation 2





AGGRESSIVE INLINE

Das Funsport-Spiel mit den Traummaßen



- 8/2002 -

"Wer hat das vor kurzem noch ernsthaft für möglich gehalten? Acclains 'Aggressive Inline' überholt tatsächlich den bisherigen Genre-Primus 'Tony Hawk 3'." (Maniac 08/02)

"Trendsport nahe der Vollendung. Schnell, sexy und unglaublich cool." (PlayZone 08/02)



- 8/2002 -



AUGUST 2002



PlayStation.2



www.ACCLAIM.de



Aggressive Inline™ und Acclaim™ © 2002 Acclaim Entertainment, LLC. All rights reserved. Developed by E-Axis. 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. © 2002 Rollerblade. All rights reserved. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTEILT DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergstr. 20, D-81677 München.

EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

Mehr geht nicht!

275 PS2-Spiele

auf der PLAYZONE-DVD

NACH DEM AUSBLICK NUN DER RÜCKBLICK

Nachdem wir Sie auf der letzten DVD (nicht in der Pocket-Version enthalten) bereits über die 136 wichtigsten E3-Neuankündigungen informiert haben, können Sie sich nun einen Komplett-Überblick über alle bislang erschienenen PlayStation-2-Spiele verschaffen. Das bislang aufwendigste Feature, das wir jemals für eine PLAYZONE-DVD produziert haben, erlaubt es Ihnen, Filme, Wertungen und Infos zu sage und schreibe allen 275 bislang von uns getesteten PS2-Spielen (Stand: 26.07.02) abzurufen. Damit sollten auch die letzten Wissenslücken in Sachen PlayStation-2-Spiele gefüllt werden können.

VIELEN DANK, LIEBE LESER!

Fernsehsender haben ihre GfK-Quoten, Plattenfirmen die Media-Control-Charts und Print-Medien wie die PLAYZONE die Allensbacher Markt- und Werbeträger-Analyse, kurz AWA. Sie wird gefürchtet oder geliebt, aber in jedem Fall sehr ernst genommen. Dieses unabhängige Institut ermittelt nämlich Jahr für Jahr die Anzahl an Lesern für populäre Zeitschriften. Die AWA 2002 bescheinigte der PLAYZONE in den vergangenen zwölf Monaten einen Zuwachs von 50.000 Lesern. Mit insgesamt 350.000 Lesern ist die PLAYZONE das meistgelesene PlayStation-2-Magazin. Dafür möchte ich mich im Namen des gesamten Teams bedanken und quasi als Dankeschön für die Treue einige kleine, aber feine DVD-Neuerungen für die kommende Ausgabe ankündigen. Viel Spaß bei der Lektüre!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

DAS TEAM Beim Start der PLAYZONE im Jahre 1998 gehörten gerade einmal drei feste Redakteure und zwei Layouter zum Team, mittlerweile sind es dreizehn Leute, die Monat für Monat an der Entstehung beteiligt sind. Hinzu kommen noch Leute aus den Abteilungen Produktion, Vertrieb, Abonnenten-Betreuung, Werbung usw.



Von links nach rechts, hintere Reihe:
Uwe Hönig (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Stefanie Schwarz (Redaktion)
Christian Harnoth (Layout)
Albrecht Ott (Redaktion)
Hans Ippisch (Redaktion)
Philipp Rohwedder (Redaktion)

Von links nach rechts, vorne:
Alexandra Böhm (Layout)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Stefanie Schetter (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktionsassistentin)

Nicht im Bild:
Robert Heller (Redaktion)

NEWS

- 8 Allgemeine News
- 10 Japan-News
- 12 USA-News

REPORTAGEN

- 26 Vorhang auf, Spiel ab!
- 25 Herr der Ringe – Die zwei Türme (Film)
- 14 Interview GT Concept

GEWINNSPIELE

- 97 Gewinnspiel FreeStyle
- 107 Gewinnspiel Race-Star-Trainer

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 110 DVD
- 108 Platinum

RUBRIKEN

- 92 Charts
- 106 Hardware & Zubehör
- 144 Impressum
- 144 Inserentenverzeichnis
- 114 Leserbrief
- 145 Das Letzte auf der vorletzten Seite
- 84 PlayStation-2-Lexikon
- 90 Schon getestet!
- 18 Update
- 146 Vorschau
- 143 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Antz Extreme Racing	101
Commandos 2	19
Das Ding	56
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	22
Dino Stalker	100
Disney Golf	75
DTM Race Driver	18
Ferrari F355 Challenge	20
Final Fantasy VIII	11
FreeStyle	94
Ghost Vibration	11
Grandia Xtreme	12
Gumball 3000	62
Gunggrave	21
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	68
Haven – Call of the King	79
Jet X20	13
Kengo 2	72
Lamborghini	60
Largo Winch	73
Legia 2 – Duel Saga	70
Metropolismania	21
M.I.B. 2: Alien Escape	105
Micro Machines	8
Need for Speed: Hot Pursuit 2	58
NHL 2003	13
Ninja Assault	21
Onimusha 2: Samurai's Destiny	30
Peter Pan: Neue Abenteuer in Nimmerland	105
Phantomias	78
Project BG&E	66
Rayman 3	38
Riding Spirits	9
Robotech: Battlecry	13
Rocky	74
RTX Red Rock	71
Shifters	98
Shox	46
Silent Hill 2 – Restless Dreams	69
Slam Tennis	102
Sly Raccoon	52
Small	11
Street Hoops	64
Tales of Destiny 2	10
TimeSplitters 2	40
Tom & Jerry in War of the Whiskers	76
Tomb Raider: The Angel of Darkness	34
UFC Throwdown	82
Way of the Samurai	80
Wizardry	81
WM Nationalspieler	104
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	48
XIII	54

INHALT

09/2002

VORSCHAU
22

DER HERR DER RINGE DIE ZWEI TÜRME

Mit der Verfilmung der Kultromane von J.R.R. Tolkien hat Regisseur Peter Jackson den wohl beeindruckendsten Fantasy-Film aller Zeiten geschaffen. EA hat die schwere Aufgabe übernommen, dieses Meisterwerk nun in ein Spiel zu verpacken, das der Vorlage gerecht wird. Ob das auch gelingt, können Sie ab Seite 22 nachlesen.

VORSCHAU
40

TIMESPLITTERS 2

Der erste Teil war zwar ein recht vernünftiger Multiplayer-Titel, aber so wirklich überzeugen konnte er nicht. Also haben sich die Entwickler die Kritik zu Herzen genommen und im Nachfolger alle Fehler ausgemerzt. Lesen Sie ab Seite 40, warum uns das Spiel stundenlang an den Bildschirm fesseln konnte.



VORSCHAU

48 **WWE SMACKDOWN!** **SHUT YOUR MOUTH**

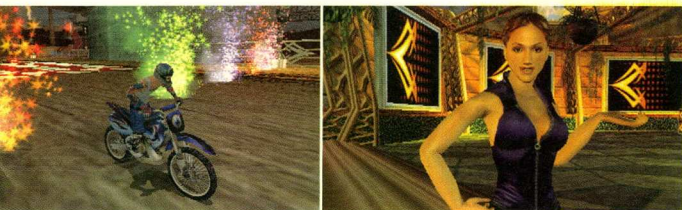
Darauf haben die Wrestling-Fans gewartet: THQ präsentiert noch dieses Jahr einen weiteren Teil der *SmackDown!*-Serie. Fans blättern am besten gleich auf die Seite 48.



TEST

94 **FREEKSTYLE**

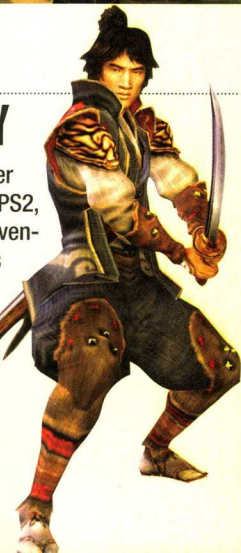
Die Sports-Big-Reihe von EA zeichnet sich vor allem durch verrückte Stunts, abgedrehte Sportler und jede Menge Spaß aus. Mit *Freekstyle* reiht sich ein weiterer Hit in die beliebte Sportserie ein, der sogar Sportmuffeln schlaflose Nächte bereiten wird.



VORSCHAU

30 **ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY**

Mit *Onimusha 2* kommt kein billiger Abklatsch des Vorgängers auf die PS2, sondern ein innovatives Action-Adventure, das eine ganze Menge Neues zu bieten hat. Wir haben die US-Vollversion durchgespielt!



VORSCHAU

- 56 **Das Ding**
John Carpenter wäre stolz
- 22 **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme**
Steffi auf der Suche nach dem Einen Ring
- 75 **Disney Golf**
Nicht nur für die Kleinen
- 62 **Gumball 3000**
Dekadenz und heiße Reifen
- 68 **Harry Potter und die Kammer des Schreckens**
Aus dem Buch auf die PS2
- 79 **Haven – Call of the King**
Rettung aus der Sklaverei
- 72 **Kengo 2**
Realistische Samurai-Action
- 60 **Lamborghini**
Geschwindigkeitsrausch in Traumautos
- 34 **Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness**
Erste Bilder von Laras geheimnisvollem Partner
- 73 **Largo Winch**
Ein Yuppie auf Gangsterjagd
- 70 **Legia 2 – Duel Saga**
Das Rollenspiel-Genre bekommt Zuwachs
- 58 **Need for Speed: Hot Pursuit 2**
Schneller, als die Polizei erlaubt
- 30 **Onimusha 2: Samurai's Destiny**
Die amerikanische Vollversion durchgespielt
- 78 **Phantomias**
Donald mal ganz anders
- 66 **Project B&E**
Der neue Streich des Rayman-Schöpfers
- 38 **Rayman 3**
Endlich eingehend angetestet!
- 74 **Rocky**
Der Kult-Boxer schlägt zu!
- 71 **RTX Red Rock**
Panik auf dem Mars
- 46 **Shox**
Die Konkurrenz für *Need for Speed?*
- 69 **Silent Hill 2 – Restless Dreams**
Mit Maria durch Silent Hill
- 52 **Sly Raccoon**
Diebischer Waschbär auf Mission
- 64 **Street Hoops**
Der neue Street-Basketball-Hit
- 40 **TimeSplitters 2**
Gelungene Multiplayer-Action
- 76 **Tom & Jerry in War of the Whiskers**
Guter PowerStone-Klon
- 82 **UFC Throwdown**
Wer austellt, muss auch einstecken können
- 80 **Way of the Samurai**
Der Weg des einsamen Kriegers
- 81 **Wizardry**
Klassisches Rollenspiel in jeder Hinsicht
- 48 **WWE Smackdown! Shut Your Mouth**
Prügeln mit den WWE-Stars
- 54 **XIII**
Genialer Ego-Shooter mit ungewöhnlichem Look

TEST

- 101 Antz Extreme Racing
- 100 Dino Stalker
- 94 Freekstyle
- 105 M.I.B. 2: Alien Escape
- 105 Peter Pan: Neue Abenteuer in Nimmerland
- 98 Shifters
- 102 Slam Tennis
- 104 WM Nationalspieler

KOMPLETTLÖSUNG

- 120 Medal of Honor: Frontline

CHEATS & CODES

- 138 F1 2002
- 139 Freekstyle
- 141 Mike Tyson Heavyweight Boxing
- 141 MLB SlugFest 2003
- 140 SSX Tricky
- 139 Star Trek Voyager Elite Force
- 136 Stuntman
- 142 TD Overdrive
- 141 Way of the Samurai
- 140 World Rally Championship



PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS

UPDATE

1. NEUES BEI PLAYZONE

Neu: die Update-Rubrik und die „Voll daneben“-Auszeichnung!

2. RANDVOLLE DVD

Nach der E3-Ausgabe noch einmal: diesmal mit PS2-Lexikon!

3. PSZONE.DE ÜBERARBEITET!

Dank neuer Features ist unsere Webseite nun besser denn je!

4. MICRO MACHINES

Wird auch Zeit: Der Multiplayer-Kult kommt bald für die PS2!

5. APE ESCAPE 2

Mehr zur japanischen Vollversion des Knallers demnächst!

FLOPS



1. WM Nationalspieler

Ein würdiger Gewinner der neuen „Voll daneben“-Auszeichnung!

2. ZEIT ZUM VERWANDELN?

Mit Shifters will 3DO scheinbar den derzeitigen Ruf halten.

3. PETER PAN

Mal wieder eine Filmumsetzung, die niemand braucht

4. Schade!

DTM Race Driver: Neue Version leider nicht testfähig.

5. CRYO PLEITE

Irgendwie wird uns jetzt doch irgendetwas fehlen. Schnüff.



Micro Machines

RENNSPIEL Neuer Hersteller, alte Spielidee? Infogrames übernimmt Codemasters' Serie!

Wer an Multiplayer auf der P3one denkt, der denkt oft an *Micro Machines*. Und wer an *Micro Machines* denkt, der denkt an Codemasters. Noch! Denn der neueste Teil der beliebten Funracer-Serie mit den bekannten Spielzeugautos wird überraschenderweise bei Infogrames erscheinen. Das Sheffielder Außenstudio des französischen Publishers arbeitet derzeit fieberhaft an PS2- und Xbox-Versionen des

Kultspiels. Interessanterweise scheint sich am Gameplay dafür umso weniger zu ändern. Die insgesamt acht Spielfiguren werden von bis zu vier menschlichen Spielern gesteuert werden können, die bewährte Ansicht aus einiger Höhe wird beibehalten – anders wäre das Gewusel auf dem Bildschirm auch nicht zu überschauen. Auch Extras wie die Hämmer, mit denen man

chen kann, sind wieder mit von der Partie. Letztendlich kann uns das nur recht sein – spielerisch war *Micro Machines* schon immer sehr gelungen und mit einer technischen Frischzellenkur auf den neuen Konsolen dürfte das klassische Spielprinzip auch ohne großartige Neuerungen wieder einmal fesseln! (mp)

Hersteller: Infogrames

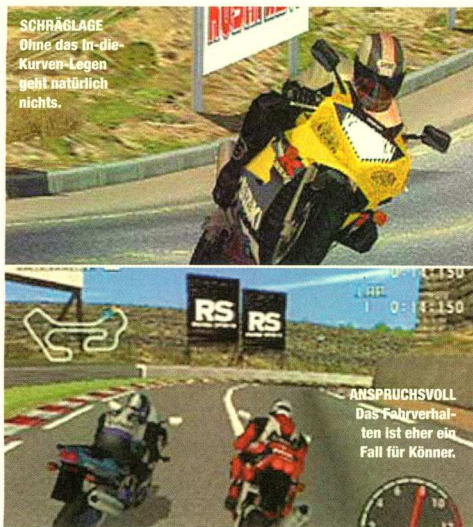
Internet: www.infogrames.de

Termin: November



Riding Spirits

RENNSPIEL Gran Turismo auf zwei Rädern?



Das von Spike entwickelte Motorrad-Rennspiel orientiert sich vom Aufbau her stark an der Rennspiel-Referenz *Gran Turismo 3 A-spec*: Einsteigen und Losfahren war gestern, heutzutage müssen Sie sich erst mal ein Motorrad kaufen. Und die passende Schutzkleidung. Und natürlich noch einen Helm. Und farblich passende Unterwäsche. Na gut, die Unterwäsche vielleicht nicht. In bester *GT*-Manier ste-

hen im Laden über 200 Motorräder zur Auswahl, Lizenzvereinbarungen mit Honda, Kawasaki, Suzuki und Yamaha sorgen dabei für die nötige Authentizität. Die Steuerung soll es ermöglichen, neben dem reinen Bewegen des Lenkers auch das Gewicht des Fahrers zu verlagern, und so für mehr Realismus sorgen. (mp)

Hersteller: Ubi Soft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 26. September

Cryo stellt Insolvenzantrag

HERSTELLER Das Ende für den französischen Publisher

So manch kritischer Zeitgenosse hat sich schon seit Jahren gewundert, wie Cryo es mit der meist unterdurchschnittlichen Qualität seiner Spiele so lange geschafft hat, sich am Markt zu behaupten. Nachdem die letzten Versuche einer Rekaptalisierung gescheitert sind, meldete der französische Spielehersteller nun Anfang Juli Insolvenz an und stellte seine Geschäftstätigkeit ein. Ob die

zum Teil schon fast fertigen Cryo-Spiele noch veröffentlicht werden, ist derzeit noch unklar – monatelang hatten sich die Veröffentlichungen von Spielen wie *Frank Herbert's Dune* und *Dr. Jekyll & Mr. Hyde* nach hinten verschoben. Die deutsche Tochterfirma Modern Games soll aber auf jeden Fall fortbestehen und von der Insolvenz nicht betroffen sein. (mp)

Internet: www.modern-games.com

Heiße Preise bei Swing!

BUDGET Zwei Action-Kracher als Budget-Einstand

Mit der HOT-PRICE!-Reihe startet Swing! abseits von Sonys offizieller Platinum-Reihe die erste herstellereigene Budget-Serie für die PS2. Ab 19. Juli will der Publisher seine erfolgreichsten Titel zum Preis von € 19,99 wieder auflagen; den Anfang machen zwei Action-Feuerwerke aus dem vergangenen Frühjahr: die Roboterschlacht *GunGriffon Blaze* (PLAYZONE: 72 %) und der effektegeladene Raumschiff-Shooter *Silphed – The Lost Planet* (PLAYZONE: 78 %). Er-

freulich: Trotz Niedrigpreis gibt's keine Billig-Box, sondern eine Standard-Packung mit neuem Cover-Design. (ses)



www.pszone.de überarbeitet!

ONLINE Jetzt mit Lesertests, Charts und besseren Foren!

Seit dem Start der offiziellen PLAYZONE-Webseite www.pszone.de hat sich einiges getan. Die letzte größere Umstellung ist Grund genug, sie noch einmal auf diesen Seiten zu erwähnen: So ist es für alle Mitglieder unserer Online-Community nun möglich, zu bereits getesteten Spielen ihre eigenen Lesertests online zu stellen – und andersherum natürlich auch die Tests der anderen Spieler zu lesen, bevor sie ein Spiel kaufen. Die Foren sind nun komfortabler und bieten mit

Profilbildern und Smileys mehr fürs Auge – Puristen können diese natürlich auch abschalten. Zudem gibt's einen Live-Chat (manchmal wagen sich sogar Redakteure hinein ...), Saturn-Verkaufscharts, DVD-Cover zum Downloaden und Selberdrucken, Komplettlösungen, das Online-Leserzeugnis, aktuelle Umfragen und nicht zuletzt ein Archiv mit all diesem aus der Vergangenheit – unter anderem mit einer sehr umfangreichen PS2-Spieledatenbank! (mp)

Internet: www.pszone.de

Devil18
Rang: 1
21.07.02 18:15

Frage an Hans und das Playzone Team!
Hi Leute,

also mich interessiert seit einiger Zeit das Spiel Project Zero wisst ihr ein genaues Datum wann das Spiel hier in Deutschland erscheint? Freue mich über jede Antwort!

Gruss Kevin

Verschieben
Löschen
Verfassen
Bearbeiten
Thread schließen
Beantworten
weiterleiten

MettyWurst
Rang: 1
21.07.02 19:22

AW: Frage an Hans und das Playzone Team!
Zu Project Zero gibt es einen Test in der nächsten PlayZone.
Auf das Game bin ich auch schon richtig scharf.

Neuzugänge
News
Abgemerkt
Tief
Aktuelle Ausgabe
Lesercharts
PS2 Charts
F2X Charts
Umfragen
Datenbanken
Tips & Tricks
Community
Service
Alle Angebote

GT Concept 2002 Tokyo...

Info	Genre	Rennspiel
System	PS2	
Entwickler	PlayStation Digital	
Antreiber	PS2	
Webseite	http://info.playstation.de	
Termin	17.07.2002	

Weitere Infos finden Sie in unserer Datenbank

Ihre Wertung

Titel (maximal 200 Zeichen)

[Das neue Gran Turismo - kauft Euch lieber den billigeren Vorgänger mit mehr Umfang]

Test (maximal 4000 Zeichen)

Überschneidung **83**

10 Test 1 auf 1

JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

berichtet.

Neue limitierte PS2 veröffentlicht

Als Teil einer neuen Werbekampagne für die PlayStation 2 hat Sony zwei limitierte 2002er-Modelle der Konsole veröffentlicht. Einmal das Gerät Ocean Blue (18. Juli) und dann die All-Black-Konsole (1. August), die beide transparente Gehäuse haben. Je 25.000 Hardware-Einheiten wurden an den Handel geliefert. Die Spezialpakete (Kostenpunkt 30.000 Yen, ca. 255 Euro) enthalten die Konsole, einen Controller in passender Farbe, einen ebenfalls passenden Vertical Stand und eine DVD-Fernbedienung. Memory Cards (Island Blue und All Black) sind separat erhältlich.

INFO KURZ & KNAPP

AUSGESPIELT

Sony hat bekannt gegeben, dass die Pocket Station, ein tragbares Mini-Videospielsystem mit Schwarzweiß-Bildschirm im Memory-Card-Format, nicht mehr hergestellt wird. Das nie in Deutschland veröffentlichte Zubehör hatte sich in Japan seit seiner Markteinführung 1998 knapp 4,9 Millionen Mal verkauft.

JAPAN PS2-CHARTS

1. Kengo 2
2. Winning Eleven 6
3. Atelier Judie
4. Hack Vol. 1
5. Gun Survivor 3: Dino Crisis
6. Popolocrois III
7. Shikigami no Shiro
8. Victorious Boxers Champ. Version
9. Houshin Engi 2
10. Tokimeki Memorial Girl's Side



Tales of Destiny 2

ROLLENSPIEL Klassische 2D-Grafik mit moderner Technik – ein Augenschmaus!

Normalerweise ist es ja sinnvoll, bei einem Nachfolger einfach den Titel des Vorgängers mit einer „2“ zu versehen. Nicht so bei *Tales of Destiny* – während der zweite Teil in Japan als *Tales of Eternia* verkauft wurde, nannte Namco Hometek das Spiel in den USA *Tales of Destiny 2*. Das dürfte jetzt für einige Probleme sorgen, da die japanische Mutterfirma an einem „richtigen“ Nachfolger mit just diesem

Titel arbeitet. Seit dem ersten Teil sind 18 Jahre vergangen und die 15-jährige Hauptfigur Kyle Dunamis ist der Sohn der beiden Vorgänger-Helden Stahn Aileron und Rutee Katrea. Das *Tales*-typische Kampfsystem wird aufgebohrt und trägt nun den gewaltigen Namen „Trust and Tactical Linear Motion Battle“-System. Hierbei werden die actionreichen Kämpfe durch für jeden Angriff benötigte Spirit Points

etwas taktischer gestaltet – ohne Pausen und erfolgreiche Verteidigung gehen einem diese Punkte nämlich schnell aus! Grafisch verspricht *Tales of Destiny 2* durch die hohe Auflösung ein Leckerbissen für Fans von handgezeichneter Grafik zu werden. Nur die Oberweltreisen scheinen in 3D-Grafik abzulaufen. (mp)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.co.jp

Termin: Dezember





HINTER DIR! Trotz Comic-Look scheint es durchaus gruselig zu werden.

Ghost Vibration

ACTION Mit der Harpune auf Geisterjagd

Luigi's Mansion, der Game-Cube-Solouauftritt von Marios Klempnerbruder, war sicherlich kein Megahit, errang aber schon allein mangels anderer Software zum Start von Nintendos Konsole eine gewisse Popularität. Eine gewisse Ähnlichkeit zum besagten Titel kann man bei Ghost Vibration nicht leugnen: In der Rolle von Geisterjäger George, begleitet von seiner Assistentin Alicia, müssen Sie ein altes Herrenhaus von einer Geisterplage befreien. Als Waffe dient dabei eine spezielle Harpune, mit der Sie den Geistern die

„Lebens“-Kraft absaugen können. Seltsamerweise ist die Fortbewegung im Spiel auf vor und zurück beschränkt, wobei Sie aus einer zusätzlichen Ego-Perspektive die Geister ins Visier nehmen. In Japan hat Eidos das Spiel auf den Markt gebracht. Eine US- und Europa-Version über Fresh Games wäre also durchaus denkbar. Allerdings scheint bei Ghost Vibration eher der Spukfaktor als das Gameplay im Vordergrund zu stehen. (mp)

Hersteller: Arttoon/Eidos
Internet: www.arttoon.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)

Final Fantasy I und II

ROLLENSPIEL Square setzt weitere Klassiker auf die PSone um.

Nach den Super-Nintendo-Teilen IV bis VI macht Square jetzt mit den alten Nintendo-Entertainment-System-Vorgängern der großen Rollenspielserie weiter. Noch in diesem Herbst erscheinen für die PSone grafisch aufgebohrte Umsetzungen von Final Fantasy I und II, einzeln oder gleich im Doppelpack als Premium-Pack erhältlich. Genau wie die bisherigen Umsetzungen der alten Spiele wird's auch hier neue Render-Intros geben. Erfreulicherweise werden Grafik und Sound für diese Remakes überarbeitet –

das Endergebnis wirkt zwar immer noch denkbar unspektakulär, aber auf jeden Fall anscheinlicher als die alte NES-Grafik. Selbst neue Features soll es geben, unter anderem schnelles Laufen, eine 3D-Ansicht für Luftschiff-Reisen und einen Easy-Modus. Die Vermutung liegt nahe, dass auch diese Teile in absehbarer Zeit nach Deutschland kommen, bestätigt ist aber noch nichts. (mp)

Hersteller: Squaresoft
Internet: www.square.co.jp
Termin: Herbst

RENDER-INTRO Square spendiert den Remakes neue Vorspann-Videos!



Small

ACTION Gestrandet auf dem Planet der Riesen – der Erde!

Mittlerweile in Japan erhältlich ist das neue Spiel der Harvest Moon-Entwickler Victor Interactive namens *Boku Wa Chisai* (auf Deutsch „Ich bin klein“). Sie übernehmen dabei die Rolle eines 5 cm kleinen Außerirdischen, der auf der Erde gelandet ist und irgendwie wieder entkommen will. Dabei trifft Pom, so der Name des Helden, auf riesig erscheinende Menschen, seltsame Hamster und diverse andere kleine Bewoh-

ner des Hauses, in dem er gelandet ist. Die Lösung der zahlreichen Probleme auf dieser Flucht liegt meist in Poms Fähigkeit, andere Formen anzunehmen – als U-Boot- oder Flugzeug-Pom lassen sich ganz andere Orte erkunden. Unter dem Titel *Small* wird das Spiel nächstes Jahr auch in die USA kommen. (mp)

Hersteller: Victor Interactive
Internet: www.vivis.co.jp
Termin: Erhältlich (Japan)



DAS KENN ICH DOCH ... Mr Moskeeto lässt bei solchen Einstellungen grüßen!



KONTAKTAUFNAHME Es gibt also doch intelligentes Leben da draußen.

VIELSEITIG Allen Pom kann im Laufe des Spiels seine Form verändern.

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Aero Dancing 4	Flugsimulation	11. Juli
Ape Escape 2	Jump & Run	18. Juli
Fantavision for Two	Action	4. Juli
Gungrave	Action	18. Juli
Silent Hill 2: Restless Dreams	Action-Adventure	4. Juli
Suikoden III	Rollenspiel	24. Juli

Erscheint demnächst

.Hack Vol. 2	Rollenspiel	September
Combat Queen	Action-Adventure	1. August
Energy Airforce	Action	26. September
Ferrari F355 Challenge	Rennspiel	26. September
Marvel vs Capcom 2	Beat 'em Up	19. September
MS Gundam: Lost War Chronicles	Action	1. August
Ninja Assault	Lightgun-Shooter	Herbst
Power Smash 2 (Virtua Tennis 2)	Tennis	Herbst
Tales of Destiny 2	Rollenspiel	Dezember
Virtua Cop Re-Birth	Lightgun-Shooter	15. August



USA NEWS

INFO KURZ & KNAPP

BOND REAL

Obwohl *James Bond NightFire* kein Spiel zu einem existierenden 007-Streifen ist, hat sich Electronic Arts die Mithilfe von niemand Geringerem als Bond-Star Pierce Brosnan gesichert. Oder besser gesagt: sein Gesicht! Der 007 im Spiel wird 1:1 so aussehen wie das aktuelle „reale“ Vorbild.

NBA LIVE ONLINE

PS2-Basketballer in den Staaten dürfen in EAs *NBA Live 2003* neuesten Berichten zufolge auch online gegen ihre Freunde antreten. Allerdings ist bisher nur etwas über einen Modus bekannt, in dem sich lediglich zwei statt zehn Spieler messen können.

BALLERWÜRMER

Die schießwütigen Würmchen der *Worms*-Reihe toben sich bald auch in 3D aus. In *Worms 3* können sie durch Wände und Böden schießen und jede Menge Equipment benutzen, um Hindernisse zu überwinden und alles zu zerstören. Allerdings nicht vor Anfang 2003.

I'LL BE BACK!

Die Lizenz zu *Terminator 3* hat sich Infogrames geschnappt, was den Publisher dazu berechtigt, Spiele zu Teil 3 (und höchstwahrscheinlich sogar 4!) auf alle Plattformen zu bringen.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. GTA III	PS2
2. Medal of Honor: Frontline	PS2
3. MLB SlugFest 2003	PS2
4. Dynasty Warriors 3	PS2
5. Spider-Man: The Movie	PS2
6. Stuntman	PS2
7. Jak & Daxter	PS2
8. Metal Gear Solid 2	PS2
9. 2002 FIFA World Cup	PS2
10. Final Fantasy X	PS2

STREITSÜCHTIG
Evann
geht keinem
Konflikt aus
dem Weg.



Grandia Xtreme

ROLLENSPIEL Erste Shots von der amerikanischen Version des nächsten Grandia-Teils

Obwohl *Grandia II* auf der PlayStation 2 optisch leider nicht so sehr beeindruckte, war eines klar: Sowohl die Story als auch das Gameplay konnten jeden Rollenspieler schnell in ihren Bann ziehen. Der nächste Teil der Serie, *Grandia Xtreme*, dürfte das wohl auch endlich grafisch schaffen, denn er wurde direkt für die PlayStation 2 entwickelt (und nicht wie der Vorgänger nur auf Sonys Konsole portiert). Diesmal schlüpfen Sie in die Rolle des Elementar-

meisters Evann, eines jungen Helden, dessen Aufgabe es ist – wie sollte es auch anders sein –, seine Welt zu retten. Zu diesem Zweck scharf er mit der Zeit einige Mitstreiter um sich, die ihm nicht nur im Kampf beistehten, sondern auch für allerlei Unterhaltung sorgen. Allerdings muss Evann nicht wie sein Vorgänger Ryudo immer mit den gleichen Kämpfern seine Abenteuer bestehen. In den lokalen Pubs kann er sich seine Party immer neu zusammen-

stellen. Das Kampfsystem ist *Grandia*-typisch rundenbasiert und da Sie schon am Anfang des Spiels mit einer recht starken Truppe herumlaufen, nicht frustrierend; zumal Monster auf der Karte zu sehen sind und man ihnen problemlos ausweichen kann, wenn man einen Konflikt vermeiden will. Nervige Zufallsbegegnungen gibt es nicht. (ssw)

Entwickler: Enix

Internet: www.enix.com

Termin: September (USA)



TYPISCH Warum haben in Fantasy-Rollenspielen die magisch Begabten immer spitze Ohren?



NHL 2003

EISHOCKEY Bewährte Kufen-Action mit neuen Spielelementen

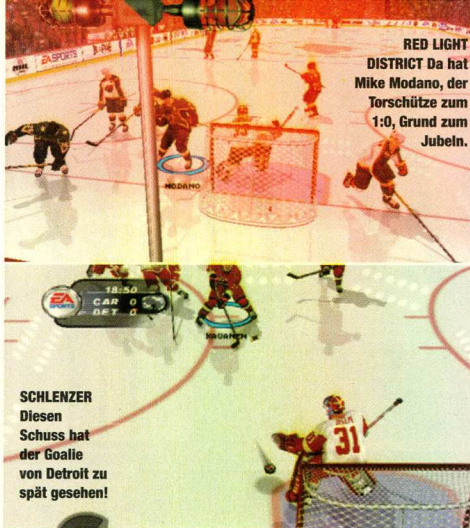
„Was will EA eigentlich an dem letztjährigen Ableger der renommierten Eishockey-Serie noch verbessern?“ Diese berechtigte Frage kommt jedem Fan sofort in den Sinn, wenn die Sprache auf **NHL 2003** kommt. Zum einen hat man dem Spiel einen (schon aus anderen EA-Sports-Spielen bekannten) komplexen Franchise-Modus spendiert, der für eine enorme Langzeitmotivation sorgen wird. Darüber hinaus wurde die sowieso schon gelungene Steuerung

um den rechten Analog-Stick erweitert, mit dem es jetzt möglich ist, den Puck unmittelbar zu kontrollieren und so unter anderem noch bessere Täuschungsmanöver auszuführen. Ansonsten baut **NHL 2003** konsequent auf die gute Grundlage des Vorgängers auf und macht bis auf kleine grafische Mängel schon jetzt einen tollen Eindruck. (wf)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.ea.com

Termin: September (USA)



RED LIGHT DISTRICT Da hat Mike Modano, der Torschütze zum 1:0, Grund zum Jubeln.

SCHLENZER
Diesen Schuss hat der Goalie von Detroit zu spät gesehen!

Robotech: Battlecry

ACTION Beeindruckende Mech-Action mit zugkräftiger Lizenz

Darauf haben sich Robotech-Fans schon lange gefreut: Endlich erscheint ein Action-Spiel zu der beliebten Manga-Serie, bei dem Sie Ihre Lieblings-Veritech-Mechs steuern dürfen. Die Story des Spiels läuft dabei parallel zur Geschichte der Fernsehserie ab. Als Veritech-Pilot Jack Archer liefern Sie sich heiße Gefechte mit den bösen Zentraedi. Durch Verwendung aktueller Cel-Sha-

ding-Technik sehen die Mech-Fights recht beeindruckend aus und erinnern stark an die Kämpfe in der Fernsehserie. Wenn das Entwicklerteam Vicious Cycle sich ranhält, dann dürfen sich amerikanische Robotech-Fans schon im September über dieses Spiel freuen. (wf)

Hersteller: TDK: Mediaactive

Web: www.tdk-mediaactive.com

Termin: 30. September



RAKETENSCHWARM
Cel-Shading-Graphik sorgt für typischen Comic-Look.

IM VISIER Jack Archer auf der Jagd nach den Zentraedi.



Jet X20

TRENDSPORT Überraschung! Ein neuer Trendsporttitel kommt!



IRRE Die Fahrer sehen allesamt ziemlich verrückt aus.



ABWÄRTS Die Strecken sind nicht gerade realistisch.

Sicher, wenn man nur lange genug sucht, dann kann man wohl jede Sportart zu einem Trendsporttitel verwursten, weil die ja so in Mode sind im Moment. Entwickler Killer Games schickt seinen Jetski-Racer **Jet X20** ins Rennen, der sich mit seinen verrückten Fahrern und Stunts ohne Probleme in die Sports-Big-Reihe von EA schmuggeln könnte.

In vier verschiedenen Spielmodi müssen Sie acht abgedrehte Wasserkurse meistern und dabei natürlich jede Menge Tricks vorführen, um (na, so was!) ein Boost-Meter aufzufüllen, das Ihnen zu Geschwindigkeitsschüben verhilft. (ssw)

Hersteller: SCEA

Web: www.scea.com

Termin: 29. Oktober (USA)

USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Tom & Jerry: War of Whiskers	Action	23. Juli
Hidden Invasion	Action	30. Juli
Sega Sports Tennis	Tennis	30. Juli
The Mark of Kri	Action-Adventure	30. Juli

Erscheint demnächst

Madden NFL 2003	American Sports	13. August
NFL 2K3	Basketball	21. August
SOCOM: U.S. Navy Seals	Ego-Shooter	27. August
Rocket Power: Beach Bandits	Action	3. September



Autonarr und Visionär

Gran-Turismo-
Macher
**Kazunori
Yamauchi**
spricht über
Gegenwart und
Zukunft der
renommierten
Rennspielserie.

Unser Japan-Korrespondent Warren Harrod hat sich mit dem viel beschäftigten Polyphony-Digital-Vizepräsidenten Kazunori Yamauchi getroffen, um mit ihm über die *GT Concept*-Serie und natürlich auch über das heiß erwartete *Gran Turismo 4* zu sprechen.

PLAYZONE: Woher kam die Inspiration für dieses neue *Gran Turismo*-Spiel?

Kazunori Yamauchi: Nun, die Serie wurde im Laufe der Jahre mit jedem Teil immer größer und komplexer. Spieler, die schon seit *Gran Turismo 1* Fans der Reihe sind, haben diese Entwicklung natürlich begrüßt und sich sehr auf jeden neuen Teil gefreut. Es gibt aber auch eine Menge Neueinsteiger, die nie zuvor ein *Gran Turismo* gespielt haben. Damit diese Spieler

nicht komplett von der Komplexität überwältigt werden, wollten wir ihnen einen problemlosen Einstieg in die Serie ermöglichen. Dass wir damit richtig liegen, hat sich gezeigt, als das Spiel im Januar in Japan veröffentlicht wurde. Weit über die Hälfte der Käufer hatten nie zuvor ein *Gran Turismo* gekauft oder gespielt. Natürlich muss man dabei auch in Betracht ziehen, dass bei *GT Concept* weder Umfang noch Schwierigkeitsgrad einen *Gran Turismo*-Veteranen reizen werden. Nur mal zum Vergleich: Während ich etwa eine Woche benötige, um *GT 3* durchzuspielen, reichen für *GT Concept* ca. 2 bis 3 Stunden. Aber keine Angst, *GT 4* wird in jeder Beziehung eine Weiterentwicklung von *GT 3* werden und vor allem in puncto Umfang die Fans nicht enttäuschen.

PLAYZONE: Was bedeutet der Begriff „Concept“ bei *GT Concept 2002 Tokyo-Geneva*?

Kazunori Yamauchi: Während die Anzahl der enthaltenen Autos in der *Gran Turismo*-Reihe mit jeder neuen Version kontinuierlich steigt, liegt der Fokus bei *GT Concept* auf einer speziellen Art von Fahrzeugen. Auch wenn das erste *GT Concept* sich hauptsächlich um Konzeptstudien dreht, ist das nicht der Grund für die Namensgebung des Spiels. Ganz im Gegenteil, spätere Versionen von *GT Concept* werden sich mit ganz anderen Autos beschäftigen. Denkbar wären Oldtimer oder gar ein Spiel nur mit Ferraris. Auch wenn wir jederzeit ein neues *GT Concept* aus dem Boden stampfen könnten, muss das nicht notwendigerweise heißen, dass jedes Jahr ein neuer Teil dieser Mini-GT-Serie erscheinen wird.



ABSOLUTE INNOVATION Das Hybrid-Gefährt von Honda war eine der Attraktionen bei der Tokyo Motor Show 2001.

	
Gesamtlänge 4399 mm	Maximum-Kraft 306PS(3800U/MIN)
Gesamtbreite 1830 mm	Max.-Drehmoment
Gesamthöhe 1215 mm	Hubraum 3500cc
Fahrzeuggewicht - kg	Saugmotortyp NA
Antriebstyp 4WD	Motortyp V6



PLAYZONE: Wie haben Sie es geschafft, so früh an geheime Informationen über diese Konzept-Autos zu kommen?

Kazunori Yamauchi: Wir haben über die Jahre sehr gute Verbindungen zu allen Automobilherstellern aufgebaut, deren Fahrzeuge wir in unsere Spiele integriert haben. Selbstverständlich gibt es strikte Geheimhaltungsvereinbarungen, die sicherstellen, dass wir keine Topsecret-Informationen an Dritte bzw. andere Firmen weitergeben. Da es in dieser Beziehung noch nie Probleme gab, bekommen wir neue Konzeptfahrzeuge meistens sogar noch früher zu sehen als Journalisten von Auto-Magazinen. Ich durfte beispielsweise schon vor ein-einhalb Jahren den Nissan 350Z Probe fahren, dabei erscheint dieses Auto erst in diesem Sommer! Durch unser gutes Verhältnis zu den Firmen sind solche Ereignisse kein Einzelfall.

PLAYZONE: Wie schaffen Sie es eigentlich, das Fahrverhalten von Konzept-Autos zu simulieren, wenn die Fahrzeuge gerade mal auf dem Reißbrett existieren? Ändern sich während der Produktion des Spiels nicht ständig die Spezifikationen?

Kazunori Yamauchi: In *GT Concept* ist ein so genanntes Hybrid-Auto von Honda enthalten, der Dual Note. Das Beson-

dere an diesem Konzeptauto ist, dass es über einen Frontantrieb und einen i-VTEC-Motor im Heck verfügt. Als ich von Honda erfahren habe, dass ein derartiges Auto in Planung ist, gab es noch keinerlei Informationen darüber, wie ein solches Fahrzeug aussehen würde oder wie es sich fährt. Es gab nur ein grundsätzliches Konzept, wie ein solches Hybrid-Fahrzeug funktionieren müsste. Als

„Wir haben über die Jahre sehr gute Verbindungen zu allen Automobilherstellern aufgebaut.“

ich mich mit den Honda-Ingenieuren darüber unterhielt, konnten sie mir zwar ein paar Ideen präsentieren, mehr aber auch nicht. Ich liebe es geradezu, unter solchen Voraussetzungen etwas Neues zu erschaffen. Ich glaube auch, dass es schon immer eine der Stärken von Polyphony Digital war, etwas zu simulieren, das es noch gar nicht gibt. Ich habe also parallel zu den Honda-Ingenieuren gearbeitet und versucht, den Dual Note in *GT Concept* zum Laufen zu bringen, noch bevor es einen ersten, funktionierenden Prototypen gab. Wir haben eine Menge Zeit mit Honda-Entwicklern verbracht und alle wichtigen Aspekte des Dual Note durchgesprochen. Das war eine sehr interessante Erfahrung für uns.

PLAYZONE: Worin sehen Sie den Hauptunterschied zwischen europäischen und japanischen Konzeptautos?

Kazunori Yamauchi: Momentan sind Sportboliden und Luxuskarossen in Japan leider nicht mehr ganz so beliebt und verkaufen sich daher auch nicht allzu gut. Vor allem junge Menschen haben das Interesse an diesen Autos verloren. Als ein Verfechter dieser Fahrzeuge

versuche ich natürlich, dies mithilfe der *Gran Turismo*-Spiele zu ändern. In Amerika und Europa ist das ganz anders. Die Leute sind geradezu verrückt nach diesen Autos. Daher dürfen wir uns in nächster

Zukunft über eine ganze Reihe von Supersportwagen freuen. Sogar Hersteller, die man normalerweise nicht mit dieser Art Auto in Verbindung bringen würde, produzieren momentan solche Fahrzeuge. Bis jetzt haben nur wenige Hersteller, wie beispielsweise Ferrari und Lamborghini, solche Luxuskarossen gebaut.

PLAYZONE: Jetzt mal ganz abgesehen von den neuen Supersportwagen, was, denken Sie, halten die Europäer von seltsamen japanischen Konstruktionen wie dem Pod-Auto?

Kazunori Yamauchi: Das mit dem Pod-Auto ist so eine Sache, da es gegenwärtig bei weitem nicht so gut manövrieren kann, wie das im Spiel der Fall ist. Die

INFO DIE GT-REIHE

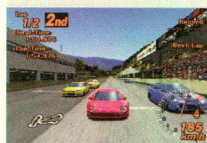
Einfach riesig!

Vor allem in grafischer Hinsicht hat sich vom ersten *Gran Turismo* bis hin zu *GT Concept* eine ganze Menge getan. Einen riesigen Schritt nach vorne hat die Serie durch den Wechsel auf die PS2 gemacht. *Gran Turismo 3: A-spec* ist immer noch mit Abstand das beeindruckendste Rennspiel auf Sonys Edelkonsole und seit dem Erscheinen unbestritten die Referenz in diesem Genre. Einziger Umfang (weniger Strecken und Fahrzeuge) lässt seit dem Konsolenwechsel ein wenig zu wünschen übrig. Gerade in dieser Beziehung hat Kazunori Yamauchi aber für *GT 4* einiges versprochen (siehe Interview).



Gran Turismo

Strecken: 11
Fahrzeuge: 172



Gran Turismo 2

Strecken: 27
Fahrzeuge: 600



Gran Turismo 3: A-spec

Strecken: 20
Fahrzeuge: 183



GT Concept Tokyo-Geneva 2002

Strecken: 6
Fahrzeuge: 97

Gran Turismo-Version zeigt, wie das roboterartige Handling dieses Exoten in Zukunft einmal aussehen soll. Das Pod ist so seltsam, dass man sich darüber streiten könnte, ob es sich hierbei überhaupt um ein Auto handelt. Ich bin aber der Meinung, dass es auf jeden Fall Spaß macht, es in GT Concept zu fahren.

PLAYZONE: Denken Sie, dass es möglich ist, in der Zeit zwischen zwei Teilen der Haupt-Gran Turismo-Reihe immer zwei GT Concept-Spiele zu veröffentlichen?

Kazunori Yamauchi: Das wäre unerhört schwer zu realisieren. Unerwarteterweise war es ein ziemlicher Aufwand, GT Concept auf die Beine zu stellen. Zuerst hatten wir riesigen Stress, da wir die japanische Version rechtzeitig zur Tokyo Motor Show fertig stellen wollten. Danach haben wir uns gleich die europäische Version des Spiel vorgenommen. Die Gesamtentwicklungszeit war also verhältnismäßig lang.

PLAYZONE: Arbeiten zwei unterschiedliche Teams an GT Concept und der GT-Hauptreihe?

Kazunori Yamauchi: Nein, es gibt nur ein einziges Team, das beide Serien betreut. Das Entwicklerteam hat sich überhaupt nicht mehr verändert, seitdem wir angefangen haben, an Motor Toon zu arbeiten. Wir haben mit einem fast unveränderten Team jetzt sechs Spiele entwickelt. Wir heuern natürlich immer mal wieder neue Kräfte an, um das Team sinnvoll zu erweitern. Da zum harten Kern der Polyphony-Mannschaft nur etwa 30 Leute gehören, kommen wir in Zeiten mit extrem hoher Arbeitsbelastung nicht umhin, 20 bis 30 Programmierer und Designer auf Teilzeitbasis anzustellen.

PLAYZONE: Wird es in GT 4 endlich ein Schadensmodell geben?

Kazunori Yamauchi: Einige Automobilhersteller, wie beispielsweise General Motors, haben uns bereits die Erlaubnis gegeben, in GT 4 ein Schadensmodell für ihre Fahrzeuge anzuwenden. Solange aber noch nicht alle Fabrikanten ihr Einverständnis dazu gegeben haben, ist es schwer bzw. unmöglich, dieses Feature einzubauen. Wenn es nur um einen be-

stimmten Spielmodus wie Rallyerennen geht, dann sollte es aber kein Problem darstellen. Die Beeinträchtigung des Fahrverhaltens durch Beschädigung haben wir ja schon in GT 3 eingebaut, das Einzige, was fehlt, ist die grafische Umsetzung der Schäden. Um ehrlich zu sein, würde ich unheimlich gerne das komplette Schadensmodell in GT 4 einbauen, aber ich glaube nicht, dass es in jedem Modus und für jedes Auto möglich sein wird.

PLAYZONE: Wird GT 4 die PS2-Festplatte unterstützen und wenn ja, in welcher Form?

Kazunori Yamauchi: Grundsätzlich würde die Nutzung der PS2-Festplatte Ladevorgänge und andere spielrelevante Dinge schneller machen. Viel wichtiger ist aber die Tatsache, dass es mithilfe der Festplatte problemlos möglich ist, aus dem Internet heruntergeladene Datenmengen zu speichern. Momentan steht zum Speichern nur die 8-MB-Standard-Memory-Card zur Verfügung, was zum Abspeichern und Transportieren eines komplett neuen Kurses einfach viel zu wenig ist. Die Nutzung der PS2-HDD ist also ein Muss für jedes Spiel, das Möglichkeit zur Erweiterung bietet.

PLAYZONE: Warum ist es bei GT Concept (Anm. d. Redaktion: Damit ist die japanische Version des Spiels gemeint.) noch nicht möglich, die Festplatte zu nutzen.

Kazunori Yamauchi: Es stellt kein Problem dar, die Nutzung der PS2-HDD in ein Programm zu integrieren. Wir haben aber von Anfang an geplant, die Festplatte bei GT 4 das erste Mal zu nutzen.

PLAYZONE: Was glauben Sie, wie lange wird es die Gran Turismo-Reihe noch geben?

Kazunori Yamauchi: Solange Autos weiterentwickelt werden, wird es immer wieder Rennspiele geben, so viel ist sicher. Das gilt natürlich auch für unsere Games. Ich werde weiter an Gran Turismo arbeiten, um den Autofans immer erstklassige Unterhaltung bieten zu können.

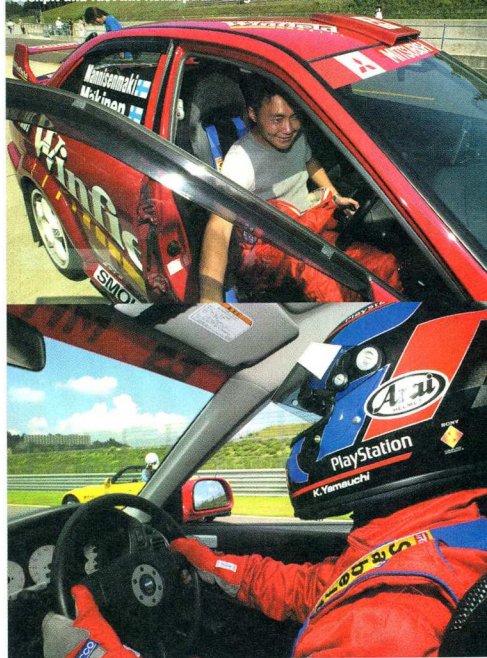
PLAYZONE: Vielen Dank für das Gespräch!

FRAGE UND ANTWORT

Als Yamauchi sein GT Concept das erste Mal präsentierte, war der Andrang riesig.



NEED FOR SPEED Kazunori Yamauchi steigt auch gern mal selbst ins Cockpit und rast mit Konzeptfahrzeugen über Teststrecken.



WAGEN-AUSWAHL

TOYOTA

AUTO ODER NICHT? In GT Concept wird das Fahrverhalten des Pod-Autos simuliert.



McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die besten Spiele - Wir haben sie alle!



Gutschein

Hol ich mir!

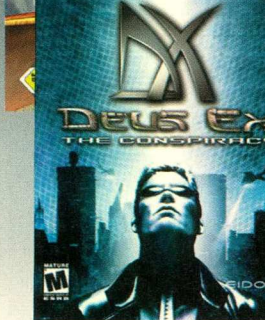
Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Gratis

PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



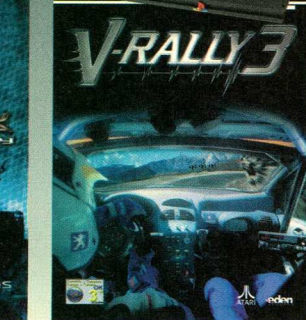
PlayStation 2



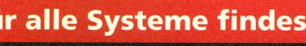
PlayStation 2



PlayStation 2



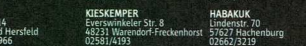
PlayStation 2



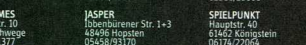
PlayStation 2



PlayStation 2



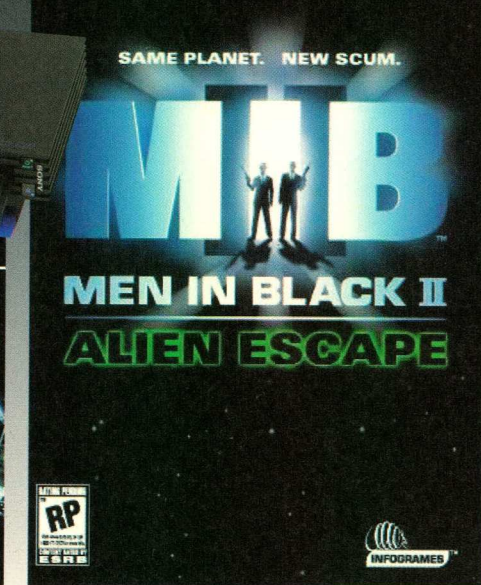
PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



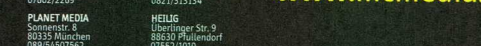
PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2



PlayStation 2

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

KIDS Reichenberger Str. 45 01763 Zitz 03583/910738 McMEDIA & FANTASY Schillerstraße 3 07047 Rudestorf 036628/83724 EICHEKRAUT Toblerer Str. 16 09496 Marenberg 03735/22810 GLAUBITZ Lange Str. 49-51 04778 Wittingen 03672/313595 DIE SPIELECKE Verderger Str. 8 29640 Schweinbergen 05193/52740 TOYS & MORE Bavensfelder Str. 65 31135 Hildesheim 05121/512026 BECKMANN-HENSEL Neue Zentr. 1 31725 Lehrs 0513841/92196 SCHNÄPPCHEN-SHOP Junkerstr. 26 36348 Neusspinn 03991/90574 WIGGER'S Große Str. 32 25338 VVH Fahr 04681/508419 NONNENMACHER Bahnhofstr. 11 25159 Freyestadt 04491/2380	CARL OTTO Langestr. 10 27149 Delmenhorst 04231/91240 GLAUBITZ Lange Str. 49-51 04778 Wittingen 03672/313595 DIE SPIELECKE Verderger Str. 8 29640 Schweinbergen 05193/52740 TOYS & MORE Bavensfelder Str. 65 31135 Hildesheim 05121/512026 BECKMANN-HENSEL Neue Zentr. 1 31725 Lehrs 0513841/92196 SCHNÄPPCHEN-SHOP Junkerstr. 26 36348 Neusspinn 03991/90574 WIGGER'S Große Str. 32 25338 VVH Fahr 04681/508419 NONNENMACHER Bahnhofstr. 11 25159 Freyestadt 04491/2380	SCHNÄPPCHEN-SHOP Königsplatz 10 33098 Paderborn 05251/296971 IONELLE CENTRUM BÜRO Saure Wiesen 1 34613 Schwelmstadt 06691/94800 SULZER Altenstr. 98 35039 Marburg 06421/963521 SULZER Königsstr. 14 36251 Bad Hersfeld 06621/78966 RUG Markt 41 36404 Vacha 03662/24635 NOBI GAMES Bahnhofstr. 10 37269 Elpmo 05353/33137 TOY STORE Sieselerstr. 48 37411 Herzberg 05371/987863 TOY STORE Ulrichstr. 18 37404 Bad Scharf 05323/303992 FRÜHLING & SPIEL Königsplatz 10 47228 Grefrath-Rheinhausen 02065/64814 SEIDEL Marktstr. 13 4788 Krefeld 02151/81780 JANSEN Elgerstr. 50 47906 Kempen 02152/2167 KIESKEMPER Eckendorfer Str. 8 48731 Warendorf-Freckenhorst 02581/4193 PECHER Oststr. 4 48231 Warendorf 02581/2396 JASPER Jahrbühner Str. 1-3 48406 Hopsten 05653/33137 BV. SPIELZEUGWELT Lindstr. 22 48508 Lünen 0251/212240 TWENHÄFEL Große Str. 23 49565 Bunde 05461/955311 MEINHARDT Hauptstr. 22 55463 Selters 06543/2070 MERKEL Langenbergstr. 8 56239 Oelzhausen 02625/958314 FLEMMER Mühlengasse 5-7 57610 Aachen-Kirchen 02681/2951 HABAKUK Lindstr. 10 57627 Hachenburg 02662/3219 KREMER Oststr. 5 59065 Hamm 03181/25068 SPIELPUNKT Hauptstr. 40 61462 Offenbach 06174/22064 ALTMANN-BERGER Schulstr. 6 63176 Dietzenbach 06074/22920 MEDIA STORE Wilhelmstr. 9 63233 Darmstadt 06151/28860 STROBEL AM MARKT.DE Am Rain 5 72739 Hechingen 07141/2408 ELSER Geldinger Str. 24 73023 Göggingen 07161/75115 PAYER Aalener Str. 60 73441 Bopfingen 07162/6340 E+E GmbH Wilhelm-Ende Str. 40 73634 Remsdisen 07151/71691 BE KA EL Büchener Str. 29 a 74731 Waldluren 06282/929020 ENGELHARD + HERR Vth. Königs Str. 10 E-Enter 76564 Offenbach 0781/2515 HARTWICH Hauptstr. 50 77006 Oberkirch 0780/2269 PLANET MEDIA Sonnenstr. 8 83335 Riemann 089/5407562 MONTE MEDIA Frankfurter Ring 83 80807 München 089/3655170 MONTE MEDIA Pollinger Str. 1 82528 Wietzen 0881/41458 PLANET MEDIA Lederzeile 15 83312 Wasserburg am Inn 08071/510849 PLANET MEDIA Schulplatz 3 84307 Epenfelden 08721/912230 PLANET MEDIA Siedplatz 5 84344 Pfarrkirchen 08721/912230 SCHLITTL Münster Str. 16 84359 Simbach 0871/6850 MEDIA STORE Fuggerstr. 4-6 86150 Augsburg 0821/31314 HELLIG Wacker Weg 9 88010 Pfaffendorf 07552/1010 MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER Färberstr. 11 90402 Nürnberg 0911/2416939 GAMES GARDEN Carl-Grillenberger-Str. 20 90402 Nürnberg 0911/2416939 FUN MEDIA Rothenturm-Str. 5 90404 Nürnberg 0911/2877083 KOLBRI Bamberger Str. 27 A 91031 Neustadt a.d. Aisch 09161/873060 KINDERWELT Lilienthalstr. 3 92049 Regensburg 0941/37543 LOLLYPOP Wacker Weg 5 92049 Regensburg 0941/490930 ACHTER Ulrichstr. 29 93326 Alsenberg 09443/77344 GIESTER Vilsbiburger Str. 11/13/15 94428 Vilsbiburg 08541/3979 THEO KRANZ e-tainment Juliuspromenade 11 91071 Würzburg 0931/571604 WORLD OF ILLUSION Marientieg 1 95271 Seitz 03681/722189 Belgien: KINDERPARADISE Kleinstr. 8 B-4700 Eupen (Belgien) 0332/7560459 KINDERPARADISE Hauptstr. 13 B-4780 St. Vith (Belgien)
--	--	--

www.mcmmedia.de

Preisänderungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Falls Fabrikanten zu spät oder gar nicht liefern, bleibt Ersatzlieferung vorbehalten. Die McMEDIA-Zentrale ist nicht Lieferant. Hinweis: nur auf McMEDIA-CDs, DVD-Video, Blu-ray-Disc, etc.

UPDATE



Commandos 2

BEAT 'EM UP Der Strategie-Kracher steht kurz vor der Fertigstellung.

Die neue Update-Rubrik
An dieser Stelle, direkt vor dem Vorschau-Teil des Hefts, werden wir Ihnen von nun an jeden Monat Kurzberichte zu aktuellen Spielen präsentieren. Denn nicht immer reichen die neuen Informationen oder Eindrücke zu einem neuen Spiel aus, um damit einen dem Spiel angemessenen Artikel zu füllen. „Mehr Bilder, weniger Text, Konzentration auf das Wesentliche“, ist hier das Motto. Zudem können wir so noch topaktuelle Versionen ins Heft nehmen, die für umfangreiche Vorschau-Artikel zu spät kamen – wie in diesem Monat *Ferrari F355 Challenge*!

Nach einigen Verschiebungen haben wir nun endlich eine fast fertige, englische Version von *Commandos 2* in die Finger bekommen. Grund genug für uns, Ihnen frische Bilder und die neuesten Informationen über den Action-Strategie-Mix zu präsentieren. Auffällig ist das extra für die PS2 erweiterte Tutorial, bei dem alle Geheimnisse der Steuerung erläutert werden. Schließlich ist es nicht einfach, die komplexe Maus-

Steuerung der PC-Version auf ein Joypad zu übertragen. Erfreulicherweise haben sich die Pyro Studios Mühe gegeben und ein beinahe perfektes, aber anfangs auch schwer zu bedienendes Interface geschaffen. Das Gameplay wirkt mit dem Pad einen Tick actionlastiger, aber ansonsten gibt es kaum nennenswerte Unterschiede. Die Optik hat an der Umsetzung wenig gelitten und sieht, abgesehen von der etwas nied-

rigen Auflösung, nahezu wie auf dem PC aus. Sogar die Zoom-Funktion wurde herübergerettet, allerdings wirkt die Grafik etwas grobpixelig, wenn Sie das isometrische Geschehen zu sehr vergrößern. PS2-Besitzer ohne PC können sich also auf ein klasse Spiel freuen, zumal das Genre auf Konsolen eher selten vertreten ist. (uh)

Entwickler: Eidos

Internet: www.eidos.de

Termin: 30. August



PSSST! Unten rechts schleicht ein wackeres Commandos-Mitglied auf einen Feind zu.



ANSICHTSSACHE In Gebäuden dürfen Sie die Ansicht um 360° drehen.



LERNEINHEIT Das Tutorial erklärt sämtliche Eigenheiten der komplexen Joypad-Belegung.



SABOTAGE Wichtige Einrichtungen müssen Sie bei Commandos des Öfteren sabotieren.

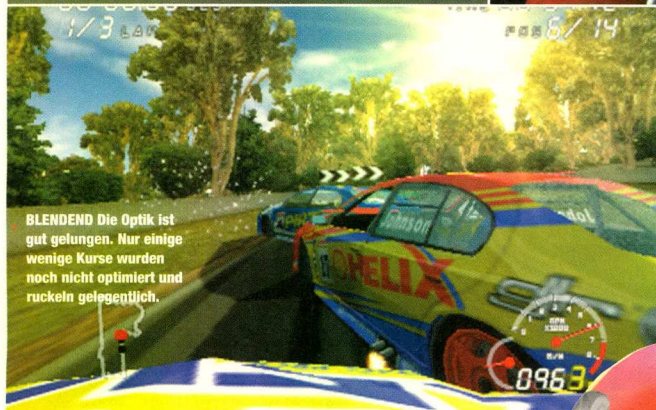




SCHLECHTE KURVENLAGE Auch Überschläge akzeptiert die Physikengine von DTM Race Driver.



PERLENSCHNUR Die Auswahl und das Fahrverhalten der Boliden ist höchst abwechslungsreich.



BLENDED Die Optik ist gut gelungen. Nur einige wenige Kurse wurden noch nicht optimiert und ruckeln gelegentlich.



STORY Die Rennfahrergeschichte wird nach jedem Rennen weitergestrickt.

DTM Race Driver



BEAT 'EM UP Mit mehreren Rennserien und einer komplexen Story greift Codemasters nach der Rennspiellikone.

Die Gelegenheit, bei einem Besuch von Codemasters eine fortgeschrittene Version von *DTM Race Driver* zu zocken, ließen wir uns natürlich nicht entgehen. Dabei konnten wir uns davon überzeugen, dass die Grafik-Engine bei der PAL-Version mit flüssigen 50 Bildern pro Sekunde läuft – und das bei einem Fahrerfeld von 14 Autos. Genau hier liegt auch die Besonderheit von *DTM Race*

Driver, denn die Gegnerintelligenz befindet sich auf einem sehr hohen Niveau. Jeder einzelne computergesteuerte Fahrer fährt sein eigenes Rennen, sucht seine Linie und macht Fehler. Nicht selten werden Sie Zeuge von heftigen Verbrennern und deren Folgen. Andererseits kämpfen die Kontrahenten auch verbissen um jeden Platz und schenken Ihnen keinen Zentimeter auf der

Jagd zur nächsten Kurve. Unfälle werden mit einem brillanten Schadensmodell visualisiert. Äußerst realistisch splittern Teile vom Auto, machen sich Spoiler selbstständig, werden Türen oder Motorhauben in Mitleidsenschaft gezogen. Um zu gewinnen, sollten Sie aber weniger die Vorzüge des Schadensmodells austesten, weil sich Crashes negativ auf die Fahreigenschaften auswirken. Bei

der realistischen Steuerung wurde ebenfalls gute Arbeit geleistet. Die insgesamt 42 Originalwagen der 13 internationalen Meisterschaften lenken sich ausgezeichnet. *DTM Race Driver* hat auf jeden Fall das Zeug zum Hit und wir freuen uns schon auf den August, wenn das Spiel endlich erscheint. (uh)

Entwickler: Codemasters
website: www.codemasters.de
Release: 23. August



DTM Daneben stehen noch zwölf andere Rennserien zur Verfügung.



KARAMBOLAGE Mit dem realistischen Schadensmodell können Sie es richtig krachen lassen.



DETAILLIERT
Der eine Wagen kann
sich sehen lassen.



Ferrari F355 Challenge

RENNSPIEL Von der Spielhalle über den Dreamcast auf die PS2!

Kurz vor Drucklegung dieser PLAYZONE-Ausgabe erreichte uns eine erste spielbare Version von Ferrari F355 Challenge für die PS2. Segas Eliteteam AM2 hat bei der Umsetzung des Spielhallen-Erfolges ganze Arbeit geleistet und sogar einige

Schwächen der umstrittenen Dreamcast-Heimversion ausgemerzt – so steht beispielsweise erstmals eine Außenansicht zur Wahl! Zudem gibt es einen neuen Spielmodus namens „Profi-Herausforderung“, bei dem besonders guter Fahrstil

belohnt wird. Grafisch ist die PS2-Umsetzung klasse geworden und der prächtige Motorsound beeindruckt auch auf der PS2. Der weiterhin knallharte Schwierigkeitsgrad und die Tatsache, dass nur ein Auto anwählbar ist, dürften erneut die

Spielergemeinde in zwei Lager spalten. Angesichts der fast fertigen Vorabversion rechnen wir bis zur nächsten Ausgabe schon mit einer Testfassung. (mp)

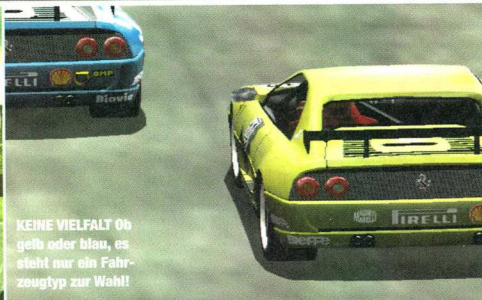
Hersteller: Sega
Internet: www.sega-europe.com
Termin: 4. Quartal



ÜBERSICHT Diese Außenperspektive gibt's nur in der PS2-Version!



GRAFIK-KOMPROMISS Die Fahrzeuge sehen super aus, die Strecken eher zweckmäßig.



KEINE VIelfALT Ob gelb oder blau, es steht nur ein Fahrzeugtyp zur Wahl!

Gungrave

ACTION Ein Mann, zwei Pistolen und ein Raketenwerfer

Vor einigen Ausgaben berichteten wir bereits in den News über Segas Action-Titel. Nun ist die japanische Vollversion bei uns eingetrudelt und wir konnten endlich einen eingehenden Blick auf *Gungrave* werfen, das auf ersten Screenshots recht interessant aussah. Doch außer dem coolen Helden und stimmungsvollen Zwischensequenzen hat das Spiel nicht viel zu bieten. Sie steuern den Auftragskiller „Beyond the Grave“ durch teils sehr karge

Levels und müssen riesige Horden von Gegnern schnellstmöglich beseitigen. Dazu benutzen Sie sowohl zwei Pistolen als auch einen großen Raketenwerfer, den Beyond „Coffin (Sarg)“ getauft hat und der als Schlag- und Schusswaffe eingesetzt werden kann. Die Steuerung des Helden ist recht träge und Special Moves gibt es eher wenige. (mp)

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



ABSPRUNG Beyond the Grave ist erstaunlich agil.



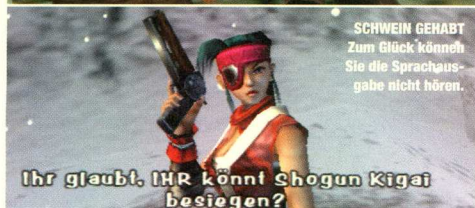
AGGRESSIV Diese Wissenschafter sind recht schließwütig.

Ninja Assault

ACTION Enttäuschende Arcade-Umsetzung



WIR ECKIG, DU TOT!
Grobe Gegnermodelle vor matschigen Texturen.



SCHWEIN GEHABT
Zum Glück können Sie die Sprachausgabe nicht hören.

Ihr glaubt, IHR könnt Shogun Kigai besiegen?

Mittlerweile können sich Fans von Lightgun-Shootern kaum noch über mangelnde Auswahl beklagen. *Ninja Assault* wird zwar seinen Teil zur Quantität beitragen, qualitativ kann das Spiel aber nicht mit *Time Crisis II* oder *Vampire Night* mithalten. Abgesehen davon, dass es dem Spielablauf an frischen Ideen mangelt, verärgert der Titel je-

den halbwegs anspruchsvollen Spieler mit grobkantigen Gegnern und teilweise erschreckend unscharfen Texturen. Hinzu kommt noch die Namco-typische, äußerst bescheidene deutsche Sprachausgabe. Der Test folgt wohl im nächsten Heft. (mp)

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.com
Termin: 4. Quartal

Metropolismania

STRATEGIE Obskure Sim-City-Variante von Natsume

Die Freude über Ubi Softs Ankündigung, Natsumes *Metropolismania* nach Deutschland zu bringen, legte sich schnell, als wir eine Vorabfassung des Titels zu spielen bekamen. Als „Metropolis Maker“ müssen Sie Anwohner in Ihre Stadt locken. Die wichtigen Dialoge mit den Einwohnern sind dabei leider unheimlich platt: Die Hausfrauen freuen sich über das neueste Hausfrauen-Magazin und freuen sich, wenn sie die Wäsche bei Son-

nenschein aufhängen dürfen. Fast jeder hat einen Bruder oder Bekannten, der gerade nach einem Ort für sein neues Traumhaus sucht. Und wollen Sie einen von denen mal nicht aufnehmen, wird Ihnen gleich mit der Polizei gedroht! Vielleicht deckt längeres Spielen beim Test im nächsten Heft ja noch versteckte Stärken auf. (mp)

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 19. September



SIM CITY? Die Planung der Stadt ist Ihnen weitgehend selbst überlassen.

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Nach ersten Fechtübungen sind wir auf EAs **Lizenz-Scharmützel** fast so scharf wie die Nazgul auf den Meisterring!

Menschenkrieger, Elfenschütze oder Kampfwerg? So ziemlich jeder, der schon in mehr als ein Fantasy-Rollenspiel hineingeschnuppert hat – sei es auf dem Papier oder auf dem Bildschirm –, dürfte mit dieser klassischen Charakterswahl vertraut sein. Ebenso wie mit dem bärtigen Zauberer, der im Hintergrund seinen Stab gegen die glutäugigen

Orks schwingt, die einem aus Wäldern und Erdspalten entgegenhumpeln. Vor Dezember letzten Jahres wird sich jedoch nur ein kleiner Teil des Publikums daran erinnern haben, dass es tatsächlich konkrete Vorbilder für diese „Klischees“ gibt: Sie heißen Aragorn, Legolas*, Gimli und Gandalf und stammen (mit unverkennbaren Anleihen aus der nordischen Sagenwelt) aus

dem „Ur-Opa“ der modernen fantastischen Literatur: dem *Herrn der Ringe*. Die weniger schlachtauglichen Hobbits werden allerdings im virtuellen Metzel-Wettbewerb gerne unter den Tisch gekehrt; so auch in EAs erstem Begleitwerk zur aktuellen Neuverfilmung der Ring-Saga, die kurz vor dem Kinostart des zweiten Teils ansteht. (Zwei weitere Lizenz-Titel, einer zum dritten

Film und ein „Trilogie“-Projekt, sollen 2003 und 2004 folgen.)

EINER FÜR ALLE

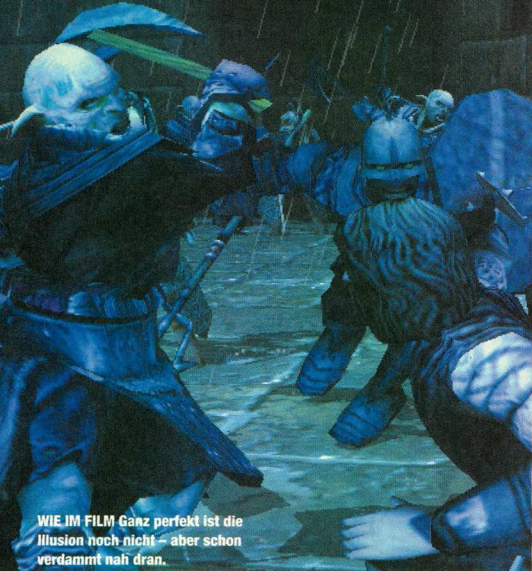
Das Hack&Slay-Fest *Die zwei Türme* umfasst die wichtigsten Ereignisse aus den ersten beiden Kinofilmen, verpackt in 16 voraussichtlich recht linearen Kapiteln, wobei neben Videos in Spielgrafik auch Filmausschnitte die Geschichte vorantreiben. Zu



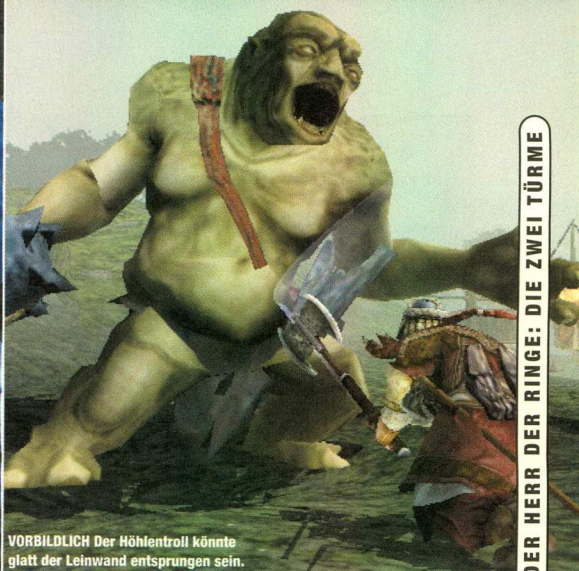
SCHAURIG Die Ringgeister sind fündig geworden. Zum Glück ist Aragorn zur Stelle!



BRENZLIG Flammen greifen nicht nur auf Häuser, sondern auch auf Kleider über.



WIE IM FILM Ganz perfekt ist die Illusion noch nicht – aber schon verdammt nah dran.



VORBILDLICH Der Höhlentroll könnte glatt der Leinwand entsprungen sein.

Beginn jedes Abschnitts dürfen Sie in die Haut eines der drei kampfgeprobtesten Storyhelden schlüpfen; der jeweilige Rest des Trios wird Ihnen dann unter der Leitung der CPU zur Seite stehen, gelegentlich in Begleitung von Figuren wie Frodo, Gandalf oder freundlichen Heerestruppen. Jeder Charakter ist auf bestimmte Nah- beziehungsweise Fernkampfaffen spezialisiert: In Aragorns Hand gehört natürlich der Schwertknauf; doch im Notfall weiß er auch mit Pfeil und Bogen umzugehen. Der wahre Experte für Schussvorrichtungen ist Legolas, der in enger Bedrängnis aber auch mal ein Paar Elben-Klingen zückt. Und für Gimli ist die Axt das einzig wahre Schlachtutensil – zum Werfen wie zum Draufhauen. Damit das Kampfsystem auch langfristig interessant bleibt, dürfen Sie mit fortschreitendem Spiel sowohl Ihre Waffen aufrüsten als auch Ihr Repertoire an Gefechtsmanövern erweitern, wahrscheinlich indem Sie magische Gegenstände aus dem Tolkien-Universum erwerben. So erlernen Sie zu den einfacheren Hieben, Stichen und Tritten mit der Zeit auch kombinierte Aktionen und dramatische Finishing-Moves.

EN GARDE!

Laut EA erfordern die Echtzeit-Kämpfe neben flinken Reaktionen vor allem taktisch klugen Einsatz der unterschiedlich veranlagten

INFO DIE BUCHVORLAGEN

Der Ringkrieg schwarz auf weiß

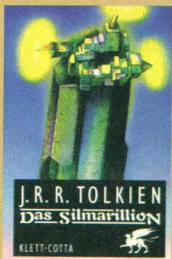
Was hat „Der kleine Hobbit“ mit dem „Herrn der Ringe“ zu tun? Was soll das mit den zwei Übersetzungen? Hier die wichtigsten Anhaltspunkte für den Bücher-Bummel.

In den 50er-Jahren landete der Englisch-Professor John Ronald Reuel Tolkien mit seiner Trilogie *Der Herr der Ringe* einen Überraschungs-Hit – und begründete damit mehr oder weniger die westliche Fantasy- und vor allem Rollenspiel-Subkultur, wie wir sie heute kennen. Das Bemerkenswerteste an der Welt „Mittelerde“, in der Tolkien seine Abenteuer ansiedelte, ist ihr Ausmaß: Noch nie wurde ein fiktives Universum dermaßen umfassend angelegt, inklusive historischer Ereignisse, Stammbäume, Völkerkunde und sogar neu erfundener Sprachen und Schriften. Mittlerweile haben die Originalwerke unzählige Abwandlungen, Ergänzungen und Ableger nach sich gezogen, von Comics, Lexika und Atlanten über Hörspiele bis hin zu Brett- und Kartenspielen, Rollenspielen oder der bekannten Tolkien-Kalenderreihe. Ganz zu schweigen von Merchandise-Produkten zur aktuellen Neuverfilmung. Essenziell für den Einstieg in Tolkiens Welt sind jedoch die folgenden fünf Bücher, hier zu Lande in zahlreichen Fassungen, u. a. im Klett-Cotta-Verlag, erhältlich:

DER KLEINE HOBBIT (*The Hobbit or There and Back Again*) erschien 1937 als Jugendroman und erzählt die Abenteuer des Hobbits Bilbo Beutlin und die Begebenheiten, durch die er zufällig in den Besitz des Meisterrings gelangt.



DAS SILMARILLION (*The Silmarillion*) ist wohl die wichtigste aus einer Reihe von Hintergrundtext-Sammlungen, die nach Tolkiens Tod von seinem Sohn Christopher herausgegeben wurden. Nicht gerade leichte Kost, aber für Fans ein Muss.



DER HERR DER RINGE (*The Lord of the Rings*), ein sehr breit angelegter Abenteuerroman, erstmals veröffentlicht 1954-56 in drei Bänden: *Die Gefährten* (*The Fellowship of the Ring*), *Die zwei Türme* (*The Two Towers*) und *Die Rückkehr des Königs* (*The Return of the King*). Die erste deutsche Übersetzung von 1969 stammt von Margaret Carroux (Abbildung) und wurde in Zusammenarbeit mit dem damals noch lebenden Original-Autor erstellt. Im Jahr 2000 erschien eine modernisierte Neuübersetzung von Wolfgang Krege, doch ob die nun „den angestaubten Stoff erfrischend neu aufbereitet“ oder „den Stil des Originals verfälscht“, daran scheiden sich die Geister ...

* Tolkien-Puristen seien beruhigt: Der Autorin ist durchaus bewusst, dass die gängige deutsche Bezeichnung für Legolas Volkszugehörigkeit nicht „Elf“, sondern „Elb“ lautet. ;)

INFO ORIGINALGETREUE SCHAUPLÄTZE

Haarklein nachgebaut

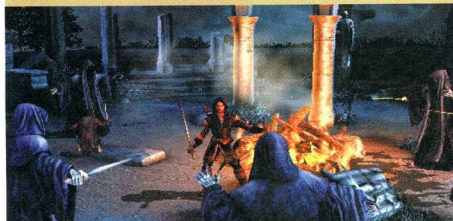
„Wir wollen, dass die Leute spielen und sich fragen: ‚Wow! Stammt die Szene aus dem Film?‘“

Wenn man dem begeisterten Scott Evans (Senior Producer und Co-Director bei EA) glaubt, sind die Entwickler diesem Ziel schon ziemlich nah gekommen. Das Team scheint seinen Vertrag mit New Line Cinema wirklich nach Kräften auszuschöpfen und lässt sich vom Filmteam mit Zeichnungen und Bildmaterial vom neuseeländischen Set versorgen, um nicht nur die Charaktere, sondern auch die Handlungsorte so genau wie möglich auf die Kinoversion abzustimmen.

DIE GEFÄHRTEN



MORIA Die Zwergenminen haben viele spitzzohrige Überraschungen für die bunt gemischte Reisegruppe auf Lager.



WETTERSPIITZE Die nächtliche Begegnung mit den Ringgeistern gehört wohl zu den spannendsten Episoden.

DIE ZWEI TÜRME



ROMAN Die Provinz des Reiches Gondor entwickelt sich zu einem der Schlüsselschauplätze des zweiten Teils.



FANGORN Das verwunschene Waldgebiet wird zunehmend von Orks und Trollen heimgesucht. Das passt Legolas gar nicht!

VOLLES HAUS Trotz der vielen kämpfenden Figuren lassen sich schöne Wintergrunddetails ausmachen.



CHAOS Zum Glück brauchen Sie sich nur um eine Figur zu kümmern, die übrigen können auf sich aufpassen.



Figuren und ihrer Vorgehensweisen. Ein ausgeklügelter „Battle Manager“ koordiniert das hektische Geschehen auf dem Schlachtfeld und soll gewährleisten, dass Sie inmitten des Trubels auch brav Ihren Grips einschalten. Hört sich in der Theorie gut an und sieht auf den Videos auch schon beeindruckend aus! Was da unter der bewegungsreichen Linse der virtuellen Kamera vor sich geht, lässt sich auf die Schnelle kaum erfassen: Brennende Katapultgeschosse schlagen Schmutz und Funken sprühend auf Burghöfen ein; glühende Pfeile, einzeln oder in Trauben, prallen von Mauern ab oder setzen das Wams eines Orkkriegers in Brand, der sich daraufhin panisch zu Boden wirft. Und zwischen all dem duellieren sich zu Dutzenden Menschen, Zwerge, Monster und Elfen mit einer Geschwindigkeit und Geschmeidigkeit, dass man EAs Pressemeldung die „Hunderte einzigartiger Kampfanimationen“ anstandslos abnimmt.

FILM AB!

Die Charaktere und ihre Gegenspieler – darunter der Höhlentroll, der Uruk-Hai, die Ringgeister und Saruman – wurden ihren Leinwand-Gegenstücken mit viel Sorgfalt nachempfunden und werden in der englischen Version von den Film-Darstellern synchronisiert. (Bei uns soll das Spiel komplett lokalisiert erscheinen; ob man die

Original-Sprecher der deutschen Kino-Version zu verpflichten gedenkt, ist jedoch noch nicht bekannt.) Auch bei der Umsetzung der 3D-Levels haben sich die Entwickler eng an Aufbau und Atmosphäre der Filmkulissen gehalten und bemühen sich, Schauplätze wie Moria, den Fangorn oder Helms Klamm so detailgetreu wie möglich darzustellen. Untermalt werden die Scharmützel von der mit einem Oscar prämierten Filmmusik. Wer also seinen Spaß an unkomplizierten, aber effekt- und temporeichen Fantasy-Scharmützeln hat, dürfte bei EA bestens aufgehoben sein!

STEFANIE SCHETTER

VORSCHAU DIE ZWEI TÜRME

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
Spieler:	Nicht bekannt
Sprache:	Vorauss. deutsch
Termin:	Winter
Internet: www.electronic-arts.de	
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Stormfront Studios
Umfang	Datenträger
16 Levels	DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Opulentes Fantasy-Schlachtfest mit Rollenspiel-Anleihen und vielversprechender Blockbuster-Lizenz“

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Der Ring rollt weiter! Am 18. Dezember geht die **Leinwand-Saga** in die zweite Runde.

Abgedreht sind sie ja schon alle drei Kino-Episoden der monumentalen Fantasy-Verfilmung. Dass Regisseur Peter Jackson die kompletten Dreharbeiten in einem einzigen 14-monatigen Aufwasch über die Bühne bringen ließ, dürfte zwar in erster Linie Kostengründe gehabt haben, aber es garantiert dem Publikum auch ein absolut stimmiges Gesamterlebnis! So kann es wenigstens nicht passieren, dass in Teil 2 oder 3 plötzlich Schauspieler abspringen, die Effekte und Kulissen nicht mehr einheitlich wirken oder dergleichen. Trotzdem sitzt man als Fan wie auf glühenden Kohlen, wenn man zwischen den Aufführungen der drei Episoden jeweils ein komplettes Jahr überbrücken muss. Für die ganz Ungeduldigen – und Buch-Unkundigen – unter Ihnen haben wir hier ein paar kleine Ausblicke auf den Fortgang der Story. Möchten Sie sich lieber überraschen lassen, dann gucken Sie sich jetzt nur unsere spoilerfreien Bilder an und blättern Sie dann weiter!



Wie war doch gleich der letzte Stand der Dinge? Frodo und Sam rudern gen Mordor, Boro-mir über den Jordan und die restlichen Krieger horten sich an die Fersen des von Orks verschleppten Hobbit-Duos Merry und Pippin. So weit, so verworren – und daran dürfte sich im Laufe von *Die zwei Türme* auch nicht viel ändern, denn jeder Handlungsstrang entwickelt sich in eine andere Richtung weiter. Während Merry und Pippin mit dem Baumvolk von Fangorn Bekanntschaft machen, organisieren Aragorn, Legolas und Gimli einen Kriegszug gegen den korrupten Zauberer Saruman und erhalten dabei Hilfe von einem verloren geglaubten Freund. Auch Sam und Frodo finden einen Verbündeten, wenn auch einen der zweifelhaftesten Art: Das Schattwesen Gollum, das von der Macht des Rings unwiderstehlich angezogen wird ...



LANZENTRÄGER Mit ihren eigenwilligen Helmen erinnern die Krieger selbst etwas an Orks ...



TOHUWABOHU Stellen Sie sich schon mal auf reichlich Schwerterklirren und Kettenhemdgerassel ein!



INTRIGEN Am Hof von Rohan geht nicht alles mit rechten Dingen zu.

Weitere Informationen über Dreharbeiten, Schauspieler und vieles mehr finden Sie auf der offiziellen Website www.herrderlinge-film.de.

STEFANIE SCHETTER

Von der Leinwand aufs
Spielsystem:
eine kleine
Geschichte der
**Kinofilm-
Umsetzungen.**

Vorhang auf,

Wer würde nicht gerne selbst mal am Steuer eines X-Wings durchs All jagen oder sich mit explosiven Kulis und Zahnpastatuben der Marke Q einen Scherz erlauben? Seit über 20 Jahren ermöglichen es uns PC-

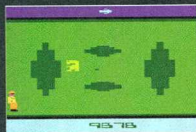
und Videospiele, selbst die Rolle von Leinwandhelden wie Luke Skywalker oder James Bond zu übernehmen und den Verlauf ihrer Abenteuer per Controller eigenhändig zu bestimmen. Mit einer Aufzählung aller Spiele, die jemals auf Basis ei-

nes Kino-Blockbusters entwickelt wurden, könnte man wahrscheinlich einen ganzen Katalog füllen, aber wir möchten Ihnen spateshalber mal einen kleinen Rückblick auf die – unserer Meinung nach – wichtigsten Begleittitel zu großen und

1982

E.T., DER AUSSERIRDISCHE

Aufgrund mieser Planung bleiben Atari nur sechs Wochen Entwicklungszeit für den teuren Lizenztitel. Das Ergebnis: eines der peinlichsten Adventures aller Zeiten. Gerüchten zufolge wurden fünf Millionen unverkaufte Exemplare in New Mexiko verscharrt.



E.T., Atari 2600, 1982

INDIANA JONES

Zusätzlich zu den Filmbegleitern von 1981, 1984 und 1989 entwickelt LucasArts (bzw. Lucasfilm Games) weitere Ableger der Lizenz. Die neueste erscheint auch für PS2!



Raiders of the Lost Ark, Atari 2600, 1982

ALIEN

Auf Ridley Scotts SF-Klassiker von 1979 und dessen Fortsetzungen folgt auch eine Flut von PC- und Konsolen-Titeln.

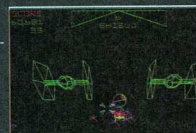


Alien, Atari 2600, 1982

1983

STAR WARS

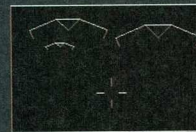
1977 legte George Lucas den Grundstein für ein Kino-Kult-Phänomen, seitdem rollen die Jedi-Flugsimulatoren und -Action-Adventures wie vom Fließband auf den Markt.



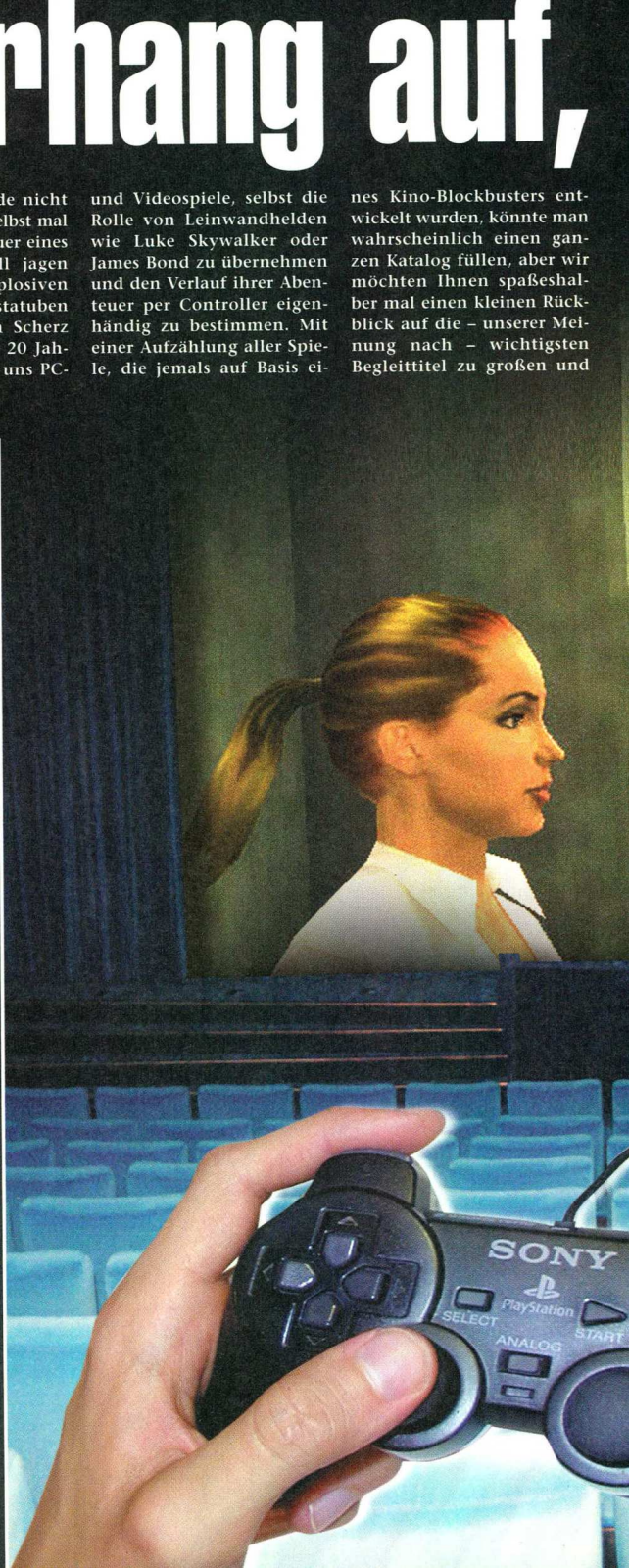
Star Wars: The Arcade Game, Atari, 1983

STAR TREK

Das erste „Computerspiel“ um Kirk und seine Crew soll ja nicht lange nach dem Serienstart in den 60ern entstanden sein. Wie zu den diversen TV-Space-Operas gibt's natürlich auch Begleittitel zum Kino-Filmen, die ab 1979 regelmäßig produziert werden.



Star Trek: The Motion Picture, Vectrex, 1983



Spiel ab!

kleinen Kino-Legenden präsentieren. Die meisten davon sind in mehreren Versionen und auf einer ganzen Reihe von Automaten und Heimsystemen erschienen. Haben Sie also bitte Verständnis, wenn wir hier nur stichprobenartige Bilder aus

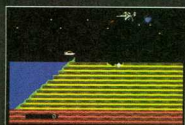
den jeweils frühesten Belegtiteln zeigen. (Auch von Umsetzungen, die eigentlich auf Comic-Büchern beruhen, haben wir abgesehen.) Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen auf unserer kleinen Zeitreise!

STEFANIE SCHETTER



JAMES BOND 007

Seit 1962 füllt 007 die Kinosäle. 1983 verpackt Atari erstmals vier Filmhandlungen in einem Videospiel. Neben etlichen anderen Titeln kann vor allem ein indizierter Ego-Shooter von Nintendo/Rare beim Publikum landen, nach dessen Vorbild EA seitdem einen Actionknaller nach dem anderen nachschleift. Der Jubiläumstitel 007 *NightFire* soll Elemente verschiedener Filme vereinen.



James Bond 007, Atari 2600, 1983

1984

GHOSTBUSTERS

Parallel zu den Kinoerfolgen von 1984 und 1989 treiben Slimer & Co. auch auf diversen Konsolen ihr Unwesen.



Ghostbusters, C64, 1984

1985

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

Den drei Zeitsprung-Eskapaden von Marty McFly folgen die Konsolenspiele auf den Fuß.



Back to the Future, C64, 1985

1986

SCOOBY-DOO

1986 animiert Elite den Comicschnüffler aus den 60er-Jahren. 2002 steht die erste Realverfilmung an – und THQs Begleitspiel.



Scooby-Doo, ZX Spectrum, 1986

1991

THE TERMINATOR

James Camerons Trickfeuerwerk *T2: Judgement Day* von 1991 weckt auch das Interesse am Vorgänger von 1984. Teil 3 ist mittlerweile in Arbeit, das Spiel ebenso.



T2: Judgement Day, C64, 1991

2002

HERR DER RINGE

EA hat sich die Lizenz zum aktuellen Kino-Dreiteiler gekrallt und modelliert fleißig Schauspieler und Drehorte nach.



Der Herr der Ringe: Die zwei Türme, PS2, 2002

THE THING

John Carpenters Horror-Schocker hat zwar schon ganze 20 Jahre auf dem Buckel, eine Umsetzung kommt allerdings erst jetzt.



The Thing, PS2, 2002

Vom Spiel zum Film

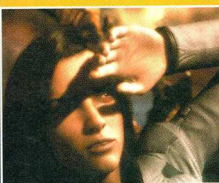
Unsere **Liebings-Sprites** und Polygon-Idole in Fleisch und Blut – das klappt nur selten reibungslos.

Den Reiz eines Videospiels auf zwei Stunden Filmrolle festzuhalten, ist scheinbar ein noch delikateres Unterfangen als die Verfilmung eines Romans oder eines Comics. Schließlich spielt gerade in geschicklichkeitsorientierten Genres die Story eine eher untergeordnete Rolle; in der Regel sind es die Atmosphäre und vor allem die Interaktivität, die den Spieler fesseln – und die auf dem Zelloid entsprechend eingefan-

gen beziehungsweise ersetzt werden sollten. Da macht es durchaus Sinn, dass im Gegensatz zu älteren Filmprojekten, die sich auf Jump&Run- oder Beat-'em-Up-Lizenzen stützten, neuerdings hauptsächlich Action-Adventure-Helden den Weg in die Kinosäle finden. Ihre Leinwand-Abenteuer halten sich allerdings oft nicht oder nur locker an die Handlungsfäden der Spielvorlagen.

STEFANIE SCHETTER

2001 Final Fantasy – The Spirits Within



In technischer Hinsicht ist das bombastische Computertrickwerk ein unumstrittener Meilenstein, die Story bedient sich freizügig bei *Alien* und *Abys*. Mit der gleichnamigen Spiel-Serie von Square hat der Streifen aber lediglich zwei Faktoren gemein: FF-Schöpfer Hironobu Sakaguchi und Moto Sakakibara, die die Regie übernahmen.

1993 Super Mario Bros.



Bob Hoskins scheint ja eigentlich dafür prädestiniert zu sein, in der Rolle von Klempner Mario Reptilienmenschen zu jagen. Trotzdem schaffte es die Realverfilmung unter der Regie von Annabel Jankel und Rocky Morton nicht annähernd, den Charme der beliebten Nintendo-Vorlage einzufangen.

2001 Lara Croft: Tomb Raider



„Erst“ letztes Jahr erkletterte Eidos' synthetisches Sexsymbol, verkörpert von Angelina Jolie, unter der Leitung von Simon West die Leinwände. Teil 2, *Lara Croft and the Cradle of Life*, wird derzeit von Jan de Bont (*Speed*, *Das Geisterschloss*) gedreht und soll 2003 fertig sein. Mit den Spielen haben die Storys nichts zu tun.

1994 Street Fighter



Basierend auf der Story des Spiels *Street Fighter II*, schwingen die Helden aus Capcoms Hit-Serie die Fäuste gegen Diktator M. Bison. Steven E. de Souza gelang es, für seinen Actionstreifen unter anderem Muskelprotz Jean-Claude van Damme (Colonel Guile) und Kylie Minogue (Cammy) zu verpflichten.

2002 Resident Evil – Der Film



Paul Anderson schlägt wieder zu: Dieses Frühjahr schlurfte unter anderem Heike Makatsch durch die Kino-Vorgeschichte zu Capcoms Zombie-Saga; im Herbst sollen die Arbeiten an der Fortsetzung *Nemesis*, basierend auf dem dritten Teil der Spiel-Serie, beginnen. Ob dafür auch Milla Jovovich wieder ins Miniröckchen schlüpft?

1995 Mortal Kombat – The Movie



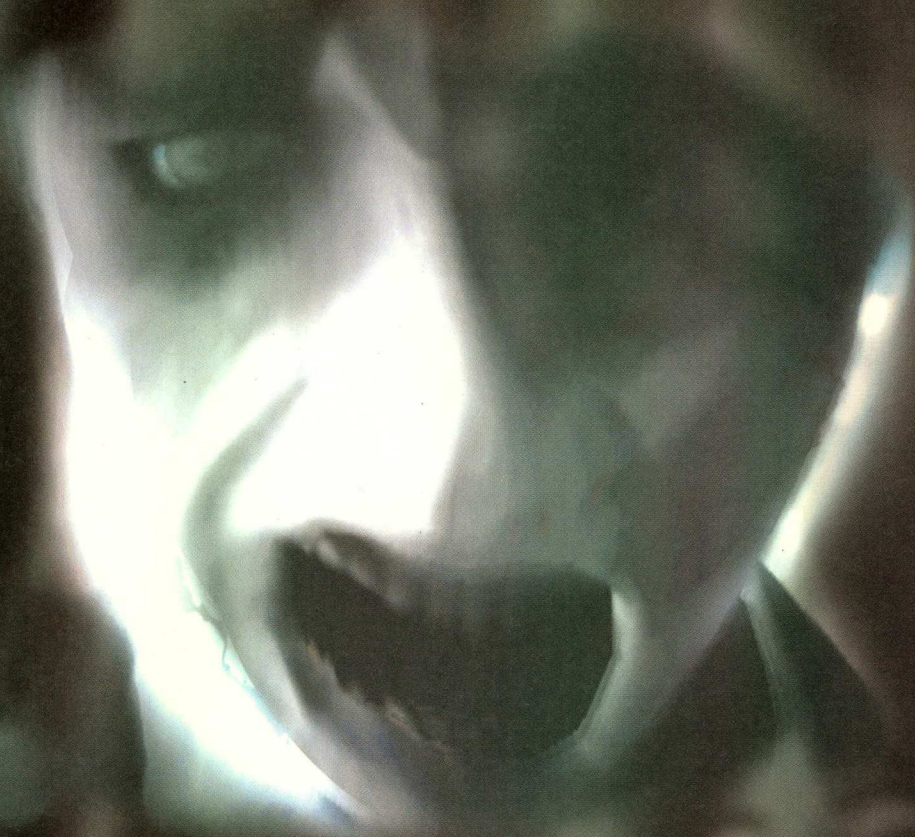
„Prügelspiele verfilmen kann ich auch!“ Dachte sich Paul Anderson und nahm sich Midways berühmte Beat-'em-Up-Serie vor. Trotz Computerticks und Star Christopher Lambert (Lord Rayden) als Zugpferd zeichnet sich der Spielfilm jedoch vor allem durch sein trashiges Flair aus. Fortsetzungen gab's dennoch.

2003 Deus Ex



Während Eidos an einer Fortsetzung zu seinem Kult-PC-Spiel bastelt, hat sich nun Columbia Pictures die Filmrechte an dem Science-Fiction-Thriller gesichert. Das Drehbuch liefert Greg Pruss (Conceptual Artist bei *Alien 3*), als Produzentin stellt sich Spider-Man-Patronin Laura Zinski zur Verfügung.

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



Setzen Sie als **furchtloser Samurai** der Schreckensherrschaft von Fürst Nobunaga ein Ende!

Onimusha 2: Samurai's Destiny



Jubei ... Juubeiii ... Komm zu mir, Juubeiiiiii ...“ Da war sie wieder, diese geisterhafte Frauenstimme. Seit Jubei Yagyu in sein Heimatdorf geeilt war, um es vor einem Dämonenangriff zu schützen, verfolgte sie ihn. Lockend, schrill, mysteriös und doch so vertraut. Da bei seiner Ankunft klar wird, dass für die Dorfbewohner jede Hilfe zu spät kommt, macht sich der junge Samurai ohne Umschweife auf, die Herkunft des seltsamen Singens zu ergründen. Als er schließlich den Dorftempel erreicht, sieht er voller Schrecken, wer ihn da gerufen hat. Er traut seinen Augen und Ohren kaum, als ihm eine Dämonin namens Takajo eröffnet, dass es Oda Nobunaga

war, der das Dorf zerstören ließ. Um gegen den untoten Schreckensherrscher und seine Monsterarmee zu bestehen, soll der junge Samurai die fünf Kugeln der Macht finden. Als Abschiedsgeschenk vermachte ihm die Dämonin das Wissen, wie er mit seiner Hand die Seelen getöteter Dämonen einfangen und so seine Chancen im Kampf gegen das untote Gesindel verbessern kann.

FREUNDE FÜRS LEBEN?

So beginnt das Abenteuer des jungen Samurai Jubei Yagyu, der diesmal anstelle von Samanosuke Akechi (dem Helden des ersten Teils) im mittelalterlichen Japan auf Monsterjagd geht. Nach der kurzen, oben beschriebenen Ein-



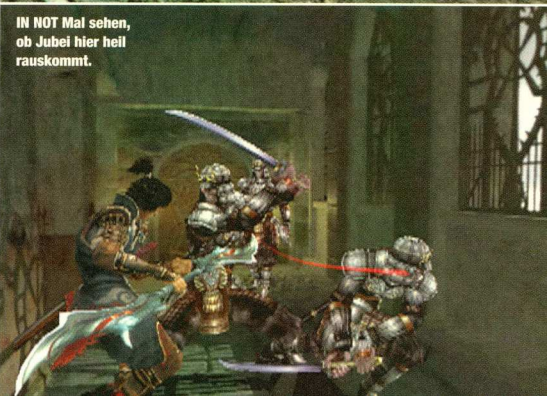
SIGN OF THE HAMMER
Jubei geht mit seinem Kriegshammer in Abwehrstellung.



GEFÄHRLICH Solange noch Gegner in der Nähe sind, sollten Sie keine Seelen aufsaugen.



WINDSTOSS Der Spezialangriff des Stabs ist perfekt für solche Situationen geeignet.



IN NOT Mal sehen, ob Jubei hier heil rauskommt.

INFO DIE DÄMONENREICHE

Hack & Slay in Reinkultur

Wie schon im ersten Teil dürfen Sie sich durch Gegnerhorden kämpfen und interessante Gegenstände aus dem Reich der Dämonen entwenden.

In *Onimusha* durfte man an einer bestimmten Stelle im Spiel einen ausgedehnten Ausflug in das Dark Realm machen. Auch diesmal besteht diese Möglichkeit wieder, mit den kleinen Unterschied, dass es jetzt zwei dieser dämonenverseuchten Reiche gibt. Die Aufgabe in jedem dieser in mehrere Ebenen unterteilten Phantom Realms ist ziemlich einfach: Töten Sie alles, was sich Ihnen entgegenstellt! Sobald Sie einen Raum gesäubert haben, erscheinen zwei Teleporter. Während der eine in die nächste Ebene führt, gelangen Sie mit dem anderen wieder in die „normale“ Welt zurück. Selbstverständlich werden die Gegner mit jedem Stockwerk härter und härter. Wer bis zum Ende durchhält, darf sich über mächtige Gegenstände freuen, die das Spiel deutlich erleichtern. Um überhaupt in diese Dämonenreiche zu gelangen, müssen Sie nicht nur den Zugang, sondern auch einen passenden Schlüssel finden, was allerdings nicht allzu schwierig sein dürfte.



DER ZUGANG Wer über den passenden Schlüssel verfügt, kommt hier in das Purple Phantom Realm.

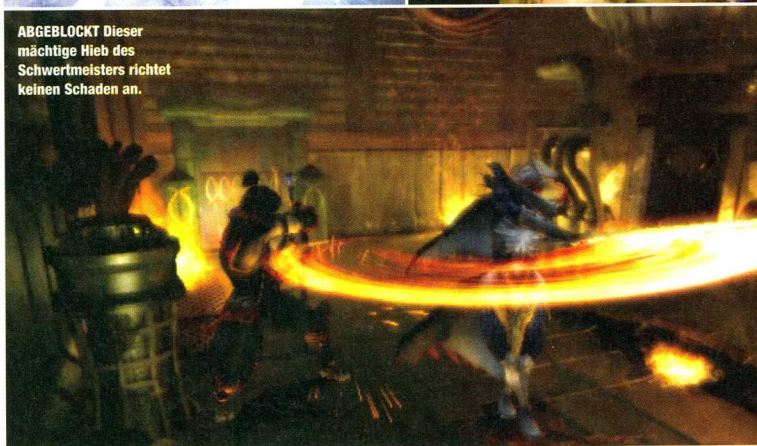


NO EASY WAY OUT Wer hier weiterkommen will, muss alle Gegner vernichten.

VERFEHLT Oyu muss sich hier mit zwei untoten Ninjas rumschlagen.



ABGEBLOCKT Dieser mächtige Hieb des Schwertmeisters richtet keinen Schaden an.



führung in die Hintergrundgeschichte von *Onimusha 2* führt der erste Weg des Helden in die Goldgräberstadt Imasho. Dort angekommen, gibt es erst einmal viel zu erkunden. Vier spezielle Individuen heben sich aber recht deutlich von der „normalen“ Bevölkerung ab. Da ist zum einen Ekei, ein vorzüglicher Speerkämpfer mit trauriger Vergangenheit. Er ist zwar ein Trunkenbold und Frauenheld, aber absolut zuverlässig in heißen Gefechten. Wenn Ekei gerade nicht zecht, streitet er sich meistens mit dem introvertierten Gewehrspezialisten Magoi-chi, einem Büchernarren. Ganz anders der junge Ninja Kotaro, der sich auf das Sammeln von Raritäten aus der ganzen Welt spezialisiert hat. Mit seinen tödlichen Stiletten ist er ein ernst zu nehmen-

der Gegner. Das Kriegerquartett wird komplettiert von der mysteriösen Schwertkämpferin Oyu. Entsprechend motiviert, sind alle vier bereit, Jubei bei seiner wichtigen Mission zu unterstützen. Dies sieht so aus, dass Ihnen an wichtigen Stellen im Spiel einer der freundlichen Mitstreiter zu Hilfe kommt. Die wendungsreiche Story wird durch eine Vielzahl qualitativ hochwertiger Zwischensequenzen weiter erzählt, die zu meist in Spielgrafik gehalten sind und mit guter, englischer Sprachausgabe glänzen. Wie die deutsche Version des Spiels aussehen wird, lässt sich jetzt noch nicht sagen. Denkbar ist jedoch, dass die englische Sprachausgabe beibehalten wird und lediglich Untertitel und Bildschirmtexte übersetzt werden. Ganz nach dem

KLEINE AUFMERKSAMKEIT Diese Flasche Wodka wird Ekeis Stimmung bestimmt verbessern.

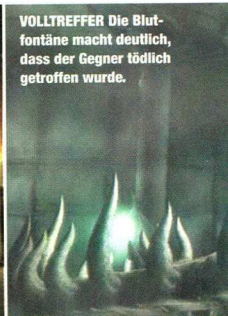


Wonderful.
Foreign spirits are always enjoyable.

ZWEIMAL JUBEI Als Dämonenkrieger sieht der Samurai furchterregend aus.



VOLLTREFFER Die Blutfontäne macht deutlich, dass der Gegner tödlich getroffen wurde.





FLIEGENDE FISCHÉ
Nicht einmal an diesem malerischen Gehirgssbach ist man sicher.



ELEKTRIISIEREND
Die Blitzattacke Ihres Schwerts richtet viel Schaden an.

INFO DAS BONUSMATERIAL

Witzig und umfangreich

Sobald man *Onimusha* einmal durchgespielt hat, erhält man Zugriff auf eine Vielzahl an Bonus-Features.

Wie oft kommt es vor, dass man ein Spiel durchgespielt hat und sich wünscht, es wäre noch nicht vorüber. Damit dieses Gefühl bei *Onimusha 2* gar nicht erst aufkommt, haben die Entwickler einen ganzen Sack voller Bonus-Features und Mini-Spiele ins Spiel integriert. Nachdem Sie das Spiel auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad (leicht oder normal) beendet haben, erhalten Sie unter anderem Zugang zu einigen Making-of-Videos und Bildergalerien. Noch viel wichtiger ist jedoch die Fortschrittsanzeige, die Ihnen zeigt, welchen Prozentsatz vom Spiel Sie bereits gesehen haben. Darüber hinaus können Sie hier ablesen, wie viele passende Geschenke Sie den anderen Charakteren gemacht haben. Viele Spieler werden sich nicht mit

den angegebenen Werten zufrieden geben und das Spiel gleich noch mal von vorne beginnen. Aber auch die beiden Mini-Spiele *Team Oni* und *Man in Black* sorgen für jede Menge Spaß. Bei *Man in Black* geht es darum, als (verkleideter) Jubei in nur fünf Minuten 20 Filmrollen zu finden, die in einem bestimmten Spielabschnitt versteckt sind. Bewaffnet sind Sie dabei nur mit einem Stock, der bestenfalls dazu taugt, angreifende Gegner für kurze Zeit auf Distanz zu halten. Für eine hohe Langzeitmotivation ist also bestens gesorgt, vor allem da noch weitere Extras winken, sollte es Ihnen gelingen, das komplette Spiel auf einem höheren Schwierigkeitsgrad zu lösen. Ach ja, ein *Onimusha 3*-Teaser-Trailer darf natürlich auch nicht fehlen!



SCENARIO Hier sehen Sie, was Sie noch nicht gesehen haben!



JUBEI RENNT Keine Zeit, sich mit dem Gegner auseinander zu setzen!



KAMPF PUR Bei Team Oni müssen Sie Gegner in kurzer Zeit ausschalten.

befinden sich in diesen Truhen aber vor allem diverse medizinische Artikel zur Heilung von kleinen und großen Wehwehchen. Sobald Sie auf eine Kiste stoßen, die durch einen Trickmechanismus verschlossen ist, dürfen Sie Ihre kombinatorischen Fähigkeiten bei einem Schieberätsel unter Beweis stellen. Die übrigen Rätsel im Spiel verlaufen zumeist Capcom-typisch nach dem bekannten Schema „Finde Gegenstand A, um ihn in Raum B zu verwenden“. Richtige „fiese“ oder nervige Stellen, wie sie teilweise im ersten Teil zu finden waren (Fans von *Onimusha* erinnern sich bestimmt an die Stelle, wo man als Kaede spielend Samanosuke vor dem Ertrinken retten muss), gibt es glücklicherweise im ganzen Spiel nicht. Es kommen aber

auch diesmal Passagen vor, bei denen Sie nicht den Protagonisten, sondern einen seiner Freunde steuern.

MIT SCHWERT, STAB UND HAMMER

Auch wenn der Rätselteil bei *Onimusha 2* deutlich mehr Gewicht hat als beim Vorgänger, so liegt der Schwerpunkt doch immer noch auf den Kämpfen. Praktisch in jedem Bildschirm treffen Sie auf neue Gegner, die Sie mit einer von vier magischen Waffen traktieren dürfen. Jede dieser Waffen (Schwert, Speer, Stab und Hammer) verfügt über drei verschiedene Spezialattacken, wobei eine davon magischer Natur ist und ein bestimmtes Element freisetzt. Sobald Sie einen Gegner erledigt haben, dürfen Sie per Tastendruck seine Seele in sich aufsaugen. Die so gewonnene Macht kann dazu verwendet werden, Rüstung und Waffen aufzubessern. Gelegentlich werden durch den Tod eines Feindes auch noch andere „Seelenarten“ freigesetzt, die unter anderem dazu dienen, Ihre Gesundheit und Ihren Magievorrat aufzufrischen oder Sie gar für kurze Zeit in einen weißhaarigen Dämonenkrieger zu verwandeln. Bei all der Offensiv-Power, über die man verfügt, darf man aber

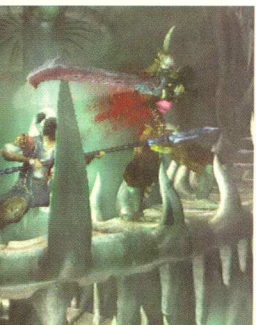
keinesfalls vergessen, dass es auch manchmal sinnvoll sein kann, gegnerische Angriffe zu blocken, bevor man zum entscheidenden Schlag ausholt. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn Sie sich gleich mehreren Feinden gleichzeitig gegenübersehen.

RETURN TO CASTLE INABAYAMA

Ein ganz großes Lob verdient die grafische Umsetzung der Dämonenmetzelei. Dies gilt nicht nur für die hervorragenden Magie- und Waffeneffekte, sondern auch für die Charaktermodelle und die Animationen der Figuren. Speziell die Darstellung der Wasserflächen ist den Capcom-Designern durch Verwendung einer Art Video-Overlay-Technik perfekt gelungen. Performance-Probleme gibt es praktisch keine, von gelegentlichen Rucklern bei effektreichen Kämpfen mit mehreren Gegnern mal abgesehen. Die vorgerenderten Bilder, durch die Sie praktisch während des ganzen Spiels laufen, sind ebenfalls herrlich detailliert und tragen eine Menge zur tollen, düsteren Stimmung bei. Wer schon den ersten Teil gespielt hat, wird auch gleich ein paar der Orte wiedererkennen, unter anderem Gifu Castle, das unter

der Herrschaft Nobunagas in Inabayama umbenannt wurde. Auch wenn man nicht jeden Raum der Feste betreten kann, dürften sich besonders *Onimusha*-Veteranen ziemlich schnell zurechtfinden. Ein letzter Punkt, der keinesfalls vergessen werden darf, ist die stimmungsvolle Musik. In jedem der zehn Kapitel von Jubeis Abenteuer sorgt sie für das passende Ambiente und trägt wie die gelungene Grafik zur hervorragenden Atmosphäre des Spiels bei.

WOLFGANG FISCHER



VORSCHAU ONIMUSHA 2	
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	4. Oktober
Internet: www.capcom-europe.com	
Savegame	Entwickler
Speicherpunkte	Capcom
Umfang	Datenträger
10+ Stunden	DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Wer den ersten Teil der Samurai-Saga mochte, wird das viel komplexere Onimusha 2 lieben!“	

ABGRUND Da muss
sie wohl springen.

Mit großwahnhaften Gegnern hat Lara Croft ja so ihre Erfahrungen. Selten wollen diese weniger als die Macht über die ganze Welt, die sich in irgendwelchen Artefakten verbirgt. Doch ihr Gegenspieler aus *Angel of Darkness* übertrifft alles, was sie bis jetzt kannte – an Grausamkeit, an Grissenheit und nicht zuletzt an Alter. Schon seit Jahrhunderten wandelt der Alchemist Eckhardt über die Erde und hat dabei eine Blutspur hinterlassen, die ihresgleichen sucht. In der Jetztzeit angekommen, ist er auf der Suche nach fünf Bildern aus dem 14. Jahrhundert, den so genannten Obscura-Gemälden.

Diese würden ihm eine fast uneingeschränkte Macht verleihen, wenn er sie alle zusammenbekäme – und als Anführer des obskuren Geheimbundes „Lux Veritatis“ würde er sie vermutlich nicht zum Besten der Menschheit einsetzen ...

AUF EIGENE FAUST

Doch alleine schafft auch er es nicht, alle Gemälde zu finden. So holt er sich professionelle Unterstützung. Werner von Croy, Laras alter Freund und Mentor, mit dem sie sich am Ende des vierten Teils wieder versöhnt hat, soll das richten. Von da an läuft fast alles schief. Von Croy wird eines Morgens in einem Pariser Hotelzimmer bestialisch ermor-

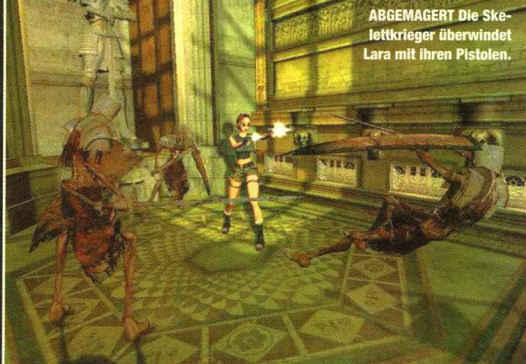
Ein mittelalterlicher Geheimbund **strebt nach der Weltherrschaft.** Nur Lara Croft kann das verhindern.

Lara Croft

Tomb Raider: The



ABGEMACERT Die Skelettkrieger überwindet Lara mit ihren Pistolen.



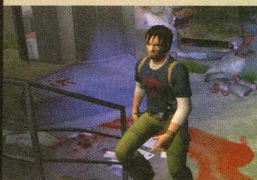
VORSCHAU TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

INFO DER ZWEITE SPIELBARE CHARAKTER

Kurtis Trent

Im neuen *Tomb Raider*-Teil bekommt Lara zum ersten Mal Hilfe. Jetzt gibt es die ersten Screenshots ihres Begleiters.

Schlechte Nachrichten für eingefleischte Lara-Fans: Im letzten Drittel des neuen Spiels können sie ihre Heldin gar nicht mehr steuern. Dort wird Kurtis ihr Alter Ego. Der hat ein ganz persönliches Motiv, den Geheimbund zu verfolgen: Sein Vater wurde von Eckhardt umgebracht. Da er früher selber bei Lux Veritatis ausgebildet wurde, kann er nicht nur sehr gut kämpfen, sondern auch deren spezielle Waffen benutzen. Der Klingendiskus auf dem Screenshot ist zum Beispiel aus Ferilium gemacht, einer Metalllegierung meteoritischen Ursprungs. Deshalb ist sie besonders durchschlagend und stabil.



BLUTSPUR Die Fußabdrücke werden ihn noch verraten!



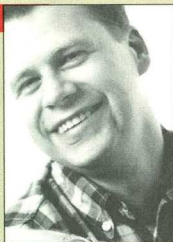
EINDRINGLING Auch Laras Freund kann schleichen.

Angel of Darkness

INTERVIEW MIT ADRIAN SMITH

„Wir brauchen einen neuen Charakter“

Wir sprachen mit Adrian Smith, Operations Director bei Core.



PLAYZONE: Warum, denkt ihr, wird *Angel of Darkness* die Spieler erneut in seinen Bann ziehen?

Adrian Smith: Dafür gibt es mehrere Gründe. Lara bewegt sich in einem völlig anderen Umfeld, von den typischen „Tombs“ wird es kaum welche geben. Außerdem werden Spieler, die Lara bereits kennen, auf ihre Rückkehr gespannt sein, sie wollen wissen, was inzwischen passiert ist. Und natürlich dürfte für jeden auch die technische Umsetzung interessant sein, die auf der PS2 möglich war.

PLAYZONE: Kannst du uns ein wenig mehr über die Story erzählen?

Adrian Smith: Lara wird des Mordes an von Crov verdächtigt. Das gesamte Spiel dreht sich darum, dass Lara den wirklichen Täter findet. Der Weg führt sie dabei von Paris bis Prag und sie kommt auf die Spur einer gefährlichen Organisation. Während der Suche merkt sie, dass sie es ganz und gar nicht mit einem gewöhnlichen Mörder zu tun hat, sondern mit etwas, das durch die Zeiten hinweg existierte und sich mit vielen geschichtlichen Ereignissen in Verbindung bringen lässt. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber die gesamte Story erstreckt sich weit über das Spiel hinaus.

PLAYZONE: Wird Lara sich im gesamten Spiel entscheiden können, ob sie auf Gewalt oder Tarnung setzt, oder nur an bestimmten Stellen?

Adrian Smith: Anfangs findet sich Lara völlig unbewaffnet wieder und muss so zwangsläufig auf Tarnung setzen. Das Vorgehen richtet sich aber in den meisten Fällen nach der jeweiligen Aufgabe. Sie kann also beide Stile benutzen – je nachdem, wo sie sich im Spiel befindet.

PLAYZONE: Wie viel Interaktion wird mit anderen Leuten möglich sein?

Adrian Smith: Während des Spiels muss Lara mit vielen Leuten interagieren, um ihre Aufgaben zu erfüllen. Genauso wichtig wie das Fragen selbst wird die Art sein, wie sie sich gegenüber anderen verhält.

PLAYZONE: Welche Elemente machen das Spiel düsterer als seine Vorgänger?

Adrian Smith: Lara wird verfolgt – und zwar in der Stadt genauso wie in der Wildnis. Die Umgebungen sind düsterer und die eingebauten historischen und mystischen Elemente schaffen eine bedrohliche Atmosphäre.

PLAYZONE: Wird das Spiel puzzle- oder eher actionlastig?

Adrian Smith: Puzzles wird es im gesamten Spiel immer wieder geben. In einigen Bereichen steht aber klar

die Action im Vordergrund. Wir versuchen, eine perfekte Mischung aus beiden Elementen zu schaffen.

PLAYZONE: Welche neuen Bewegungen hat Lara drauf? Kann sie beispielsweise Wachen ablenken, um vorbeizuschleichen?

Adrian Smith: Lara beherrscht nun über 250 verschiedene Bewegungen. Bisher waren es 30. Mit Waffen kämpft sie so effektiv wie mit bloßer Faust, und die Stealth-Elemente sorgen dafür, dass nicht zwangsläufig in allen Situationen Gewalt angewendet werden muss.

PLAYZONE: Was kannst du uns über Kurtis erzählen?

Adrian Smith: Er und Lara sind zwei völlig unterschiedliche Charaktere mit einem gemeinsamen Ziel. Er ist in seinem Vorgehen weitaus direkter. Er ist kein Mann vieler Worte, aber seine Geschichte hat ihn zu einem hervorragenden Kämpfer gemacht und das merkt man auch.

PLAYZONE: Was unterscheidet Kurtis' Kampfstil von dem Laras. Wird er einzigartige Waffen haben?

Adrian Smith: Beide Charaktere werden einige Kampftechniken teilen, besitzen aber auch einige individuelle. Kurtis' Waffen werden allerdings sehr mystisch sein.

PLAYZONE: Wie viel der Spielzeit ist man mit Kurtis unterwegs? Glaubst du, er wird ein weiterer Kultstar?

Adrian Smith: Wir brauchen einen neuen Charakter, wir waren uns aber auch der Risiken bewusst, die damit verbunden sind. Das Letzte, was wir wollten, war, Laras Fans zu verschrecken. So führen wir ihn sehr langsam ein. Der Schwerpunkt des Spiels liegt weiterhin bei Lara. Wir fänden es natürlich toll, wenn er so bekannt werden würde wie Lara. Kurtis ist ein grobgrütiger Charakter, der dem Spiel viel bringt. Wir denken, dass die meisten Leute ihn genauso mögen werden wie Lara.

PLAYZONE: Welche Verbindung wird es zwischen dem Spiel und dem neuen Film geben?

Adrian Smith: Keine. Wie beim ersten Film wird es keinerlei direkten Zusammenhang zwischen Filmstory und Spielstory geben.

PLAYZONE: Wie nah kommen sich Lara und Kurtis im Verlauf des Spiels und warum hilft ihr Kurtis?

Adrian Smith: Kurtis hat seine eigenen Gründe, den Mörder zu finden. Anfangs arbeiten sie sogar eher gegeneinander. Im Verlauf des Spieles kommen sich die beiden natürlich näher. Aber wenn ihr mehr wissen wollt, müsst ihr schon das Spiel spielen.



AMPHIBIE Schwimmen kann die Archäologin auch wieder.



RUTSCHIG Hier scheint Lara über den Boden zu schlittern.



HÄNDE HOCH! Den schwer bewaffneten Gegner räumt Lara beiseite.

det aufgefunden. Vorher konnte er jedoch noch einen verzweifelten Hilferuf an Lara Croft absetzen. Und die bringt das in Schwierigkeiten: Sie findet sich ohne Erinnerung an den vorherigen Abend in dem blutverschmierten Hotelzimmer wieder. Kein Wunder, dass die Archäologin in dieser verängstigten Situation in den Verdacht gerät, an dem Verbrechen schuld zu sein. Sie sieht nur eine Chance: selber herauszufinden, was an jenem Abend geschehen ist. So flieht sie aus der Haft und sieht sich fortan von der Polizei verfolgt. Bald kommt sie bei ihren Recherchen auf die Spur des Alchemisten und der Obscura-Gemälde. Natürlich ist so eine Geschichte faszinierend für eine Archäologin vom Schlage der Lara Croft. Um ihre Unschuld zu beweisen, macht sie sich selber auf die Suche nach den Gemälden und gerät dabei in eine düstere Unterwelt voller Verrat, Blut und jahrhundertelanger Rachegelüste. Das Ganze

wird diesmal sehr viel komplexer erzählt als in den recht linearen Vorgängern. Lara ist in diverse Nebenhandlungen einbezogen und lernt verschiedene Charaktere sehr gut kennen. Dabei hilft auch, dass sie sich erstmals mit unbeteiligten Figuren unterhalten kann.

AUF LEISEN SOHLEN

Zwischen Paris und Prag verschlägt es Lara dabei an unterschiedliche Schauplätze. Sie treibt sich dort nicht nur in modernen Museen herum, sondern auch in mittelalterlichen, katakombenartigen Tunneln. Die Gegner variieren ebenfalls. Im Museum sind das schwer bewaffnete Wachen mit Hightech-Ausrüstung, in den Ruinen Ritter-Skelette. Gerade bei den Wachen kommen Lara neue Angriffstechniken zupass. So kann sie nicht nur schleichen, sondern jetzt endlich auch mit den Fäusten kämpfen. All diese Fähigkeiten kann sie wie im Rollenspiel sogar verbessern. Wenn der Spieler Rät-

Rayman 3 Hoodlum Havoc

Auf die Lums, fertig, los! Die erste Demo des **Comic-Spektakels** ist eingetroffen.



Endlich haben die französischen Studios eine spielbare Version zum neuen Rayman-Titel herausgerückt! Zu einem Stück zusammengesetzt ist das Spiel zwar noch nicht, aber der Demo-Pack enthält schon mal eine spielerisch wie grafisch recht abwechslungsreiche Level-Mischung (siehe Extrakasten). Wenn Sie unsere Berichterstattung zu Rayman 3 verfolgt haben, werden Sie feststellen, dass wir den Titel bisher als Jump & Run gehandelt, ihn diesmal jedoch unter Action eingeordnet haben. Das hat den einfachen Grund,

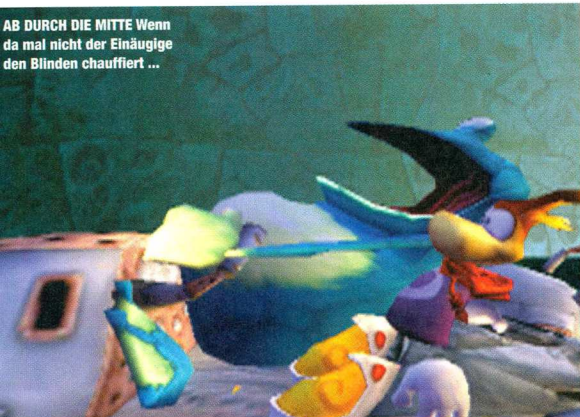
dass die ersten Spielpassagen, die wir uns angucken durften, nur wenige klassische Kletter- und Sprungaufgaben enthielten. Und auch für die hat sich Ubi Soft ein paar kleine Abwechslungen überlegt: So muss sich Rayman beispielsweise neuerdings erst einen eisernen Enterhaken besorgen, um sich in Tarzan-Manier über Metallösen durch die Luft zu schwingen – bisher funktionierte das mit einem einfachen Schuss auf ösenförmige Lums (die funktionsreichen Glühwürmchen der Rayman-Welt). Größere Distanzen, für die Raymans „natürliches“ Helikopterorgan nicht ausreicht, überbrückt der Held mithilfe eines Super-Pro-

pellers, mit dem er aussieht wie eine Kreuzung aus Batman und Mickey Mouse. Die Wirkungszeit solcher Extras ist allerdings zeitlich begrenzt, so dass man nach gescheiterten Aktionen immer wieder Energie nachladen muss.

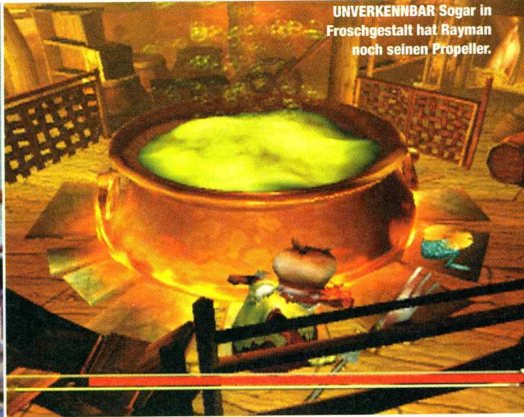
CRASH, BOOM, BANG!

Eine wesentliche Rolle spielt diesmal der (leicht erweiterte) Umgang mit Raymans Energie-Geschossen und Fäusten, während man zwischen den Kugeln, Pfeilen und Feuerbällen aus den gegnerischen Waffenmündungen umherkullert und -hüpft. Obwohl man wieder die automatische Zielfunktion und

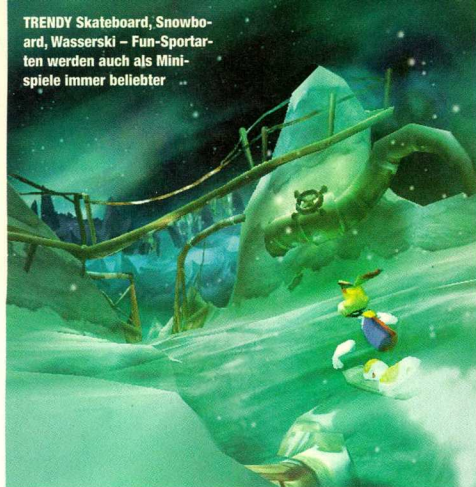
AB DURCH DIE MITTE Wenn da mal nicht der Einäugige den Blinden chauffiert ...



UNVERKENNBAR Sogar in Froschgestalt hat Rayman noch seinen Propeller.



TRENDY Skateboard, Snowboard, Wasserski – Fun-Sportarten werden auch als Minispiele immer beliebter ...



die Frei-Schwenk-Option für die 3D-Kamera nutzen darf, funktioniert Letztere leider immer noch nicht ganz optimal – bisher jedenfalls. In den betont schrägen Cartoon-Umgebungen mit ihren starken Farb- und Licht-Kontrasten fehlt einem – aufgrund ungünstiger Winkel – gelegentlich der richtige Überblick. Insgesamt dürften Rayman-Fans an dem Design des neuen Titels ihre Freude haben: Die Schauplätze wirken zwar etwas düsterer als gewohnt – auch die Musik schlägt teilweise in Richtung Techno oder Industrial Rock aus –, sind aber im charakteristischen Rayman-Stil gehalten und gewinnen durch Spiegelungen, Staubwolken, den Schein der knalligen Explosionen und witzig animiertes Kleinvieh an Plastizität. Zudem sind die schrulligen Figuren nicht mehr so kantig; allen

voran natürlich Rayman, der trotz nagelneuer Polygonhülle noch seinen typisch clownigen Charme versprüht.

STEFANIE SCHETTER

VORSCHAU RAYMAN 3

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action
Spieler:	Nicht bekannt
Sprache:	Vorauss. deutsch
Termin:	1. Quartal 2003
Internet:	www.ubisoft.de

Savegame	Entwickler
Speicherpunkte	Ubi Soft
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Vorauss. DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Rayman 3 verspricht gewohnt schrullig und atmosphärisch, aber deutlich actionbetonter zu werden.“

INFO DIE ERSTEN LEVELS

Kostprobe

In vier Spielabschnitte ließ uns Ubi Soft schon mal hineinschnuppern.

Die erste Preview-Scheibe zu *Hoodlum Havoc* enthielt neben einem actiongeladenen Trailer Ausschnitte aus vier recht abwechslungsreichen Levels. Bei *BAD SAUCE* geht es beispielsweise darum, eine fiese Hexe auszutricksen, die Rayman mit ihrem Zaubertrank in eine Kröte verwandeln will; bei *HIGHLAND DRIFTERS* werden Sie von Hoodlums unter Dauerbeschuss genommen. In *SPECIAL INVADERS* wiederum müssen Sie ein „Unterwasser-Raumschiff“ steuern beziehungsweise mit Feuerkraft verteidigen und in *DANGEROUS GAME* spielen Sie Katz und Maus mit einem wahnwitzigen Hobby-Schützen. Hektische Kämpfe und regelrechte Shoot-'em-Up-Abschnitte scheinen bisher einen deutlich höheren Spielanteil auszumachen als die Hüpf- und Hangel-Passagen, die man sonst von Rayman gewohnt ist. Aber das Verhältnis kann im fertigen Spiel ja wieder ganz anders aussehen.



BAD SAUCE Hm, sieht aus, als wäre die Behausung der Sumpfhexe nicht mehr weit.



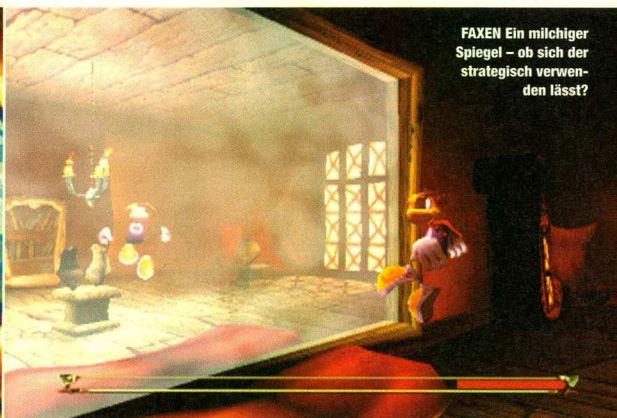
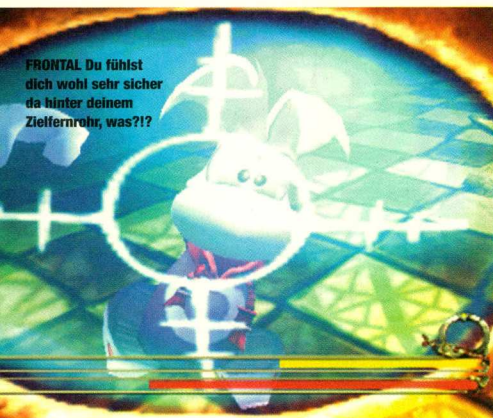
HIGHLAND DRIFTERS Hier stößt Rayman auf eine Horde Hoodlums – und einen Super-Enterhaken.



SPECIAL INVADERS Im Düsen-U-Boot geht es durch gefährliche Tunnels und Ruinen.



DANGEROUS GAME Ein besessener Jäger scheucht den Helden im Zickzack durch seine Villa.





Time Splitters 2

Es gibt Ego-Shooter, die brauchen **kein Kriegsszenario**, um Aufmerksamkeit zu erregen.

Erinnern Sie sich noch an *TimeSplitters*? Richtig, das war der allererste Multiplayer-Ego-Shooter für die PlayStation 2. Er konnte zwar schon mit vielen abgedrehten Ideen im Multiplayer-Modus aufwarten, aber Solo-Spieler hatten alles andere als Spaß an den kargen, flimmernden Levels, die einem schon nach einer halben Stunde Spielen Kopfschmerzen verursachten. Bei einer Präsentation des schon sehr weit fortgeschrit-

tenen *TimeSplitters 2* im Londoner Eidos-Büro konnten wir uns allerdings davon überzeugen, dass sich das Free-Radical-Team die Kritik am ersten Teil sehr zu Herzen genommen hat. Die einzelnen Levels des Einzelspielermodus (der auch kooperativ mit einem Freund durchgespielt werden kann) sind nun mehr als doppelt so lang und bieten eine Menge Abwechslung – sowohl was den Look anbelangt als auch im Gameplay. Wie schon im Vorgänger

verschlägt es Sie dabei wieder in verschiedene Zeitepochen, allerdings werden diesmal die einzelnen Levels von einer durchgehenden Story zusammengehalten, die während des Spielens und in vielen witzigen Zwischensequenzen erzählt wird. Als Space Marine aus der Zukunft müssen Sie die *TimeSplitters* jagen, deren Ziel die Auslöschung der Menschheit ist. Um das zu erreichen, benutzen die außerirdischen Fieslinge ein Zeitportal, mit dem sich der



GIB KÜSSCHEN Wer verdient es einem Mann, wenn er hier lieber in den Ausschnitt starrt?



VOLLTREFFER Die verschiedenen Trefferzonen bringen unterschiedlich viel Schaden.

INFO DIE CHARAKTERE

Jede Menge Irrsinn

TimeSplitters 2 lebt nicht zuletzt von den abgedrehten Charakteren, in deren Haut Sie in jeder Zeitepoche schlüpfen dürfen. Hier haben wir eine kleine Auswahl für Sie:



HELDEN Die beiden Marines müssen den TimeSplitters die Zeitkristalle entreißen.

Lauf der menschlichen Geschichte manipulieren lässt. Dieses Portal wird von neun Zeitkristallen betrieben, die dank der TimeSplitters nun in verschiedene Epochen verstreut sind.

GESTERN, HEUTE, MORGEN

Und so landen Sie auf der Jagd nach den Kristallen zum Beispiel im Chicago der 30er-Jahre, wo Sie eine Mafiagang aufmischen müssen, oder im alten Paris in der berühmten

Kathedrale Notre Dame, in der Sie auch auf einen wohl bekannten Glöckner treffen. Bei Ihren Zeitsprüngen schlüpfen Sie immer wieder in die Haut eines anderen Helden, der in die aktuelle Epoche gehört. Und ebenso wie der Look des Helden passt sich dann auch das Waffenarsenal der Zeit an – vom Trommelrevolver bis zur Plasmakanone dürfen Sie alles einmal in der Hand halten. Um den kampflastigen Story-Modus aber noch ein wenig



ILSA NADIR heizt im Jahr 1990 in Sibirien feindlichen Soldaten mit ihrem Flammenwerfer gehörig ein.



DIE HOFNARRIN versteht keinen Spaß, wenn es ums Kämpfen geht. In Notre Dame bettet sie Zombies zur ewigen Ruhe.



GRETTEL, das martialische Roboterweib, will in der Zukunft den Bau einer riesigen Roboterarmee verhindern. Ihre Lieblingswaffe ist die Plasmakanone.



DER AFFE ist wegen seiner geringen Größe und großen Feuerkraft ein nicht zu unterschätzender Gegner in Multiplayer-Gefechten.



RÖSTFRISCH Angezündete Gegner können das Feuer auch an andere Charaktere weitergeben!



FIESER ZOMBIE Dieser Gegner hat vorher gewiss kein Marmeladenbrot gegessen.

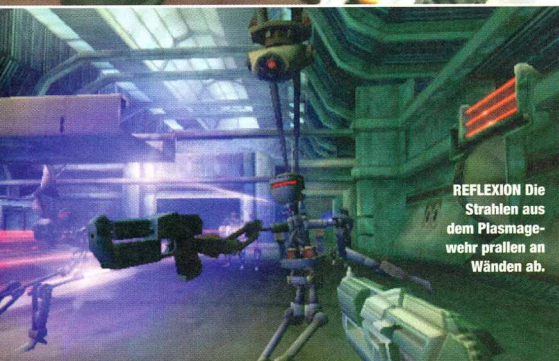


FEUER FREI! Die Gattling-Gun braucht einige Sekunden, um warmzulaufen.

KLEINES GENIE In der Roboterfabrik stellt Ihnen der Mini-Cyborg seine Armee in den Weg.



SEHR WIRKUNGSVOLL In manchen Levels können Sie sogar Geschütztürme übernehmen.



REFLEXION Die Strahlen aus dem Plasmagewehr prallen an Wänden ab.



IN DIE MANEGE! Für den Multiplayer-Modus gibt es jede Menge abgedrehte Maps.



interessanter zu machen, integrierten die Entwickler neben Unmengen von Feinden auch verschiedene Missionsziele, die Sie erfüllen müssen. Dazu gehört auch mal das eine oder andere Rätsel, das Ihnen sicherlich ein wenig Kopfzerbrechen bereiten wird. Und am Ende jedes Levels wartet ein riesiger Endgegner auf Sie, der nur mit speziellen Tricks zu schlagen ist.

Neben dem Story-Modus dürfen sich Einzelspieler wieder auf viele abgedrehte Herausforderungen freuen (insgesamt 27 werden es sein). So müssen Sie beispielsweise in sehr kurzer Zeit möglichst viele Fenster zerbomben, sich ungeschoren bis zum Ende eines Levels schleichen oder unter Zeitdruck einen Infiltrationsauftrag ausführen. Doch so gut gelungen die Einzelspielermodi auch sind, *TimeSplitters 2* glänzt vor allem mit seiner hervorra-

genden Multiplayer-Action. Es gibt jede Menge irre Spielmodi, die frei konfigurierbar sind. Normales Deathmatch, was jeder Ego-Shooter in mehr oder minder guter Qualität bietet, ist zwar recht spaßig, aber viel witziger ist es, wenn der am meisten Getroffene plötzlich drei Äffchen zur Seite gestellt bekommt, die für ihn kämpfen, oder der Führende schrumpft und immer schwerer zu treffen ist. Bis zu vier Spieler können auf dem Splitscreen um den ersten Platz kämpfen (vier Bots werden zugeschaltet) – oder bis zu acht Spieler per iLink-Modus. Zur Wahl stehen den Kontrahenten über 80 verschiedene Charaktere.

GUTER EINDRUCK

Sehr überrascht hat uns neben dem wirklich exzellenten Soundtrack die saubere Grafik, die nicht im Gerings-ten flimmert. Besonders bei

den Licht- und Partikeleffekten haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt. Und auch die Animationen der Feinde sind flüssig. Sie ducken sich weg, weichen aus und suchen nach Deckung. Auch nicht kämpfende Gegner sind es durchaus wert, beobachtet zu werden, wenn sie sich am Kopf kratzend unbeteiligt Löcher in die Luft starren oder sich einfach mal ganz unvermittelt nach vorn beugen, um nach etwas zu schauen. Sehr ärgerlich für Scharfschützen, wenn sich das Ziel plötzlich bewegt. Hier kommt übrigens auch die gute KI zum Tragen. Ihre Feinde bleiben nämlich nicht dumm stehen, wenn Sie danebenschießen, sondern schauen sich verdutzt um, wo der Schuss herkam, und holen dann Hilfe oder stürmen auf Sie zu. Allerdings erhebt *TimeSplitters 2* dabei keinerlei Anspruch

darauf, „ultrarealistisch“ zu sein. Der Comiestil passt sehr gut zum ironischen Unterton des Spiels. Blut- und Splattereffekte hat es nicht nötig – und das soll jetzt keine „Moral mit der Brechstange“ sein.

STEFANIE SCHWARZ

VORSCHAU TIMESPLITTERS 2

Hersteller:	Eidos Interactive
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-8
Sprache:	Englisch
Termin:	27. September
Internet: www.eidos.de	
Savegame	Entwickler
Ja, nach jedem Level	Free Radical Design
Umfang	Datenträger
9+ Levels	DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Endlich ein Multiplayer-Ego-Shooter, der nicht wie ein drittklassiger Port vom PC wirkt!“

Rallye-Spiel gekauft?
Hast Du noch die Rechnung?



colin mcrae rally 3TM

» september 2002



PlayStation 2

Codemasters[®] 

GENIUS AT PLAY[™]



WIR STELLEN AUS!

Halle 3 Stand D20



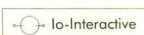
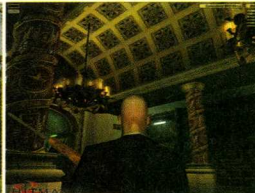
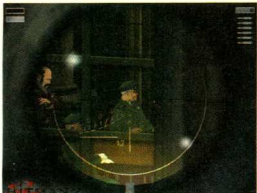
GAMES CONVENTION

29. August bis 01. September 2002

HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN

AB SEPTEMBER IM HANDEL



PC
CD



BEST VIEWED WITH...

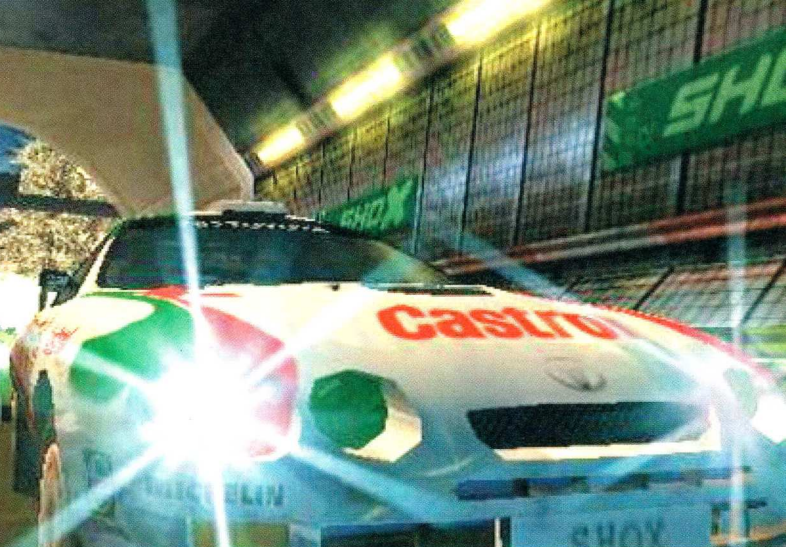


BEST PLAYED WITH...



EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

BLENDEND Licht- und Partikeleffekte brauchen den Vergleich mit Konkurrenzprodukten nicht zu scheuen.



EAs Arcade-Racer schickt Sie mit **frischen Ideen** und Originalfahrzeugen ins Rallyegeschäft!

Shox

Können Sie sich ein Rennspiel vorstellen, das fast komplett ohne normale Zeitnahme auskommt? Keine Rundenzeiten, keine Checkpoints, keine Zeitlimits, nichts. Stattdes-

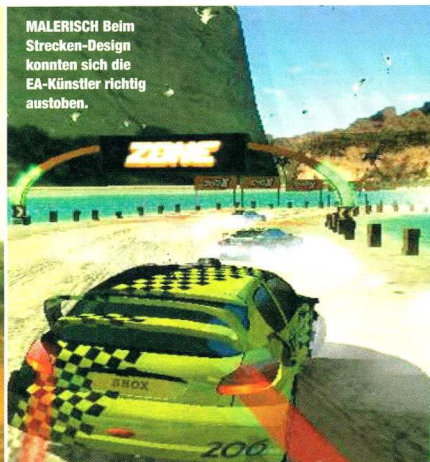
sen bestimmt nur eine Sache den *Shox*-Rennzirkus: Geld! In fünf großen Meisterschaften (unterteilt in mehrere Rennen) messen Sie sich im Einzelspielermodus mit fünf KI-Fahrern pro Drei-Runden-Rennen. Während

Sie bei Crashes und Kollisionen Knete verlieren, erhalten Sie für extrem weite Sprünge, hohe Endgeschwindigkeiten und vor allem für Plätze auf dem Siegereppchen Prämien. Am meisten Geld erhalten Sie aber, wenn Sie

bestimmte kurze Rennabschnitte, Shox Zones genannt, möglichst schnell durchfahren. Ein herunterzählender Timer informiert Sie darüber, wie gut Sie unterwegs sind. Sollte es Ihnen gelingen, eine Gold-Bewertung



RASANT In den Replays dürfen Sie sich über interessante Kameraperspektiven freuen.



MALERISCH Beim Strecken-Design konnten sich die EA-Künstler richtig austoben.



zu erlangen, dann ist der gewonnene Betrag mit Abstand am höchsten. Auf jeder der insgesamt 24 enthaltenen Strecken gibt es mehrere Shox Zones. Richtig interessant wird es, wenn Sie drei Gold-Auszeichnungen in Folge schaffen. Die dann folgende Shox Wave ist eine audiovisuell beeindruckende, mächtige Druckwelle, auf der Sie (gute Fahrleistung vorausgesetzt) sogar durch das komplette restliche Rennenreiten können.

GELD REGIERT DIE WELT

Kommen wir zum Thema Geld zurück. Während Sie durch Rennerfolge neue Strecken und Meisterschaften freischalten, dürfen Sie Ihre gewonnenen Prämien zum Wetten verwenden. Wetteinsatz ist jeweils – wie könnte es anders sein – ein

neues Auto für Ihre Sammlung. In späteren Spielstufen sehen Sie ohne PS-starke Automobile nämlich kein Land mehr. Pikanterweise wird nach dem Annehmen einer Wetherausforderung, bei der Sie ein kurzes Point-to-Point-Rennen gegen das betreffende Fahrzeug gewinnen müssen, Ihr Speicherstand von der Memory Card gelöscht. Da bei diesem Mini-Race also viel auf dem Spiel steht, ist für Adrenalinschübe gesorgt. Sollten Sie versagen, dürfen Sie das Rennen mit einem geringeren Einsatz natürlich wiederholen. Insgesamt 24 lizenzierte Fahrzeuge von namhaften Herstellern dürfen Sie sich so beschaffen, darunter Modelle von Audi, Subaru, BMW, Ford, Lancia und sogar Porsche. Alle Hersteller haben EA auch gestattet, die verwendeten Fahrzeuge

mithilfe eines optisch ansehnlichen Schadensmodells zu verbeulen und zu demolieren. Angesichts riesiger Sprünge und rasant geschnittener Kurse, bei denen Kollisionen vorprogrammiert sind, kommt das Schadensmodell praktisch ständig zum Einsatz. Ein echtes Grafikschmankerl ist neben den hübsch umgesetzten Kursen die so genannte Drama-Cam. Sollte Ihnen ein besonders toller Stunt oder ein weiterer Sprung gelingen, erleben Sie die folgenden Flugsekunden aus verschiedenen Kameraperspektiven und dürfen ganz ohne Rennstress die grandiose Aussicht genießen. Und da gibt es durchaus einiges zu sehen. Jede der drei Regionen (arktische Tundra, asiatischer Dschungel, trockene Wüste), in denen Sie Rennen fahren, hat ihre ganz eigenen visuellen

Highlights, unter anderem Tempelanlagen, riesige Wasserfälle, Pelikanschwärme und vieles mehr. Glücklicherweise ist es den Programmierern gut gelungen, die vielen netten Details und eine absolut flüssige, flimmerfreie Darstellung unter einen Hut zu bringen. Dies gilt sogar für den Splitscreen-Modus (für bis zu vier Spieler), der an Dramatik und Rasanzen der Einspieler-Geldhatz in nichts nachsteht. Momentan werfelt man bei EA noch an einem Destruction Derby-artigen Spielmodus namens Mayhem, über den leider noch nicht viel bekannt ist, und am Sound des Spiels. Motorengeräusche und Musikuntermalung waren zwar schon vorhanden und durchaus ansprechend, werden aber nochmals überarbeitet.

WOLFGANG FISCHER



VORSCHAU SHOX	
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Termin:	September
Internet: www.ea.com	
Savegame	Entwickler
Nach jedem Rennen	Electronic Arts
Umfang	Datenträger
24 Strecken	DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Innovatives Arcade-Rallye-Spiel, das Gelegenheitsspieler und Racing-Freaks gleichermaßen ansprechen wird“	

WWE SmackDown! Shut Your Mouth

Wir lassen uns nicht den Mund verbieten – neue Bilder und Infos zu THQs **Wrestling-Hoffnung**, dem neuen SmackDown!

In den vergangenen Jahren hat es THQ geschafft, sich einen sehr guten Ruf als Wrestling-Spiele-Hersteller zu erarbeiten – die gelungene Kombination von starken Lizenzen (WWE, WCW) mit geschickter Auswahl von japanischen Top-Entwicklern in dem Bereich (Yuke's, AKI) führte zu massiven Verkaufs-

hits auf PSone und Nintendo 64. Auf Sony-Seite schuf man mit *WWF SmackDown!* eine neue Referenz, der eine noch bessere Fortsetzung folgte. Der Sprung auf die neue Konsolen-Generation scheint für THQ allerdings problematisch zu sein. Ob das neue *WrestleMania X8* für Nintendos GameCube, *WWF Raw* für die Xbox oder das letztjährige *WWF SmackDown! Just Bring It* für die PS2 – keiner der Titel konnte die Erwartungen der Fans erfüllen. Und mit *Accalams* misslungenem *Legends of Wrestling* bietet auch die Konkurrenz keine Alternative. Mit dem neuen

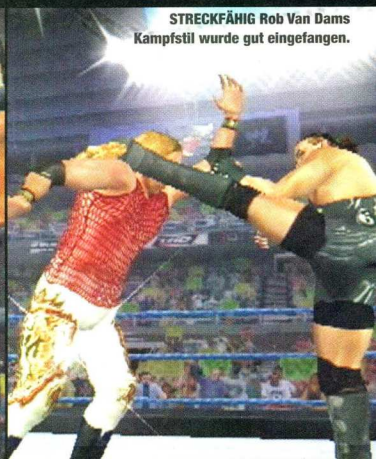
SmackDown!-Spiel *Shut Your Mouth* kann THQ bei den PlayStation-2-Fans im November zuerst Wiedergutmachung leisten ...

ZU HOHE ANSPRÜCHE?

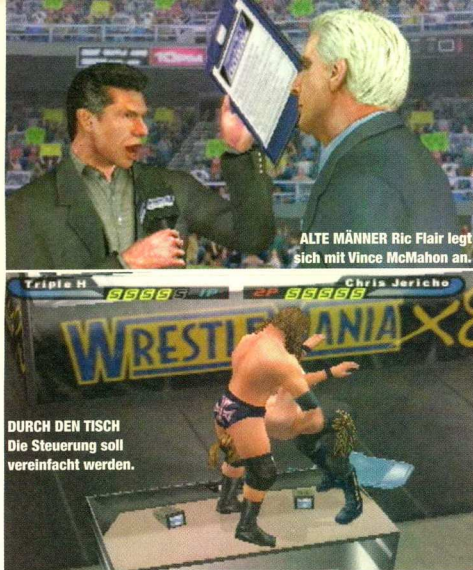
Die Geschichte zeigt, dass Wrestling-Fans letztendlich mit den Spielen nie völlig zufrieden sind. Sei es nun das nicht mehr aktuelle Aussehen von Wrestler X, unpassende Moves für Wrestler Y oder das völlige Fehlen von Wrestler Z – man kann's nie allen recht machen. Immerhin verspricht THQ, für *Shut Your Mouth* den Wrestler-Kader



„DU ANFÄNGER!“ Hulk Hogan noch lange nicht genug



STRECKFÄHIG Rob Van Dams Kampfstil wurde gut eingefangen.



ALTE MÄNNER Ric Flair legt sich mit Vince McMahon an.

DURCH DEN TISCH
Die Steuerung soll vereinfacht werden.

komplett zu aktualisieren, was nach den großen Veränderungen im Wrestling-Bereich (der Kauf der WCW durch die WWE) dringend nötig ist. Dies bedeutet den Wegfall von einigen Aussteigern, den Neuzugang von vielen Neulingen und die Rückkehr von ein paar „Klassikern“ – natürlich trägt man den Comebacks von alten Haudegen wie Hulk Hogan und Ric Flair Rechnung! Die genaue Teilnehmerzahl steht weiterhin nicht fest, doch THQ verspricht mindestens 50 Kämpfe. Abgesehen vom Kader-Feintuning sind die Entwickler von Yuke's vor allem damit beschäftigt, die

größte Schwäche von *Just Bring It* auszumerzen: den Story-Modus. Dessen ungewöhnlicher Aufbau irritierte viele Fans, die einen vollwertigen Karriere-Modus erwartet hatten. „Zu kurz“ war das übliche Urteil vieler, die nach nur wenigen Matches einen Titel errangen. Dabei übersah sie, dass der eigentliche Gag dabei die unzähligen Verzweigungen waren – wollte man wirklich alles sehen und alle Gimmicks freispielen, bot der Modus prinzipiell jede Menge Umfang. Doch die Entwickler beugten sich der Kritik und arbeiten für *Shut Your Mouth* an einem vollwertigen Saison-Modus,

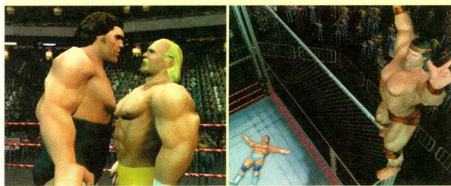
INFO DIE KONKURRENZ

Acclaim trainiert für die Revanche



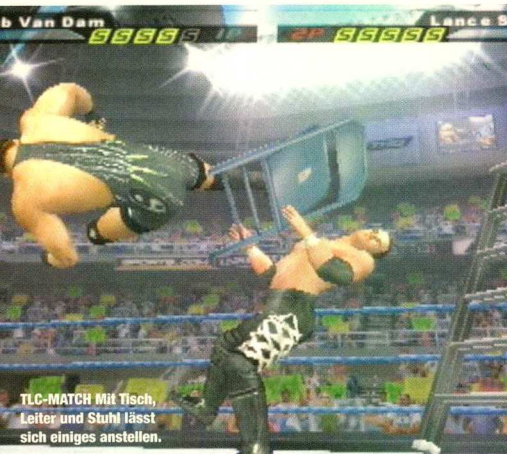
Das erste *Legends of Wrestling* war nicht gerade ein Qualitätsprodukt. Ob's Acclaim beim zweiten Anlauf besser hinkriegt?

Quasi zeitgleich mit dem neuen *SmackDown!* erscheint im November auch *Legends of Wrestling II*. Ganz wie beim Vorgänger wird eine bunte Mischung von aktiven, pensionierten und verstorbenen Wrestling-Stars spielbar sein, über 65 sollen's insgesamt sein. Folgende Wrestling-Legenden sind unter anderem schon als Teilnehmer bestätigt: Hulk Hogan, Bret Hart, Jerry „The King“ Lawler, Andre The Giant, Rowdy Roddy Piper, Sid Vicious (Justice) die Road Warriors (Legion of Doom), die British Bulldogs, die Steiner Brothers, die Nasty Boys und der Rock'n'Roll-Express. Klingt so weit interessant, aber auf der E3 machte das Spiel einen kaum besseren Eindruck als der Vorgänger. Mal sehen, was sich da bis November noch tut!

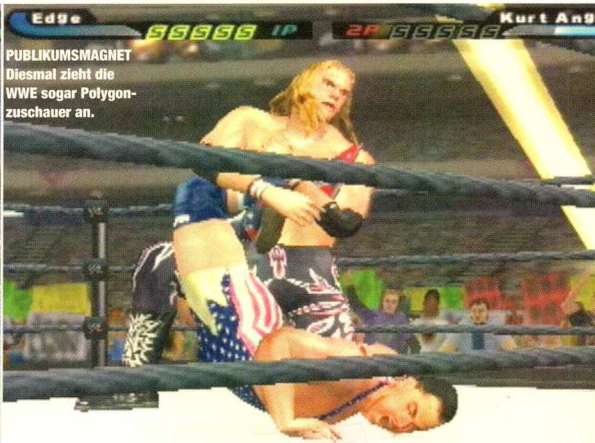


THE GIANT Die Wrestler wirken genauso kantig und unförmig wie beim Vorgänger.

SUPERFLY Jimmy Snuka fliegt noch höher als sonst: Diesmal gibt's auch Cage-Matches!



TLC-MATCH Mit Tisch, Leiter und Stuhl lässt sich einiges anstellen.



PUBLIKUMSMAGNET Diesmal zieht die WWE sogar Polygon-zuschauer an.

bei dem man zwei komplette Jahre im Leben eines WWE-Stars durchlebt – mit Raw, SmackDown! und monatlichen Pay-Per-Views. Zudem wird es dabei möglich sein, die Superstars in den so genannten Draft Pool der WWE zu stellen. Ob dies alles nun wirklich für mehr Spiel-tiefe sorgt, wird sich zeigen, aber immerhin dürfte sich niemand mehr über fehlenden Umfang beschweren.

DAS FEINTUNING

Trotz guter Ansätze war letztendlich auch die Grafik von *Just Bring It* einer der Schwachpunkte. Neben vielen neuen und überarbeiteten Animationen sollen vor allem mehr Grafikdetails den Gesamteindruck deutlich verbessern. Die Gesichter sehen noch realistischer aus, die Körper weniger eckig und auch an der zuvor missratenen Darstellung von langen Haaren wird gearbeitet. Das Publikum soll nicht mehr nur aus bloßen Papp-aufstellern bestehen, in der ersten Reihe wird's erstmals 3D-Zuschauer geben. Die Handhabung von Gegenständen wird vereinfacht und auch die zahlreichen Clipping-Fehler beim Hantieren mit Leitern und Tischen sollen minimiert werden. Der beim Vorgänger recht wiederholungsanfällige Audio-Kommentar soll deutlich vom neu

hinzugekommenen, zweiten Kommentatoren-Duo, Jerry Lawler und Jim Ross, profitieren. Klingt so weit alles vielversprechend. Bleibt nur das Problem, dass dies beim ersten Teil im Vorfeld ähnlich war. Mit den geplanten Verbesserungen und der neuen Unterstützung für bis zu sechs Spieler ist *Shut Your Mouth* zwar derzeit scheinbar auf Hit-Kurs, doch bleiben wir zur ersten spielbaren Version diesmal lieber noch etwas skeptisch. Ein Hinweis zum Schluss noch: Die hier abgedruckten Bilder von THQ sind leider nicht so scharf wie die Grafik des Spiels.

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU **SMACKDOWN!** 4

Hersteller:	THQ
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-6
Sprache:	Englisch
Termin:	November
Internet:	www.thq.de
Savegame:	Ja
Entwickler:	Yuke's
Umfang:	50+ Wrestler
Datenträger:	DVD

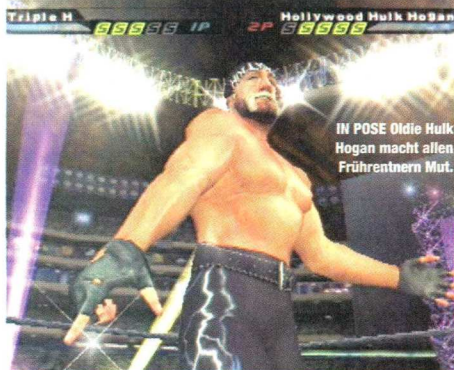
FINLSCHÜTZUNG

SEHR GUT

„Besser als der recht gute Vorgänger wird es auf jeden Fall. Hoffen wir, dass THQ diesmal seine Versprechen hält!“



DAS TUT WEH Bubba Ray zeigt keine Gnade mit Jeff Hardy.



IN POSE Oldie Hulk Hogan macht allen Frührentnern Mut.



TODESFAHRER Der Undertaker knattert mal wieder an den Ring.



KLARE AUSSAGE Eddie Guerrero sagt RVD seine Meinung.



ALTE BEKANNTE Der Undertaker hat sich mehr verändert als Hulk.



TRIUMPH FÜR HHH Offenbar kann man diesmal mehrere Titel zugleich halten.



THE ROCK Die Gesichter sehen noch besser aus als bisher.



IM KÄFIG Zwischen Käfig und Ring geht's rund.



PlayStation 2



VON DEN MACHERN VON "DRIVER 2" STUNTMAN

ERLEBEN SIE DIE AUFGREGENDE WELT DER STUNTMEN
AUF DER GAMES CONVENTION LEIPZIG!

PLAYZONE

ATARI

"Ich mag Jungs, die in den heißesten
Situationen alles im Griff haben!"

SPIEL' STUNTMAN:

Halle **A** Stand **08**



GAMES CONVENTION
29.08.02 - 01.09.02



www.stuntman-game.com

STUNTMAN™

BEYOND DRIVING

VON DEN MACHERN DER BLOCKBUSTER SERIE 'DRIVER'

Sly Raccoon

Schleichen, Springen, Laufen:
Für einen Jump&Run-Helden
ist Sly Raccoon **ziemlich**
vielseitig.



STRAHLENTOD Wenn die
Laser rot sind, hat die
Alarmanlage angeschlagen.



KLAR ZUM ENTERN! Umbemerkt
gelangt Sly an Deck.

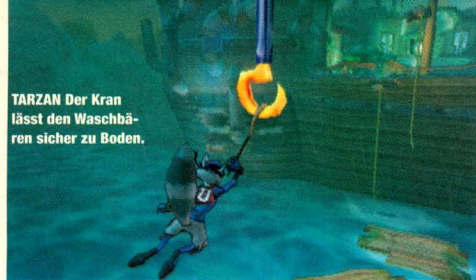


AURA Das blaue Licht
bedeutet, dass Sly hier
besondere Fähigkeiten hat.



FEUERSPEIER Das
Hindernis ist ganz
schön heiß.

TARZAN Der Kran lässt den Waschbären sicher zu Boden.



Ein Fass mit Beinen! So etwas haben die Wachen in der Bibliothek noch nie gesehen. Das ist kein Wunder, dass sie da misstrauisch werden. Und das zu Recht. Steckt in dem Fass doch Sly Raccoon, ein diebischer und geschickter Waschbär. Damit er nicht entdeckt wird, sollte er also bewegungslos verharren, solange die Wachen das Fass im Blick haben. Wer jetzt meint, das komme ihm bekannt vor, hat vermutlich *Metal Gear Solid* gespielt. Da gab es das Gleiche mit einem Pappkarton. Überhaupt zitiert *Sly Raccoon*, das in den USA übrigens *Sly Cooper and the Thievius Raccoonus* heißt, gerne aus dem Agentenklassiker. Sly hat nicht nur dieselbe Stimme wie Solid Snake, sondern auch einen Helfer, der ihm über Funk Anweisungen gibt.

FIESTE FALLEN

Für ein Jump & Run sind Szenen wie diese sicherlich eher ungewöhnlich, sie passen aber hervorragend ins restliche Spielkonzept. Den Löwenanteil daran trägt die unkomplizierte Steuerung. Wenige Tasten reichen aus, um auch komplexe Bewegungen auszuführen. Davon gibt es einige: Sly kann sich an Wänden entlangschleichen, Spezialangriffe starten und vieles mehr. Die Spezialangriffe sind bei den zwei Anfangsniveaus, die in der Demo enthalten sind, zwar noch nicht nötig. Doch wenn die Gegner stärker werden, zeigen sie ihren Nutzen. Sly muss diese unterschiedlichen Talente aber auch gut einsetzen können, um die Missionen zu erfüllen. Die erfordern Geschicklichkeit und Sprungkraft beim Überwinden von Abgründen oder Laserstrahlen und kluges Vorgehen bei Feindkontakt. Offene Angriffe sind nicht immer die beste Taktik, oft ist es sinnvoller, vorbeizuschleichen und aus dem Hinterhalt anzugreifen. Zwar unterscheiden sich die

Aufgaben nicht sonderlich voneinander, es geht immer darum, Schlüssel zu finden, um den nächsten Abschnitt zu öffnen. Die Lösungswege sind jedoch abwechslungsreich. Manchmal steht mehr das unbemerkte Herumschleichen im Vordergrund, dann wieder die Action. Unterwegs gibt es immer die typischen Jump&Run-Elemente: Münzen sammeln, um mehr Leben zu bekommen, fieses Fallen ausweichen usw.

EXPLOSIVER HUT

Das Ganze spielt sich in hervorragend gestalteten Umgebungen ab: Die sind bunt, voller lustiger Details und ziemlich groß. Lediglich, dass sie etwas linear sind, ist ein kleiner Kritikpunkt. Dafür gibt es aber eine ganze Menge Nebenaufgaben, die mit Spezialattacken oder besonderen Kampfgefechten belohnt werden. Da wird zum Beispiel aus Slys Hut eine Tretmine, die bei Feindkontakt detoniert. Außerdem sollen in der fertigen Version noch etliche Minispiele Ablenkung bieten. Dabei gilt es zum Beispiel, Autorennen zu gewinnen oder bei Schießübungen zwischen Freund und Feind zu unterscheiden.

ALBRECHT OTT

VORSCHAU SLY RACCOON

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

Internet: www.playstation.de

Savegame	Entwickler
Nach den Levels	Sucker Punch
Umfang	Datenträger
25-30 Levels	CD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Innovativer Genre-Mix, der auch durch die großartige Grafik im gelungenen Zeichentrickstil bestechen kann“

INFO DAS GROSSE VORBILD

Metal Gear Raccoon

Teilweise ist nicht zu übersehen, dass Sly Raccoon nahe mit Solid Snake verwandt ist.

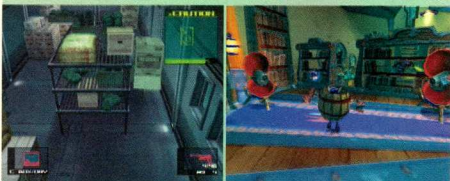
Sicher, wenn in einem Spiel ein taktisch geprägtes Vorgehen gefragt ist, liegt es immer nahe, als Vorbild *Metal Gear Solid* zu sehen. Bei *Sly Raccoon* sind die Parallelen aber so eindeutig, dass man auf jeden Fall von einer Persiflage sprechen muss. Hier einige Beweise:



KOMMUNIKATION Der Bildausschnitt ist zwar nicht gleich, aber der leichte Störfilter über den Redenden sieht doch ähnlich aus.



ANSCHLEICHEN Beide Protagonisten können sich an die Wand pressen und dabei das Geschehen um die Ecke im Auge behalten.



VERSTECKSPIEL In dem Karton mit Beinen läuft Solid Snake herum, in dem Fass mit Beinen Sly Raccoon.

DOPPELTE SCHWIERIGKEIT
Hier darf Sly weder durch die Strahlen noch ins Wasser springen.





PUNKTGENAU Was wäre ein Ego-Shooter ohne Scharfschützengewehr.

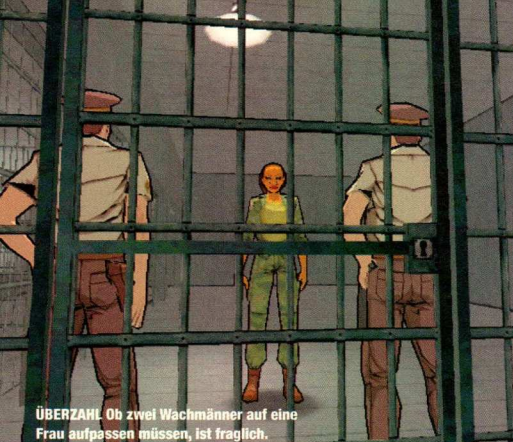


WINTERSPORT Bei Lawinengefahr sind Granaten ein Garant für Spaß.

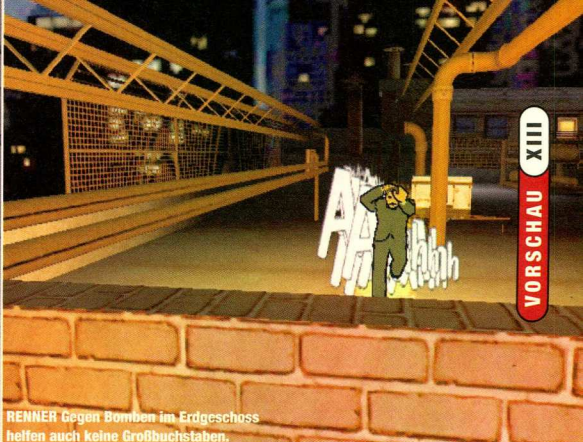
XIII

Wie fühlt man sich, wenn sich die eigene **Vergangenheit** auf eine Zahl reduzieren lässt?

Viel ist es nicht, mit dem Sie am Strand erwachen. Der Schlüssel zu einem Schließfach und eine Tätowierung auf der Schulter: Das ist alles, was Ihnen von Ihrem bisherigen Leben geblieben ist. Kein Name, nichts, was auf Ihre Identität hinweist, und vielleicht wartet genau in diesem Moment Ihre Frau mit dem Abendessen auf Sie, aber Sie wissen es nicht – kompletter Gedächtnisverlust. In Ermangelung jeglicher Hinweise zu Ihrer Spielfigur heißt diese vorerst nach der mysteriösen Tätowierung auf der Schulter: 13. Während Sie nun versuchen, Ihre eigene Geschichte zu rekonstruieren, stoßen Sie auf eine Verschwörung höchster Kreise gegen die US-Regierung. In Szene gesetzt wird die Suche nach Ihrer Vergangenheit komplett in Cell-Shading-Grafik, was dem gesamten Spiel den düster-morbiden Charme der Comic-Vorlage von William Vance und Jean van Hamme verleiht. Unter der gezeichneten Oberfläche tuckert die



ÜBERZAHL Ob zwei Wachmänner auf eine Frau aufpassen müssen, ist fraglich.



RENNER Gegen Bomben im Erdgeschoss helfen auch keine Großbuchstaben.

Next-Generation-*Unreal*-Engine, die selbst in hektischen Situationen für eine enorme Grafikleistung sorgt und gleichzeitig hervorragende Effekte auf den Schirm zaubert. Obwohl die Vergangenheitsbewältigung Ihres Helden viele Adventure-Elemente enthält, ist *XIII* in erster Linie ein Ego-Shooter. Dementsprechend müssen Sie Gebäudekomplexe infiltrieren, Attentate verhindern oder einfach bestimmte Agenten ausschalten. Zur Verfügung stehen Ihnen dabei nicht nur die üblichen großen und kleinen Feuerwaffen, die in den Armeen rings um den Globus Verwendung finden, sondern Sie können nahezu jedes Objekt als Kampfmittel missbrauchen. Eine harmlose Pfandflasche beispielsweise wird aufgenommen, gegen die Wand geschlagen und schon verfügen Sie über eine messerscharfe Kampfscherbe mit Griff.

SCHWARZE SONNE

Allgemein sollten Sie versuchen, Krisensituationen möglichst kreativ zu lösen, denn wilde Schießereien sorgen nur für unnötiges Aufsehen. Um inmitten von Wachleuten, Sicherheitskameras und namenlosen Verfolgern bestehen zu können, verfügt Ihr Held über einen sechsten Sinn. Mit diesem kann er Feinde erahnen, auch wenn sich diese in einem anderen Raum aufhalten. Um nicht weiter aufzufallen, können Sie ausgeschaltete Personen wegschleifen. Ein kleiner Werkzeugkasten gibt Ihnen überdies die Möglichkeit, Überwachungskameras zu de-

aktivieren sowie Sicherheitsperren zu überbrücken. Wem das alles zu heimlich ist, der kann sich natürlich auch auf Teufel komm raus durch die Gänge ballern. Für diesen Spielertyp dürfte unter anderem die Fähigkeit des Helden interessant sein, Geiseln zu nehmen beziehungsweise diese als Schutzschilde gegen feindliche Kugeln zu gebrauchen. Je weiter Sie in der Geschichte vorankommen, umso öfter treffen Sie auf Personen aus Ihrer Vergangenheit. In teilweise spielbaren Schwarzweiß-Rückblenden offenbaren sich so Stück für Stück die Zusammenhänge und das Rätsel um Ihre eigene Identität. Unter anderem dadurch gelingt es *XIII*, eine unglaublich dichte Atmosphäre aufzubauen, die in Verbindung mit der spannenden Story voll überraschender Wendungen der Comic-Vorlage durchaus gerecht wird.

PHILIPP ROHWEDDER

VORSCHAU XIII

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	1. Quartal 2003

Internet: www.ubisoft.de

Savegame	Entwickler
Ja	Ubi Soft
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Düster und geheimnisvoll wie der Comic, trotz Malbuchgrafik eher was für erwachsenere Spieler“



BUNKER Geheime Militäranlagen gibt es im Spiel zur Genüge.

INFO DIE COMICSERIE

DER MANN MIT DEN TAUSEND GESICHTERN

Die Vorlage für das Spiel ist schon etwas älter und kommt erstaunlicherweise aus Frankreich.

Freuen Sie sich nicht zu früh, seit 18 Jahren und in 15 Bänden sucht *XIII* nach seiner eigenen Vergangenheit. Die findet er zwar am Ende eines jeden Bandes, doch immer ist es nur eine alte Scheinidentität, die das Rätsel noch größer werden lässt.

Alles begann 1984 mit *Der Tag der schwarzen Sonne*, an dem sich das Spiel inhaltlich orientiert. Über die Jahre hinweg findet der Held zwar viele Namen, doch weder hinter Alan Smith noch hinter Jake Shelton oder Jason Mac Lane verbirgt sich *XIII* letztendlich wirklich. Auch die 128 Nebenfiguren sorgen nicht eben für Übersichtlichkeit. Neueinsteiger sollten sich an *Die Untersuchung* halten, einen Nebenband, in dem zwei Journalisten das bisher Geschehene rekonstruieren.





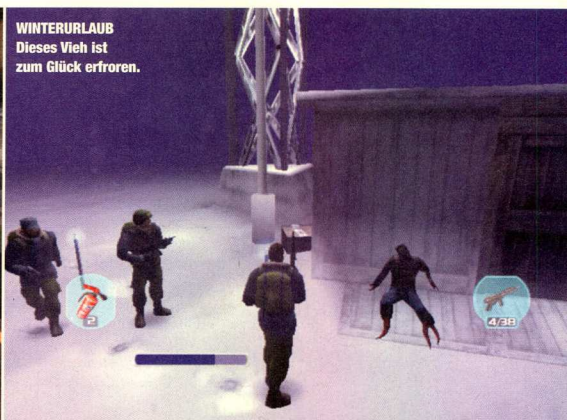
Das Ding

Seit Urzeiten schläft tief im Eis ein Alien – nun wurde es geweckt und entpuppt sich als **echter Morgenmuffel.**

Zu einer militärischen Forschungsstation der US-Army, tief in der ewigen Kälte der Polarnacht, reißt der Funkkontakt ab. Ebenso zu einem norwegischen Stützpunkt einige Kilometer entfernt. Zwei Trupps sollen die mysteriösen Vorgänge untersuchen. Sie sind der Kommandant eines der beiden Teams, die bei 40 Grad minus mitten in einem Schneesturm aus dem Hubschrauber springen. Bis zu vier Leuten können sich Ihrer Gruppe anschließen. Die Spezialisierung aller Personen im Spiel teilt sich in Sanitäter, Kämpfer und Ingenieur. Über deren Bewaffnung und Aktionen können Sie über ein einfaches Menü frei entscheiden. Zumindest so lange, wie Ihnen Ihre Männer vertrauen. Denn das Alien, das Sie in den verlassenen Forschungskomplexen jagen, besitzt die Fähigkeit, getötete Menschen zu 100 Prozent zu imitieren beziehungsweise Lebende zu infizieren. Dadurch ist die Atmosphäre unter den Überlebenden natürlich leicht vergiftet. So reichen schon ein paar unbedachte Aktionen und die eben noch treuen Freunde haben in Ihnen das vermeintliche Alien ausgemacht. Vertrauen gewinnen Sie, indem Sie Ihren Leuten Waffen zukommen lassen oder Sie heilen. Überlebende, denen Sie im Spiel begegnen, sind Ihnen gegenüber zumeist sehr misstrauisch eingestellt. Auch bei denen müssen Sie dann den Dienst habenden Psychiater spielen, meist nur, damit ein paar Minuten später ein Alien aus der frisch beschwichtigten Körperhülle bricht.



HEREIN!
Kommt doch,
ihr verdammten Viecher.



40°C UNTER NULL

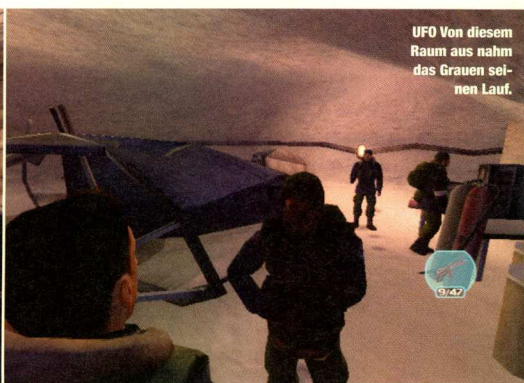
Das schlägt auf Dauer natürlich auf den Magen. Neben der Gesundheits- und Vertrauensanzeige gibt es einen weiteren Balken für die psychische Stabilität. Geht der gegen null, kotzt sich der Sanitäter schon mal auf die schmutzige Uniform oder der Ingenieur zieht sich einfach zum Weinen zurück. Solche Details sind es, die für eine einmalig dichte Atmosphäre sorgen. Draußen der Schneesturm, durch den Sie sich nur eine

gewisse Zeit bewegen können, bevor die Figuren Schaden nehmen, drinnen die Aliens und Ihre Team-Kameraden, die nach und nach durchdrehen. Und dann dürfen Sie sich noch nicht einmal verschanzen und einfach auf Rettung warten. Im Gegenteil – Mission für Mission verschlägt es Sie tiefer in den Albtraum aus Dunkelheit, Eis und Blut. Neben den Rätseln und der Suche nach Informationen über die Vorgänge halten Sie vor allem

die diversen großen und kleinen Aliens auf Trab. Dabei sind gerade die ausgewachsenen Burschen eine echte Herausforderung an die Nerven und die eigene Taktik. Während die kleineren Viecher noch relativ leicht zu plätten sind, indem man einfach alles rausrotzt, was das Waffenarsenal bereithält, lassen sich größere Kreaturen nur mit Flammenwerfer oder Brandgranaten endgültig vernichten. Das sieht ziemlich beeindruckend aus und gibt

Ihnen einen gehörigen Adrenalinkick. Aufgrund der relativ kurzen Sichtweite, die der Schneesturm mit sich bringt, kann ein Großteil der Rechenkapazität für Effekte abgepumpt werden, die der opulenten Grafik und der Atmosphäre den letzten Schliff geben. Abgerundet wird das Ganze durch die deutsche Synchronstimme von Kurt Russell und Bruce Willis, mit der Ihr Held spricht.

PHILIPP ROHWEDDER



VORSCHAU	DAS DING
Hersteller:	Vivendi
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	September
Internet: www.vup-interactive.de	
Savegame	Entwickler
Ja	Computer Artworks
Umfang	Datenträger
20 Levels	DVD
EINSCHÄTZUNG	
SUPER	
„Unterkühlter Action-Horror, der durch seine Story und die Atmosphäre in seinen Bann zwingt“	

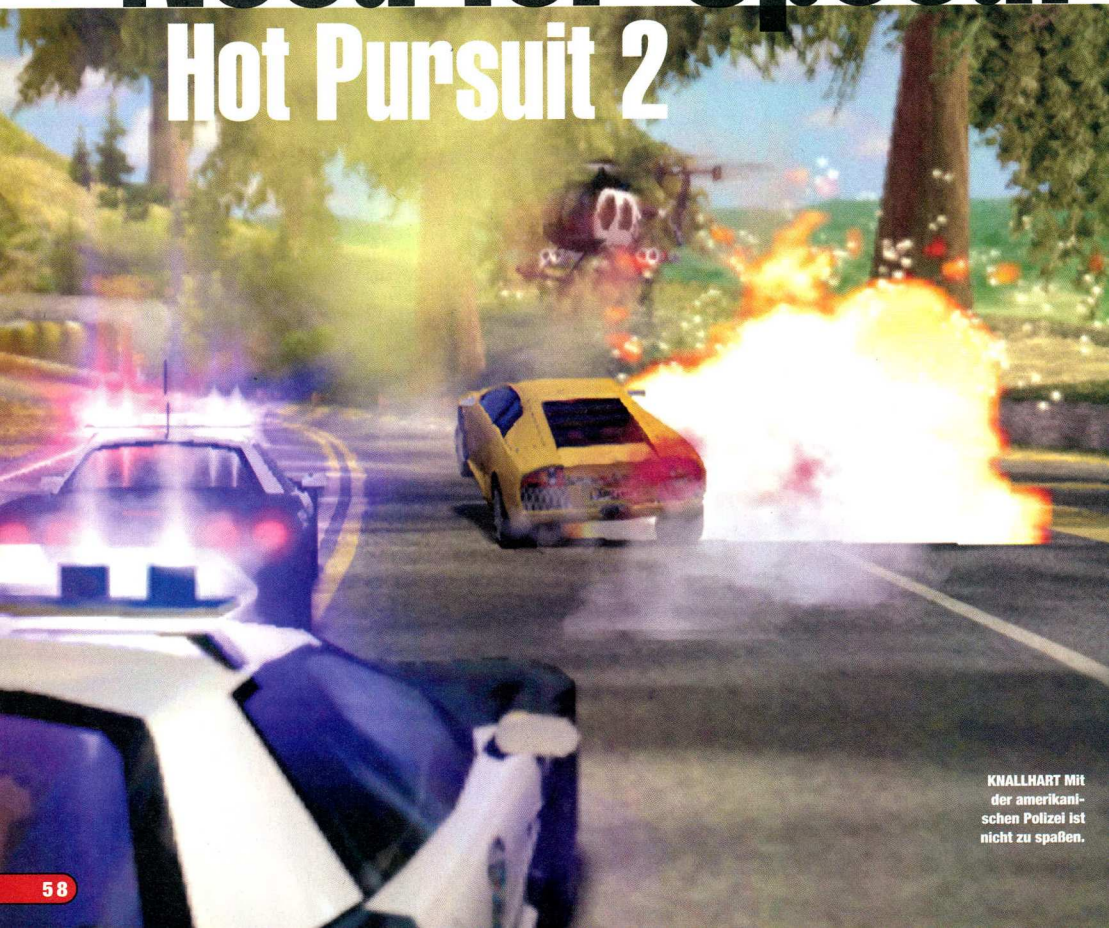
Der Name ist
Programm –
Raserspaß
und Verfol-
gungsjagden
ohne jedes
Tempolimit!

Jeder aufmerk-
same PlayStation-
Fan hat es längst
mitbekommen – *Need for Speed*
wird auf der PS2 fortgesetzt.
Der Titel *Hot Pursuit 2* ist dabei
wörtlich zu nehmen, denn auf
adrenalinfördernde Hetzjagden
mit der Polizei wurde besonde-
ren Wert gelegt. Das Erste, was
einem nach Spielstart sofort ins
Auge sticht, ist die blitzsaubere
Optik. Die Hintergründe sehen
fantastisch aus und führen
durch Waldgebiete, an Strän-
den vorbei oder in staubige
Outback-Regionen. Leider stört
zu diesem Zeitpunkt noch die
eine oder andere Ruckelattacke

den Spielfluss, vor allem, wenn
viele Gegner und zahlreiche
Randobjekte wie üppiger
Baumwuchs ins Bild kommen.
Momentan arbeiten die Pro-
grammierer fieberhaft an der
Beseitigung der Probleme.
Wenn man aber rechenintensi-
ve Features wie den Rückspie-
gel abschaltet, gibt es so gut
wie keine Slowdowns mehr.
Das Geschwindigkeitsgefühl ist
allerdings jetzt schon erste Sah-
ne. Schließlich gibt es rund 20
absolute Traumwagen mit
nicht minder traumhaften Lei-
stungswerten zu fahren. Neben
den standesgemäßen Italienern
aus dem Hause Ferrari und

Lamborghini wurden auch
deutsche Topmodelle aus der
Porsche-Schmiede in Zuffen-
hausen und ein BMW Z8 einge-
baut. Geschwindigkeiten jen-
seits der 320-km/h-Marke sind
zwar auch für diese Fahrzeuge
nicht gerade üblich, bei *Hot
Pursuit 2* aber durchaus mög-
lich. Das Schönste dabei: Die
Tachoangaben spiegeln sich
auch im Spielgeschehen wider,
denn das Streckendesign ist auf
maximales Tempo ausgelegt.
Viele Passagen der insgesamt
30 Strecken sind mit Vollgas
fahrbare und so soll es auch
sein! Aber nur nicht zu früh
freuen, so manche fiese Kurve

Need for Speed: Hot Pursuit 2



KNALLHART MIT
der amerikani-
schen Polizei ist
nicht zu spaßen.

oder auch eine Polizeisperre beenden den Geschwindigkeitsrausch schneller, als Ihnen lieb ist. Hier kommt dann ein auf Wunsch zuschaltbares, optisches Schadensmodell zum Einsatz, das eventuelle Schäden bei einem Crash realistisch darstellt. Mehrere Abkürzungen pro Strecke, teilweise mitten durch die Landschaft, lockern das Geschehen auf. Fünf Spielmodi, inklusive haarsträubender Verfolgungsjagden wahlweise als Ordnungshüter oder als Raser, lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Zusätzlich motiviert die Tatsache, dass

neue Autos, Kurse und Upgrades in speziellen Events freigeschaltet werden müssen. Mit Rauch-, Partikel- und Lichteffekten sind die Programmierer ebenfalls nicht sparsam umgegangen. Darüber hinaus begeistert die gute Steuerung, die vor jedem Rennen auf „Klassisch“ oder „Extrem“ geschaltet werden kann, was im Endeffekt das Driftverhalten der Boliden beeinflusst. Freuen Sie sich schon mal auf die nächste Ausgabe, wenn wir *Hot Pursuit 2* einem ausführlichen Test unterziehen.

UWE HÖNIG

VORSCHAU NEED FOR SPEED: HP 2

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	6. September
Internet:	www.electronicarts.de

Savegame Ja	Entwickler Black Box Games
Umfang 30 Strecken	Datenträger DVD

EINSCHÄTZUNG SEHR GUT

„Traumkarossen und heiße Verfolgungsjagden lassen jedem Rennspiel-Fan die Hände feucht werden!“

INFO INTERVIEW

KEITH MUNRO,
Director of
Marketing bei
Electronic
Arts, Seattle.



Speedfreak

Bei der Deutschland-Tour der *NFS*-Macher konnten wir Keith Munro ein paar Fragen stellen.

PLAYZONE: Wow, *Need for Speed: Hot Pursuit 2* macht seinem Namen alle Ehre und sieht ganz schön schnell aus. Welche Tricks haben Sie benutzt?

Keith Munro: Das spezielle „Speed-Gefühl“ erreichen wir schon alleine durch das Streckendesign. Viele Passagen können mit sehr hoher Geschwindigkeit durchfahren werden und außerdem arbeiten wir mit verschiedenen grafischen Objekten auf der Fahrbahn. Beispielsweise gibt es Risse und Schattenwürfe auf dem Asphalt, die bei hohem Tempo regelrecht am Spieler vorbeifliegen.

PLAYZONE: Die Bullet-Time-Effekte sind gut gelungen und machen einiges her. Wie sind Sie auf die Idee gekommen?

Keith Munro: Zunächst wollten wir unbedingt ein paar außergewöhnliche Optiken einbauen, dann allerdings haben wir diese Effekte auch für nützliche Spielelemente genutzt. Der *Matrix*-Dreheneffekt (Anm. d. Red.: Das Bild bleibt stehen und die Kamera macht einen vollständigen Turn um das Fahrzeug) kann auf Knopfdruck genutzt werden, um z. B. einen Blick nach hinten auf die Polizeiverfolger zu werfen. Der andere „Einfrier-Effekt“ zeigt den Streckenverlauf der nächsten 500 Meter. So verlieren Polizeisperren ihren Schrecken, weil der Spieler die beste Seite zum Ausweichen erkennen kann.

PLAYZONE: Die Strecken sind sehr lang. Wie haben Sie das Problem mit dem geringen Videospeicher der PS2 in den Griff bekommen?

Keith Munro: Ganz einfach, wir streamen während der Rennen die Daten von der DVD in den Speicher. So können wir abwechslungsreiche Texturen verwenden, ohne in Hardware-Konflikte zu geraten.

PLAYZONE: Vielen Dank für die Präsentation des Spiels.



KURVIG Auch Landstraßenraser kommen bei Lamborghini auf ihre Kosten.



Fans von **exotischen Sportboliden** dürfen bald zum virtuellen Lambosammler aufsteigen.

Die italienischen Flundern genießen bei Autofans weltweit einen besonderen Status. Neben Ferrari und Porsche ist Automobili Lamborghini S.p.A. eines der traditionsreichsten Unternehmen der Sportwagenbranche. Wem nun aber das nötige Kleingeld für ein Original fehlt, der sollte sich schon mal

auf *Lamborghini* von RAGE freuen. Hier können Sie immerhin virtuell in den Schmuckstücken der Nobelmarke – inklusive des ersten Lambos, eines 350 GT und des Klassikers Miura – Platz nehmen. Insgesamt werden etwa 20 Boliden in das Spiel implementiert, wobei einige der Autos als Sondermodelle mehrmals vorkommen. Beispielswei-

Lamborghini



FERNSICHT ... ohne Ende gibt es auch bei Lamborghini zu bewundern.



MILLIONÄRE ... haben's auch nicht leicht – denn sie müssen Rennen fahren.

se wird es vier Countach-Typen einschließlich des extrem seltenen 25th GT geben. Die normalen Lamborghinis dürfen Sie mit gewonnenem Geld (durch gute Rennplatzierungen) beim Autohändler erstehen. Sondermodelle können Sie dagegen nur bei speziellen Rennen ergattern: Dazu müssen Sie den Besitzer des Wagens zu einem Duell herausfordern. Der Gewinner bekommt das Fahrzeug des Gegners. Hauptsächlich werden Sie aber in der Millionaires Club Championship fahren und so neue Kurse freischalten und Ihre Lambo-Sammlung erweitern.

TECHNIK-INNOVATION

Dass die Traumautos bereits jetzt unglaublich gut aussehen, dürfte schon anhand unserer Bilder deutlich werden. Für die Hintergründe haben sich die Entwickler aber noch etwas Besonderes ausgedacht. Beim so genannten „Procedural Rendering“ gibt es nicht wie sonst Polygonlisten, sondern Objekte und Kursgeometrie wer-

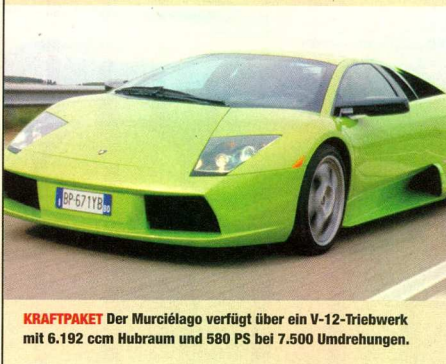
den durch mathematische Funktionen beschrieben und in Echtzeit berechnet. Dadurch lässt sich mit viel weniger Speicheraufwand eine höchst detaillierte Umgebungsgrafik darstellen. Im Liverpooler Rage-Headquarter konnten wir uns mit eigenen Augen von der Qualität der Optik überzeugen. Eine frühe Version von *Lamborghini* lief auf einem Entwicklersystem schon sehr flüssig und hinterließ einen tollen ersten Eindruck. Ein detailliertes Schadensmodell sorgt für authentische Unfälle mit verbogenem Blech und splinterndem Glas. Darüber hinaus erfreuen atmosphärische Lichteffekte das Zockerauge. Obwohl die Steuerung noch längst nicht ausgereift ist, lassen sich die Kraftpakete flott um die Ecken scheuchen. Insgesamt sind wir schon jetzt ziemlich angetan von dem neuen Rennspiel, auch wenn die Veröffentlichung erst im nächsten Jahr ansteht. Immerhin wird die Wartezeit mit einigen anderen Krachern wie *NFS: Hot Pursuit 2* versüßt.

UWE HÖNG

INFO KNAPP 600 PS FAHRFREUDE

Der neue Lamborghini

Dieses Jahr wurde nach über einem Jahrzehnt ohne Neuentwicklung erstmals der Lamborghini Murciélago vorgestellt, der auf Anhieb mehrere FIA-Geschwindigkeitsrekorde brach. Beispielsweise bewältigte der Wagen eine Entfernung von 161 Kilometern (100 Meilen) in einer Zeit von 30 Minuten – und das mit einer Durchschnittsgeschwindigkeit von über 320 km/h! Natürlich wird dieses PS-Monster auch in dem neuen Spiel von *Rage* zu bewundern und zu fahren sein. Leider werden bei einem Preis von über 250.000 Euro nur sehr wenige Menschen in den Genuss kommen, einem echten Murciélago die Spuren zu geben.



KRAFTPAKET Der Murciélago verfügt über ein V-12-Triebwerk mit 6.192 ccm Hubraum und 580 PS bei 7.500 Umdrehungen.

SCHWARZWALDRASER Die Kurse führen Sie sogar auf deutsche Straßen.



VORSCHAU LAMBORGHINI	
Hersteller:	Rage
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	2. Quartal 2003
Internet: www.rage.co.uk	
Savegame	Entwickler
Ja	Warrington Studio
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Ein weiteres Rennspiel, das aber mit teuren Nobelkarossen und neuartiger Grafik-Engine aufwarten kann“	

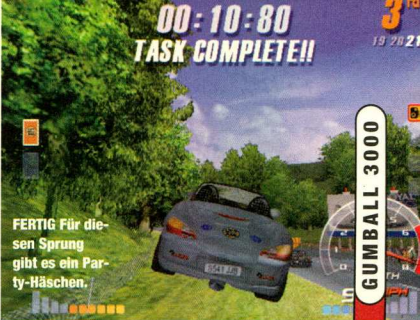
**Schöne Frauen,
en, schnelle
Autos** – wird
das Spiel dem
realen Vorbild
gerecht?

Zu viel Geld, zu viel Zeit. Was hat das Leben jenseits des Punktes, an dem vollständige materielle Befriedigung erreicht ist, noch zu bieten? Die Gumball3000-Rallye zum Beispiel. Bei diesem halblegalen Rennen heizen Jahr für Jahr stinkend reiche Stinker fünf Tage lang von Party zu Party. Klingt erst einmal richtig cool und könnte sogar als Videospiel funktionieren. SCI versucht nun, die Stimmung der Rallye auf die PS2 zu bringen. Die Route verläuft durch sieben Länder, in denen jeweils zwei Etappen gefahren werden können. Für die Touren steht dabei ein Fuhrpark von 20 Edelflitzern zur Verfügung, die aller-

FEUERWERK Auch wenn es nicht so aussieht: Der Wagen ist noch fahrtüchtig.

Gumball 3000

Evolution



dings zum größten Teil erst freigespielt werden müssen. Leider handelt es sich bei den Fahrzeugen nur um bekannten Luxuswagen optisch ähnliche Modelle. Eine offizielle Lizenz gibt es nicht. Wie die Autos müssen Sie sich auch die anderen Strecken und diverse weitere Extras nach und nach verdienen. Während der Rennen sammeln Sie Punkte, die es für Platzierungen gibt. Haben Sie genügend Punkte beisammen, dürfen Sie sich in weiteren Spielmodi probieren und so zum Beispiel als Polizist die rasende Rallye-Meute jagen. Außerdem gibt es Extraaufgaben. So müssen Sie unter anderem alle versteckten Schanzen am Rand der Strecke mitnehmen. Dafür gibt es anschließend zur Belohnung Gumball3000-Girl-Kärtchen, die den Aufwand eindeutig nicht verdienen. Schanzen und Sprünge sollten Sie dennoch nie auslassen. Nicht wegen der Karten, sondern weil sie ganz allgemein etwas Abwechslung in den Rennalltag bringen. So lustig, wie man vermuten möchte, ist die virtuelle Rallye der Superreichen nämlich gar nicht.



SHOWGIRLS

Statt wie in der Realität gegen einen riesigen Pulk treten Sie bei dem Spiel lediglich mit zwei Konkurrenz-Fahrern an. Diese steuern ihre Karren nicht sonderlich intelligent, bauen aus einem unerfindlichen Grund aber dennoch kaum Unfälle. Sie hingegen schleudern ständig in den Gegenverkehr, was vor allem an der noch ziemlich groben Kollisionsabfrage liegt. Schon kleine Rempeler führen dazu, dass sich Ihr Wagen wild kreisend in die nächste Wand bohrt. Und die Frage, warum ein Crash mit einem großen Strohhallen sich in nichts von dem mit einer Betonwand unterscheidet, bleibt auch unbe-

antwortet. Dafür ist das Schadensmodell bereits recht ordentlich ausgearbeitet. Da das Fahrverhalten von Unfällen unberührt bleibt, ist es immer wieder witzig, mit einem brennenden Wagen durch die Botanik zu düsen. Allzu sehr sollten Sie sich an den Unfällen aber nicht ergötzen, denn ein knallhartes Zeitlimit zwingt zu möglichst fehlerfreien Vollgasfahrten. Ohne den normalen Verkehr auf der Straße wäre das nicht weiter problematisch. Die Strecken sind trotz versteckter Abkürzungen nicht sonderlich abwechslungsreich und die Polizei meint es anscheinend auch nicht wirklich ernst.

PHILIPP ROHWEDDER

VORSCHAU GUMBALL 3000	
Hersteller:	SCI
Genre:	Rennspiel
Spieler:	2
Sprache:	Deutsch
Termin:	September
Internet: www.codemasters.de	
Savegame	Entwickler
Ja	SCI
Umfang	Datenträger
14 Strecken	DVD
EINSCHÄTZUNG	
Geht so	
„Witzige Lizenz, die in der Umsetzung allerdings noch einiges an Feinarbeit erfordert“	

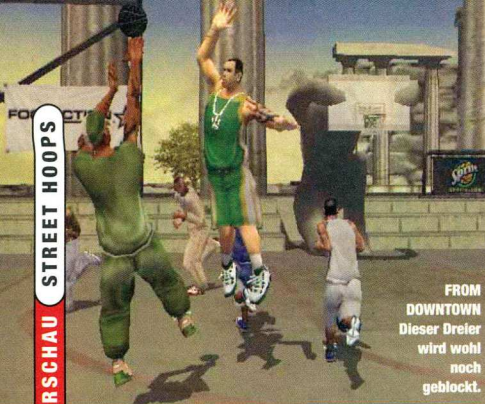
Takes Time

WWW.TRUSTYOURINSTINCTS.DE

SEPTEMBER 2002

TURBO
EVOLUTION

AKkaim



FROM DOWNTOWN
Dieser Dreier
wird wohl
noch
geblockt.

VORBILD?
Das kann
der Heller
auch.



Kein Blut, kein Foul: Die Regeln beim Straßenbas- ketball sind recht simpel.

Sie sollten unbedingt mal zuschauen, wenn die PLAYZONE-Redaktion Basketball spielen geht. Da rammt der Fischer dem Rohweder sein gesamtes Lebegewicht in den Spargel-

tarzankörper, während die graze Schetter mit raffinierten Dribblings den Grobmotoriker Ott stehen lässt. Und der Lulatsch Heller dunkt einen nach dem andern rein. Ähnlich spektakulär geht es auch bei *Street Hoops* zu. Die Regeln sind einfach: Alles ist erlaubt, um den Ball auf möglichst coole Art in den Korb zu befördern. Nicht nur die erzielten Punkte zählen dabei, auch die Spielweise wird je nach Abwechslungsreichtum bewertet.

Das Ganze findet auf Plätzen statt, die echten Straßenplätzen nachempfunden sind. New Yorks „The Cage“ ist mit drin, genauso die Venice-Beach-Plätze in Los Angeles oder Philadelphias Lombard Court. Die sind bis ins kleinste Detail originalgetreu gestaltet: Die Graffiti sind an

den richtigen Plätzen, die Bodenbeschaffenheit ist so gut oder schlecht wie in echt, selbst die Nachbarschaft erinnert an die Schauplätze. Von da kommen dann auch Zuschauer, die sich nicht immer fair verhalten. Je nach Leistung können die schon mal mit Spöttereien auffallen.

HABT DUNK!

Nicht nur das Ambiente stimmt dabei. Auch das Spiel selber ist cool, wie man es beim Straßenbasketball erwartet. Nur leider legen die Entwickler manchmal allzu viel Wert auf die Coolness. All die ausgefeilten Dribbel- und Dunk-Animationen können den Spielablauf doch stören. Dadurch leidet die Geschwindigkeit ein wenig – und das, wo sie sowieso nicht

besonders hoch ist. Insgesamt gibt es drei Spielmodi: „Pick Up Game“, „King of the Court“ und „World Tournament“. Bei diesem Karriere-Modus können Sie auch einen eigenen Spieler erschaffen und dessen Fähigkeiten langsam verbessern. Wenn er Ihnen optisch nicht mehr gefällt, dürfen Sie ihn auch einfach zum Friseur oder zum Tätowierer schicken.

Gerade bei Arcade-Basketball ist ein guter Mehrspielermodus essenziell. Damit kann *Street Hoops* ebenfalls aufwarten. Bis zu acht Spieler können gleichzeitig auf dem virtuellen Court, gemeinsam oder gegeneinander. Die Teams dürfen Sie dabei nach Gusto zusammenstellen. Von eins gegen eins bis fünf gegen fünf ist alles möglich.

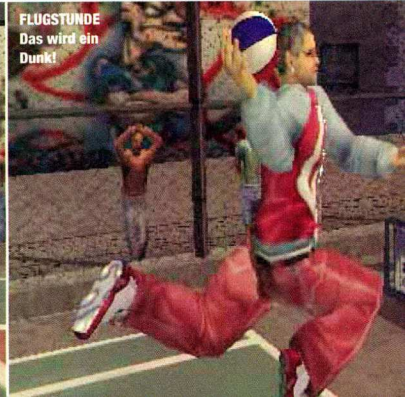
ALBRECHT OTT

Street Hoops

KEIN DURCHKOMMEN
Der Abwehrriegel
ist imposant.

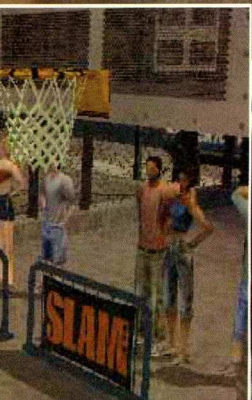


FLUGSTUNDE
Das wird ein
Dunk!





VERLETZUNGSGEFAHR
Der Fußtritt landet im Gesicht des Gegners.



VORSCHAU STREET HOOPS

Hersteller:	Activision
Genre:	Basketball
Spieler:	1-8
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	3. Quartal

Internet: www.activision.com

Savegame	Entwickler
Nach den Spielen	Black Ops
Umfang	Datenträger
3 Spielmodi	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Vielversprechendes Arcade-Basketballspiel mit einem durchdachten und motivierenden Karrieremodus“

THE LEGEND LIVES ON

www.hercules.de

Hercules

Gamesurround

MUSE 5.1 DVD



Gamesurround Muse 5.1 DVD

Der perfekte 3D Sound für DVDs, Musik und Spiele auf 2, 4 oder 6 Lautsprechern. Sie besitzt einen PCI-Anschluss, einen Mikrofon- und Line-Eingang, sowie einen Gameport.

© Guillemot Corporation 2002. All the trademarks are the property of their respective proprietors. Photos not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without prior notice and may vary in different countries. Any relations to religious issues is completely unintentional. Hercules does not bear responsibility for any interpretations.



SPEZIALANGRIFF Mit der Cycle Attack setzt sich Jade durch.



LASERSHOW Die Strahlen sind vermutlich nicht gesundheitsfördernd.

Project BG&E

Mit einem Fotoapparat bewaffnet deckt Jade ein **Regierungskomplott** auf.

Ist es eigentlich eine moralische Verpflichtung, gegen ein despotisches Regime Widerstand zu leisten? Eine Frage, die Jade, die Heldin des Action-Adventures *Project BG&E*, nur widerwillig mit Ja beantwortet. Mit der Zeit findet sie jedoch heraus, dass sie besondere Fähigkeiten besitzt, mit denen sie ein Regierungskomplott aufklären und ihr Volk befreien könnte.

REPORTER OHNE GRENZEN

Ihre wichtigste Waffe ist dabei eine Fotokamera. Öffentlichkeit ist schließlich essenziell, um Verschwörungen aufzudecken. Aufgabe des Spielers ist deshalb, enthüllende Bilder zu knipsen, die dann um den ganzen Planeten gehen. Auf diese Art ändert Jade den Lauf der Dinge und bekämpft das Establishment. Natürlich gibt es dabei auch Wachen, die sich ihr in den Weg stellen. Für die-

FLUGHAFEN Mit dem Raumschiff erreicht man fremde Planeten.

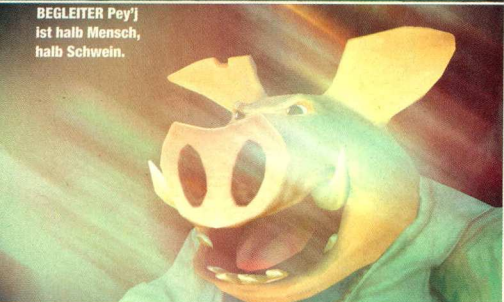


WETTRENNEN Bei den Luftkissenfahrzeug-Rennen zählt nur der erste Platz.





BEGLEITER Pey'j ist halb Mensch, halb Schwein.



sen Fall hat die Heldin zwar keine Waffen, beherrscht aber Kampftechniken, die ebenfalls sehr effektiv sind. Im Verlauf des Spiels kann sie diese auch noch aufbessern, indem sie Zusatzausrüstung kauft: für sich selbst, für die Kamera oder für ihre Fahrzeuge. In ihrem Kampf ist Jade aber nicht allein: Auf dem Weg trifft sie einige Mitstreiter, die sie begleiten. Darunter befindet sich ihr Adoptivonkel Pey'j, halb Mensch, halb Schwein. Der kämpft nicht nur gut, er ist auch handwerklich begabt. Es gibt keine Maschine, mit der er nicht fertig wird. Doch hütet er noch ein Geheimnis. Erst im Verlauf des Spiels stellt sich heraus, wer er wirklich ist. Alle Charaktere stehen Jade auch im

Kampf zur Seite. Eine Taste des Controllers ist dafür reserviert, sie zur Hilfe zu rufen. Wenn man sie drückt, kommen die Freunde sofort mit ihrer „Super-Action“ zu Hilfe. Allerdings sind sie auch angreifbar. Wenn sie sterben, beginnt der Kampf wieder ganz von vorne.

EIN GANZES UNIVERSUM

Was das Spiel laut Entwickler Michel Ancel ausmacht, ist das, was er „Promise of Discovery“ nennt. Das bedeutet, dass der Spieler ein ganzes Universum voller Städte, Berge, Planeten und anderer landschaftlicher Sehenswürdigkeiten frei erforschen kann. Auch beim Fortbewegungsmittel ist die Auswahl groß. Ob zu Fuß,

in einem Fahrzeug zu Lande, im Boot oder in einer Menschenmenge – Jade kommt überall problemlos voran. Dadurch wird auch das Gameplay sehr abwechslungsreich. Jade muss die Gegend erkunden, kämpfen, unbemerkt herumschleichen, wilde Verfolgungsjagden bestehen und Weltraumschlachten bestreiten. Selbst für Geschwindigkeitsfanatiker ist etwas dabei: Beim Luftkissenfahrzeug-Rennen ist garantiert Rasanter geboten. BG&E bedeutet übrigens „Between Good and Evil“, „Zwischen Gut und Böse“ also. Es handelt sich aber noch um einen Arbeitstitel, der endgültige soll demnächst bekannt gegeben werden.

ALBRECHT OTT

UMZINGELT Eine übermacht merkwürdiger Gegner hat die Heldin entdeckt.

VORSCHAU PROJECT BG&E

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	1. Quartal 2003
Internet:	www.ubisoft.de
Savegame	Entwickler Ubi Soft
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Nicht bekannt

SEHR GUT

„Spannendes Abenteuer in einer riesigen Umgebung, die absolut frei zu erforschen sein soll“



INFO MICHEL ANCEL

Der Vater von Rayman

BG&E-Produzent Michel Ancel ist vor allem für ein Jump & Run bekannt.

Vom Spielefreak zum Programmierer: Das klingt nach einer typischen 80er-Jahre-Geschichte und in dieser Dekade spielt sie auch. Im März 1972 in Monaco geboren, interessierte sich Ancel schon als Teenager für Videospiele. In Montpellier brachte er sich als Schüler dann selber das Programmieren bei und fing mit verschiedenen Puzzlespielen an. Bei einem Wettbewerb wurde dann Ubi Soft auf ihn aufmerksam und schon 1989 trat er der Softwarefirma als Grafik-Designer bei. Bald fing er an, den Charakter Rayman zu kreieren, was 1995 mit einem eigenen Spiel belohnt wurde. Nach Rayman 2 wollte Ancel dann neue Welten erschaffen. Zusätzlich zu einer Berater Tätigkeit beim neuen Rayman-Teil entschloss er sich deshalb, als Produzent Project BG&E zu entwickeln.



WIE DER VATER ...? Michel Ancel vor seiner berühmtesten Schöpfung Rayman.

Harry Potter

und die Kammer des Schreckens

Quidditch, Muggel und der goldene Schnatz:
Harry Potter zaubert nun auch **endlich** auf
der PlayStation 2!



Bisher mussten sich Harry-Potter-Fans noch mit dem PSone-Spiel zum ersten Buch bzw. Film begnügen, wenn sie selber durch die Zauberschule Hogwarts wandeln oder sich im Besenflug beweisen wollten. Eine Umsetzung für Sonys 128-Bit-Konsole war nicht einmal geplant. Doch jetzt beglückt EA die Spielergemeinde endlich mit einem PlayStation-2-Spiel um den wohl berühmtesten Magieschüler der Welt. In *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* schlägt Harry alle Warnungen des Hauselfen Dobby in den Wind, dass er in höchster Lebensgefahr schweben würde, sollte er nach Hogwarts zurückkehren. Und tatsächlich – kaum ist er nach einigen Schwierigkeiten in der Zauberschule angekommen, passieren mysteriöse Unfälle, die einige Mitschüler fast das Leben kosten. Und herauszufinden, wer oder was dahinter steckt, ist nun die Aufgabe des Spielers. Dabei hat sich Entwickler Eurocom sehr genau an die Buchvorlage gehalten. So muss man beispielsweise den Garten der befreundeten Familie Weasley von fiesen Gnommen befreien, in der Winkelgasse Zaubererzubehör einkaufen und natürlich Quidditch spielen. Indem man am Magie-Unterricht teilnimmt,

kann man neue Zaubersprüche lernen, deren Anwendung aber nicht ganz einfach ist. Wendet man einen Spruch falsch an, kann das verheerende Auswirkungen haben! Während er versucht, das Mysterium um die Kammer des Schreckens zu lösen, kann der Spieler mit diversen, aus dem Buch bekannten Charakteren interagieren und so den Verlauf des weiteren Spiels beeinflussen. Neben diesen Adventure-Teilen müssen auch einige Jump&Run-Levels und Mini-Spiele gemeistert werden.

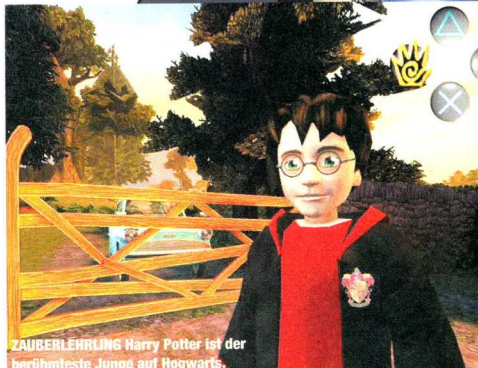
STEFANIE SCHWARZ

VORSCHAU HARRY POTTER	
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	November
Internet: www.electronicarts.de	
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Eurocom
Umfang	Datenträger
–	Nicht bekannt

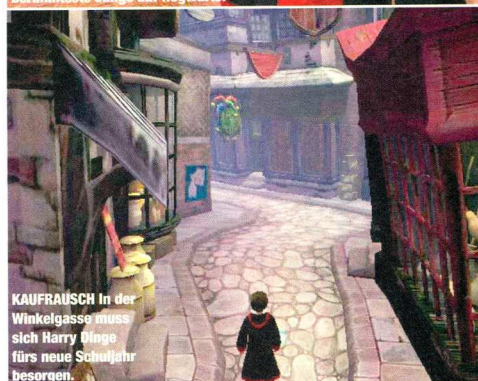
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

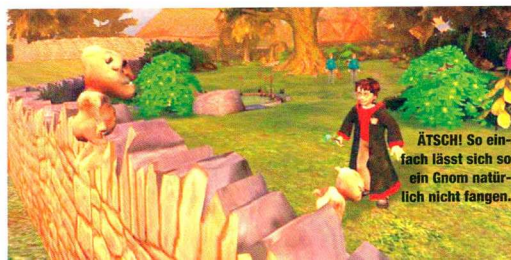
„Sehr gelungene Umsetzung der derzeit wohl erfolgreichsten Buchserie der Welt“



ZAUBERLEHRLING Harry Potter ist der berühmteste Junge auf Hogwarts.



KAUFRAUSCH In der Winkelgasse muss sich Harry Dinge fürs neue Schuljahr besorgen.



ÄTSC! So einfach lässt sich so ein Gnom natürlich nicht fangen.



WEITWURF! Das Entgnomen des Weasley-Gartens macht einem Heldenspaß.

Erweiterte
Version des
Gruselspiels
mit einem
Zusatzkapitel

Silent Hill 2 — Restless Dreams

VORSCHAU SILENT HILL 2 - RESTLESS DREAMS

Gerade haben wir alles Neue über *Silent Hill 3* erfahren, da flattert uns von unserem Japan-Korrespondenten noch einmal *Silent Hill 2* ins Haus. Dort ist die Xbox-Version mit dem Untertitel *Restless Dreams* jetzt auch für die PlayStation 2 erschienen. Der einzige Unterschied zum Originalspiel ist allerdings ein zusätzliches Kapitel, das auch noch ziemlich kurz ist. Dafür ist dort aber Maria die Hauptperson. Die fühlt sich



NEUGIERIG
Das Head
Tracking ver-
rät wieder,
wo die inter-
essanten
Dinge liegen.



**VERGEBLICHE WAR-
NUNG** Von dem Graf-
fite lässt sich Maria
nicht abschrecken.



STILVOLL In
dem Anwe-
sen wohnen
reiche Leute.



**WIEDER-
SEHEN** Der
grieselige
Filter sorgt
wieder für
einen gruseli-
gen Look.



ziemlich alleine unter den ganzen Monstern und macht sich deswegen auf, in der nebligen Stadt einen Menschen zu finden. Vom Gameplay her unterscheidet sich das wenig von den Episoden mit James. Der Spieler steuert Maria durch die Straßen und ein Herrenhaus. Die Heldin ist mit einer Pistole und einem Hackbeil bewaffnet. Ab und zu treten fiese Monster auf, die aber schnell besiegt sind. Die wenigen Rätsel sind ebenfalls kaum ein Problem, so dass das Kapitel in etwa einer Viertelstunde durchgespielt ist. Ein Bezug zur restlichen Geschichte entsteht dabei kaum, lediglich das Ende deutet das erste Treffen von James und Maria an. Schlecht ist das neue Kapitel natürlich nicht, vor allem die Atmosphäre ist mal wieder schön gruselig. Aber für eine erweiterte Version ist es doch ein bisschen wenig. Wer *Silent Hill 2* schon hat, muss sich *Restless Dreams* nicht mehr kaufen. Wer es noch nicht hat, will es vermutlich sowieso nicht. Deswegen ist noch sehr unsicher, ob das Spiel in dieser Form überhaupt in Deutsch-

land erscheinen wird. Allerdings hat auch die japanische Version deutsche Untertitel.

ALBRECHT OTT

VORSCHAU SH 2 - RESTLESS DREAMS	
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte
Termin:	Erhältlich (Japan)
Internet: www.silenthill2.de	
Savegame	Entwickler
Speicherpunkte	Konami
Umfang	Datenträger
Ca. 7 Stunden	DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Gruselig, atmosphärisch, bizarr: Eines der besten Horrorspiele. Leider bie- tet diese Version aber nicht viel Neues.“	

Legaia 2 Duel Saga

Das erste Rollenspiel des **Fresh Games**-Labels kommt nun doch nach Deutschland!

Neben *Mr. Moskeeto* und *Mad Maestro* war *Legaia 2* das dritte Spiel, das das neue Eidos-Label Fresh Games für eine Veröffentlichung in den USA ankündigte. Im Gegensatz zu den ursprünglichen Plänen wird das Spiel nun im Oktober auch in die deutschen Läden kommen, wenn auch „nur“ als komplett englische Version. Der Grund für den Sinneswandel liegt auf der Hand: *Final Fantasy X* lief blendend und die RPG-Fans gieren nach Nachschub! Allerdings sollten diese ihre Erwar-

tungen nicht zu hoch ansetzen, denn das Niveau von Squares Meisterwerk dürfte *Legaia 2* wohl nicht erreichen. Zu unspektakulär wirkt die Grafik, zu altbacken die Storyline: Der böse Magier Avalon stiehlt aus dem Dorf Nohl die Lebensquelle, den heiligen Wasserkristall. Kurz darauf gibt es eine Sonnenfinsternis und „böses Licht“ fällt über das Land. Ohne Was-

serquelle läuft das Dorf Gefahr, von der Wüste ringsum verschluckt zu werden, und zu allem Überflus tauchen plötzlich überall Monster auf ... *Legaia 2* bietet wie schon der Vorgänger rundenbasierte Kämpfe mit geradezu Beat-'em-Up-artigen Kommandos, wie bei *Final Fantasy* können die Helden im Kampf zudem besonders starke Magiewesen zu Hilfe rufen, hier Origins genannt. Weiterhin ist es möglich, Waffen und sonstige Gegenstände zu neuen Items zu kombinieren.

So weit wirkt alles solide – ganz wie beim unspektakulären Vorgänger.

MICHAEL PRUCHNICKI

BLENDEND Ohne Effekfeuerwerk kommt kaum noch ein Rollenspiel aus.

KÄLTE-EINBRUCH Ist das eine Folge der Sonnenfinsternis?

VORSCHAU LEGAIA 2

Hersteller:	Fresh Games
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	Oktober

Internet: www.eidos.de

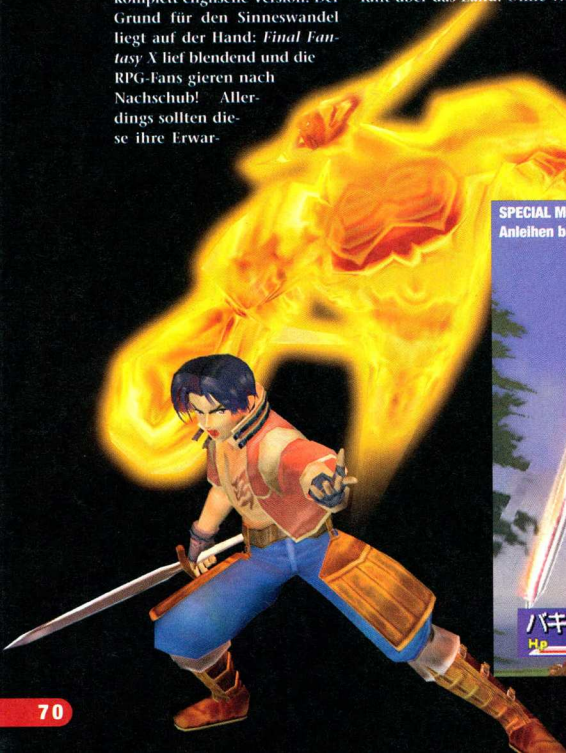
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Contrail/Prokion
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Für Fans interessant: Legaia 2 scheint ein ähnlich **solides Rollenspiel** wie der PSone-Vorgänger zu werden.“

SPECIAL MOVE Das Kampfsystem hat erneut Anleihen bei Beat 'em Ups.



RTX Red Rock

Es muss nicht
immer „eine
weit entfernte
Galaxis“ sein.
LucasArts'
neues **SF-
Abenteuer**
steigt auf dem
Mars!

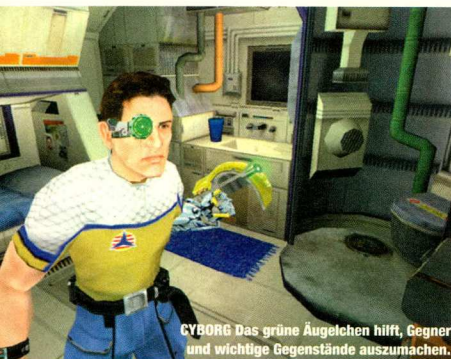
Mit dem Red Rock, das dürfte klar sein, ist der Mars gemeint, und RTX lautet im Jahre 2103 die Abkürzung für Radical Tactics Expert. Womit eigentlich die Ausgangssituation des neuen kinofilmunabhängigen (!) Action-Adventures von LucasArts auch schon fast zusammengefasst wäre: Sie befinden sich im Raumanzug des Superastronauten E.Z. Wheeler auf dem roten Planeten. Mit dem Auftrag, die außerirdischen Invasoren aufzuhalten, die sich bereits in der menschlichen Mars-Kolonie breit gemacht haben und nun Mutter Erde bedrohen. Um Gegner zu überwältigen und zahlreiche Objektträtsel zu lösen, bedienen Sie sich dabei Ihres künstlichen Spezialauges und Ihres Maschinenarmes, den

Sie mit entsprechenden Einzelteilen zu verschiedenen Werkzeugen, vom Kletterhaken bis zum Granatenwerfer, umfabrizieren können. Das alles klänge nach einer Ladung ziemlich abgedroschenen SF-Trashes, stammt das Konzept dazu nicht ausgerechnet von Leuten wie Hal Barwood, die bereits mit Titeln wie *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* (PC) hervorragendes Gespür für dynamische Storyführung und ausgeklügeltes Gameplay bewiesen haben. Auch für *RTX Red Rock* versprechen die Entwickler spannende Storywendungen und Puzzles, bei denen man ein bisschen „um die Ecke“ denken muss. So darf der Spieler immer wieder in die Blechhaut verschiedenster Roboter schlüpfen, um beispielsweise spezielle Gegner zu besiegen, komple-

xere Rätsel zu lösen oder in Areale einzudringen, die Wheeler nicht erreichen kann. Auch ein paar Mehrspielerlevels sind vorgesehen.

STEFANIE SCHETTER

VORSCHAU RTX RED ROCK	
Hersteller:	LucasArts
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	Nicht bekannt
Sprache:	Vorauss. deutsch
Termin:	Frühling 2003
Internet: www.lucasarts.com	
Savegame Nicht bekannt	Entwickler LucasArts
Umfang 10 + 4 Levels	Datenträger Nicht bekannt
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Erfreulich: Dieses Action-Adventure im SF-Ambiente droht mit Angriff auf Ihre kleinen grauen Zellen!“	



CYBORG Das grüne Äugelchen hilft, Gegner und wichtige Gegenstände auszumachen.



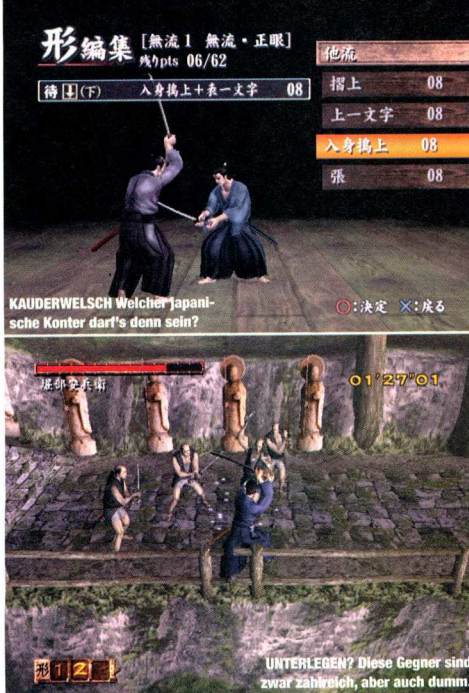
FREUND UND HILFER Ohne die Hilfe ferngesteuerter Maschinen kommen Sie nicht weit.



ALLZEIT BEREIT Wheelers rechter Arm lässt sich mit allerlei Werkzeugen und Waffen bestücken.



ALSO IRGENDWIE ... hat der Typ einfach zu kurze Beine, um imposant zu wirken.



Kengo 2

Die Entwickler von **Bushido Blade** zücken einmal mehr das Katana-Schwert!

Die japanischen Entwickler Lightweight melden sich zurück mit einem weiteren Schwertkampf-Spektakel. Mit dem PSone-Titel *Bushido Blade* brachten sie vor einigen Jahren frischen Wind in den Beat-'em-Up-Bereich: Im Gegensatz zu den auf Energiebalken und Special Moves fixierten Kollegen ging hier Realismus vor und ein einziger gezielter Treffer konnte den Tod bedeuten! Das vor kurzem in Japan erschienene *Kengo 2* ist das mittlerweile vierte Lightweight-Spiel dieser Art. Im Mittelpunkt des Spiels steht der Einzelspielermodus, bei dem Sie mit einem relativ

unbedarften Schwertkämpfer anfangen und sich nach und nach neue Techniken von Ihren Sparring-Partnern anschauen. In der Offensive sind Sie bei *Kengo 2* ziemlich eingeschränkt, anstatt aus einem großen Move-Repertoire wählen Sie vor allem aus drei Grundstellungen mit nur wenigen Attacken. Dafür ist die Defensive umso ausgefeilter: Um sich gegen die zahlreichen Kampfstile der Gegner durchzusetzen, müssen Sie auf Angriffe aus allen Richtungen die entsprechenden Konter lernen. Anfangs trainieren Sie noch mit Holzscherwertern, später warten Duelle mit scharfen Waffen

und Spezialaufträge mit Kämpfen gegen mehrere Gegner – wobei diese alle gleich aussehen und nicht sonderlich intelligent sind. Die Duelle dagegen verlangen viel taktisches Geschick, der relativ langsame Spielablauf vermiest planlosen Knöpfedrückern umgehend den Spaß. In den USA erscheint *Kengo 2* in Kürze, bisher ist aber keine deutsche Version angekündigt. Falls das Spiel nach Deutschland kommt, dann wohl ohnehin nur in gekürzter Form, damit ihm nicht das gleiche Schicksal wie dem – indizierten – Vorgänger widerfährt.

MICHAEL PRUCHNICKI

STILVOLL Das Render-Intro ist ein Augenschmaus.



VORSCHAU KENGO 2

Hersteller:	Genki
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Sprache:	Japanisch
Termin:	Nicht bekannt (Europa)
Internet:	www.genki.co.jp
Savegame	Entwickler
Nach Kämpfen	Lightweight
Umfang	Datenträger
–	DVD

GUT

„Durchdachte Duelle und motivierende Rollenspiel-Elemente – **Kengo 2** macht Lust auf eine verständliche Fassung!“



Largo Winch

VORSCHAU LARGO WINCH

Ein **Milliardärer** in Nöten – eine Redakteurin im Halbschlaf.

Ein volles Konto und ein Milliardenkonzern allein machen nicht glücklich. Gut, es spricht nicht viel dagegen, sich Champagner schlürfend auf seinen eigenen Wohltätigkeitsveranstaltungen huldigen zu lassen, mit dem Privatjet zwischen New York, Mexiko und Sardinien hin und her zu schwirren oder sich mit gut gebauten Damen namens Joy, Candy etc. zu umgeben. Dafür muss man sich andererseits mit korrupten Geschäftspartnern, Hackern und gedungenen Mördern herumschlagen – und das tut Comic- und TV-Star Largo Winch höchstpersönlich und mit eigenen Fäusten. Ubi Soft hat die Welt des Yuppies nun in Polygon-Form nachmodelliert und stellt den Hauptdarsteller vor ein verschachteltes Komplott um genmanipulierten Raps. So bereist der Held also diverse internationale Schauplätze, trägt – auf nicht immer ganz legale Weise – Informationen zusammen und löst zumeist Objekträtsel der Sorte „Lege Kassette in Anrufbeantworter“. Die Herausforderung besteht hier leider seltener in der Frage, welches gefundene Objekt man wo einsetzen muss (zumal einen Largos Taschencomputer selbst auf die offensichtlichsten Sachverhalte noch deutlich hinweist), als darin, die entsprechenden Objekte überhaupt ausfindig zu machen. So gibt

sich beispielsweise in einem verwüsteten Büro ein verräterisches Blatt Papier nur dann durch zaghaftes Aufblinken als solches zu erkennen, wenn man sich im richtigen Winkel davor gestellt hat. Hin und wieder steht ein Minispiel wie Computer-Hacken oder rundenbasierendes Boxen (mit den wohl eigenwilligsten Kampfanimationen seit *Shadow Hearts*) an. Bislang war allerdings noch jedes Minigame schneller gewonnen als die Anleitung dazu gelesen. Bleibt zu hoffen, dass die Testversion nicht nur eine deutsche Lokalisierung, sondern auch noch einige spielerische Verbesserungen enthält ...

STEFANIE SCHETTER



RUNDENKAMPF Während Largo sich austobt, halten alle brav die Fäuste und Baseballschläger still.



EINHEITSRÄTSEL Wie viele Adventure-Handwerker hab ich eigentlich in meinem Leben schon beklaut? Acht? Zwölf?



Ja, Mr. Sullivan erwartet Sie im großen Sitzungssaal

VORSCHAU LARGO WINCH	
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	5. September
Internet: www.ubisoft.de	
Savegame	Entwickler
Jederzeit	Ubi Soft
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	CD
EINSCHÄTZUNG	
GEHT SO	
„Sehr einfach gehaltenes Durchschnitts-Adventure, das hauptsächlich Fans der TV-Serie ansprechen dürfte“	

LIEBREIZEND Wo immer er auftaucht, ist der Milliardärer von betörenden Schönheiten umgeben.

Schraubenzieher.

Rocky

Mischen Sie als „Italian Stallion“ die **Boxwelt** auf!

Wer kennt sie nicht, die Story des sympathischen Underdogs, der eine einmalige Chance nutzt und zur größten Boxlegende der (Film-)Geschichte wird? Fast schon logisch, dass sich irgendwann ein Publisher diese erstklassige Lizenz sichern würde. Natürlich darf in der PS2-Umsetzung der Filmvorlage ein Karrieremodus nicht fehlen, bei dem Sie die komplette Story nachspielen können. Nach ein paar Kämpfen gegen Aufbaueegner wartet jeweils einer der großen Widersacher Rockys auf den Champ, unter anderem Apollo Creed, Clubber Lang und Ivan Drago. Um der Prügelei mehr Tiefgang zu verleihen, haben sich die Entwickler einen interaktiven Trainingsmodus ausgedacht, in dem Sie die Charakterwerte Ihres Helden zwischen den Fights verbessern dürfen. Auch dieser ist sehr eng an die Filme angelehnt und berücksichtigt viele kleine Details. So trainieren Sie anfangs nicht mit Sandsäcken, sondern vermöbeln wie im ersten Rocky-Film Schweinehälften. Damit die verschiedenen Schlagkombinationen (insgesamt vierzehn) und die beiden Special Moves pro Boxer im Kampf wirklich sitzen, sollten Sie auch das Sparring gegen Trainingspartner mit einstellbarer KI nicht vernachlässigen. Für die richtige Stimmung im ganzen Karrieremodus sorgen zahlreiche Ori-

ginalsequenzen aus den Filmen, welche die Story fortführen, und die Originalstimmen vieler Akteure (zumindest in der englischen Fassung). Selbstverständlich bietet Rocky mehr als nur diesen einen Modus. Neben diversen Einspielermodi ist vor allem der Multiplayer-Turnier-Modus interessant. Hier kämpfen bis zu sechzehn Freunde in einem Box-Turnier um den Titel. Auch grafisch muss sich Rocky im Vergleich mit anderen Boxspielen keineswegs verstecken. Schöne Animationen, aufwendige Intros und eine äußerst gelungene Präsentation werden nicht nur Fans des Box-Idols begeistern.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU ROCKY

Hersteller: Rage
Genre: Boxen
Spieler: 1-2
Sprache: Deutsch
Termin: November 2002

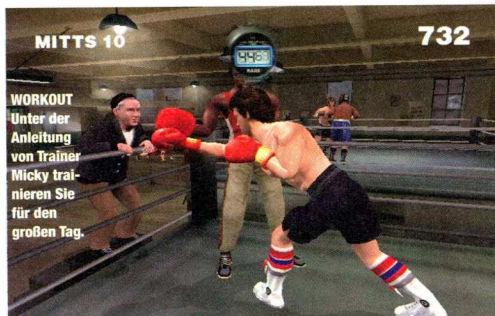
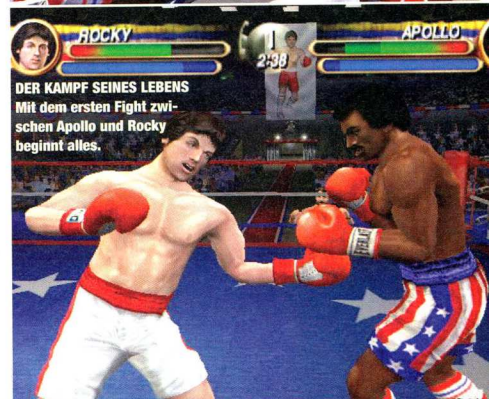
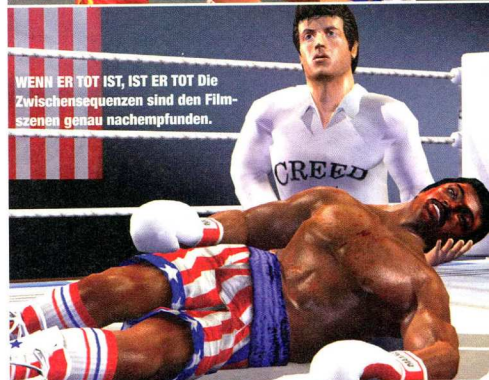
Internet: www.rage.com

Savegame: Ja
Umfang: Ca. 6 Spielmodi
Entwickler: Rage
Datenträger: DVD

GUT

„Sehr ordentliche Umsetzung der Filmlicenz mit solidem Gameplay und klasse Präsentation“

EINSCHÄTZUNG



Wenn Disney-Charaktere Golf spielen, wird der Birdie zum Duckie.

Die absoluten Knallthemen sind Golf und Disney für die PlayStation-2-Zielgruppe vermutlich nicht. Wenn die dann auch noch in Kombination daherkommen, fangen die meisten wahrscheinlich sofort an zu gähnen. Völlig zu Unrecht. *Disney Golf* ist eine wirklich ansehnliche Golfsimulation und auch die Enten, Mäuse oder Hunde sind gut getroffen. Spielerisch funktioniert es ganz genauso wie *Swing Away Golf*, das immerhin bisher das beste PS2-Golfspiel ist. Zum Glück ist es weitaus weniger kompliziert als der reale Sport, was an der einfachen Steuerung liegt. Zielen oder Anschneiden ist eine Sache der Richtungstasten, Effekt gibt es über die Schultertasten. Lediglich das Schlagen selber erfordert ein bisschen mehr Geschick: Auf einem Kraftbalken bewegt sich ein Pfeil nach vorne, der mit der Kreistaste gestoppt werden muss, wenn die gewünschte Schlagkraft erreicht ist. Dann läuft er wieder zurück und man muss noch mal drücken, wenn er bei der idealen Schlagposition ankommt. Irgendwie wirkt das alles aber einfacher – eben kindgerechter – als bei *Swing Away Golf*. Vor allem beim Putten geht der Ball recht problemlos ins Loch und auch das Schlagsystem ist unkomplizierter. Die Golfplätze sind dafür größer, schöner und anspruchsvoller. Ein anderer, immenser Vorteil sind die kürzeren Spielzeiten. Erstens lädt das Spiel schneller und zweitens muss man sich die Schläge des Computergegners nicht unbedingt anschauen. Obwohl das durchaus lustig sein kann: Die Disney-Charaktere sehen aus wie zu ihren besten Zeiten. Besonders beim Jubeln und Verzweifeln sieht sie, warum sie so beliebt sind.

ALBRECHT OTT



VORSCHAU DISNEY GOLF

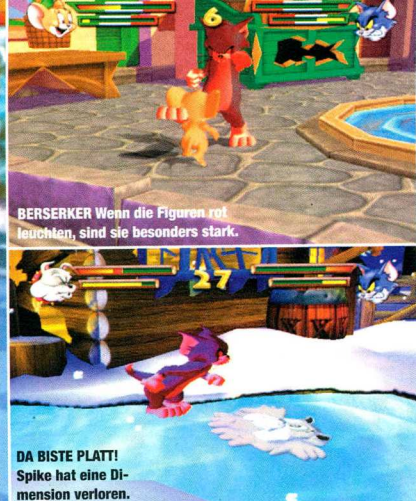
Disney Golf



VORSCHAU DISNEY GOLF	
Hersteller:	Capcom
Genre:	Golf
Spieler:	1-4
Sprache:	Voraussichtlich, Deutsch
Termin:	Nicht bekannt
Internet: www.capcom.com	
Savegame	Entwickler
Nach den Runden	T&E Soft
Umfang	Datenträger
6 Golfplätze	CD
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Nicht nur für Kinder ein besonderer Spaß: das beste PS2-Golfspiel jetzt mit Disney-Charakteren.“	



DAVID GEGEN GOLIATH Jerrys Neffe haut dem bewaffneten Tom eine runter.



BERSERKER Wenn die Figuren rot leuchten, sind sie besonders stark.

DA BISTE PLATT! Spike hat eine Dimension verloren.

Die Katze lässt das Mäusen nicht! Tom **prügelt** sich hier mit Jerry und anderen Freunden.

Tom & Jerry in „War of the Whiskers“

Eine Maus, eine Katze, jede Menge zerbrechliches Inventar – das sind seit mehr als 60 Jahren die Zutaten für den anarchischen Zeichentrickslapstick *Tom und Jerry*. Nach genau dem gleichen Rezept hat Ubi Soft jetzt eine Spielumsetzung mit dem chaotischen Duo gekocht. Und die ist wirklich lecker. Wie bei dieser Lizenz nicht anders zu erwarten, stehen Prügeleien im Vordergrund. Tom, Jerry, der Hund Spike und andere Charak-

tere aus dem Zeichentrick-Universum stehen sich in diversen Arenen gegenüber und verhaufen sich in bester Cartoon-Manier. Tritte und Schläge sind dabei nicht die einzigen Möglichkeiten, blaue Flecken zu verteilen. Viele der herumstehenden Gegenstände lassen sich als Wurfgeschosse oder Keulen nutzen. Das Spielgeschehen selber ist also recht konventionell, dafür wenigstens unkompliziert. Was das Spiel ausmacht, ist aber die gelungene Übertragung des Slapstick-Stils. Sowohl die Charaktere als auch die Umgebungen kommen rüber wie im Cartoon, und

das ohne Cel Shading. Doch am lustigsten sind sicherlich die Effekte: Wenn die Wurfgeschosse daneben gehen, hinterlassen sie Löcher in den Wänden oder zertrümmern herumstehende Gegenstände. Eine Melone kann den Figuren schon einmal auf dem Kopf landen und sie bewegungsunfähig machen. Manche Schlaginstrumente wie Schneeschuppen oder Schaufeln plätten die Kämpfer geradezu. Für eine kurze Zeit sind sie dann flach wie eine Flunder.

ALBRECHT OTT



VORSCHAU TOM & JERRY

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	4. Quartal

Internet: www.ubisoft.de

Savegame	Entwickler
Automatisch	NewKidCo
Umfang	Datenträger
11 + Geheimlevel	CD

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Anarchisches Katz-und-Maus-Spiel, das den Humor der Vorlage überzeugend auf die PlayStation 2 bringt.“

ANTZ™

EXTREME RACING

Mach dich vom Acker!

Hier gelten nämlich etwas andere Gesetze als in deinem netten, gepflegten Vorstadt-Frühlingsbeet. Entweder du schnappst dir eines der wirklich heißen Gefährte und machst Z auf seiner Wespe Konkurrenz oder du spielst weiter mit deinen Gartenzwergen. Intelligentes Gameplay mit zahlreichen versteckten Features. Für 1 - 4 Spieler.

PlayStation 2 GAMEBOY ADVANCE XBOX PC CD-ROM



Antz™ & © 2002 DreamWorks LLC. All rights reserved. Antz™ Extreme Racing game © 2002 Empire Interactive Europe Limited / L.S.P. / DreamWorks LLC. All rights reserved. Game boy Advance version developed by L.S.P. PlayStation®2, Xbox™ and PC versions developed by Supreme Software Ltd. All rights reserved. Published by Empire Interactive Europe Limited. Empire is a registered trademark, and the E logo is a trademark of Empire Interactive Europe Limited. All rights reserved. TM, ® and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used with permission of Microsoft. All rights reserved.

Superente
rettet die
Welt: Als
Phantomias
bekämpft
Donald Duck
Aliens.

Disneys Donald Duck Phantomias

Wenn außerirdische Evronianer die Erde überfallen und alle Erdlinge versklaven wollen, muss schon ein Superheld ran, um diesen Plan zu vereiteln. Und wenn's nicht anders geht, kann dieser Superheld auch mal eine Ente sein. Als sein Alter Ego Phantomias entdeckt Donald Duck den Plan der Aliens und fängt sofort an, sie zu bekämpfen – unterstützt nur vom Supercomputer „Eins“ und seinem X-Transformer. Der ist allerdings effektiv. Er ist nicht nur eine Waffe, sondern lässt sich auch im Lauf des Spiels mit allerhand nützlichen Funktionen ausstatten. Da gibt es eine eiserne Faust, um Hindernisse zu beseitigen, einen Sprungverstärker für größere Schluchten

usw. Ansonsten ist die Superente aber ein Jump&Run-Held wie jeder andere auch. Sie ballert, hüpft, rennt, drückt Schalter, sammelt Münzen und befreit Geiseln. Die Levels sind dabei sehr geradlinig, die Rätsel unkompliziert. Lediglich der Geschicklichkeitsteil kann den Öfteren zu wunden Fingern führen. Doch nicht nur die Finger werden beansprucht, auch die Nerven können bei den schwereren Sprungeinlagen ganz schön in Mitleidenschaft gezogen werden. Die Augen dagegen werden nicht allzu sehr überbeansprucht. Die Levels sind vor allem groß, besonders fantasievoll sind sie nicht gestaltet. Mit den üblichen Hindernissen ausgestattet, passen auch sie in das durchschnittliche Spiel. Wie so

oft sorgt dabei Cel Shading für einen lustigen Comic-Look.

ALBRECHT OTT

VORSCHAU PHANTOMIAS

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	26. September

Internet: www.ubisoft.de

Savegame	Entwickler
Nach den Levels	Ubi Soft
Umfang	Datenträger
13 Levels	CD

EINSCHÄTZUNG

GEHT SO

„Überaus lineares und konventionelles Jump & Run, das den Superhelden besser in Szene setzen könnte“



TIEFER FALL
Wenn der Held hier nicht aufpasst, landet er im Abgrund.



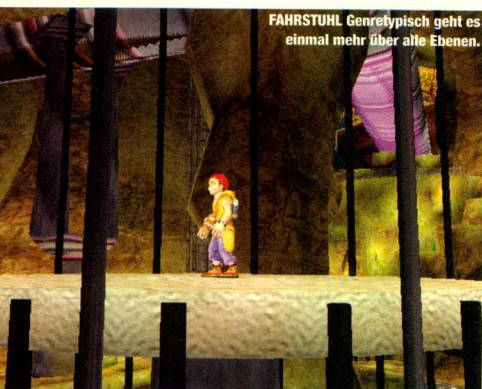
AUSWEICHMANÖVER Diese gegnerische Salve muss Phantomias überspringen.



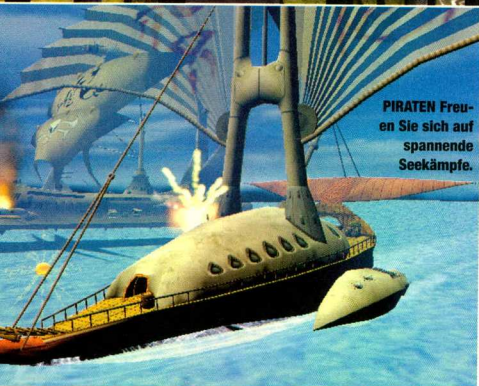
ALARMANLAGE Der Lichtkegel löst bei Berührung eine Selbstschussanlage aus.



VERBÜNDETER Supercomputer
„Eins“ gibt gute Tipps.



FAHRSTUHL Genretypisch geht es einmal mehr über alle Ebenen.



PIRATEN Freuen Sie sich auf spannende Seekämpfe.



BADETAG So klar, wie das Wasser ist, gibt es bestimmt Forellen.



UNCOOL Bis zum Release muss der Bart noch ab.

Haven Call of the King

Ein **Held** wie eine Küchenmaschine: Ob springen, schwimmen oder fliegen – Haven kann einfach alles.

Wenn die Not am größten, ist die Glocke am nächsten. So jedenfalls sehen es die Leute eines kleinen Volkes auf einem fernen Planeten. Die Bewohner wurden vom üblen Lord Vetch versklavt und wie es bei ihnen Tradition ist, schlagen sie nun ununterbrochen die goldene Glocke, um einen Retter herbeizurufen. Diese Glocke klingelt – wie sollte es anders sein – Ihren Helden aus dem Bett. Haven heißt der Gute und sieht ein wenig so aus, als würde er mehr psychoaktive Substanzen konsumieren, als seine Pupillen verkraften. Wenn einem angetragenen wird, ein Volk zu retten, sagt natürlich niemand nein, und so macht sich auch Haven auf, dem miesen Unterdrücker eine Lektion in Völkerrecht zu geben. Die Welt, die Sie dabei mit Ihrem Helden durchqueren, beeindruckt vor allem durch ihre Größe, denn es gibt nicht nur die Planetenoberfläche für ausgedehnte Erkundungstouren, sondern auch Abstecher in den Weltraum und auf das Meer sind jederzeit möglich. Neben den obligatorischen Hüpfsequenzen, den Schalterrätseln und den Kämpfen mit den Lakaien des miesen Lords liegt ein Spielschwerpunkt auf abgedrehten Fahr- und Fluggeräten. So erwarten

Sie unter anderem Kampfinsätze in der Umlaufbahn oder Schiffsrennen auf den Weiten des Ozeans. Die eher irdischen Gegner schaffen Sie sich mithilfe eines mystischen Techno-Armbands vom Hals. Dieses verschießt Energiebolzen, kann aber zur Verteidigung auch hervorragend als Energieschild benutzt werden. Die Feinde und Neben-Charaktere, denen Sie im Spiel begegnen, sind dabei genauso schräg und witzig animiert wie der Held selbst. Und so verspricht der Titel in jedem Fall ein amüsantes, spannendes und abwechslungsreiches Abenteuer zu werden.

PHILIPP ROHWEDDER

VORSCHAU HAVEN	
Hersteller:	Midway
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	4. Quartal
Internet: www.midway.com	
Savegame Ja	Entwickler Traveller's Tales
Umfang Nicht bekannt	Datenträger DVD
SEHR GUT	
„Haven – Call of the King gehört eindeutig zur nächsten Generation von Jump & Runs.“	

Way of the Samurai

Welchen Verlauf dieses **Samurai-Abenteuer** nimmt, liegt allein in Ihren Händen.

Ein entschlossener Kämpfer, ein scharfes Schwert, hilflose Frauen: Mehr braucht es doch fast nicht für ein gutes Samurai-Abenteuer. Zwar hat *Way of the Samurai* all diese Zutaten und sogar noch mehr, doch so ein richtig gutes Spiel ist es nicht geworden. Das liegt unter anderem an der schwachen Grafik. In den langweiligen Hintergründen versagt die Kamera oft total, so dass die Übersicht verloren geht. Dann sind die Texturen nicht besonders schön, die Figuren sind hinkisch und es kommt zu Geschwindigkeitsverlusten. Auch das Spielkonzept krankt von Zeit zu Zeit. So gibt es viele langwierige Dialoge, die sich nicht wegdrehen lassen und auch Antworten erfordern. Das

kann öde sein, ist aber wichtig fürs Weiterspielen. Oft müssen Sie da Entscheidungen treffen, die den weiteren Verlauf beeinflussen. Und das ist das Besondere an *Way of the Samurai*. Die Spielwelt ist eigentlich recht klein, aber weil Sie sich bei jeder Begegnung anders entscheiden können, gibt es trotzdem viele unterschiedliche Geschichten. Ganz am Anfang werden Sie zum Beispiel Zeuge einer Entführung. Sie können das Opfer dann entweder retten, sich den Entführern anschließen oder einfach weitergehen. Egal wie Sie sich entscheiden, das Herz des Spiels bleiben natürlich die Schwertkämpfe. Die sind gar nicht schlecht – relativ unkompliziert und doch tief gehend. Mit wenigen Tasten sind viele Kom-

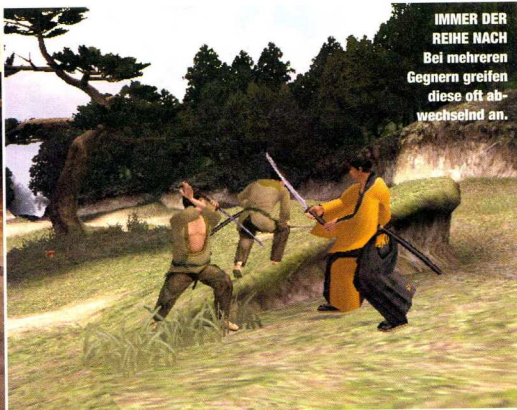
binationen möglich, so dass es auch im Versus-Modus zu harten Schlachten kommen kann.

ALBRECHT OTT

VORSCHAU WAY OF THE SAMURAI	
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Termin:	Nicht bekannt
Internet: www.bam4fun.com/samurai	
Savegame Automatisch	Entwickler Acquire
Umfang 2 Spielmodi	Datenträger CD
EINSCHÄTZUNG	
GEHT SO	
„Grafisch schwaches Schwertkampfspiel, das aber mit einigen originellen Ansätzen aufwarten kann“	



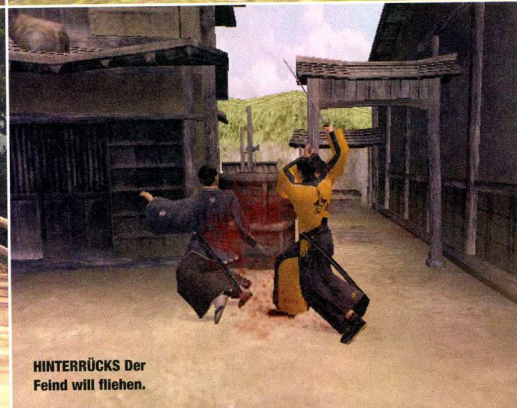
SCHLEUDER In der Luft können Sie den Gegner noch weiter bearbeiten.



IMMER DER REIHE NACH Bei mehreren Gegnern greifen diese oft abwechselnd an.



BEISTAND Hier bekommt der Held Hilfe von dem Mann rechts hinten.



HINTERRÜCKS Der Feind will fliehen.

GEZEICHNET Die Dialoge mit den Party-Mitgliedern sind optisch nicht gerade das Gelbe vom Ei.



Ricardo
What a bitch!



MUNDGERUCH
So nahe wollte
der Ninja Kyo
diesem Mons-
ter bestimmt
nicht kommen.

VORSCHAU WIZARDRY

Endlich neu-
es **Rollen-
spielfutter**
für RPG-
Nostalgiker!

Wizardry: Tales of the Forsaken Land

Ein gutes Rollen-
spiel muss nicht
unbedingt so gut
aussehen wie *Final Fantasy X*
oder so komplex sein wie
Grandia II. Wer diese Auffas-
sung teilt, könnte viel Freude
an Ubi Softs kommandem „Old
School“-RPG haben. Die Story
von *Wizardry* ist dabei ziemlich
schnell erzählt. Sie kommen als
Abenteurer in die Ruinenstadt
Duhan und sollen herausfin-
den, was sich so alles im Laby-
rinth der einst so prächtigen
Stadt tut. Nachdem Sie Rasse

(Mensch, Elf, Zwerg, Gnom
oder Hobbit), Ausrichtung
(Gut, Böse oder Neutral) und
Klasse (vom Bischof bis zum
Ninja ist alles dabei) Ihres Hel-
den gewählt haben, dürfen Sie
sich erst einmal in der einzigen
Bar des Ortes nach Freiwilligen
für Ihre Expedition umschau-
en. Danach geht's mit Ihrer
(maximal sechsköpfigen) Hel-
den-Party endlich in den Dun-
geon, wo Sie in bewährter, run-
denbasierter Hack&Slay-Man-
ier Monster plätten. Für jeden
Kill erhalten Sie natürlich Er-

fahrungspunkte und Gold, die
Sie zum Levelaufstieg und für
den Erwerb besserer Ausrüs-
tung benötigen. Die ersten
zwei Spielstunden plätschern
auf diese Weise relativ ereignis-
los dahin – bis Sie einen alten
Soldaten treffen, der Ihnen
ein paar Gruppentaktiken bei-
bringt, die den ansonsten recht
eintönigen Kampfalltag viel
interessanter machen. Danach
gewinnt auch die Story deut-
lich an Fahrt. Technisch ist
Wizardry, so ungern ich das
zugebe, absolut enttäuschend.

Langweilige Texturen, unspek-
takuläre Magieeffekte, mäßige
Animationen und vor allem
die altbackene Präsentation
locken keinen *Final Fantasy*-
Jünger vor die Glotze. Auch
aufsehenerregende Zwischen-
sequenzen und Sprachausgabe
suchen verwöhnte RPG-An-
hänger vergeblich. Wer mit
diesen Einschränkungen leben
kann, der darf sich schon in
Kürze auf ein interessantes Rol-
lenpiel mit Langzeitmotiva-
tion freuen.

WOLFGANG FISCHER



STURMLAUF Größere Gegnernem-
gen müssen mit einer bestimmten
Taktik ausgeschaltet werden.

VORSCHAU WIZARDRY	
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	26. September
Internet: www.ubisoft.de	
Savegame	Entwickler
Ja, in der Stadt	Atlas
Umfang	Datenträger
20+ Stunden	CD
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Technisch äußerst schwaches Rollenspiel für hartgesottene Fans mit Hang zur Nostalgie“	

UFC – Throwdown

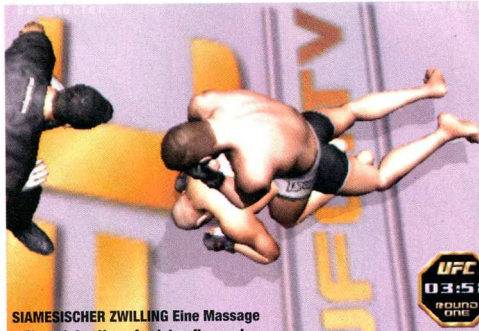
Erst schlagen, dann fragen ...
Dieses **Kampfspiel** geht
einen sehr direkten Weg.

UFC steht für Ultimate Fight Championship. Das sind Kämpfe, bei denen sich Wahnsinnige mit einseitig aufgekündigter Krankenversicherung gegenseitig das Gesicht durch den Wolf drehen. Regeln gibt es – bis auf wenige Ausnahmen – keine und üble Knochenbrüche sind an der Tagesordnung. Wer den Videospiele-Markt beobachtet hat, wird sich an das erste UFC-Spiel erinnern, das aufgrund eklatanter Gameplay-Mängel die Nähe von Kampf zu Krampf eindrucksvoll dokumentierte. Ähnliches scheint auch *UFC – Throwdown* vorzuhaben. Mit 28 lizenzierten Kämpfern aus der UFC-Liga treten Sie in den Arenen gegeneinander an. Das funktioniert im Moment noch folgendermaßen: Mit einer ewig langen, immer gleichen und ziemlich ruckeligen Zwischensequenz betreten die Kontrahenten den Kampfplatz. Dann wird ein wenig losgeklappt. Schlag ins Gesicht, Tritt hinterher – alles kein Problem, da die Jungs fast über identische Moves verfügen. Im richtigen Augenblick greift man sich dann den Gegner und wirft ihn zu Boden. Was folgt, ist ein uninspiriertes Gerangel, das irgendwie an die Titel in der P18-Abteilung von 24-Stunden-Videotheken erin-

nert und das damit endet, dass einer dem anderen eine Extremität bricht. Wenn Sie die Gewaltleiste auf „Maximum“ setzen, gibt es dazu sogar noch ein passendes Geräusch. Mehr wird es an präsentierten Verletzungen wohl auch im fertigen Spiel nicht geben. Zurzeit kann auch die Grafik noch nicht so recht überzeugen. Obwohl dies natürlich schwer zu beurteilen ist, denn vielleicht sehen Leute, die ihre Brötchen mit Vollkörperkontaktkämpfen verdienen, wirklich so aus wie Semmelknödel mit Gesichtslähmung.

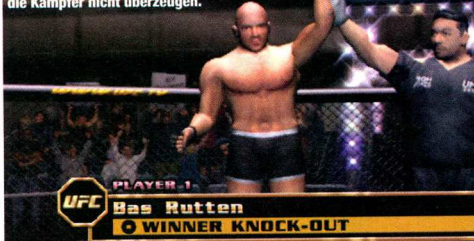
PHILIPP ROHWEDDER

VORSCHAU UFC – THROWDOWN	
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	2
Sprache:	Deutsch
Termin:	1. Quartal 2003
Internet: www.ubisoft.de	
Savegame	Entwickler
Ja	Crave
Umfang	Datenträger
6 Spielmodi	DVD
EINSCHÄTZUNG	
GEHT SO	
„Da stimmen Inhalt und Präsentation überein – UFC ist spielerisch ein Schlag ins Gesicht.“	



SIAMESISCHER ZWILLING Eine Massage während des Kampfes ist aufbauend.

THE WINNER IS ... hässlich.
Trotz gewisser Ähnlichkeit mit den realen Vorbildern können die Kämpfer nicht überzeugen.



FRESSE DICK
Durchdachte Schlagsequenzen sind verschwundene Liebesmüh.



GESICHTER LESEN
Was will uns der Gesichtsausdruck des Kämpfers wohl sagen: Hunger? Müde? Verliebt?



BALLETT
Viel mehr als Treten und Schlagen können die Kämpfer nicht

CIRCUS MAXIMUS

CHARIOT WARS



FAHREN!

KÄMPFEN!

SIEGEN!



ÜBERNIMM GLEICHZEITIG DIE
STEUERUNG VON FAHRER UND KÄMPFER
FÜR DAS ULTIMATIVE RENNERERFERNIS!



FREUND ODER FEIND?
DU ENTSCHEIDEST!
KÄMPFE IM 2- ODER 4-SPIELERMODUS!



BEWEISE DEIN KÖNNEN AUF
19 HERAUSFORDERNDEN STRECKEN
IM RÖMISCHEN REICH!

PlayStation 2



© 2002 Encore, Inc. All rights reserved. Circus Maximus: Chariot Wars © 2002 Kodak Interactive Software Studios Inc. Circus Maximus is a trademark of
Kodak Interactive Software Studios Inc. Sold and distributed by THQ Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox & the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S.
or other countries. "PlayStation 2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



ENCORE



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



Der Nachfolger von *Agent im Kreuzfeuer* verspricht eine noch bessere Mischung aus Ego-Shooter und Rennspiel zu werden. Diesmal wird Bond Pierce Brosnan nachempfunden sein!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	November
Genre:	Action

APE ESCAPE 2



Mittlerweile ist das neue *Ape Escape* in Japan erhältlich und zu uns unterwegs – in der nächsten Ausgabe können Sie sich auf einen größeren Vorschau-Bericht zu diesem Knaller freuen!

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

AUTO MODELLISTA



Capcoms Rennspiel trumpft mit starker Comicgrafik und Online-Modus auf. Letzterer dürfte bei der deutschen Version fehlen, sollte diese wirklich schon im November erscheinen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	November
Genre:	Rennspiel

BLADE II



Selbst Filme mit Wesley Snipes können gut sein, wie die überdrehte Comic-Verfilmung *Blade II* auf unterhaltsame Art bewies. Auch das Spiel scheint recht unterhaltsam zu werden.

Hersteller:	Activision
Termin:	September
Genre:	Action

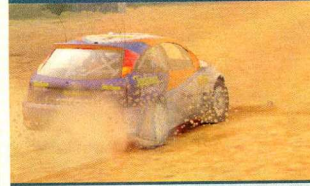
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT



Das grafisch hervorragende *Burnout 2* lässt den Vorgänger buchstäblich alt aussehen. Vor allem der am stärksten kritisierte Punkt wurde korrigiert: Das starke Flimmern ist weg!

Hersteller:	Acclaim
Termin:	Oktober
Genre:	Rennspiel

COLIN MCRAE RALLY 3



Mit V-Rally 3 hat Infogrames gut vorgelegt und die Entwickler von Codemasters stark unter Druck gesetzt. Jetzt liegt es an ihnen, den Franzosen den PS2-Referenztitel wieder abzuholen!

Hersteller:	Codemasters
Termin:	27. September
Genre:	Rennspiel

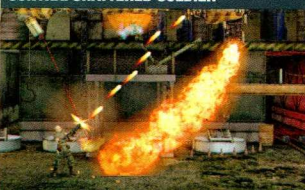
COMMANDOS 2



Mittlerweile haben wir es aufgegeben, auf eine Testversion von *Commandos 2* zu warten. In der neuen Update-Rubrik finden Sie aber Infos zum derzeitigen Stand der PS2-Umsetzung!

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

CONTRA: SHATTERED SOLDIER



Das klassische Jump & Shoot lebt! Mit *Contra* findet ein echter Konami-Klassiker den Weg auf die PS2. Hoffentlich entspricht die Qualität den hohen Erwartungen der Fans!

Hersteller: Konami
Termin: Ende 2002
Genre: Action

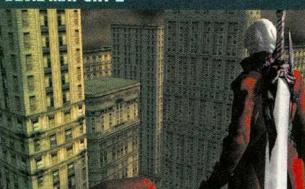
DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME



Verwirrung stiftete EA mit dem neuen *Herr der Ringe*-Spiel – es wird nun zu den ersten zwei Filmen nur ein Spiel geben: *Die zwei Türme*. Elemente aus *Die Gefährten* werden enthalten sein.

Hersteller: Electronic Arts
Termin: Ende 2002
Genre: Action

DEVIL MAY CRY 2



In den USA und Japan beginnt Dantes zweiter Auftritt im kommenden Winter, für Deutschland ist bislang nur grob „2003“ als Termin angegeben. Wir hoffen auf „Anfang 2003“!

Hersteller: Capcom
Termin: 2003
Genre: Action

DTM RACE DRIVER



Zum Test hat's diesmal leider noch nicht gereicht, doch in unserer neuen Update-Rubrik finden Sie einen kurzen Bericht und viele topaktuelle Bilder von der aktuellen Vorabversion!

Hersteller: Codemasters
Termin: August
Genre: Rennspiel

FERRARI F355 CHALLENGE



In den letzten Tagen dieser Heftproduktion erreichte uns eine weitgehend fertige Preview-Version von *Ferrari F355 Challenge* – Eindrücke und starke Bilder finden Sie in der Update-Rubrik!

Hersteller: Sega
Termin: 4. Quartal
Genre: Rennspiel

GTA VICE CITY



Nach wie vor gibt es keinen richtigen Screenshot, auf der obskur aufgemachten Webseite <http://www.kentpaul.com> finden Sie aber eine erste „Postkarte“ aus Vice City.

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

GUILTY GEAR X



Eigentlich haben wir dieses Spiel schon vor Ewigkeiten getestet (PLAYZONE 04/02), doch Virgin verschiebt die Veröffentlichung immer weiter nach hinten. Jetzt spricht man von September!

Hersteller: Studio 3/Virgin
Termin: September
Genre: Beat 'em Up

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%
Stuntman	Infogrames	86%
Rumble Racing	EA	86%
V-Rally 3	Infogrames	85%
World Rally Championship	Sony	85%

Aktuelle Empfehlung: Stuntman Infogrames 86%

Aktuelle Warnung: Penny Racers Midas 49%

Platinum-Empfehlung: Gran Turismo 3: A-spec Sony 93%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Aggressive Inline	Acclaim	90%
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: Aggressive Inline Acclaim 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:		
–		

HARRY POTTER U. D. KAMMER D. SCHRECKENS



Beim ersten Harry-Potter-Spiel sind PS2-Spieler noch leer ausgegangen. In dieser Ausgabe stellt Ihnen Stefanie Schwarz den für November geplanten Nachfolger genauer vor!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	15. November
Genre:	Action-Adventure

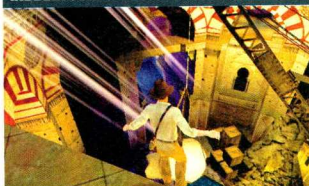
HITMAN 2 – SILENT ASSASSIN



Bereits am 13. September soll *Hitman 2* in den Läden stehen – zeitgleich für PS2, Xbox und PC! Wir sind gespannt, ob Eidos das ambitionierte Kunststück glückt.

Hersteller:	Eidos
Termin:	13. September
Genre:	Action

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB



Man mag LucasArts Ideenlosigkeit vorwerfen, wenn sie ein *Indiana Jones*-Spiel ganz im Stil des Indy-Nachahmers *Tomb Raider* aufziehen. Aber was bietet sich für Dr. Jones besser an?

Hersteller:	LucasArts
Termin:	Herbst
Genre:	Action-Adventure

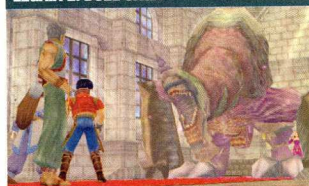
KINGDOM HEARTS



Kingdom Hearts kommt nach Deutschland! Wann genau, steht zwar noch nicht fest, doch alle Square-Fans ohne extreme Disney-Abneigung sollten sich den Titel definitiv vormerken!

Hersteller:	Square/Disney
Termin:	4. Quartal
Genre:	Rollenspiel

LEGAIA 2: DUEL SAGA



Nun kommt's doch nach Deutschland: Der zweite Teil von *Legend of Legaia* ist sicherlich kein Rollenspiel-Highlight, angesichts der derzeitigen RPG-Flaute aber nicht zu verachten.

Hersteller:	Eidos
Termin:	11. Oktober
Genre:	Rollenspiel

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



Für Xbox-Fans mag *Metal Gear Solid 2: Substance* ja sehr interessant sein, PS2-Fans scheint das Update weniger zu reizen – unsere Leser fordern vielmehr einen richtigen dritten Teil!

Hersteller:	Konami
Termin:	2003
Genre:	Action-Adventure

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



Auf den Seiten 58 und 59 schildert Ihnen Redaktions-Neuzugang Uwe, was es mit dem neuen *Need For Speed* auf sich hat. Wird die PS2-Neuauflage dem Ruf der Vorgänger gerecht?

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

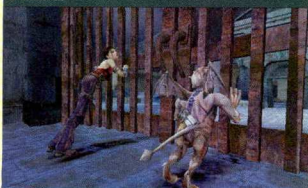
ONIMUSHA 2



Auf Basis der US-Version finden Sie in dieser Ausgabe einen ausführlichen Vorschau-Bericht zu *Onimusha 2*. Vielleicht klappt's in der nächsten PLAYZONE schon mit dem PAL-Test!

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

PRIMAL



Mit dem grafisch beeindruckenden *Primal* haben die Macher von *Mediaval* einen weiteren potenziellen Hit in der Mache, bei dem es deutlich ernsthafter zugeht als bei ihren letzten Spielen.

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

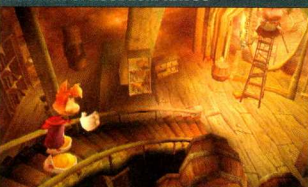
PRO EVOLUTION SOCCER 2



Für die fußballbegeisterten Redakteure im Verlag vergeht kein Tag ohne *Pro Evolution Soccer* oder *Winning Eleven* 6. Der Nachfolger der PAL-Version kommt leider erst im November!

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

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC



Endlich hat uns eine spielbare Vorabversion von *Rayman 3* erreicht. Umso erstaunlicher, dass sich die Veröffentlichung des Spiels jetzt auf Anfang nächsten Jahres verschoben hat!

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **1. Quartal 2003**
Genre: **Jump & Run**

RED FACTION II



Red Faction war der erste richtig überzeugende Ego-Shooter für die PlayStation 2. Der Nachfolger sieht vielversprechend aus, wird es aber diesmal mit starker Konkurrenz zu tun kriegen!

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

SHOX



Electronic Arts geht neue Wege: *Shox* wird quasi das *Burnout* unter den Rallye-Spielen und macht schon jetzt einen hervorragenden Eindruck. Ein Geheimtipp für Rennspiel-Fans!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **27. September**
Genre: **Rennspiel**

SILENT HILL 3



Ob das *Silent Hill 2*-Update *Restless Dreams* nach Deutschland kommt, ist derzeit unsicher. Immerhin ist der „richtige“ dritte Teil schon angekündigt, wenn auch erst für nächstes Jahr.

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

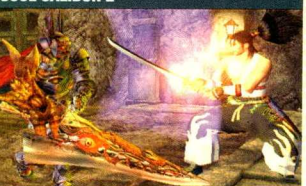
SLY RACCOON



In diesem Heft stellen wir Ihnen Sonys Überraschungs-Hit der E3 noch einmal etwas genauer vor. Der diebische Waschbär *Sly* wird bei uns übrigens *Sly Raccoon* statt *Sly Cooper* heißen!

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

SOUL CALIBUR 2



Bislang ist noch kein neuer Termin zu *Soul Calibur 2* bekannt gegeben worden. Erst muss aber mal die Arcade-Version fertig werden und dann kommt ja noch *Tekken 4* vorher!

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

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Jak and Daxter: The Precursor ...	Sony	90%
Rayman Revolution	Ubi Soft	90%
Klonoa 2: Lunateas Vell	Namco	85%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi Universal	81%
Aktuelle Empfehlung:		
Jak and 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
SSX	Electronic Arts	12. Juli
World Rally Championship	Sony	03. Juli
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	August
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	25. September
Paris-Dakar Rally	Acclaim	Ende 2002
XG3 – X-Treme G Racing	Acclaim	Ende 2002

JULI

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Aggressive Inline	Acclaim	Ende Juli
Drakan – The Ancients' Gates	Gates	3. Juli
Football Mania	Lego	26. Juli
GT Concept 2002 Tokyo – Geneva	Sega	17. Juli
Master Rallye	Microdis	Juli
Men in Black 2: Alien Escape	Infogrames	18. Juli
Prisoner of War	Codemasters	Juli
Slam Tennis	Infogrames	11. Juli
Star Trek Voyager Elite Force	Codemasters	5. Juli
Tetris Worlds	THQ	26. Juli
WM Nationalspieler	Ubi Soft	11. Juli
Falcone: Into the Maelstrom	Virgin	Sommer

AUGUST

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Agassi Tennis	Cryo	Mitte August
Commandos 2	Eidos	30. August
DTM Race Driver	Codemasters	23. August
Freestyle	Electronic Arts	9. August
Lego Racers 2	Lego	August
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	August
Premier Manager 2002	Infogrames	29. August
Project Zero	Wanadoo	August
Transworld Surf	Infogrames	August
VIP	Ubi Soft	29. August

SEPTEMBER

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Akira Psycho Ball	Infogrames	5. Sept.
Barbarian	Titus	September
Battle Engine Aquila	Infogrames	19. Sept.
Blade II	Activision	September
Colin McRae Rally 3	Codemasters	27. Sept.
Conflict: Desert Storm	SCI	September
Der Anschlag	Ubi Soft	26. September
Dino Stalker	Capcom	6. September
Disney Golf	Disney/Capcom	6. Sept.
Disneys Donald Duck Phantomas	Ubi Soft	26. September
Downforce	Virgin	September
FireBlade	Midway	September
Gravity Games: bike.street.vert.dirt	Midway	Ende September
Guilty Gear X	Virgin	September
Gumball 3000	SCI	September
Hitman 2 - Silent Assassin	Eidos	13. 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
Legion - Legend of Excalibur	Midway	Ende September
Madden NFL 2003	Electronic Arts	20. Sept.
Metropolismania	Natsume/Ubi Soft	19. Sept.
Monster Jam Maximum Destruction	Ubi Soft	26. September
MX Superfly	THQ	Ende September
Myst III: Exile	Ubi Soft	5. September
Need for Speed Hot Pursuit 2	Electronic Arts	6. Sept.
Peter Pan: Abenteuer in Nimmerland	Disney/Sony	11. Sept.
Pro Tennis WTA Tour	Konami	13. September
RC Sports Copter Challenge	THQ	September
Riding Spirits	Ubi Soft	26. September
Scooby Doo! Night of 100 Frights	THQ	Ende September
Shox	Electronic Arts	27. Sept.
Street Hoops	Activision	September
Stuntman	Infogrames	5. Sept.
Super Bust-A-Move 2	Ubi Soft	5. September
TimeSplitters 2	Eidos	27. September
Turok Evolution	Acclaim	September
Ultim. Fighting Championship Throwdown	Ubi Soft	5. Sept.
Way of the Samurai	Eidos	27. September
Wizardry: Tales of the Forsaken Land	Ubi Soft	26. September
Zidane Football Generation	Cryo	September

4. QUARTAL

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Beach Soccer	Wanadoo	Oktober
Burnout 2: Point of Impact	Acclaim	Oktober
Cop Lifter New Era	THQ	Oktober
Coaster Works II	THQ	Ende Oktober
Curse	Wanadoo	Oktober
FIFA 2003	Electronic Arts	31. Okt.
GTA Vice City	Rockstar/Take 2	25. Okt.
Halloween	Wanadoo	Oktober
Legala 2: Duel Saga	Fresh Games/Eidos	11. Okt.
NHL Hitz 2003	Midway	Oktober
Onimusha 2	Capcom	04. Oktober
Robocop	Virgin	Oktober
Run Like Hell	Virgin	Oktober
Soccer Slam	Sega	27. Oktober
Simpsons Skateboarding	Electronic Arts	31. Okt.
Summer 2	THQ	Ende Oktober
Taz Wanted	Infogrames	24. Oktober
Terminator: Dawn of Fate	Infogrames	10. Oktober
007 NightFire	Electronic Arts	November

STAR WARS BOUNTY HUNTER



Bei *Bounty Hunter* ist der Name Programm: Sie schlüpfen in die Rolle eines Kopfgeldjägers im Star Wars-Universum. Hoffentlich wird das enorme Potenzial hinter der Idee ausgereizt!

Hersteller:	LucasArts
Termin:	Ende 2002
Genre:	Action

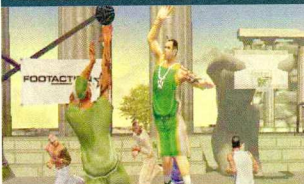
STAR WARS: THE CLONE WARS



Nach dem mittelpfächtigen Spiel zu *Episode I: Die Dunkle Bedrohung* deutet derzeit alles darauf hin, dass der zweite Teil der *Star Wars*-Saga eine bessere Umsetzung erfährt.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	2002
Genre:	Action

STREET HOOPS



In der nächsten PLAYZONE-Ausgabe sollten Sie einen Test von *Street Hoops* finden. Kann es Activisions Herausforderer mit EAs Champion *NBA Street* aufnehmen?

Hersteller:	Activision
Termin:	September
Genre:	Basketball

STUNTMAN



Auf unserer aktuellen DVD finden Sie einen umfangreichen *Stuntman*-Test, bei dem Sie sich einen längeren Stunt aus zwei jederzeit auswählbaren Perspektiven anschauen können.

Hersteller:	Infogrames
Termin:	5. September
Genre:	Rennspiel/Action

SUMMONER 2



Abgesehen vom Vorgänger *Summoner* gibt es nach wie vor kein typisch westliches Rollenspiel für die PS2. Da dürfte THQs zweites Rollenspiel erneut gute Chancen haben!

Hersteller:	THQ
Termin:	Ende Oktober
Genre:	Rollenspiel

TEKKEN 4



Edas Warten auf *Tekken 4* geht weiter. Die stark verschobenen Japan- und Europe-Veröffentlichungen von Namco sind im Jahr 2002 eigentlich nicht mehr zeitgemäß!

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

TENCHU 3 - WRATH OF HEAVEN



Der zweite *Tenchu*-Teil war sicherlich nicht übel, konnte die Erwartungen der Fans jedoch nicht erfüllen. Bei *Tenchu 3* will Activision diesmal eher die Fan-Wünsche umsetzen.

Hersteller:	Activision
Termin:	Winter
Genre:	Action

THE GETAWAY



Was für ein Comeback: Erst war von *The Getaway* lange Zeit nichts mehr zu hören, nach der E3 raste das Spiel in unseren Most-Wanted-Charts direkt an die Spitze!

Hersteller:	Sony
Termin:	Winter
Genre:	Action-Adventure

THE LOST



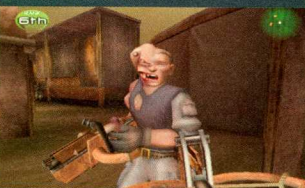
Lange Zeit machte Craves *The Lost* seinem Namen alle Ehre. Jetzt tauchte das Spiel auf der deutschen Release-Liste von Ubi Soft wieder auf. Hoffentlich lohnt sich das Warten!

Hersteller: **Ubi Soft/Crave**

Termin: **28. November**

Genre: **Action-Adventure**

TIMESPLITTERS 2



Auf den Seiten 40 bis 42 finden Sie in dieser Ausgabe einen umfangreichen Vorschau-Bericht zu *Timesplitters 2*. Kann es mit aktuellen Ego-Shootern wie *Medal of Honor Frontline* mithalten?

Hersteller: **Eidos**

Termin: **27. September**

Genre: **Ego-Shooter**

TOMB RAIDER - THE ANGEL OF DARKNESS



Lara Croft kriegt Verstärkung. In dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen erstmals Bilder von Kurtis, der zweiten spielbaren Figur im neuen *Tomb Raider*-Spiel.

Hersteller: **Eidos**

Termin: **November**

Genre: **Action-Adventure**

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Die Nachfrage nach *Tony Hawk*-Spielen scheint nicht abzufließen – auch die dritte Fortsetzung schaffte direkt den Sprung in die Top Ten unserer Most-Wanted-Charts.

Hersteller: **Activision**

Termin: **Herbst**

Genre: **Trendsport**

TUROK EVOLUTION



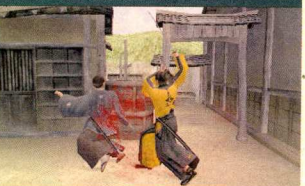
Uns erscheint der September-Termin von *Turok Evolution* derzeit etwas unwahrscheinlich. Bis zur nächsten Ausgabe werden wir uns davon überzeugen können, wie weit die PS2-Version ist!

Hersteller: **Acclaim**

Termin: **September**

Genre: **Ego-Shooter**

WAY OF THE SAMURAI



Wer auf Schwertkampf-Action steht, der sollte sich *Way of the Samurai* vormerken und zur Seite 80 blättern oder sich alternativ die Vorschau zu *Kengo 2* (S. 72) zu Gemüte führen.

Hersteller: **Eidos**

Termin: **27. September**

Genre: **Action**

WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH



Auch der vierte Teil der erfolgreichen *Smackdown!*-Serie wird wieder von den Japanern Yuke's entwickelt. Hoffentlich werden die offensichtlichen Macken des Vorgängers behoben!

Hersteller: **THQ**

Termin: **November**

Genre: **Wrestling**

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER



Abgesehen von etwas comicarigen Grafikstil scheint sich bei *Zone of the Enders* gar nicht so viel zu ändern. Hoffentlich bietet der zweite Teil mehr Umfang und Abwechslung!

Hersteller: **Konami**

Termin: **Anfang 2003**

Genre: **Action**

Animaniacs: The Great Edgar Hunt	SWING!	Ende November
auto modellista	Capcom	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
Dragon Ball Z: Saiyan Fighters	Infogrames	November
E.T. Return to the Green Planet	Ubi Soft	November
Gundam: Federation vs Zeon	Infogrames	November
Harry Potter u. d. Kammer d. Schreckens	Electronic Arts	15. Nov.
Haven: Call of the King	Midway	November
Hot Wheels: Velocity X	THQ	November
Inquisition	Wanadoo	November
Legends of Wrestling 2	Acclaim	November
Marvel vs Capcom 2	Capcom	15. November
Pro Evolution Soccer 2	Konami	November
Red Faction II	THQ	Mitte November
Reign of Fire	Ubi Soft	November
The Legend of Alon d'Ar	Ubi Soft	21. November
The Lost	Ubi Soft	28. November
Tomb Raider - The Angel of Darkness	Eidos	November
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	6. November
Twin Caliber	Rage	November
Vexx	Acclaim	November
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	THQ	November
JoJo's Bizarre Adventure	Capcom	12. Dezember
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
Pac Man World 2	Namco	4. Quartal
Pride FC	THQ	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 Raccoon	Sony	4. Quartal
Space Channel 5 Part 2	Sega	4. Quartal
Spyro: Enter The Dragonfly	Vivendi Universal	4. Quartal
Tekken 4	Namco	4. Quartal
The Scorpion King	Vivendi Universal	4. Quartal
Tom & Jerry in War of the Whiskers	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: Die zwei Türme	Electronic Arts	Ende 2002
Rally Fusion: Race of Champions	Activision	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
Suikoden III	Konami	2002

2003

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	Januar 2003
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	1. Quartal 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
Devil May Cry 2	Capcom	2003
Finding Nemo	THQ	2003
Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness	Ubi Soft/Kalisto	2003
Red Dead Revolver	Capcom	2003
WWE Crush Hour	THQ	2003
X-Men: Wolverine's Revenge	Activision	2003
Project BGE	Ubi Soft	Nicht bekannt
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	Nicht bekannt
Dragon's Lair 3D	THQ/Encore	Nicht bekannt
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo	Nicht bekannt
Frank Herbert's Dune	Cryo	Nicht bekannt

SCHON GETESTET



1 Aggressive Inline

Skateboards hin oder her – Acclaims augenzwinkernder Trendsport-Knaller kann es locker mit der Tony-Hawk-Serie aufnehmen.



2 Stuntman

Action-Filme drehen unter der Regie der Driver-Entwickler. Auch wenn's nicht allzu berauschend aussieht, fesselt die Idee!

Stimmen aus dem Forum

Das meinen die Spieler zum aktuellen Titel.

Drakan – The Ancients' Gates



„Hab mir gestern Drakan gekauft und muss sagen, ich bin wirklich schwer enttäuscht ... Die Texturen sind matschig ... die Animationen sind so lala ... Effekte sehen einfach billig aus. Positiv sind die Flüge mit Arokh und das Kampfsystem.“
– unskilled

„Die Grafik gefällt mir außerordentlich gut. Was aber total genial kommt, ist die einzigartige Atmosphäre. Die Story zieht einen in ihren Bann ...“
– S-Markt

„Ich habe das Spiel mal kurz angespielt und wow: Vollbild in PAL, deutsche Sprachausgabe und lippsynchron, Grafik absolut i. O.“
– Snowman4

„Oh Gott ... ist es schon so weit, dass man so was mittlerweile als besonderes Plus werten muss! *g* Ja ja, FF X hat seine Spuren hinterlassen!“
– redewolf

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

Wertungen im Überblick

TITEL	BESCHREIBUNG	HERSTELLER	TEST IN PZ	WERTUNG
Virtua Fighter 4	Für Prügel-Fans das perfekte Spiel	Sega	06/02	91%
1 Aggressive Inline	Extrem-Trendsport ganz nah an der Vollendung	Acclaim	08/02	90%
Final Fantasy X	Großartiges Spiel mit schlechter PAL-Anpassung	Square Europe	06/02	89%
Medal of Honor: Frontline	Bemerkenswerter Shooter in Spitzentechnik	Eidos	05/02	89%
Deus Ex	Komplexes Adventure mit technischen Mängeln	Eidos	06/02	87%
2 Stuntman	Origineller Rem/Action-Mix mit technischen Mankos	Infogrames	08/02	86%
FIFA Fußball Weltmeisterschaft	Actionreiche Fußballweltmeisterschaft	EA	06/02	85%
Frequency	Süchtig machendes Musikspiel mit coolem Sound	Sony	06/02	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%
Grandia II	Komplexes RPG mit leichten Flimmer-Anfällen	Ubi Soft	05/02	83%
GT Concept 2002 Tokyo-Geneva	Inhaltlich abgespeckter GT 3-Ableger	Sony	08/02	83%
Sled Storm	Cooler Schneemobil-Rennspiel von EA Sports Big	EA	05/02	83%
Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts' Action-Knüller zu Episode II	LucasArts	06/02	83%
Vampire Night	Lightgun-Vampir-Action, 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%
FireBlade	Abwechslungsreiche Helikopter-Action	Midway	08/02	73%
Star Trek Voyager: Elite Force	Technisch überholter Ego-Shooter, spielerisch okay	Codemasters	08/02	73%
Prisoner of War	Zu geradliniges Action-Adventure im 2. Weltkrieg	Codemasters	08/02	71%
EndGame	Umfangreiche Lightgun-Action mit hohem Frustrationsfaktor	Empire Interactive	08/02	70%
Super Trucks	Umfangsame 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%
eJay ClubWorld	Elektronische Musik zum Selberbauen – trocken	eJay Entertainment	08/02	66%
Circus Maximus: Chariot Wars	Witziges Wagenrennen mit versenkten Chancen	THQ	08/02	65%
NGT: Next Generation Tennis	Viele Spielmodi, aber dürftige Steuerung	Wanadoo	08/02	65%
Tour de France	Enttäuschende Umsetzung einer sehr guten Lizenz	Konami	08/02	64%
Mega Race 3: Nanotech Disaster	Zu gemühtlicher SF-Racer zum Sparpreis	Cryo	08/02	61%
Disneys Stitch: Experiment 626	Disneyfilmumsetzung mit mieser Kameraführung	Disney Interactive	08/02	57%
Lake Master EX	Wir hatten schon einmal bessere Angel-Spiele ...	Midas Int.	06/02	55%
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%

Besorg's Dir!

www.haefft.de



Gibt's für 2,50 € bei Karstadt, Kaufhof, McPaper, Müller, Weltbild Plus, im Schreibwaren- & Buchhandel & bei www.bol.de

Der Schülerkalender
mit Anti-Schullangeweile-
Garantie!

Das neue

Hafft[®]

CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

PLATZ 1: Final Fantasy X



PLATZ 2: GTA III



PLATZ 3: Medal of Honor: Frontline



PLATZ/VORMONAT		SYSTEM	WERTUNG	MONAT
1	NEU	Final Fantasy X	PS2	89% 1
2	1	GTA III	PS2	91% 9
3	2	Medal of Honor: Frontline	PS2	89% 2
4	3	Metal Gear Solid 2	PS2	94% 5
5	5	Gran Turismo 3: A-spec	PS2	93% 12
6	9	Legacy of Kain: Blood Omen 2	PS2	89% 3
7	NEU	Pro Evolution Soccer	PS2	91% 1
8	6	Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2	90% 5
9	4	Red Faction	PS2	85% 12
10	WE	007: Agent im Kreuzfeuer	PS2	82% 4
11	WE	Soul Reaver 2	PS2	90% 7
12	WE	Resident Evil CODE: Veronica X	PS2	90% 10
13	NEU	Age of Empires 2: The Age of Kings	PS2	78% 1
14	NEU	F1 2002	PS2	90% 1
15	NEU	V-Rally 3	PS2	85% 1
16	17	Dead or Alive 2	PS2	87% 16
17	18	Sled Storm	PS2	83% 3
18	WE	This is Football 2002	PS2	82% 2
19	11	Silent Hill 2	PS2	87% 8
20	16	Jak and Daxter	PS2	90% 7

Spät hat er sich in die Hit-Liste bequemt, der neueste Ableger der FF-Serie – aber dafür macht er es sich gleich auf dem Thron bequem. Ansonsten hat sich an der Spitze nicht viel getan, dafür begegnen uns ein paar alte Bekannte und zwei aktuelle Rennspiele. Überraschend hat nach einem Dreivierteljahr Konamis strategische PC-Umsetzung Age of Empires 2 eine neue Fan-Gemeinde gewonnen; und das ebenso betagte This is Football 2002 profitiert scheinbar von der Platinum-Neuaufgabe.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ		VORMONAT	WERTUNG	MONAT
1	1	Medal of Honor: Frontline	89%	2
2	2	Final Fantasy X	89%	2
3	8	GTA III	91%	9
4	7	Gran Turismo 3: A-spec (Platinum)	93%	5
5	3	Spider-Man: The Movie	81%	2
6	5	Resident Evil CODE: Veronica X (Platinum)	90%	2
7	NEU	Drakan – The Ancients' Gates	83%	1
8	4	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	85%	2
9	6	F1 2002	90%	2
10	9	Tekken Tag Tournament (Platinum)	82%	5
11	12	Onimusha (Platinum)	86%	2
12	NEU	Smash Court Tennis Pro Tournament	77%	1
13	10	Virtual Fighter 4	91%	2
14	11	Metal Gear Solid 2	94%	4
15	13	007: Agent im Kreuzfeuer	82%	5

Bei den Verkaufscharts ist uns im letzten Heft leider eine Verwechslung unterlaufen: Auf Platz 4 befand sich in Ausgabe 08/02 nicht zum sechsten Mal FIFA 2002, sondern der Neueinsteiger FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002. Wir haben die Zählung daher diesmal entsprechend korrigiert. Der wohl erwähnenswerteste Titel heißt diesen Monat Drakan – The Ancients' Gate, das nach monatelanger Verschiebung endlich die Regale – und auch gleich die Charts – erklommen hat!

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ	VORMONAT	SYSTEM	HERSTELLER	MONAT	
1	NEU	The Getaway	PS2	Sony	1
2	4	GTA Vice City	PS2	Take 2	2
3	9	Silent Hill 3	PS2	Konami	2
4	NEU	Devil May Cry 2	PS2	Capcom	1
5	2	Red Faction 2	PS2	THQ	2
6	3	Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	Eidos	7
7	6	Metal Gear Solid 3	PS2?	Konami?	4
8	WE	Onimusha 2	PS2	Capcom	8
9	NEU	Tony Hawk's Pro Skater 4	PS2	Activision	1
10	NEU	Burnout 2	PS2	Acclaim	1

Explosive Verfolgungsjagen und heiße Straßenrennen liegen im Trend: Nachdem Stuntman fertig gestellt ist, rücken The Getaway und Burnout 2 in den Brennpunkt des Publikumsinteresses; auch GTA Vice City rangiert weiter unter den Top Five. Gleich wieder ins Abseits geraten sind zwei Neueinsteiger des letzten Monats, Turok Evolution und GT Concept 2002. Unabhängig davon warten Fans weiterhin geduldig auf „ihre“ Nachfolge titel.

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Zählt die Tage bis zum ersehnten Urlaub und hat angesichts des jüngsten Familienzuwaches sogar eine Dachbox für das Auto organisiert.

Aktuelles Lieblingsspiel
Aggressive Inline

Aktuelle Lieblings-CD
Roland Gift – Roland Gift
Aktuelles Lieblings-Buch
Tagebuch eines Babys



MICHAEL PRUCHNICKI
24, Leitender Redakteur

Hat den genialen Songwriter Ben Folds für sich entdeckt und importiert ansonsten in seiner spärlichen Freizeit sehr obscure Fusion-CDs aus Australien.

Aktuelles Lieblingsspiel
Final Fantasy IX

Aktuelle Lieblings-CD
On The Virg – Serious Young Insects
Aktueller Lieblings-Film
Lilo & Stich



STEFANIE SCHWARZ
24, Leitende Redakteurin

Verbrachte ihren Urlaub in Schweden und überlegt mittlerweile schon, ob sie nicht auswandern soll. Leider hapert es noch an ihren Sprachkenntnissen.

Aktuelles Lieblingsspiel
TimeSplitters 2

Aktuelles Lieblingswort
„Sjukskötterska“ (Wiel Spaß beim Nachsprechen)
Aktuelle Lieblings-CD
Café del Mar – Volumen Ocho



ALBRECHT OTT
31, Redakteur

Mit dem Wohnmobil zur Tour de France. Der Traum eines jeden Radsportfans wurde diesen Sommer für Albrecht wahr. Am Straßenrand feuerte er seine Helden an.

Aktuelles Lieblingsspiel
Disney Golf

Aktueller Lieblings-Kinofilm
8 Frauen
Aktuelle Lieblings-CD
8 Frauen Soundtrack



WOLFGANG FISCHER
30, Redakteur

Blättert seit seiner DTM-Taxifahrt ständig in Tuning-Magazinen und sucht nach Möglichkeiten, seinen nicht rententauglichen Laguna ein wenig aufzumotzen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Onimusha 2

Aktuelle Lieblings-CD
Queen of the Damned (OST)
Aktuelles Lieblingsbuch
Matthew Reilly – Ice Station



STEFANIE SCHETTER
24, Redakteurin

Drehte fast durch dabei, 80er-Jahre-Screenshots für die Reportage zu organisieren. Hat bei der Arbeit an *Herr der Ringe* Appetit auf den zweiten Film bekommen!

Aktuelles Lieblingsspiel
Rayman 3

Aktuelle Lieblings-CD
Live – V
Aktuelle Lieblings-DVD
Die Weisheit der Krokodile



UWE HÖNIG
28, Redakteur

Love Parade? Nein, danke! Wie jedes Jahr pilgert Uwe zur wesentlich besseren Street Parade nach Zürich. Aber hauptsächlich wegen der Zoom-Anschlussparty ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Hot Pursuit 2

Aktuelle Lieblings-CD
DJ's Homebase V mixed by WJ Henze
Aktueller Lieblings-Kinofilm
Men in Black II



ROBERT HELLER
22, DVD-Redakteur

Nahm diesen Monat an einer zweiwöchigen Weiterbildung teil, um für die PLAYZONE-Leser die DVD noch besser machen zu können.

Aktuelles Lieblingsspiel
Stuntman

Aktuelle Lieblings-CD
Outkast – Aquemini
Aktuelle Lieblings-DVD
Rush Hour 2



PHILIPP ROHWEDDER
22, Redakteur

Hatte trotz der stressigen DVD-Produktion ohne Robert noch Zeit, sich diverse Universitäten anzuschauen. Wo er nun stationiert wird, weiß er aber immer noch nicht genau.

Aktuelles Lieblingsspiel
The Thing

Aktueller Lieblings-Gegenstand
Regenschirm
Aktuelle Lieblings-DVD
PLAYZONE-DVD 09/02



ALEXANDRA BÖHM
27, Senior Designer

Freut sich über ihren neuen Computer – der schnellste im ganzen Layout – und ihren neuen Monitor – der schärfste im Haus. Passt irgendwie zu ihr ... :-)

Aktuelles Lieblingsspiel
Disney Golf

Aktuelle Lieblings-CD
Tiziano Ferro – Rosso Relativo
Aktuelles Lieblingsbuch
Hermann Hesse – Der Steppenwolf



CHRISTIAN HARNOTH
31, Senior Designer

Endlich mal wieder länger als eine Woche Urlaub! Christian freut sich auf Tapas, Discotecas und Playas in Barcelona. Buen viaje, Christian!

Aktuelles Lieblingsspiel
Age of Wonders 2 (PC)

Aktueller Lieblingsarchitekt
Antoni Gaudi
Aktuelle Lieblings-Tageszeitschrift
Siesta und Fiesta



LARS KROMAT
29, Junior Designer

Dachte eigentlich, das Wetter in Nürnberg wäre deutlich besser als in Kiel ... falsch gedacht. Nun denkt er intensiv über den Kauf eines Schlauchbootes nach.

Aktuelles Lieblingsspiel
Stuntman

Aktuelles Lieblings-Nahrungsmittel
Thunfisch-Steak (aus der Kühltruhe)
Aktuelle Lieblings-CD
The Family Values Tour 2002

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

RENNSPIELE

Antz Extreme Racing101
Freekstyle.....94

ROLLENSPIELE

Keine Testversionen in diesem Monat

ACTION-ADVENTURES

Peter Pan105
Shifters.....98

ACTION-SPIELE

Dino Stalker100
M.I.B. 2: Alien Escape105

SPORTSPIELE

Slam Tennis102
WM Nationalspieler104

BEAT 'EM UP

Keine Testversionen in diesem Monat

GESCHICKLICHKEIT

Keine Testversionen in diesem Monat

STRATEGIE

Keine Testversionen in diesem Monat

DIE ICONS

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

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

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

Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungsendungen.



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

Freekstyle

Knallhart und schnell
bringt Sie der neueste
EA-Sports-Big-Titel
so richtig in Fahrt!

Wer die letzten trickbasierenden Rennspektakel à la *SSX Tricky* oder *Sled Storm* schon mochte, der wird sich bei dem brandneuen *Freekstyle* sofort heimisch fühlen. Diesmal allerdings, werden stabile Cross-Maschinen für abartige Stunt-Tricks missbraucht. Acht Fahrer, darunter drei entzückende, aber nicht minder verrückte Mädels stehen Ihnen zur Auswahl, wobei die Hälfte der Charaktere erst durch erfolgreiche Rennen frei-

geschaltet werden. Wer sich ein wenig in der Motocross-Szene auskennt, wird einige der Teufelsfahrer wiedererkennen, denn EA hat ein paar berühmte Gestalten wie



ERSTER Die Zieleinfahrt wird wie schon bei *SSX* mit einem Feuerwerk untermauert.



TRICK-0-RAMA In den Arenen geht es um reine Trick-Action

den tätowierten Mike Metzger eingebaut. Außerdem dürfen Sie auch mit der Superbraut Leeann Tweeden die Rennstrecken unsicher machen. Neben ihrer Cross-Passion hat sie eine Modell-Karriere am Laufen und wurde schon in unzähligen Magazinen abgelichtet; jedenfalls ist ihre Figur auch bei *Freestyle* äußerst gut getroffen. Haben Sie sich schließlich für einen Charakter entschieden geht's auch schon mit Vollgas auf die Buckelpisten. Insgesamt vier Spielmodi warten auf den Spieler. Neue Strecken, Fahrer und Bikes schalten Sie aber nur im so genannten Kurs-Modus frei. Dabei handelt es sich um eine Art Meisterschaft, die Sie in insgesamt 14 Herausforderungen mit allen Geheimnissen des Spiels vertraut macht. Zunächst geht es hauptsächlich um gute Rennergebnisse, denn rund die Hälfte der Events sind lediglich durch absolute Top-Platzierungen zu schaffen. Auf jeder der

höchst abwechslungsreichen Strecken müssen Sie nämlich drei Rennen mit steigendem Schwierigkeitsgrad absolvieren. Die ersten beiden Läufe dürfen Sie als Dritter abschließen, aber beim letzten, entscheidenden Lauf müssen Sie alles geben und als Erster über die Ziellinie knattern. Das dreimalige Spielen der Kurse macht hier durchaus Sinn, weil die Konkurrenten unheimlich schnell unterwegs sind und der Schwierigkeitsgrad dadurch ganz schön happig ausfällt. Ohne gute Streckenkenntnis und Nutzung diverser versteckter Abkürzungen haben Sie beinahe keine Chance. Sind die insgesamt neun Kurse freigefahren, geht es mit heftiger Trick-Action weiter. Wer jetzt aber meint, bei den normalen Rennen käme es nicht auf abgefahrene Stunts an, der ist auf dem Holzweg.

FREEK ME OUT!

Erfolgreiche Big-Air-Action und Kombos werden mit dem Auf-

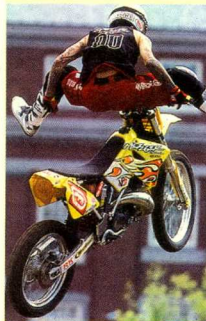
füllen Ihrer gelben Boost-Skala belohnt. Per Knopfdruck können Sie anschließend Extra-Beschleunigung aus dem Moped kitzeln, was besonders vor Schanzen und Hügeln zu empfehlen ist. Denn nur wenn Sie genügend „Air-Time“ zur Verfügung haben, können Sie die coolsten Tricks vollführen. Das Variieren der Moves durch „tweaken“ (Viereck-Taste) lohnt sich nicht nur für das Punktekonto. Wer Abwechslung ins Spiel bringt, kann die rote Anzeige füllen und bekommt so die Möglichkeit, einen Freekout hinzulegen. Ist die Skala voll, werden Sie dezent darauf hingewiesen und brauchen nur noch über eine passenden Schanze zu rasen. In der Luft müssen Sie einfach alle vier Schultertasten drücken und schon wird der Super-Trick in schönster *Matrix-Bullet-Time* gezeigt. Anschließend haben Sie für kurze Zeit unlimitierte Boost-Energie und können die herunterzählende

INFO DIE CHARAKTERE

Cool oder wahnsinnig?

Die Charakter-Riege bei *Freestyle* ist nicht der Fantasie entsprungen.

Die wagemutigen Fahrer und Fahrerinnen gehen auch in der Realität aufs Ganze und haben sich in der Freestyle-Cross-Szene bereits einen Namen gemacht. Der 25-jährige Mike Metzger beispielsweise hat sich durch seine Liebe zum Motocross beinahe sämtliche Knochen im Leib mindestens einmal gebrochen ...



MIKE METZGER



LEEANN TWEEDEN



BRIAN DEEGAN



BIG AIR Des Öfteren sind Sie in schwindelerregender Höhe unterwegs.

BOOT GRAB

3/6

1.280

2.050

Kap 7

TEST FREETSTYLE

PRACHTVOLL Die Hintergründe sehen toll aus und die Grafik-Engine läuft absolut flüssig.



Sekundenanzeige durch nachfolgende Tricks nochmals in die Höhe schrauben.

ABWECHSLUNG PUR

Wenn Sie von der Meisterschaft genug haben, können Sie im Einzelrennen Ihr Track-Feeling verbessern oder zu zweit im vertikalen Splitscreen um die Wette heizen. Außerdem gibt es einen Freeride, bei dem Sie völlig stressfrei üben dürfen. Trick-Fanatiker wählen den Freestyle-Modus an, der Sie in *Tony Hawk's*-ähnliche Arenen führt, mit dem Ziel, in drei Minuten die meisten Punkte zu ergattern. Jeder Charakter beherrscht rund 50 Tricks, die sich natürlich beliebig kombinieren lassen. Das „Trick-Book“ verzeichnet alle Ihre erfolgreichen Stunts und gibt dem interessierten Cross-Fahrer auf Knopfdruck alle Tricks und Kombis inklusive passender Tastenkombination preis. Wenn Sie sich erst

einmal an das relativ einfache Trick-System gewöhnt haben, lässt Sie *Freestyle* so schnell nicht mehr los. Das liegt zum einen an dem mörderischen Spaß, den Sie mit den toll zu steuernden Motorrädern haben können und andererseits an der famosen technischen Präsentation. Die PAL-Version läuft absolut flüssig mit 50 Bildern in der Sekunde und die nur kleinen PAL-Balken stören nicht im Geringsten. Offensichtlich wurde die *SSX*-Engine nun so weit verbessert, dass es auch im größten Fahrgedränge und auch in Kurven keine Ruckler mehr gibt – klasse! Selbst der Splitscreen-Modus läuft tadellos und auch im Hintergrund sind so gut wie keine lästigen Pop-ups zu erkennen. Das Geschwindigkeitsgefühl kommt prima rüber und die zahlreichen Effekte wie Feuer, aufspritzender Schlamm und Geröll oder der Rauch einer startenden Rakete sind durch die

Bank hervorragend gelungen. Mit den Animationen der Protagonisten hat EA ebenfalls ins Schwarze getroffen. Die Tricks sind super in Szene gesetzt und sorgen für so manches Erfolgserlebnis – oder auch nicht, denn nichts lässt Sie mit mehr Hingabe ins Joypad beißen, als eine punktettrachtige, aber leider vermässelte Kombo ... Der Soundtrack passt gut zum Spiel, ebenso wie das Knattern und Furzen der Motorräder. Leider fehlt eine Anzeige, die darüber informiert, wo sich Ihre Kontrahenten im Augenblick aufhalten. So kann es durchaus passieren, dass Sie am letzten Hügel vor dem Ziel doch noch von einem durchstartenden Gegner überholt werden. Außerdem stört der allzu exzessive Einsatz des Blur-Effekts (Bewegungsunschärfe) bei jedem Druck auf die Boost-Taste. Dies sind aber nur kleine Mängel, die sich kaum auf die Wertung niederschla-

gen, denn insgesamt hat sich *Freestyle* den *PLAYZONE*-Hit redlich verdient.

UWE HÖNIG

MEIN FAZIT SEHR GUT



Uwe Hönig
ist ein Trick-Freak.

Wer hätte das gedacht. Nachdem *Sled Storm* durch einige unschöne Ruckelattacken aufgefallen ist, haben sich die Jungs von EA Sports Big noch mal hingesetzt und die Grafik-Engine gehörig aufpoliert. *Freestyle* hat eindeutig davon profitiert, denn es sieht richtig gut aus und läuft superflüssig. Am Trickssystem im Allgemeinen hat sich nicht viel geändert, was mir als altem *SSX*-Fan natürlich besonders gefällt. Auch wenn Sie kein Controller-Akrobat sind, werden Ihnen die meisten Stunts schon nach kurzer Zeit gut von der Hand gehen. Der Schwierigkeitsgrad bei den Rennen ist zwar nicht von schlechten Eltern, aber das motivierende Geschehen lässt Frust nur selten aufkommen.

IM VERGLEICH:

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

FREETSTYLE
Electronic Arts **87%**

Die bislang ausgereifteste Variante der trick-basierenden Rennspiele. Technisch und spielerisch absolut gelungen.

Sled Storm
Electronic Arts **93%**

Witziges Rennspiel mit haarsträubenden Tricks und schnellen Schneemobilen. Leider ruckelt die Grafik ab und an.

MX 2002 Feat. Michael Carmichael
THQ **81%**

Solide präsentiert lebt diese Motocross-Simulation vor allem von der guten Fahrphysik und den schlauen Gegnern.

TEST FREETSTYLE

Hersteller: Electronic Arts

Genre: Trendsport

Spieler: 1-2

Sprache: Deutsch

Preis: Ca. € 59,-

Termin: 9. August

Internet: www.electronicarts.de

Savegame Nach jedem Rennen

Schwierigkeitsgrad

Schwer

Umfang 9 Areale

USK-Freigabe

Nicht bekannt

Entwickler EA Sports Big

Datenträger

DVD

GESAMTWERTUNG

84% | 81% | 88% **87%**

„Abwechslungsreiche Strecken und nervenaufreibende Trick-Action sorgen für hervorragenden Spielspaß.“

GEWINNSPIEL

Freekstyle

GEWINNSPIEL FREEKSTYLE

In Zusammenarbeit mit Electronic Arts verlosen wir ein paar unverzichtbare Goodies für alle, die von *Freekstyle* nicht genug bekommen können. Außerdem gibt es vom Entwicklerteam signierte Spiele, womit Sie insgesamt Preise im Wert von etwa € 1.600,- abgreifen können. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie einfach die folgende Frage beantworten:

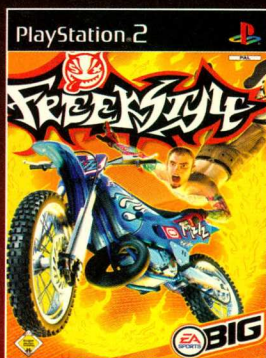
WIE VIELE FAHRER GIBT ES BEI FREEKSTYLE?

1x Snowboard-Jacke
EA SPORTS BIG



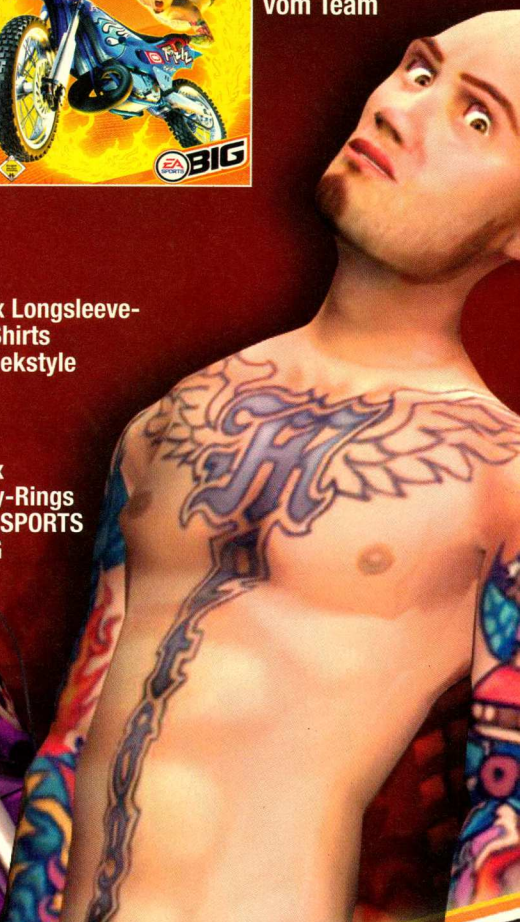
10x Longsleeve-T-Shirts
Freekstyle

20x Key-Rings
EA SPORTS BIG



10x
Freekstyle

5x
Freekstyle,
unterscriben
vom Team



Schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an **Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Freekstyle, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahmeabschluss ist der 30. August 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 ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

In einem
ziemlich
drögen Action-
Adventure ver-
wandelt sich
Held Alleron in
Bestien.

Fiese Monsterkrieger haben die mittelalterliche Welt, in der Alleron lebt, überfallen. Glücklicherweise ist dieser nicht nur ein starker Held, er kann auch die Gestalt seiner Gegner annehmen und so mit größerer Kraft kämpfen. Und darauf kommt es an in diesem Action-Adventure von 3DO. Zwar gibt es auch einige lösbare Hebelrätsel, sogar Rollenspiелеlemente, aber am meisten macht die Action aus. Mit dem recht fantasielosen Kampfsystem ist das allerdings nicht besonders spaßig. Alleron beherrscht Schläge, Fernwaffen und Zaubersprüche, mehr nicht. Das heißt, dass man die meiste Zeit relativ blind auf einen Knopf hämmert und so den Kampf gewinnt. Kreativer ist das schon das Upgrade-System. Neben besseren Waffen und verbesserten Fertigkeiten sticht hier vor allem der Gestaltenwechsel hervor. Der Held kann sich in insgesamt sechs Kreaturen verwandeln. Jede davon hat ihre eigenen Fähigkeiten und Charakteristika und noch einmal vier Abstufungen vom Soldaten bis zum Kriegsherrn. Ein großer Unterschied beim Kämpfen ist allerdings nicht zu spüren. Durchwachsen ist das Spiel auch optisch. Zwar sehen einige Gegner ganz interessant aus, doch meistens kann die Grafik nicht überzeugen. Die Animationen des Helden wirken plump, die Kameraführung ist ruckelig, hektisch und unübersichtlich. Gerade bei den Kämpfen bleibt die Kamera zum Beispiel häufig hinter einer Wand stehen, so dass man gar nichts mehr sehen kann.

ALBRECHT OTT



Shifters



MEIN FAZIT SCHWACH



Albrecht Ott
verwandelt sich nicht.

Für ein Rollenspiel ist *Shifters* nicht tiefgängig genug, für ein Adventure nicht clever genug und für ein interessantes Actionspiel zu simpel gestrickt. Das Einzige, was es einigermaßen originell macht, ist der Gestaltenwechsel des Helden. Doch auch der gibt den Kämpfen nicht mehr Abwechslung.

TEST SHIFTERS

Hersteller:	3DO
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.3do.com/shifters

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Jederzeit	Variabel
Umfang	USK-Freigabe
3 Welten	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
300	DVD

GESAMTBURTERUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
52%	60%	46%	48%

„Unbefriedigende Fortsetzung von Warriors of Might & Magic, die nie so recht motivieren kann“

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.



Der neue Teil
von Capcoms
Gun-Survivor-Serie
schickt Sie in
den Urzeit-
Dschungel.

Dino Stalker

Damit hat der amerikanische Pilot Mike Wired nicht gerechnet. Nachdem sein Flugzeug im Zweiten Weltkrieg über dem Atlantik abgeschossen wird, versucht er sich mit einem Sprung ins Freie zu retten. Doch vergebens: Die deutsche Maschine steuert direkt auf den hilflos am Fallschirm hängenden Soldaten zu. Gerade als er schon sein ganzes Leben an sich vorbeihuschen sieht, umgibt ihn plötzlich ein grelles Licht und statt des feindlichen Flugzeugs flattern riesige Pteranodons auf ihn zu. Instinktiv greift er zu der unbekannten Waffe, die sich plötzlich in seinen Händen befindet, und schießt. Und genau an dieser Stelle übernehmen Sie die Steuerung des Piloten aus der Ego-Perspektive. Wie schon im PS2-Vorgänger *Resident Evil Survivor*

2 können Sie auswählen, ob Sie Ihren Helden lieber mit dem Controller oder einer G-con 2-Lightgun steuern. Denn auch wenn *Dino Stalker* auf den ersten Blick so aussieht, ist das Spiel kein typischer Lightgun-Shooter. Sie müssen Ihr Alter Ego mithilfe des Steuerkreuzes der G-con 2 nämlich selber durch den prähistorischen Dschungel loten. Nebenher gilt es, möglichst viele Dinos in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Dabei helfen Ihnen Waffen und Extras, die Sie durch einfaches Durchlaufen einsammeln können. Ihre normale Waffe hat unendlich viel Munition und bietet Ihnen Sniper-, Spezialschuss- oder Normal-Modus zur Auswahl. Für eingesammelte Waffen muss Munition aufgenommen werden. Leider erweist sich die Steuerung als ziemlich träge, so dass Sie den Attacken der hungrigen Ur-Viecher nicht immer ausweichen können. Und Ihre Konzentration wird mehr davon beansprucht, Ihre Figur nicht irgend-

wo in ein Hindernis hineinlaufen zu lassen, als zu schießen. Grafisch ist das Ganze eher durchwachsen. Man versteht nicht ganz, warum dichter Nebel das unspektakuläre Bild trübt und ab und zu Ruckler das Spielvergnügen stören.

STEFANIE SCHWARZ

MEIN FAZIT GEHT SO



Stefanie Schwarz
kriegt die Dino-Krise.

Es braucht schon ein bisschen Übung, um sich daran zu gewöhnen, sein Alter Ego zu steuern und gleichzeitig auf angreifende Dinos zu schießen. Die extrem schwerfällige Steuerung kostet einen öfters so einige Nerven. Da wünscht man sich schnell das gute alte Lightgun-Shooter-System zurück, in dem die Charaktere sich selbst ihren Weg bahnen und Sie nur ballern müssen. Zudem ist das Spiel mit sieben Levels auch noch extrem kurz. Allerdings muss man schon zugeben, dass *Dino Stalker*, das auf der *Dino Crisis*-Reihe basiert, doch um einiges besser ist als *Resident Evil Survivor 2*.



TEST DINO STALKER

Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Ende August

Internet: www.capcom.com

Savegame
Nach jedem Level

Schwierigkeitsgrad
3 Stufen

Umfang
7 Levels

USK-Freigabe
Ab 16 Jahren

Entwickler
Capcom

Datenträger
CD

Besonderheiten:
60-Hz-Modus

GESAMTWERTUNG

GRAFIK 69% SOUND 65% SPASS 67% **68%**

„Shooter mit sehr träger Steuerung, der **leider auch noch sehr kurz** geraten ist“



SCHLAPPI! Auf unachtsame Fahrer warten unangenehme Überraschungen.

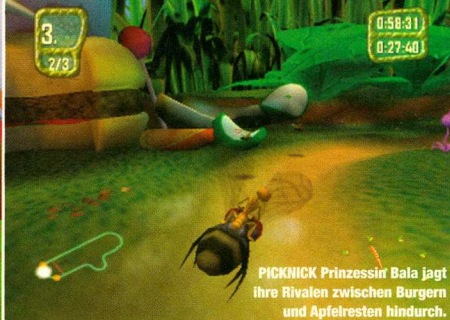
Antz Extreme Racing

Empire Interactive nimmt die **sechs Beine** in die Hand.

Unter der Lizenz des nicht mehr ganz taufischen Animationsfilms um die Ameise Z haben die Briten einen brauchbaren, vor allem aber umfangsschweren Rennracer fabriziert. Zu Beginn erwartet Sie weder eine Leiste von Modi noch von Schwierigkeitsgraden oder Fahrzeugen, sondern lediglich die Wahlmöglichkeit zwischen zwei von sechs Trickfilm-Charakteren. Hat eine Figur einen der ersten drei Plätze belegt, so darf sie zum nächsten Schauplatz vorrücken; hat sie ihre persönliche Renn-Karriere erfolgreich abgeschlossen, wird eine weitere Ameise mit ihren neuen, individuellen Rennkursen anwählbar. Insgesamt eröffnet sich so eine Sammlung von über 70 Kursen in ständig wechselnden Umgebungen und mit variierenden Anforderungen: Mal joggen Sie gegen Ihren Rivalen über Stock und Stein, mal versuchen Sie sich als Surfkönig auf einem Buchenblatt, mal liefern Sie sich mit fünf Gegenspielern staubi-

ge Kart-Rennen und trietzen einander mit aufgesammelten Bomben, Zielsuchraketen oder Boosts. Die Wettbewerbe laufen größtenteils recht schwungvoll und im Einzelspielermodus mögen Trickfilm-Freunde Angesichts der gelegentlichen Slowdowns und der bewusst eingeschränkten Sichtweite noch das eine oder andere Auge zudrücken. Splitscreen-Matches geraten jedoch einfach zu unübersichtlich, um Spaß zu machen. Die Masse an Kursen zeigt außerdem diverse Begleiterecheinungen: Zum einen hat man die Umgebungen scheinbar im Akkord zusammengechustert, so dass sie (abgesehen von wenigen Hindernissen wie rollenden Nüssen oder „Raub“-Tieren) größtenteils karg und einfallslos wirken; Gleiches gilt für die gewöhnungsbedürftige, sphärische Musik und die simplen Soundeffekte. Zum anderen sind die Rennen sehr kurz – was aber auch stark zum Immerwieder-Proben anspornt.

STEFANIE SCHETTER



PICKNICK Prinzessin Bala jagt ihre Rivalen zwischen Bürgern und Apfelresten hindurch.



AUF DIE KÄFER, FERTIG, LOS! Aufgesammelte Wespen-Raketen werfen die Gegner aus der Bahn.



WETTSURFEN Zu viert wird es auf dem Schirm einfach zu eng – da hilft auch die Streckenkarte nicht mehr viel.

TEST ANTZ EXTREME RACING

Hersteller:	Empire Interactive
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4 (Multitap)
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 59,95
Termin:	Ende Juli

Internet: www.empireinteractive.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Rennen	Gemischt
Umfang	USK-Freigabe
70+ Kurse	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Empire Interactive	CD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
50%	54%	71%	69%

„Trickfilm-Funracer, der sich lediglich durch seine **gut gemischte Levelvielfalt** aus der Masse hervorhebt“

MEIN FAZIT GEHT SO



Stefanie Schetter
außer Puste

Warum stellen sich Ameisen eigentlich beim Sprint auf die Hinterbeine? Ist ja auch egal. Die größten Stärken von *Antz Racing* liegen jedenfalls eindeutig in der Fülle der Mini-Wettbewerbe und in deren Abwechslungsreichtum. Der Wiederspielreiz, der sich gerade aus der extremen Kürze der Rennen ergibt – etwa 90 Sekunden sind normal –, ist nicht zu unterschätzen. Trotzdem hätte ich mir viel mehr Liebe zum Detail beim Design der Areale gewünscht. Die Auswahl an Extras ist äußerst begrenzt, Schikanen oder Abkürzungen zu rar und die Grafik oft uninspiriert bis hässlich.

Schlagen Sie ein paar Bälle mit Infogrames' molligen Mädchen.

Trends sind eine merkwürdige Sache. Einer findet was gut und plötzlich machen alle mit. Das ist in der Modebranche nicht anders als in der Software-Industrie. In Letzterer sind diesen Sommer Tennisspiele en vogue. Auch Infogrames schickt mit *Slam Tennis* eine

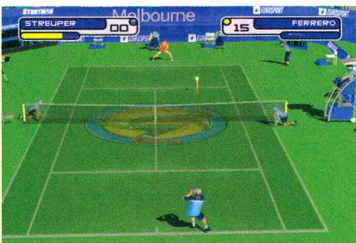
Slam Tennis

weitere Variation des so genannten weißen Sports auf den Centre-Court. Das Geld für eine Lizenz haben sich die Entwickler dabei anscheinend geschenkt. Zu den Duellen auf den elf Rasen- und Sandplätzen treten Sie mit insgesamt 16 Spielern an, die zwar die Nachnamen bekannter Tenniscracks wie Moya oder Kafelnikov tragen, aber mit keinerlei Ähnlichkeit aufwarten. Beeindruckend sind die Figuren vor allem wegen ihrer Masse. Sucht man

anfangs noch die monströsen PAL-Balken, die als Ursache in Betracht kämen, erkennt man schnell, dass die Entwickler wahrscheinlich nur mehr auf mollig stehen. Dennoch bewegen sich die Figuren erstaunlich schnell und recht ordentlich animiert über das Feld. Die Steuerung reagiert prompt und mit den vier Grundschlagarten ist man den meisten Situationen gewachsen. Größere KISchwächen sucht man vergeblich und so erwarten den Spie-

ler abwechslungsreiche Ballwechsel, die letztendlich aber – genau wie das gesamte Spiel – nicht sonderlich spektakulär sind. Das mag an der etwas altbackenen Grafik liegen oder auch einfach daran, dass ein Tennisspiel heutzutage deutlich mehr bieten muss als ordentliche Ballwechsel, einen Turniermodus und vier Extra-Spaßmodi.

PHILIPP ROHWEDDER



BONUSSPIEL
Hier dürfen Sie bunte Ringe hauen. (links) **SUPERMAN** ist der Aktionsbalken voll, können Sie einen Powerball schlagen. (rechts)

WUCHTBRUMME Da müssen Sie lange Tennis spielen, um diese Prunze loszuwerden. (links) **HALLENDACH** Die ungleichmäßige Lichtverteilung irritiert etwas. (rechts)

HECHT Um den Ball zu kriegen, tun die Spieler alles.

MEIN FAZIT GEHT SO



Philipp Rohwedder
hasst Tennissocken.

Anscheinend hat ein Marktforschungsinstitut seine Ergebnisse gleich an jeden in der Industrie verkauft. Marktlücke Tennisspiele! Da muss zugeschlagen werden. Und zugeschlagen wird im Moment, als hätte jemand eine Ballmaschine mit Tennisversorgungs gefüllt. Was da rauskommt, ist oft schlechter als *Slam Tennis*, welches ja an sich ein ordentliches Spiel ist. Aber routinisierte Ballwechsel gab es bereits bei *Pong*, die Grafik reizt auch niemanden vom Hocker und von den Erdbeneffekten bei einigen Zwischensequenzen reden wir besser nicht.

TEST SLAM TENNIS

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

Internet: [www.infogames.de](http://www.infogrames.de)

Savegame Ja Schwierigkeitsgrad Variabel (3 Stufen)
Umfang 11 Tennisplätze USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Infogrames Core Datenträger DVD

GESAMTWERTUNG
GRAFIK 65% SOUND 64% SPASS 69% **65%**

„Ein **grundsolides Tennisspiel** ohne große Schwächen, aber auch ohne Stärken“



SCHNELLFEUER
Die Waffen lassen sich sehr schnell aufrüsten.



STRASSENKAMPF
Der Strom fließt. Aliens ebbt nicht ab.

M.I.B. 2: Alien Escape

Hauptsache cool aussehen: Mit den Men in Black auf Alienjagd!

Pünktlich zum Kinostart von *Men in Black 2* dürfen PlayStation-2-Besitzer selber in den schwarzen Anzug der Alienjäger schlüpfen und außerirdische Verbrecher zur Strecke bringen. In dem Third-Person-Shooter geht es nur um eins: Ballern, was das Zeug hält. Vor jedem Level wählen Sie entweder Agent Jay oder Agent Kay und stürzen sich in eine geradlinige Mission voller Aliens, die es schnellstmöglich zu erledigen gilt. Denn Ihnen stehen nur drei Leben zur Verfügung und

die Energieanzeige sinkt recht schnell bei den Massen an Gegnern. In Ihrem Waffenarsenal befinden sich die aus dem Film bekannten Energie-Wummen, die sich mithilfe von Power-ups aufbessern lassen. Die Steuerung ist etwas zu einfach geraten und bietet viel zu wenig Möglichkeiten. So ist es oft schwer, Feindfeuer auszuweichen. Alles in allem ist *MIB 2: Alien Escape* ein eher mittelmäßiger Action-Titel, der zwar optisch ganz okay ist, spielerisch aber wenig Abwechslung bietet.

STEFANIE SCHWARZ

TEST M.I.B. 2: ALIEN ESCAPE	
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich
Internet: www.mib2game.com	
Savegame Nach jedem Level	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 20 Levels	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Entwickler Infogrames	Datenträger CD
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
64%	66%
SPASS	56%
„Durchschnittlicher Action-Titel mit coolen Effekten, aber eintönigem Gameplay“	

Disney's Peter Pan — The Legend of Never Land

Retten Sie als Peter Pan das **Nimmerland**.

Käpt'n Hook kann es nicht lassen. Diesmal hat er sich die kleine Fee Naseweis gekrallet und ihr das Zauberpulver geklaut. Ende vom Lied ist, dass Peter Pan, der nun nicht mehr fliegen kann, neues Pulver organisieren und ganz nebenbei den Piraten aufhalten muss, der es auf einen Schatz abgesehen hat. Dabei bewegt sich der Spieler durch hübsch bunte, aber relativ eintönige Levels. Die Piraten und Kannibalen, die einem immer wieder in die Quere kommen, sind kindgerecht einfach niederzuknüppeln. Weniger auf die

Zielgruppe zugeschnitten sind – neben der Rocklänge der kleinen Fee – einige der Sprungpassagen, die schon die jüngsten zahlos ins Gamepad beißen lassen. Zwischen den Ebenen gibt es nette Zwischensequenzen mit quetschig gesprochenen Dialogen und zur Abwechslung kleine Zwischenlevels, in denen Peter beispielsweise hinter der Fee herfliegen muss. Trotz der eher durchschnittlichen Grafik kommt es im Spiel außerdem immer wieder zu unerklärlichen Rucklern, was den Spielspaß zusätzlich schmälert.

PHILIPP ROHWEDDER

TEST DISNEY'S PETER PAN	
Hersteller:	Sony
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	September
Internet: www.scea.com	
Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Leicht
Umfang 15 Level	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Disney Interactive	Datenträger DVD
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
64%	60%
SPASS	40%
„Für Kiddies ganz witzig, ansonsten eher nerviger Jump&Run-Babybrei mit bösen Rucklern“	



GRÖßER BRUDER Peter Pan ist viel stärker als die doofen Kannibalen.

WISSENSCHAFTLICH
Wo kommen eigentlich die kleinen Feen her?



VOLL DANESEN!

Die "Ehre" des allerersten "Voll daneben!"-Awards in der Geschichte der PLAYZONE geht an Ubi Softs Kicker-Disaster für grottige Grafik und übles Gameplay. Glückwunsch!



WM Nationalspieler

Ancos **Katastrophenkick** ist mit Abstand das schlechteste PS2-Sportspiel!

Normalerweise bin ich immer vorsichtig, wenn ein Spiel ein derartiges Gütesiegel trägt: „Empfohlen von Alexander Zickler.“ Nicht, dass ich etwas gegen den Bayern-Spieler hätte, ganz im Gegenteil. In vielen Fällen ist es aber so, dass Hersteller versuchen, mit bekannten Namen von offensichtlichen Gameplay-Defiziten abzulenken. *WM Nationalspieler* ist ein Paradebeispiel für diese Art von Spiel. Vollkommen unabhängig davon, mit welcher der über 200 unlinzierten Nationalmannschaften Sie antreten, alle haben dasselbe Problem: Sämtliche Spieler (vor allem die Torhüter) agie-

ren, als hätten sie Stroh im Kopf. An Taktik oder gar durchdachtes Angriffsspiel ist daher gar nicht erst zu denken. Die meiste Zeit sind Sie eh nur damit beschäftigt, mit der fürchterlichen Ballphysik zu kämpfen, um irgendwie am Ball zu bleiben. Die virtuelle Lederkugel verhält sich nämlich total unberechenbar. Manchmal klebt sie geradezu am Fuß des Spielers, ein anderes Mal ist es schier unmöglich, sie unter Kontrolle zu halten. Wie schlecht speziell Grafik und Kollisionsabfrage des Spiels sind, entpuppt sich so richtig bei Replays oder Nahaufnahmen. Detailarme, lieblos gestaltete Klon-Fußbal-

ler quälen sich abgehackt und schlecht animiert über einen texturarmen Rasen. Was ich von dem groß auf der Packung angepriesenen „After Touch“-Feature halte, mit dem es angeblich möglich ist, „unglaublich schöne Tore“ zu erzielen, wage ich erst gar nicht in Worte zu fassen. Darüber hinaus weist das Spiel einige haarsträubende Bugs und Ungereimtheiten auf, die in einem fertigen Produkt nichts zu suchen haben. Ich bin fast schon froh, dass Ubi Soft darauf verzichtet hat, dem Spiel einen Audiokommentar zu verpassen. Allein der Gedanke daran lässt mich schauern.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT SCHLECHT



Wolfgang Fischer
trauert Kick Off nach.

Mich wundert es keineswegs, dass uns Ubi Soft keine Testversion dieses Titels zur Verfügung stellen wollte. Bei *WM Nationalspieler* passt einfach gar nix zusammen. Das fängt bei den unausgegorenen Spielmodi an und hört erst bei der fürchterlichen Grafik auf, die nur minimal über PSOne-Niveau liegt. Meine dringende Empfehlung: Finger weg!

TEST WM NATIONALSPIELER

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Fußball
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	Erfältlich

Internet: www.ubisoft.de

Savegame Nach jedem Match	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 204 Teams	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Anco	Datenträger CD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
25%	35%	20%	20%

„Eine grottige Präsentation und langweilige Spielmodi sorgen dafür, dass der Spielspaß im Keim erstickt wird.“



LEXIKON

Jetzt im Handel: X-ZONE.

Alles, was Sie über die Xbox wissen müssen.

Alles über Spiele und Zubehör. Alles in einem Heft.
Mit 24 Games im Test, Tipps & Tricks und Komplett-
lösung zu „Munch's Oddysee“. Plus DVD mit Videos
zu allen Top-Titeln. Alles klar!



HARDWARE

Race Star

ZUBEHÖR Fahrgefühl wie im Formel-1-Boliden

Eigentlich ist das doch merkwürdig: Da werden die Rennspiele immer realistischer, aber beim Spielen sitzt man doch noch im weichen Sessel. Die Firma Ziegler macht jetzt auch das Umfeld lebens-echter. Der „Race Star“ ist einem BMW-Williams-Cockpit nachempfunden, nur

weitaus bequemer. Der Kunststoff-sitz ist erstaunlich weich und geräumig und für die Beine gibt es genügend Platz. Auch große Menschen finden mit dem verstellbaren Sitz eine optimale Position. Unten stehen die

Pedale natürlich fest und unverrückbar und auch das Lenkrad ist stabil verschraubt. Im Preis von rund 1.600 Euro ist zwar ein Force-Feedback-Lenker von Thrustmaster inbegriffen, doch lässt sich natürlich auch jedes andere Lenkrad anbringen. Für den recht hohen Preis bekommt der Rennspielfan ein stabiles,

bequemes Cockpit, in dem das virtuelle Herumrasen noch einmal so viel Spaß macht. Wer den Preis allerdings zu hoch findet, sollte mal im Race-Star-Trainer für immerhin auch noch knapp 240 Euro Probe sitzen – oder ihn am besten gratis in unserem Gewinnspiel (siehe nächste Seite) abgreifen. (ao)



BEQUEME LAGE Unsere Testperson fühlt sich sichtlich wohl im Race Star.



TOTALE So sieht der Race Star in seiner ganzen Schönheit aus.

Hornet Gamepad PSX

CONTROLLER Cooles Design, billige Verarbeitung

Wer sein ganzes Taschengeld oder Gehalt für Spiele ausgibt, muss dann vielleicht beim Zubehör sparen. Auf den ersten Blick würde sich dieser Controller von InterAct gut dazu eignen. Nur knapp 13 Euro kostet das Gerät – und eine PSone-Memory-Card ist auch noch dabei. Der niedrige Preis wird aber durch die billige Verarbeitung wieder kompensiert. Der Controller wirkt sehr zerbrechlich, allzu fest möch-

te man ihn nicht in die Hand nehmen. Da er eigentlich für die PSone gedacht ist, sind die Knöpfe nur digital, Analogsticks sind gar nicht vorhanden. Das reicht natürlich aus, um die meisten Spiele zu steuern, und es gibt ja auch Spieler, die auf beides keinen Wert legen. Für die ist das Hornet Gamepad sicherlich eine günstige Alternative. Nur ob sie allzu lange daran Spaß haben werden, ist fraglich. (ao)



TEST HORNET GAMEPAD PSX			
Typ:	Controller		
Hersteller:	InterAct		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	Ca. € 13,-		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	55%
76%	48%	52%	

INNERE WERTE? Schlecht sieht er ja nicht aus, aber an der Stabilität mangelt es doch.

Gewinnspiel

Ein Rennspiel macht mit Lenkrad erst richtig Spaß! Und noch mehr Spaß macht es, wenn man dabei im Race-Star-Trainer sitzen kann und Pedale und Lenker wie im echten Auto griffbereit vor sich festgeschraubt hat. Zusammen mit der Firma Ziegler verlosen wir einen Race-Star-Trainer unter allen richtigen Einsendungen. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns bitte folgende Frage:

Wer gewann den Grand Prix von Silverstone?

Und das gibt es zu gewinnen:
1x Race-Star-Trainer

Schreiben Sie das Lösungswort einfach auf eine Postkarte an Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Race-Trainer, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Teilnahmeschluss ist der 30. August 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Ziegler GmbH und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

FAHRERSITZ Das Lenkrad ist beim Race-Star-Trainer nicht im Lieferumfang enthalten.

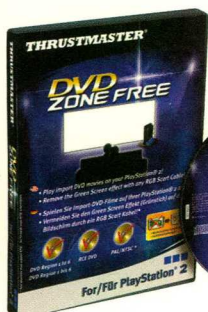


DVD Zone Free

ZUBEHÖR Sorgt für richtige Farbe und spielt zonenfremde DVDs ab.

USA-Urlauber kennen das Szenario: Da steht man in den Staaten vor dem DVD-Regal, das mit ganz aktuellen Filmen gefüllt ist, die in Europa vielleicht erst in einem halben Jahr erscheinen werden. Doch leider bringt es nichts, sie zu kaufen, weil fast kein DVD-Player US-DVDs abspielen kann, auch die PlayStation 2 nicht. Thrustmaster bringt jetzt Konkurrenz zur DVD Region X auf den Markt. Mit der DVD Zone Free können

Sie DVDs aus allen Regionen auf der PS2 abspielen. Außerdem verschwindet der Grünstich, wenn Sie die Konsole über RGB-Kabel angeschlossen haben. Angenehm dabei ist die einfache Handhabung. Wenn die Zone Free einmal installiert ist, muss man sie nur vor jedem Sehen einlegen und von da aus die Wiedergabe starten. Für rund 30 Euro ist die DVD Zone Free aber etwas teurer als vergleichbare Produkte. (ao)



DOLMETSCHER Mit der DVD Zone Free laufen DVDs aus anderen Regionen auf der PlayStation 2.

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,-	–
Schummelmodule:			
Action Replay V2	Bigben/Datel	Ca. € 50,-	–
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	–

PLATINUM

World Rally Championship

RENNSPIEL Sonys Rallye-Racer geht mit der offiziellen WRC-Lizenz ins Rennen!

Damals noch die erste echte Rallye-Simulation, muss sich *World Rally Championship* als Platinum-Spiel mittlerweile mit einer ganzen Reihe nicht minder interessanter Titel messen. Vor allem *V-Rally 3* und das in Kürze erscheinende *Colin McRae Rally 3* sind absolut ernst zu nehmende Konkurrenten für Sonys Racer. Für WRC spricht in diesem Dreikampf neben gelungener Grafik und realistischen Soundeffekten vor allem die offizielle Lizenz der Rennserie. Daher sind alle Original-Teams und -Fahrer (nur Colin McRae fährt unter anderem Namen) sowie alle vierzehn Länder der realen Meisterschaft vertreten. Auf insgesamt

70 ordentlich umgesetzten Strecken liefern Sie sich, unterstützt von Ihrem Beifahrer, heiße Rennen gegen die Uhr. Konkurrenten bekommen Sie leider nie zu sehen. Auch im Zweispielermodus nicht, wo der Gegner nur durch ein durchsichtiges Ghost Car dargestellt wird. (wf)

TEST WORLD RALLY CHAMPIONSHIP			
Hersteller:		Sony	
Genre:		Rennspiel	
Preis:		€ 29,99	
Termin:		Bereits erhältlich	
Test:		01/2002	
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	85%
85%	83%	85%	

WIEDERHOLUNG In den Replays gibt es viele interessante Perspektiven.

ENGE VERBINDUNG Der Fahrer muss sich voll auf den Kopiloten verlassen können.



Tony Hawk's Pro Skater 3

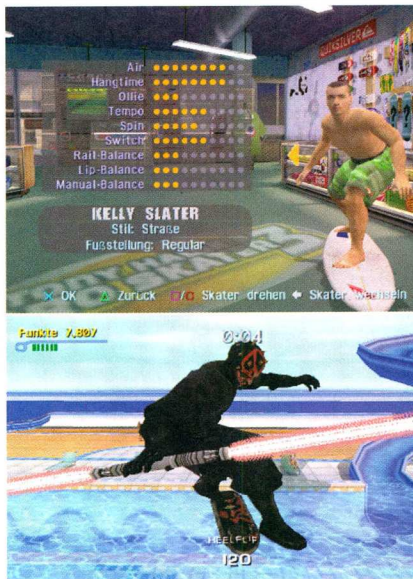
TRENDSPORT Skateboard-Spektakel in gewohnter Tony-Hawk's-Qualität

Normalerweise muss man über Activisions Skateboard-Games mit dem Tony-Hawk-Gütesiegel kein Wort mehr verlieren. Auch der erste PS2-Auftritt ist hervorragend gelungen und verwöhnt Freunde des Genres mit zwölf umfangreichen Levels, vielen neuen Tricks und einer ganzen

Reihe außergewöhnlicher Bonus-Charaktere. Das Herzstück des Spiels ist der umfangreiche Karriere-Modus, bei dem Sie mit einem per Editor erstellten Skater zahlreiche Aufgaben erledigen müssen. Belohnt werden Sie mit vielen Extras und – noch wichtiger – verbesserten Statuswerten für Ihren Skater. Wer mit einem Freund auf Punktejagd gehen will, kann dies in verschiedenen (teilweise sogar neuen) Spielmodi tun. Glücklicherweise steht die Grafik bei *Tony 3* dem Spielwitz in nichts nach und überzeugt durch gelungene Animationen und flimmerfreie Optik. Gelegentliche Ruckler müssen Sie jedoch im Splitscreen-Modus ertragen. (wf)

SURFIDOL Auch Kelly Slater ist mit von der Partie.

LORD OF THE SITH Darth Maul zeigt auf dem Kreuzfahrtschiff, was er draufhat.



TEST TONY HAWK'S PRO SKATER 3			
Hersteller:		Activision	
Genre:		Trendsport	
Preis:		€ 29,99	
Termin:		19. August	
Test:		01/2002	
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	90%
89%	88%	91%	

Sammeln wie die Profis!

ANGEBOT DVD-TRAY

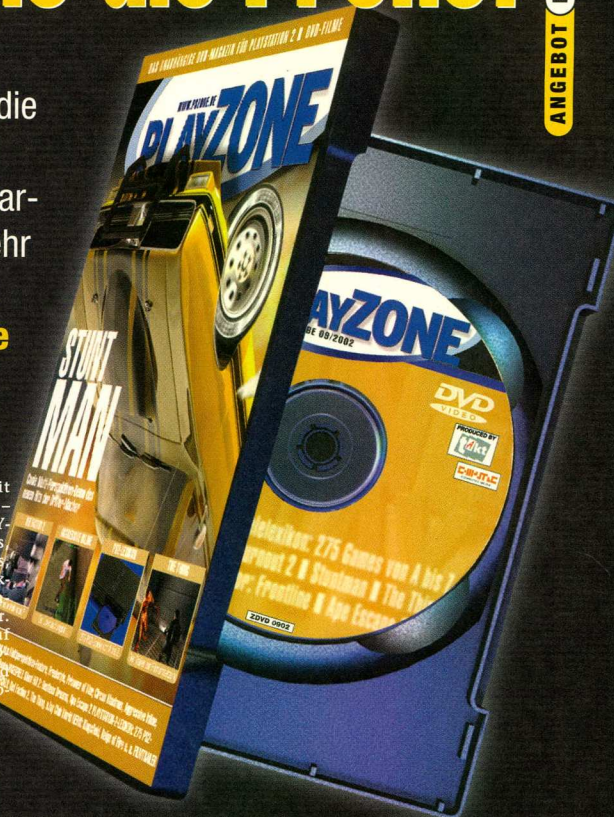
DVDs archivieren kann man auf die eine oder andere Art ...

Die **kultige DVD-Box** mit dem farbigen Titeldruck gibt es nicht mehr im Handel, sondern nur noch als **exklusives Feature für unsere treuen Abonnenten**.

Sichern Sie sich jetzt Ihre DVD-Box-Sammlung und holen Sie sich ein PLAYZONE-Abo. So erhalten Sie Ihre PLAYZONE immer pünktlich – und natürlich jeden Monat mit der genialen DVD-Box – nach Hause.

Aber nicht nur das Tray spricht für ein Abonnement der PLAYZONE. Sie erhalten monatlich das komplette

PLAYZONE-Magazin – mit Tests, News, Tipps & Tricks – und zusätzlich die pralle PLAYZONE-DVD mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kinofilm-Neuheiten und vielem mehr. Diese DVD kann auf allen herkömmlichen DVD-Playern, DVD-Laufwerken und natürlich der PlayStation 2 abgespielt werden.



Coupon ausgefüllt senden an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leaservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abangebote 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.

BLZ

☐ 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.

DVD

Genug gespielt? Kein Problem!
Machen Sie eine Pause und
genießen Sie einen der hier
vorgestellten **DVD-Filme!**



Der Herr der Ringe: Die Gefährten

Die atemberaubende Verfilmung des **Fantasy-Klassikers** erobert endlich auch die heimischen DVD-Player.

Ein Ring, sie zu knechten, sie alle zu finden, ins Dunkel zu treiben und ewig zu binden.“ Diese Worte zielen den Einen Ring, der einst von Sauron, dem dunklen Herrscher Mordors, geschaffen wurde, um die Völker von Mittelerde zu versklaven. In einer entscheidenden Schlacht konnte das Böse damals besiegt und die Bedrohung vorerst gebannt werden. Saurons Ring wurde aber nicht zerstört und landete nach einer Odyssee schließlich bei Bilbo Beutlin. Viele Jahre lang bleibt das böse Schmuckstück im Besitz des Hobbits, der nicht weiß, was er da in Händen hält. Als sich Bilbo an seinem Geburtstag aufmacht, seine Heimat, das Auenland, für immer zu verlassen, geht der

Eine Ring auf Anraten des weisen Zauberers Gandalf an Bilbos Neffen Frodo über. Als der Zauberer kurz darauf herausfindet, dass Sauron wieder aufgestanden ist und eine neue Armee um sich schart, ist klar, dass Frodo im Auenland nicht mehr sicher ist und schleunigst von dort verschwinden muss. Zusammen mit ein paar Freunden macht sich der junge Hobbit auf, den Einen Ring zu den Elben nach Bruchthal zu bringen. Unterwegs treffen die Gefährten den Waldläufer Streicher, der ihnen hilft, das Elbenland zu erreichen und die Späher des Dunklen Lords aufzuhalten. Das Schlimmste steht Frodo aber noch bevor: Er muss den Ring zum Schicksalsberg nach Mordor bringen, um ihn dort in dem Feuer zu ver-

ORIGINALTITEL
The Fellowship of the Ring

LAUFZEIT
Ca. 171 Minuten

TERMIN
6. August

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Elijah Wood, Viggo Mortensen, Ian McKellen, Liv Tyler, Christopher Lee

FAZIT: „Das Warten hat sich gelohnt, die Doppel-DVD-Fassung des ersten Teils lässt kaum Wünsche offen!“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD 5.1EX)/Englisch (DD 5.1EX), 2 DVDs, 16:9-Format, Trailer, Interviews u. v. m.



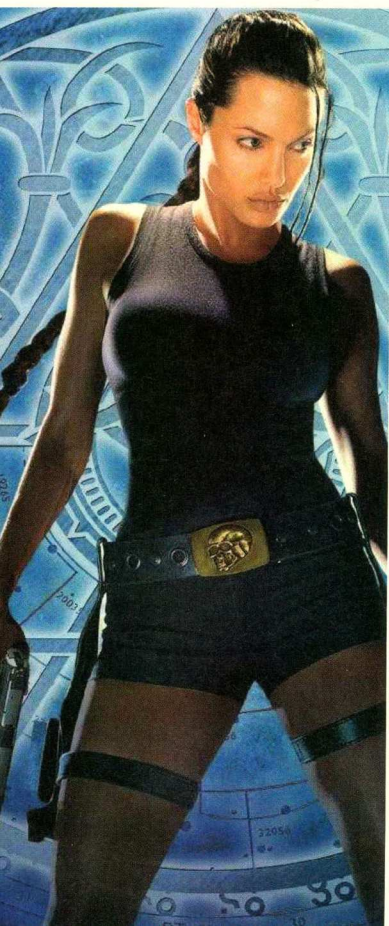
nichten, aus dem er erschaffen wurde. Zusammen mit acht Weggefährten nimmt er die beschwerliche Reise auf sich, die ihn auch durch die Minen von Moria, dem unterirdischen Zwergenreich, führt. Aber nicht nur die Gefahren, die dort lauern, sondern auch Verrat und der Verlust eines Freundes überschatten den Weg der neun Gefährten. Schon bemerkenswert, was Regisseur Peter Jackson in den zwei Jahren Drehzeit aus der hervorragenden Buchvorlage von J.R.R. Tolkien gemacht hat – vor allem, wenn man bedenkt, dass der gebürtige Neuseeländer vor diesem dreiteiligen Mammutprojekt nur wenigen Cineasten durch abgedrehte Horror-B-Movies ein Begriff war. Neben erstklassiger Tricktechnik verzaubern vor allem bildgewaltige Außenaufnahmen und das gut aufgeleg-



te und perfekt abgestimmte Schauspielensemble nicht nur eingefleischte Fantasy-Fans. Für seine Qualität spre-

chen nicht zuletzt die vier Auszeichnungen, die der Film bei der letzten Oscarverleihung vollkommen zu Recht

erhalten hat. Sowohl Verkaufs- als auch Verleihfassung des Fantasy-Spektakels werden auf zwei DVDs ausgeliefert. Während die erste nur den Film beinhaltet, finden sich auf der zweiten über zwei Stunden Bonusmaterial. Neben umfangreichen Dokumentationen, diversen Trailern und Interviews dürfen sich Filmfans auch über das Musikvideo „May It Be“ von Enya freuen. Dazu kommt eine ausführliche Vorstellung der „Special Extend Version“-DVD-Fassung des Films, die in ein paar Monaten erscheinen wird. Diese vier DVDs umfassende Edition enthält eine um etwa 30 Minuten längere Fassung des Films, zahlreiche Features und andere Special Features. Echte Fans werden wohl nicht darum herumkommen, sich letztendlich beide Fassungen zuzulegen. (wf)



GEWINNSPIEL Tomb Raider

Während die Arbeiten am nächsten Tomb-Raider-Spiel schon auf vollen Touren laufen und auch ein zweiter Kinofilm schon in Planung ist, erfreut sich der erfolgreiche erste Film mit Angelina Jolie auf DVD immer noch größter Beliebtheit. Um dies gebührend zu feiern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Concorde Home Entertainment einige wertvolle Preise, ohne die kein Lara-Croft-Fan auskommen kann. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur folgende einfache Frage beantworten:

Wie viele Tomb-Raider-Spiele sind bisher für PSone erschienen?

Und das gibt es zu gewinnen:

- 1x Tomb Raider-Fahne (Motiv wie links)
- 2x Tomb Raider Powerpack – DVD
- 2x Tomb Raider – Der Film – VHS-Kassette
- 5x Tomb Raider-Filmaplat



Schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an **Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Tomb Raider Movie, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahmechluss ist der 30.8.2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Concorde Home Entertainment und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

The Time Machine



ORIGINALTITEL
The Time Machine

LAUFZEIT
92 Minuten

TERMIN
22. August

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Guy Pearce, Jeremy Irons, Samantha Mumba



Der Wissenschaftler Alexander Hartdegen verliert bei einem Raubüberfall seine zukünftige Frau. Um sie zu retten, entwickelt er eine Zeitmaschine und versagt dennoch. Zielloos irrt er daraufhin durch die Zeit, bis ihn ein Unfall in eine ferne Zukunft versetzt. Dort herrscht ein erbarmungsloser Konflikt.

FAZIT: „Mittelmäßige Neuverfilmung des H.G.-Wells-Klassikers, bei der nur Guy Pearce überzeugen kann.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1EX)/Englisch (DD 5.1EX), 16:9-Format, Dokumentationen, Deleted Scenes, Trailer, Bildergalerie u. v. m.

Was tun, wenn's brennt



ORIGINALTITEL
Was tun, wenn's brennt

LAUFZEIT
101 Minuten

TERMIN
6. August

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Til Schweiger, Oliver Mommsen, Klaus Löwitsch, Nadja Uhl



Als unerwarteterweise ein Sprengsatz in einer Villa explodiert, sieht sich eine Gruppe ehemaliger Freunde plötzlich mit ihrer Anarcho-Zeit vor 13 Jahren konfrontiert. Noch einmal müssen sich die sechs damaligen Hausbesitzer mit ihrer Vergangenheit und längst vergessenen Werten auseinander setzen.

FAZIT: „Treffsichere deutsche Unterhaltung mit guten Schauspielern auf einer randvollen DVD“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Making-of, Interviews, Deleted Scenes u. v. m.

Pakt der Wölfe



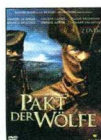
ORIGINALTITEL
Le Pacte des Loups

LAUFZEIT
Ca. 137 Minuten

TERMIN
20. August

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Samuel le Bihan, Monica Bellucci, Mark Dacascos



Der adlige Naturwissenschaftler Chevalier Gregoire de Fon-sac und sein Blutsbruder Mani, ein kampfsportlerfahrener Irokese, untersuchen grauenhafte Mordfälle in der französischen Provinz Gévaudan und kommen dabei auch einer Verschwörung gegen den französischen König auf die Spur.

FAZIT: „Durchweg gelungener Genre-Mix aus Historiendrama und Horrorfilm mit einer Prise Martial Arts“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DTS/DD 5.1)/Französisch (DD 5.1), 2 DVDs, 16:9-Format, Making-of, Biografien u. v. m.

Vanilla Sky



ORIGINALTITEL
Vanilla Sky

LAUFZEIT
Ca. 135 Minuten

TERMIN
25. Juli

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Tom Cruise, Penelope Cruz, Cameron Diaz, Kurt Russell



Als der erfolgreiche Verleger David Aames die bezaubernde Sofia trifft, nimmt er sich vor, sein Leben völlig zu ändern. Dazu kommt es leider nicht, da seine eifersüchtige Ex-Freundin ihn in einen folgenschweren Autounfall verwickelt. Danach versinkt David immer mehr in einem Strudel aus Realität und Fiktion.

FAZIT: „Dank erstklassiger Schauspieler ist das etwas wirre und langatmige Drama durchaus sehenswert.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), Audiokommentare, Featurettes, Trailer, Fotogalerie u. v. m.

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

DVD-CHARTS

Platz 1:

Training Day



STUDIO:
Warner

Platz 2:

Harry Potter u. d. Stein d. Weisen



STUDIO:
Warner

Platz 3:

The Fast and the Furious



STUDIO:
Warner

Platz 4:

Memento



STUDIO:
Universal

Platz 5:

Die purpurnen Flüsse



STUDIO:
BMG

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.

Suche alte und neue PC-Spiele

le mit Anl. u. Verp. sowie Angangsausgaben von Happy Computer.

E-Mail: fralbe@aol.com.

Tel.: 06022/614588,

Fax: 06022/614587

Verkaufe Duron 1 GHz z.m.

Road + Sound F-Platte 38 GByte. 384 MB SDRAM. DVD 16x 48 Grafik Hercu. 4500 64 MB RAM 700 Euro. Tel.: 0175/8726798 ab 14 Uhr

Verkaufe an Sammler Atari

800XL AtariX12 Recorder Monitor Teco, div. Spiele, Joystick. Tel.: 0340/8581385

Suche alten AMO-K6-400-

MMZ-Prozessor.

Tel.: 03576/203004

Verkaufe PSone (ohne Laufwerk),

PC-Game Empire Earth, PC-Game Star Wars: Jedi Knight 2: Jedi Outcast, m. Verpackung, Anleitung und in perfektem Zustand. Tel.: 08141/71425

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 Spiele, 1 Rumble Pak (gut erhalten) für 130 Euro VHB, ohne OVP

Suche Creatures 2 in relativ

gutem Zustand u. ohne Viren. E-Mail: BiancaBottke@web.de; Tel.: 09163/995671

Suche alte Rollenspiele für C64,

Ami 6A, Atarist, PC und alte Spielzeitschriften: ASM, PC Player etc. wtmathiesen@foni.net

Nintendo 64 2 Controller, 11

Spiele, Expansion Pak, M-Card und Rumble Pak für 300 Euro, Neupreis ca. 750 Euro, sehr gut erhalten. Tel.: 0177/4652526

Gran Prix 3 15 Euro, Tribes 2

20 Euro, Aquanox 20 Euro, DEMS EX 20 Euro. Bei Interesse: www.senprosystem@t-online.de

Junger, aktiver, netter CS-

Clan sucht nach Members!! Besucht www.max-rulz.de/va/! Server vorhanden. Mail to: maxleander@gmx.net ICQ: 89369506

**Bolivien:
Stärkung indianischer
Völker**

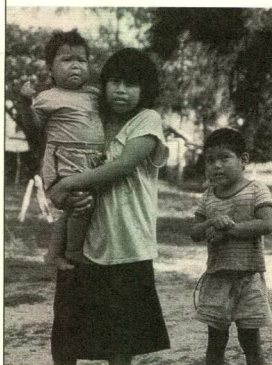


Foto: Andreas Müller

Mit einer Stimme

Im Gran Chaco werden Edelhölzer geschlagen, Erdgas- und Erdölvorkommen rücksichtslos erschlossen, Weideland illegal in Besitz genommen. All das, ohne die Rechte der indianischen Bevölkerung zu achten. CPI-Chaco vertritt ihre Interessen, gibt ihnen politisch eine Stimme und ermöglicht die Mitsprache und Mitentscheidung über die Entwicklung in ihrem angestammten Lebensraum.

„Brot für die Welt“ unterstützt dieses und viele ähnlich wichtige Projekte seit Jahren. Helfen Sie uns dabei!

Brot für die Welt

Ein Stück Gerechtigkeit

Postbank Köln 500 500-500
BLZ 370 100 50
www.brot-fuer-die-welt.de
Postfach 10 11 42, 70010 Stuttgart

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Kostenlos: Die Quartals-Nachrichtenbörse rund um unsere „eine“ Welt.
Das Abo DER FERNE NÄCHSTE

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 Plärrer
90443 Nürnberg Tel.: (0911) 2877083

SPIELRAUM

Videospiele Exoten + Oldies
Tel. 09131/2050-93 Fax -83
Gratis-Komplettkatalog
anfordern!

NEO-GEO, PC Engine, SNES, NES, Mega Drive, 32 X, Saturn, Mega CD, Atari Jaguar/Lynx, Wonderswan, Master System, 3DO, Virtual Boy, VCS u.v.m.

Bohlenplatz 22 - 91054 Erlangen
E-Mail: Spiel-Raum@t-online.de

ComputerWelt GmbH

Wir fertigen PC Systeme nach Kundenwunsch
Drucker, Scanner, Monitore...

info@computerwelt-online.de
Friedrichstr. 36 - 76571 Gaggenau
Tel. 07225 / 78862 Fax 76755
www.computerwelt-online.de

www.importfun.de

HIER KÖNNTE IHRE ANZEIGE STEHEN!
PC Games + Playzone Kombi: € 140,-

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

Tastatur-Problem

Hi,
ich habe da mal eine Frage zum Thema Ego-Shooter und Maus/Tastatur-Unterstützung:
Läuft jeder Shooter mit Maus und Tastatur? Mich würde es besonders bei dem Titel: *Tom Clancy's Ghost Recon* interessieren! Auch bei *MoH: Frontline*. Oder gibt es nur bestimmte Spiele, die kompatibel mit Maus/Tastatur sind? Ich denke nämlich über einen Kauf von Maus und Tastatur nach. Könnten Sie mir vielleicht zu einem Kauf raten, der mit den meisten Ego-Shootern kompatibel ist? Ich wäre Ihnen sehr dankbar und hoffe auf eine Antwort.

DANIEL

PLAYZONE: Leider gibt es zu *Ghost Recon* im Allgemeinen noch recht wenige Informationen, so dass wir die Frage bezüglich der Maus- und Tastatur-Unterstützung nicht beantworten können.

nen. *Medal of Honor: Frontline* unterstützt diese Peripherie jedenfalls nicht. Zu den Ego-Shootern, die du mit Maus und Tastatur spielen kannst, gehören in jedem Fall ein mittlerweile indizierter Multiplayer-Shooter, *Half-Life (dt.)* und *Deus Ex*. Kompatibel sind alle herkömmlichen USB-Tastaturen und -Mäuse.

Baphomet's Fluch 3

Hi PLAYZONE-Team,
ich hab vor ein paar Monaten etwas von *Baphomet's Fluch 3* gehört, aber seitdem nie wieder was. Ich als eingefleischter Adventure-Fan sitze wie auf heißen Kohlen, wartend auf eine neue Nachricht. Habt ihr vielleicht, wo ihr doch grad auf der E3 wart, irgendwas aufschnappen können oder wisst ihr so etwas darüber?

ECKKOLEIN

PLAYZONE: Das Spiel wird nicht vor Ende nächsten Jahres erscheinen. Alle Infor-

mationen, die du suchst, kannst du unter www.brokensword3.com finden.

Final-Fantasy-Fragen

Hallo!

... und weil ich ja keinen Roman schreiben wollte, komme ich nun zu meinen Fragen:

1. Welche News gibt es zu den neuen *Final Fantasy*-Titeln XI und XII?

PLAYZONE: *Final Fantasy XI* wird in Deutschland erst erscheinen, wenn man hierzulande auch mit der PS2 ins Netz kann, also garantiert nicht vor Anfang 2004 – ob das Spiel dann aber noch jemanden interessiert, ist fraglich. Zu *Final Fantasy XII* gab es nicht einmal auf der E3 irgendwelche Infos.

2. Kann man *FFXI* auch alleine spielen? Die Internetverbindung gibt's bei uns ja leider erst ab Ende 2003. *heul*

PLAYZONE: Nein, *Final Fantasy XI* ist ein reines Online-Rollenspiel, was in keiner



VERWIRRUNG
Wann kommt
Stuntman denn
nun heraus?

Weise mit den vorherigen Final-Fantasy-Teilen vergleichbar ist.

3. Was gibt es zu Pro Evolution Soccer 2 Neues?

PLAYZONE: Das Spiel wird Konamis aktueller Release-Liste zufolge diesen November hier erscheinen.

Mit freundlichen Grüßen,

EUER GERRIT SCHÖSS

Dies und das

Hallo liebes PLAYZONE-Team, ich hätte da ein paar Fragen zum aktuellen Heft (08/2002)!

1. In euren Japan-News im Kommentar von Warren Harrod ist die Rede von einem World Soccer Winning Eleven! Ist damit Winning Eleven 6 (also PES 2) gemeint, oder gab es in Japan eine Extra-WM-Edition wie es aus der FIFA-Reihe bekannt ist?

PLAYZONE: World Soccer Winning Eleven ist tatsächlich Winning Eleven 6 (oder eben hier Pro Evolution Soccer 2). Eine Extra WM-Edition gab es nicht.

2. Wird MGS 2: Substance den vollen Preis (also ca. € 60,-) kosten und wann 2003 wird es ungefähr erscheinen?

PLAYZONE: Soweit wir wissen, wird Metal Gear Solid 2: Substance ein Vollpreisprodukt sein, da es ja auch die Vollversion des Spiels enthält und nicht nur ein Add-on ist.

3. Kommt Dead to Rights jetzt doch nicht für die PS2? In eurer Release-Liste kann ich es nämlich nicht mehr entdecken!

PLAYZONE: Dead to Rights wird zu nächst einmal für die Xbox entwickelt. Eine PlayStation-2-Version ist zwar geplant, aber wann sie kommen soll, ist noch nicht bekannt.

4. Kommt Stuntman wirklich am 8. August raus? In der letzten Ausgabe war noch von September die Rede!

PLAYZONE: Stuntman wurde einige Male hin und her geschoben, weswegen auch bei uns einige Verwirrung herrschte. Der aktuelle Termin ist der 5. September.

5. Ach ja, wisst ihr zufällig, ob ein Syphon Filter-Teil für die PS2 geplant ist?

PLAYZONE: Offiziell ist noch nichts geplant, aber es wäre sehr gut vorstellbar.

Also, das wär's dann auch schon! Mit freundlichen Grüßen,

NICO STEFFEN

D&D

Hi PLAYZONE-Team!

Ich hab ein paar Fragen zu dem für das 4. Quartal angekündigte Dungeons & Dragons: Heroes.

1. Ich konnte das Spiel im Lexikon eures Heftes in der Kategorie 2002/2003 nicht finden, wurde es nicht abgedruckt oder steht der Termin doch noch nicht fest?

PLAYZONE: In den USA wird das Spiel wohl zu Weihnachten in den Läden stehen, einen genauen Termin für Deutschland gibt es leider noch nicht.

2. Wird es einen Kooperationsmodus wie in Baldur's Gate geben, da im Heft auf Seite 63 auf dem unteren Bild „Player02“ und „Player03“ steht oder werden diese Spieler von Bots gesteuert?

PLAYZONE: Nach dem, was wir auf der E3 zu Gesicht bekommen haben, können sogar vier Spieler gleichzeitig ins Abenteuer einsteigen.

3. Gibt es noch mehr Hack&Slay-Spiele mit Kooperationsmodus wie Baldur's Gate: Dark Alliance, die ihr mir empfehlen könntet?

PLAYZONE: Das einzige andere Hack & Slay mit Kooperationsmodus wäre Gauntlet: Dark Legacy, aber so wirklich empfehlen können wir das nicht. Denn wenn du dich an die Grafik und Spielmechanik von Baldur's Gate: Dark Alliance gewöhnt hast, wirst du von dem oben genannten Spiel sicher eher enttäuscht.

Mit freundlichen Grüßen,

CU EUER TONI

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:

Ist Metal Gear Solid 2: Substance nur „üble Abzocke“?

„Vor 4 Monaten war es endlich so weit und ich hielt MGS 2 in meiner Hand. Dafür musste ich € 59,- meines knapp vorhandenen Taschengeldes hinblättern. [...] Was ist jedoch mit MGS 2: Substance? Es ist einfach in jeder Hinsicht besser. 300+ V-Missionen, 5 neue Hauptmissionen, versteckte Minispiele und man kann nun auch Solid auf der Bohrinself spielen. Und das für das gleiche Geld? [...] – Flatti

„Hmmm ... auf der PS2 verstehe ich das auch nicht so ganz! Da bräuchten sie das nicht noch mal rausbringen! Für Xbox-Besitzer ist das aber sicher 'ne tolle Sache!' – redwolf

„Meine Rede! MGS 2: Substance ist üble Abzocke ... Ich hol's mir jedenfalls nicht!“ – junkiecd

„Ich finde, Konami hat damit eine gute Entscheidung getroffen. Denn wenn sie dieses Spiel nicht für die PS2 veröffentlichen, würden sich sicher viele PS2-Spieler beschweren, wenn das Spiel nur für die Xbox erscheint.“ – Dante666

„Und einige, die hier von Abzocke reden, holen sich dann lieber GT Concept? Das ist eine noch größere Abzocke. Aber darüber gibt es ja verschiedene Meinungen, genau wie bei MGS2:S. Das ist so und wird immer so bleiben! Geschmäcker und Ansichten sind nun mal verschieden! Ich werde mir MGS2:S für Xbox holen, GT Concept aber sicher nicht! That's Life ... :D“ – Bluemax

Kann man sich die ersten beiden Final-Fantasy-Teile überhaupt noch antun?

„Gerade habe ich erfahren, dass die ersten beiden Teile von FF viel leichter für die PSone kommen. Allerdings ist dies noch nicht sicher. Wäre aber toll, dann fehlt nur noch der 3!“ – Raiden1

„Hmmm ... na ja ... selbst als FF-Fan werde ich mir solch ein Game in Game-Boy-Qualität nicht mehr geben!“ – redwolf

„Also ich kann dich schon verstehen. Denn wenn man mal die Screenshots von Teil 2 gesehen hat, dann ist das noch viel schlechter als Link zu 8-Bit-Zeiten auf dem Nintendo. Aber andererseits ist es ein FF und als Fan gehört es schon in eine Sammlung.“ – Malebolgia

„Ist doch egal, was es für eine Qualität ist. Es kommt ja nicht nur auf die Grafik, sondern auch auf den Spielspaß an. Zudem glaube ich, dass jeder FF-Freak alle Teile haben sollte. Genauso wie fast jeder GTA 1-3 hat und sich wohl jeder auch VC holen wird.“ – spookyghostface

„Dir vielleicht! "gg" Mir ist Grafik sehr wichtig und sie trägt eine Menge zum Spielspaß bei! Das Einzige, was ich mir noch ab und zu „antue“, sind alte PSone-Rollenspiele, wie FF7, Grandia usw.“ – redwolf

LESERBRIEFE

Diverse Fragen

Hallo,
ich habe in eurer aktuellen Ausgabe gelesen, dass ihr eine *Harvest Moon*-Petition startet und da muss ich euch natürlich unterstützen! Ich habe zwar die US-Version schon (da kann man die Vorzüge eines Modchips nicht leugnen) aber es kann doch nicht sein, dass der Rest der Europäer nicht in den Genuss dieses Meisterwerks kommen kann! Also meine Stimme habt ihr!

PLAYZONE: Sehr schön, wir haben auch schon eine Menge Zuschriften bekommen! :)

Außerdem hätte ich da noch ein paar Fragen:

1. Stimmt es, dass die Festplatte, die beim Linux-Kit beigelegt ist, nicht mit Spielen kompatibel ist? Woran liegt das?

PLAYZONE: Kompatibel wäre die Festplatte theoretisch schon, aber da es bisher noch keine Spiele gibt, die die Festplatte unterstützen, nützt das herzlich wenig.

2. Auf den von euch gezeigten Bildern zu *The Getaway* sind die Straßen von London noch ziemlich leblos. Wird sich das bis zum Winter noch ändern oder ist das das Maximum der PS2?

PLAYZONE: Das ist sicher nicht das Maximum dessen, was die PS2 zu leisten vermag. Und laut Entwickler sollen die Straßen auch noch deutlich belebter werden.

3. Ist beim Release-Termin von *GTA: Vice City* der 25. Oktober 2003 oder allen Ernstes 2002 gemeint? Das wäre doch etwas schnell, vor allem da noch keine Screenshots veröffentlicht wurden!

PLAYZONE: Ja, wir waren auch sehr überrascht auf der E3, als wir das erfuhren, aber es stimmt tatsächlich: *GTA Vice City* wird noch dieses Jahr erscheinen. Leider hält sich Rockstar Games mit Informationen noch dezent zurück.

4. Könnt ihr mir vielleicht die E-Mail-Adresse von dem Michael Doppel (Leserbrief 08/2002 „Die große Kritik“) geben? Dem würde ich mal gern die Meinung geigen! Der Leserbrief war ja wohl komplett hirnerverbrannt! Lasst euch von so was nicht unterkriegen und macht auf jeden Fall weiter so!

PLAYZONE: Da werden wir. Allerdings dürfen wir keine E-Mail-Adressen herausgeben. :)

Eure Bewertungen passen nach meinem Geschmack zu über 95 %

und auch die DVD ist konkurrenzlos gut! Vergleicht der doch glatt *VF4* mit *FFX1*! Apropos *FFX*, da muss ich jetzt auch mal was loswerden: Also ich habe alle *Final Fantasy*-Teile gespielt und der 10. Teil hat mich nicht wirklich vom Hocker gerissen. Außerdem gibt es weitaus bessere Rollenspielerien (*Grandia*, *Saikoden* ...) und diese solltet ihr seiner Aussage nach nicht mal testen! Wie gesagt: hirnrissig! Es gibt auch noch andere Videospieleperlen außer diesen Kommerz-Mega-Blockbustern!

PLAYZONE: Da hast du sicherlich Recht. Mir fällt dazu nur das alte Sprichwort ein: „Was der Bauer nicht kennt, das frisst er nicht.“

5. Ich hab mir jetzt den GameCube zugelegt, hab aber noch kein ansprechendes Magazin dazu gefunden. Da wollte ich fragen, ob ihr mir vielleicht eins empfehlen könntet (keine Angst, ich werde *PLAYZONE* auch weiterhin jeden Monat kaufen)?

PLAYZONE: Da können wir dir eigentlich nur die *N-ZONE* wärmstens empfehlen.

Was haltet ihr eigentlich vom Würfel? Ich finde, der hängt zumindest in Sachen Grafik die PS2 locker ab (*Resident Evil*, *Super Smash Bros.*)! (Dafür wird mich der PS2-Gott bestimmt bestrafen!)

PLAYZONE: Dafür testest du jetzt erst einmal 10 „Sony unser“ und 15 „Ave PlayStation“! Nein, im Ernst: Sicher ist der GameCube in Sachen Grafik sehr beeindruckend, allerdings fehlt ihm bisher noch das nötige Line-up an Spielen.

Also dann, ich glaub, das war genug – ihr sollt ja schließlich noch was anderes machen außer Briefchen lesen!

PLAYZONE: Wie wahr, wie wahr ... :)

GRUBER RAINIER

Basketball

Hi Leute!

Ich bin ein großer Fan von eurem Magazin, aber viel mehr noch bin ich ein Fan von Basketball. Diesbezüglich wollte ich wissen, wann das beste Basketball-Spiel für die PlayStation 2 in Deutschland oder Österreich erscheint? Ich spreche von Segas *NBA 2K21* In Amerika gibt's das Spiel schon seit langer Zeit. Wird eine PAL-Version erscheinen?

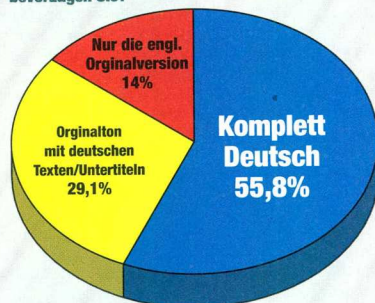
PLAYZONE: Leider ist von diesem Spiel noch immer keine deutsche Version angekündigt. Da in Amerika auch bald *NBA 2K3* erscheinen wird, ist es wohl

INFO UMFRAGE/POLLS

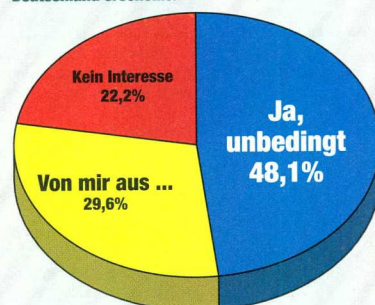
Umfrage online: Polls

Die folgenden Polls haben wir vor kurzem auf www.pszone.de gestartet. Hier können Sie regelmäßig nachlesen, welche Ergebnisse bei unseren Polls herausgekommen sind:

Welche Fassungen von ursprünglich englischen Spielen bevorzugen Sie?



Wollen Sie, dass *Harvest Moon – Save The Homeland* in Deutschland erscheint?



INFO DVD-COVER

DVD-Cover ganz einfach zum Download!

Bauen Sie sich Ihre *PLAYZONE*-DVD-Box doch ganz einfach selbst zusammen!

Wir haben uns die Wünsche vieler Leser zu Herzen genommen und die Cover aller DVD-Boxen seit Ausgabe 09/01 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 für Ihre Sammlung von *PLAYZONE*-DVDs mit Hülle komplettieren!

eher wahrscheinlich, dass dieser Nachfolger als PAL-Version erscheint.

Andere Basketball-Spiele, die mich interessierten, wären Activisions *Street Hoops*, Sonys *NBA Shootout 2003* und *NBA Starting Five*. Wann sind hierfür die Release-Termine in Europa?

PLAYZONE: Zu *Street Hoops* haben wir auf den Seiten 64 und 65 alles Wissenswerte zusammengekartet. Die anderen beiden Spiele sind noch nicht auf Sonys Release-Liste aufgetaucht.

thaxn and cu soon

PING

Online?

Hi PLAYZONE!

Wann glaubt ihr, kann man mit der PS2 in Deutschland online zocken? In Japan kann man es ja schon und in Amerika ist es doch schon wenigstens angekündigt. Online-Games sind doch auch schon angekündigt. Würde mich freuen, wenn ihr mir antwortet. Euer treuer Leser

SEBASTIAN PRILLWITZ

PLAYZONE: Tja, das ist natürlich eine gute Frage. Sony Europa hielt sich auf der E3 noch ziemlich bedeckt mit genauen

Aussagen zu diesem Thema. Fakt ist, dass die Breitbandanbindung in Europa noch nicht so weit fortgeschritten ist, wie in USA oder Japan. Sony erklärte, dass man deswegen noch in Verhandlungen mit diversen Zugangsanbietern ist. Es sah aber alles danach aus, dass man nicht vor Ende nächsten Jahres mit einem Online-Zugang hier in Europa zu rechnen braucht. Schlimmstenfalls wird sich das noch bis 2004 hinziehen und dann kann man auch gleich auf die PS 3 warten ...

Parasite Eve

Liebes PLAYZONE-Team,

1. Wird es ein *Parasite Eve 3* für die PS2 geben?

PLAYZONE: Angekündigt wurde es noch nicht.

2. Gab es *Parasite Eve 1* in deutscher Sprache und ist es überhaupt in Deutschland erschienen (wenn nicht – kommt es noch raus)?

PLAYZONE: Nein, der erste Teil von *Parasite Eve* ist nur in USA erschienen. Dass jetzt noch eine deutsche Version davon erscheint, ist eher unwahrscheinlich.

PS: Macht weiter wie bisher, euer treuer Leser seit 4 Jahren!

XELL

Platinum-Fragen

Hallöchen, liebes PLAYZONE-Team!

1. Was genau unterscheidet eine Platinum-Version von einer normalen PAL-Version und lohnt es sich, die zu kaufen?

PLAYZONE: Eine Platinum-Version ist deutlich billiger, das ist alles. :)

2. Ich habe letztes ein *Resident Evil VS*-Angebot gesehen. Was bedeutet VS und warum ist es so günstig (13,99 Neupreis)?

PLAYZONE: *Resident Evil* ist mittlerweile als Platinum-Version erhältlich und deswegen so günstig. Das VS kommt uns wiederum gar nicht bekannt vor.

Schöne Grüße aus dem Rheinland,

SANDRA HÜBEN

Platinum, die Zweite

Liebes PLAYZONE-Team,

ich hab da mal eine Frage zu der Platinum-Reihe. Gibt es eigentlich spezielle Kriterien für die Auswahl der Spiele, die in der Platinum-Reihe erscheinen?

PLAYZONE: Zunächst einmal muss sich ein Spiel in einer bestimmten Mindeststückzahl verkauft haben und dann mindestens ein halbes Jahr auf dem Markt

sein, um noch einmal als Platinum-Titel zu erscheinen.

Könnt ihr mir vielleicht mal sagen, welche Titel demnächst als Platinum-Spiele auf den Markt kommen?

PLAYZONE: Da verweisen wir dich auf unsere Seite mit Platinum-News (S. 108).
ANDREAS

Final Fantasy Tactics

Hallo!

Ich hätte mal eine Frage, die mir besonders am Herzen liegt. Wird das Spiel *Final Fantasy Tactics* jemals in Europa veröffentlicht? Ich habe es bei einem Freund mit einer amerikanischen PlayStation 1 gespielt und finde, dass es allererste Sahne ist! Bitte beantwortet mir meine Frage!

ALEX

PLAYZONE: Tja, dass dieses Spiel ein Muss für jeden *Final-Fantasy*-Fan ist, fanden auch schon viele Spieler vor dir, leider hat sich Sony bisher immer noch nicht dazu geäußert, ob es denn nun auch hier nach Europa kommt oder nicht. Immerhin ist das Spiel mittlerweile schon recht alt. Aber bei Sonys derzeitiger Veröffentlichungspolitik ist es nicht auszuschließen, dass auch wir noch in den Genuss des Titels kommen.



LEIPZIGER MESSE

Messen nach Maß!

4 TAGE ACTION

Teste die Games der Zukunft
29. 8. . 1. 9. 2002

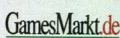


GAMES CONVENTION

Das ultimative Messe-Event für PC- und Konsolenspiele

Besucher · Hotline 03 41 / 6 78 89 98

Offizieller Medienpartner:



www.gc-germany.com

KLEIN ANZEIGEN

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 07/02

Gewinnspiel: Virtua Fighter 4

Walter Volz, Bamberg
Thomas Umland, Berlin
Sandraichert, Burghelm
Patrick Opel, Freiburg
Mark Meiser, Göttingen
Hermann Heuberg, Ludwigsburg
Dennis Gerling, Neuenmarkt
Klaus Kleinert, Kempten
Alexandra Burghart, Saarbrücken
Alex Bartsch, Wilhelmshaven

Gewinnspiel: Final Fantasy X

Martina Nickles, Gera
Nicole Nowak, Fürth
Philipp Ristow, Essen
Uwe Villiers, Bayreuth
Rico Schulz, Darmstadt
Steffi Thumann, Bremen
Gerd Gulder, München
Franziska Grosch, München
Achim Ascher, Zwiessell
Barbara Dragolic, Rostock
Darius Friedrich, Nürnberg
Maik Lauer, Hassfurt
Katja Istrich, Landau
Reinhard Opitz, Erfurt
Peter Riedl, Frankfurt

Gewinnspiel: V-Rally 3

Rico Mahnert, Freiberg
Gisela Keck, Calw

SUCHE

Fan sucht: Videospiele & Spielekonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox, gerne auch komplette Sammlungen. CALL: 0170-5856780

Suche: Blood Omen, erster Teil mit Lösung. Joachim Krautwurst, Rödentalerstr. 2, 96486 Lautertal

VERKAUFE

Ich verkaufe Metal Gear Solid 1 und 2 + Special Missions, Comand & Conquer Gegen-schlag, Ego-Shooter, Demo CDs. Tel.: 0175-9725792 Cars-ten

Verkaufe: PS2 mit 8 Spielen, 1 Controller, Memory Card, 380,- € auch VB, Tel.: 0177-9643670
PS2: Virtua Fighter 4, Spider-Man, MGS 2, Lösungsbuch je 45,- €€ State of Emergency 35,- €, 007, SmackDown 3, T. Hawk 3, WAC je 30,- €. SMS an 0178-4101602, 13-20 Uhr

Verkaufe: GTA III, Maximo, 007 – Kreuzfeuer, Headhunter, Devil May Cry usw., alle PAL, 1a Zustand, für je 28,- €. Suche V-Rally 3. Tel.: 06262-3475 oder 0177-5191673

Für PS2: Shadow Man Second Coming, Metal Gear Solid 2, Medal of Honor: Frontline für je 35,- €. Tel.: 0170-4131108

Verkaufe PS 1 in perfektem Zustand für nur 49,- €, jedoch ohne Controller, dafür aber mit Tomb Raider 4. Tel.: 09181-45531 frag nach Stefan

PS2: PX 400 Lenkrad, neuwertig 20,- €, PX 4000 Controller 8,- €, beides von Saitek, GTA 3 mit Lösungsbuch + Jak & Dexter je 25,- €. PS1: Driver 2 10,- € und Civilization 2 5,- €, per Nachnahme. Silvia Polakewicz, Dorfstr. 57, 21745 Hemmoor

Verkaufe für PS2 (nur zusammen) Virtua Fighter 4 + GT 3 + GTA 3 für 75,- € + Versand. Tel.: 0174-9007309

Tausche oder verkaufe Games: PS 1: Riven, Fear Effect, Verrat in der verbotenen Stadt. PS2: Dynasty Warriors 2, City Crisis, Preis VB. Tel.: 0178-7219575

Verkaufe PS2-Spiele Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Medal of Honor: Frontline, beide Spiele Neuzustand, zusammen 85,- €, auch einzeln. Michael Heger, Erlenweg 8, 53359 Rheinbach (ab 19 Uhr)

TAUSCHE

Biete Virtua Fighter 4, suche BDFL Manager 2002, Tony Hawk 3, Baldur's Gate, F1 2002 oder gegen 45,- €. Tel.: 0911-771398

Biete: Baldur's Gate, Red Faction, Fl. v. Monk. Isl. Suche: Quark Attack, WRC, Dark Cloud, Herdy Gerdy, Headhunter, Blood Omen 2. Tel.: 0160-6326131

WWF Smack Down 3 (PS2) und Tony Hawk's Pro Skater 3 gegen Maximo, ICO, FIFA World Cup 2002. Tel.: 07973-929405

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PLAYZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ Suche

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ☐ in bar / ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

☐ Verkäufe

☐ Tausche

☐ Clubs

☐ Sonstiges

Name

Anschrift

Datum

Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA, PLAYZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

• Es dürfen keine indizierten Spiele, Buchkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.

• Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit veränderten Namen erwähnt werden.

• Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.

• Jede private Kleinanzeige kostet 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.

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 Grüntuch ab!

PLAYZONE IM ABO:

- Nur im Abo mit der genialen **DVD-Box**
- **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

PLAYZONE

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und als damit an PLAYZONE, Computec 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.pvzone.de

☒ **JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo** (€ 55,20/Jahr; Ausland: € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

DVD Region X (Art.-Nr. 2061)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PLAYZONE selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@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.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Medal of Honor: Frontline

Dank unserer detaillierten Komplettlösung zu dem genialen **Weltkriegs-Epos** werden Sie keine Probleme haben, Europa von der Tyrannei zu befreien.

Allgemeine Spielertipps:

Der Schwierigkeitsgrad

Bevor Sie mit dem eigentlichen Spiel beginnen, müssen Sie den Schwierigkeitsgrad festlegen. Anfänger und Gelegenheitsspieler sollten sich zuerst an der einfachen Variante versuchen. Lassen Sie sich von der Leichtigkeit der ersten Missionen nicht täuschen: Im Lauf des Spiels steigen die Anforderungen stetig an, so dass ein zu hoch gewählter Schwierigkeitsgrad schnell in Frust enden kann. Selbst Profis sollten sich zunächst „nur“ an der Einstellung Normal versuchen.

Items

Sehen Sie sich in Ihrer Umgebung immer genau um. Nahezu jeder Meter, den Sie zusätzlich laufen, um Ihre Gegend zu erkunden, wird mit Munition oder Lebensenergie belohnt. Zerstören Sie auch Kisten, in denen Sie nützliche Gegenstände finden können.

Schießen

Feuern Sie immer nur kurze Salven mit vollautomatischen Waffen ab. Bei ständigem Dauerfeuer kommen Sie kaum aus dem Nachladen heraus und können wegen der Streuung Ihre

Feinde auch noch schlechter treffen. Zielen Sie deshalb mit Maschinengewehren immer ein Stück tiefer.

Nachladen

Nichts ist ärgerlicher, als sich vorsichtig an eine Gruppe von Feinden heranzupirschen und dann nach wenigen Schüssen ein neues Magazin nachladen zu müssen. Achten Sie deshalb ständig darauf, wie viele Schüsse Sie in der Waffe haben, und nutzen Sie Pausen zwischen den Kämpfen zum Nachladen.

Robben und lauschen

Versuchen Sie nicht, in bester Rambo-Manier über die Schlachtfelder zu hetzen. Gehen Sie gut überlegt und sehr vorsichtig vor. Robben Sie viel und hören Sie auf Geräusche in Ihrer Umgebung. Oft können Sie Soldaten dank ihrer Schritte oder Unterhaltungen ausmachen, bevor sie zu sehen sind.

Deckung

Versuchen Sie, sich während eines Feuergefechts hinter Objekten wie Kisten, Sandsäcken oder Mauern zu verstecken. So werden Sie später entdeckt, seltener getroffen und haben bessere Chancen, Ihre Mission erfolgreich zu beenden.

Fässer und Kanister

Zielen Sie auf herumstehende Fässer oder Kanister, um sie zur Explosion zu bringen. Feinde, die sich in der Nähe der Fässer aufhalten, können so schnell ausgeschaltet werden. Auf diese Weise gehen Sie kein Risiko ein, so häufig wie in einem Zweikampf getroffen zu werden. Darüber hinaus sparen Sie noch Munition. Allerdings ist es eine schlechte Idee, sich selbst hinter Fässern zu verstecken.

Stand-MGs

Häufig müssen Sie diese Geschütze benutzen, um Ihre Missionsziele zu erfüllen. Sie können damit zum Beispiel Panzer zerstören oder ganze Einheiten im Handumdrehen eliminieren. Bevor Sie sich an ein MG stellen, sollten Sie sich sicher sein, dass der Bereich hinter dem Geschütz von Feinden gesäubert ist. Achten Sie auch darauf, Feinde, die mit Panzerfäusten ausgerüstet sind, zuerst zu erledigen, bevor diese auf den Geschützstand feuern.

Alarm

Sobald einer Ihrer Feinde Alarm ausgelöst hat, eilen weitere Truppen zu Hilfe herbei. Versuchen Sie deshalb immer, die Alarmknöpfe schnellstmöglich zu zerstören – am besten,



ANFANG In der Nähe des Landungsbootes auf der linken Seite finden Sie Ihren Captain.



INGENIEUR An der markierten Stelle treffen Sie den Ingenieur, den Sie eskortieren müssen.

bevor überhaupt Alarm ausgelöst werden kann. Abgesehen davon, dass Sie es mit weniger Gegnern aufnehmen müssen, werden Ihre Ohren auch nicht von dem nervtötenden Geräusch der Alarmglocken oder Sirenen gequält.

Kolbenfresser

Manchmal lässt es sich einfach nicht vermeiden, dass Sie einem Feind mit einer ungeladenen Waffe gegenüberstehen. Für genau diese Situation bietet sich der Schlag mit der Waffe an, den Sie mit R3 (rechten Analog-Stick drücken) ausführen. Achten Sie aber darauf, nicht selbst von Gegnern mit deren Waffe geschlagen zu werden.

Panzerknacker

In mehreren Situationen müssen Sie gegen Panzer antreten. Achten Sie dabei immer auf die Richtung, in die der Lauf zeigt. Deutet er genau auf Sie, sollten Sie schleunigst das Weite suchen. Muss einer Ihrer Kameraden eine Sprengladung an einem Tank anbringen, lenken Sie die Aufmerksamkeit der Panzerbesatzung am besten auf sich, indem Sie vor dem Panzer hin und her rennen und gelegentlich eine Salve auf das Gefährt feuern. Ansonsten benutzen Sie Panzerfäuste oder Stand-MGs, um die Kolosse in Schutt und Asche zu legen.

Mission 1: D-Day

I. Deine schönste Stunde

Einsatzziele:

1. Melden Sie sich am Strand beim Captain

Den Captain finden Sie nur wenige Meter vor sich auf der linken Seite. Bei dem zerstörten Landungsboot sucht er Schutz vor den umherfliegenden Kugeln. Von ihm erhalten Sie Ihren nächsten Auftrag.

2. Sammeln Sie die versprengten Soldaten:

Den ersten Soldaten entdecken Sie hinter einer Panzersperre neben dem großen Krater. Legen Sie sich in den Krater und feuern Sie auf den näheren der beiden Bunker. Die Einblendung im obo-

ren Bildschirmteil zeigt Ihnen, wann Ihr Kamerad in „Sicherheit“ ist. Den nächsten Soldaten entdecken Sie rechts neben dem letzten auf derselben Höhe des Strandes. Er verschanzt sich hinter einer Panzersperre neben einem Explosionskrater. In der Mitte des Bereichs wartet nahe am Wasser, hinter einer Panzersperre, der nächste Soldat darauf, Feuerschutz von Ihnen zu bekommen. Der letzte Soldat sucht auf der linken Seite hinter einer Panzersperre Deckung.

3. Zerstören Sie die Uferböschung

Gleich nachdem Sie Ihren Kameraden Feuerschutz gegeben haben, stürmen Sie bis zu dem Erdwall mit dem Stacheldraht. Jetzt halten Sie sich rechts, bis Sie zu der Mulde gelangen. Dort erhalten Sie vom Captain Ihren nächsten Auftrag.

4. Ingenieur am Ende des Damms retten

Laufen Sie am Damm entlang nach rechts. Sie finden den Ingenieur bei einigen Metalltrümmern, hinter denen er sich versteckt. Legen Sie sich auf den Boden und feuern Sie auf den rechten Bunker. Behalten Sie dabei den Ingenieur immer im Auge. Sobald er aus seinem Versteck herausstürmt, laufen Sie neben ihm her und schießen weiter auf die Bunkeranlagen. Begleiten Sie ihn bis zu der Mulde in der Mitte des Walls und gehen Sie dann in Deckung, bis der Wall gesprengt wurde.

5. Mit dem Captain am Bunker treffen

Sobald der Wall gesprengt wurde, stürmen Sie auf den linken Bunker zu. Dort treffen Sie auf Ihren Captain und den Rest Ihrer Einheit.

6. Finden Sie einen Weg durch das Minenfeld

Vom linken Bunkerturm aus müssen Sie das Minenfeld in Richtung des rechten Turms durchqueren. Steuern Sie immer auf die einzelnen Krater zu, um relativ unbeschadet bei den Schützengräben anzukommen.

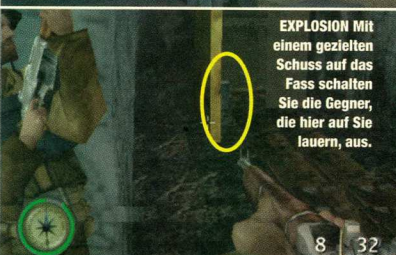
7. Zerstören Sie die Geschützstellungen

Im Schützengraben erledigen Sie die beiden Gegner und klettern nach oben

EIERLAUF Folgen Sie dem Pfeil, um relativ unbeschadet durch das Minenfeld zu kommen.



ZIELHILFE Ballern Sie auf die markierten Stellen, um die Geschützstellungen zu zerstören.



EXPLOSION Mit einem gezielten Schuss auf das Fass schalten Sie die Gegner, die hier auf Sie lauern, aus.



FUNKGERÄT Schalten Sie zuerst den Soldaten aus, bevor Sie das Funkgerät zerstören.



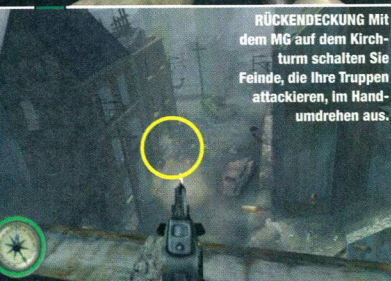
RAUCHGRANATEN Gleich hinter dem Eingang in den Stollen finden Sie die Rauchgranaten.



DAUERFEUER Stellen Sie sich hinter das MG auf dem Jeep und ballern Sie auf die herankommenden Feinde.



SACKGASSE? Am Ende der schmalen Gasse müssen Sie rechts durch den engen Gang.



RÜCKENDECKUNG Mit dem MG auf dem Kirchturm schalten Sie Feinde, die Ihre Truppen attackieren, im Handumdrehen aus.



SCHLUPFLOCH Durch das Loch in der Wand gelangen Sie auf den von Feinden belagerten Marktplatz.



FÄSSER Mit einem gezielten Schuss auf die Fässer zerstören Sie die Mauer.



SECRET Robben Sie die Pfeile entlang, um Munition zu entdecken.

zu dem Stand-MG. Drehen Sie das Geschütz so, dass Sie zwischen die beiden Bunkertürme zielen. Zerstören Sie die Geschützstellungen, die Sie an ihrem Mündungsfeuer erkennen.

8. Soldaten im Schützengraben eliminieren

Sobald die Geschützstellungen zerstört sind, richten Sie das Stand-MG nach unten in den Schützengraben. Erledigen Sie sämtliche Angreifer, die durch den Graben auf Sie zustürmen. Danach springen Sie nach unten und kümmern sich um die restlichen Feinde, die sich noch in dem Schützengraben aufhalten. Wenn sich Ihr Trupp gesammelt hat, gehen Sie zu der Tür am Ende des Grabens.

II. In der Bresche

Einsatzziele:

1. Räumen Sie den Geschützbunker
Nachdem einer Ihrer Kameraden von feindlichen Schüssen getroffen wurde, pirschen Sie sich vorsichtig bis zu der Ecke nach vorne. Dort gehen Sie in den Zielen-Modus und lensen um die Ecke. Schießen Sie auf das Fass, das Sie unterhalb der Stufen erkennen können. Danach stürmen Sie in den Bunker und erledigen die restlichen Soldaten, die sich hier verschanzt haben. Sammeln Sie herumliegende Items ein und klemmen Sie sich dann hinter das Stand-MG. Ballern Sie nach außen in den Schützengraben, in dem feindliche Truppen versuchen, in den Bunker einzudringen.

2. Funkübertragung zum oberen Deck stören

Jetzt bahnen Sie sich Ihren Weg über die Stufen weiter nach oben und erledigen sämtliche Angreifer. Am Ende der Treppe entdecken Sie im Raum auf der rechten Seite ein Funkgerät, das Sie mit ein paar Schüssen zerstören.

3. Besorgen Sie sich Rauchgranaten
Nachdem Sie den Feind hinter dem Tisch mit einem gezielten Schuss auf das Fass ausgeschaltet haben, erledigen Sie die restlichen Soldaten, die Ihnen auflauern. Jetzt klettern Sie an den Metallsprossen nach oben. Dort werden Sie sogleich mit einer Granate begrüßt, vor der Sie sich in Deckung bringen müssen. Kämpfen Sie sich durch den Höhlen-Bereich, in dem Sie auch die Rauchgranaten entdecken werden.

4. Beide Decks räumen

Bahnen Sie sich jetzt Ihren Weg durch die Höhlen. Seien Sie dabei sehr vorsichtig, denn immer wieder lauern Ihnen hier Gegner in Ecken und Nischen auf. Sobald Sie zu einem Lagerraum kommen, sollten Sie rob-

ben, um die Feinde, die sich dort aufhalten, zu überraschen. Über die Metallsprossen geht's weiter nach oben. Zerstören Sie das Funkgerät und gehen Sie durch die Metalltür nach außen auf den rechten Turm des Bunkers. Dort erledigen Sie die Soldaten.

5. Markieren Sie Geschützdeck mit Rauchgranate

Warten Sie, bis der Captain den rechten Turm für einen Luftangriff markiert hat, und benutzen Sie dann Ihre Rauchgranate an der rot gekennzeichneten Stelle. Jetzt müssen Sie sich schleunigst aus dem Staub machen, um nicht vom eigenen Luftangriff verletzt zu werden. Verlassen Sie den Bunker durch die hintere blaue Metalltür und erledigen Sie den Gegner auf der linken Seite. Am Ende des Schützengrabens treffen Sie auf Ihren Captain.

Mission 2: Sturm im Hafen

I. Blinder Passagier

Einsatzziele:

1. Ausrüstung der Resistance finden
Nehmen Sie die Kisten vor Ihnen genauer unter die Lupe, um dort die Ausrüstung der Resistance zu entdecken. Danach folgen Sie dem Pfad, bis Sie in die Stadt gelangen. Klemmen Sie sich sofort hinter das MG auf dem Jeep und kümmern Sie sich um die angreifenden Kämpfer. Bevor Sie weiter in die Stadt vorrücken, sollten Sie sich auf dem Platz etwas genauer umsehen und einige Items wie Munition oder Verbandskästen einsammeln. Folgen Sie der Straße und gehen Sie die Gasse auf der linken Seite entlang, an deren Ende Sie durch ein Loch in einer Mauer robben müssen.

2. Maschinengewehr im Kirchturm nehmen

Auf dem Weg zum Kirchturm gelangen Sie zu einer Brücke, die von einem Panzer beschützt wird. Suchen Sie sogleich Deckung und erledigen Sie die Soldaten auf der anderen Seite der Brücke. Dann sprinten Sie an dem Tank vorbei und zerstören diesen mit einer Granate oder dem Stand-MG, um Ihren Truppen den Rücken freizuhalten. Behalten Sie vor allem das Gebäude links neben dem Panzer im Auge. Danach klettern Sie wieder nach unten und kämpfen sich durch die Gassen.

3. Sichern Sie die Tankzeitpläne des U-Boots

Sie gelangen zu einem mit Brettern vernagelten Tor. Schießen Sie zuerst auf die Gegner auf der anderen Seite des

Tors, bevor Sie durch das kleine Loch in der linken Wand robben. Gehen Sie zum Gang, der von Trümmern verschüttet wurde, und robben Sie unter den Balken und Gebäudeteilen hindurch. Sie gelangen in das Verhörzimmer, in dem gerade einer Ihrer Kameraden exekutiert wurde. Rechts neben seinen sterblichen Überresten entdecken Sie die Tankzeitpläne des U-Boots.

4. Sprengen Sie die Mauer zu den Docks

Verlassen Sie das Verhörzimmer und schalten Sie die Soldaten an dem Stand-MG rechts neben Ihnen so schnell wie möglich aus. Wenige Schritte hinter dem MG-Nest gehen Sie durch den Torbogen in der Mauer auf der linken Seite und schießen auf die Benzinfässer. Die Explosion macht die Mauer dem Erdboden gleich.

5. Finden Sie das Tankdock des U-Boots

Hinter der eingestürzten Mauer finden Sie auf einer Lichtung mehrere Items. Entscheiden Sie sich nun für den rechten Weg, der zu einer Straße führt. Dort springen Sie schnell an das MG und feuern auf alles, was Ihnen vor den Lauf kommt. Am Ende der Straße entdecken Sie das Tankdock.

6. Im Frachtcontainer des U-Boots verstecken

Springen Sie auf die Kisten bei dem Metallzaun. So gelangen Sie in das U-Boot, ohne vom Feind entdeckt zu werden.

II. Wertvolle Fracht

Einsatzziele:

1. Sabotieren Sie die Motoren des U-Boots

Kämpfen Sie sich durch das U-Boot, bis der Weg von ausströmendem Dampf blockiert wird. An den großen roten Metallrädern, die Sie meist in unmittelbarer Nähe leckgeschlagener Leitungen finden, stellen Sie den Dampf ab. Achten Sie auch darauf, ob es möglich ist, unter dem Dampf hindurchzurobben. Der nächste Raum ist der Maschinenraum, in dem Sie eine Sprengladung an der markierten Stelle anbringen müssen. Suchen Sie Schutz hinter einem der Motorblöcke, bis die Bombe explodiert ist, und robben Sie dann durch das Rohr rechts neben der Explosionsstelle.

2. Im hinteren Torpedoraum Sprengsätze anbringen

Durch das Lüftungssystem gelangen Sie nach oben in den hinteren Torpedoraum. Hier müssen Sie einen Sprengsatz an der markierten Stelle anbringen.

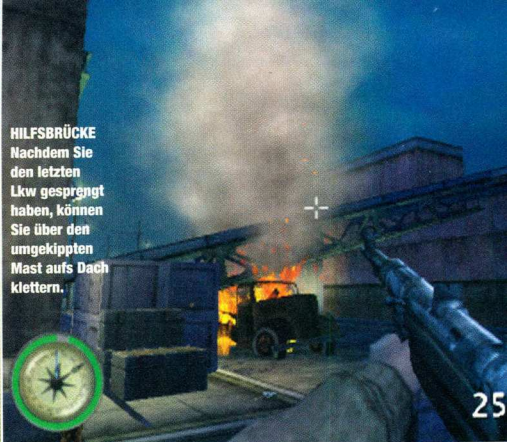
VENTILE Drehen Sie an den Ventilen, um den ausströmenden Dampf abzustellen.

KESSEL Nachdem Sie den Kessel gesprengt haben, können Sie durch das Rohr auf der rechten Seite robben.

WEG AUF'S DACH Über die Leiter gelangen Sie auf die Dächer der Lagerhallen.



WAFFENLAGER Auf dem Dach der Lagerhalle entdecken Sie Sprengsätze und ein Scharfschützengewehr.



HILFSBRÜCKE Nachdem Sie den letzten Lkw gesprengt haben, können Sie über den umgekippten Mast aufs Dach klettern.



GEGENWEHR Vorsicht! Vom Schiff aus werden Sie mit Stand-MGs attackiert.



AUS SICHERER DISTANZ Schalten Sie die Feinde, die sich am Eingang zur Lagerhalle aufhalten, mit dem Scharfschützengewehr aus.

3. Deaktivieren Sie das Funkgerät
Nachdem Sie die Gegner im Kontrollraum beseitigt haben, gelangen Sie in den Funkraum. Mit ein paar Schüssen auf das Funkgerät ist auch dieses Einsatzziel im Handumdrehen erfüllt.

4. Im vorderen Torpedoraum Sprengsätze anbringen
Hinter dem Funkraum befinden sich die Mannschaftsquartiere. Erledigen Sie hier sämtliche Gegner und gehen Sie in den nächsten Raum, den vorderen Torpedoraum. Hier bringen Sie die Sprengladungen an den Torpedos an.

5. Finden Sie das Codebuch der Enigma
Verlassen Sie den Funkraum in Richtung Mannschaftsquartiere. Geradeaus springt eine Tür auf, hinter der sich ein Feind versteckt hat. Erledigen Sie ihn und nehmen Sie seine Kojen näher unter die Lupe. In dem kleinen Schrank entdecken Sie das Enigma-Codebuch.

6. Fliehen Sie durch die Ausstiegsluke
Die Ausstiegsluke entdecken Sie im Kontrollraum. Klettern Sie einfach über

die Metallsprossen nach oben und Sie haben auch diese Mission erfolgreich abgeschlossen.

III. Im Auge des Sturms

Einsatzziele:

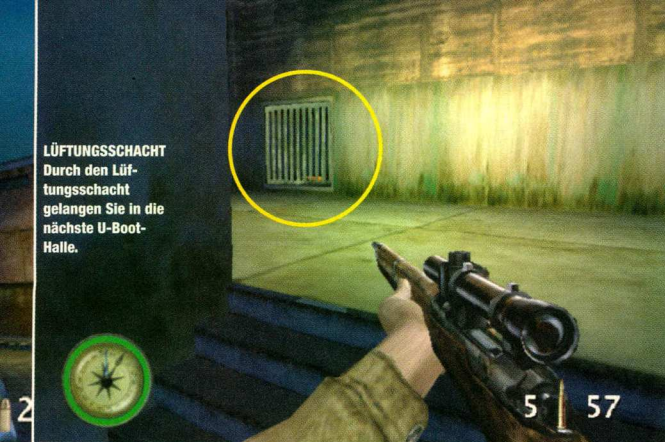
1. Finden Sie das geheime Waffenlager
Erledigen Sie sofort die Soldaten, die sich in Ihrer unmittelbaren Nähe streiten. Danach kümmern Sie sich um den Scharfschützen auf dem Turm und schlagen sich zur anderen Seite des Docks durch. Über die Leiter bei der Treppe gelangen Sie nach oben auf das Dach der Halle. Überqueren Sie den Steg und suchen Sie auf der rechten Seite des Dachs nach einem Koffer.

2. Finden Sie die Luke in der Nähe des U-Boot-Docks
Benutzen Sie das Scharfschützengewehr, um die umliegenden Dächer von Gegnern zu säubern. Nachdem das U-Boot explodiert und gesunken ist, klettern Sie wieder nach unten zu den Docks. Laufen Sie in Richtung Kran und feuern Sie auf alles, was sich Ihnen

in den Weg stellt. Verstecken Sie sich hinter Kisten, um nicht von Ihren Feinden getroffen zu werden. Kämpfen Sie sich so weit voran, bis Sie nach einem langen, schmalen Gang zu den U-Boot-Docks gelangen. Gehen Sie in diesem Bereich besonders vorsichtig vor, da Sie hier sehr viele Gegner erwarten. Auf dem Dach der Halle, links neben den Docks, entdecken Sie die Luke, durch die Sie das Lagerhaus infiltrieren können.

3. Zerstören Sie die Versorgungslaster
Erledigen Sie sämtliche Feinde in der Lagerhalle. Achten Sie besonders auf den Soldaten auf der rechten Seite, der Alarm schlagen will, und halten Sie ihn mit ein paar gezielten Schüssen davon ab. Hinter der Lagerhalle müssen Sie sich bis zur Straße durchkämpfen und dann nach rechts gehen. Am Ende der Straße entdecken Sie drei Lastwagen, an denen Sie Sprengladungen anbringen müssen. Danach verschansen Sie sich hinter der kleinen Holzhütte in der Ecke und erledigen Ihre Feinde aus sicherer Entfernung mit dem Scharfschützengewehr.

LÜFTUNGSSCHACHT
Durch den Lüftungsschacht gelangen Sie in die nächste U-Boot-Halle.



FERNGESTEUERT
Betätigen Sie den Hebel an der Armatur, um das U-Boot zu zerstören.



4. Finden Sie die Verladezeitpläne

Stürmen Sie jetzt durch das offene Tor in die Lagerhalle und schlagen Sie sich bis zu dem Büro des Kommandanten durch. Hier finden Sie die Verladezeitpläne. Kehren Sie zurück zu den drei zerstörten Lastern und erledigen Sie die neu eingetroffenen Gegner. Bei der Straße entdecken Sie den letzten Lastwagen, den Sie in die Luft sprengen müssen.

5. Dringen Sie in die Dock-Anlage ein

Nachdem Sie den letzten Versorgungslaster gesprengt haben, stürzt ein Metallmast um. Über diesen gelangen Sie auf das Dach des Gebäudes auf der anderen Straßenseite, von wo aus Sie zu der Dockanlage gelangen.

IV. Die Gunst der Stunde

Einsatzziele:

1. Sabotieren Sie das Motorenwerk

Springen Sie nach unten und kümmern Sie sich um die Feinde, die sich in diesem Gebiet aufhalten. Danach verschansen Sie sich hinter der Kiste im Gang und schießen auf alles, was sich bewegt. Bei den Schienen legen Sie den Hebel in der

Nähe des letzten Waggons um. Danach springen Sie auf den Waggon, klettern sich hinter das Stand-MG und feuern durch das geöffnete Tor. Jetzt schleichen Sie bis zu dem Lkw neben der linken Mauer und robben an ihm entlang. Mit Ihrer Sniper-Rifle schalten Sie die Soldaten auf der linken Seite aus. Achten Sie vor allem darauf, dass keiner Ihrer Gegner an das Stand-MG bis den Sandsäcken gelangt. Folgen Sie dem einzig möglichen Weg, der Sie zum Motorenwerk führt. Dort schalten Sie alle Gegner aus (Granaten!) und platzieren die Sprengsätze an den markierten Stellen.

2. Konstruktionspläne des Motors sicherstellen

Verlassen Sie die Motorenwerke durch die blaue Doppeltür in einer Ecke des Raums. Hinter dem Raum, in dem die Torpedos gelagert werden, finden Sie die Konstruktionspläne auf einem Schreibtisch in der Ecke.

3. Dringen Sie in den U-Boot-Bunker ein

Hinter der Werkstatt, in der Sie es mit zahlreichen Gegnern zu tun bekom-

men, entdecken Sie oberhalb der Stufen links in der Ecke einen Lüftungsschacht, durch den Sie in den U-Boot-Bunker gelangen.

4. Zerstören Sie alle U-Boote

Hier robben Sie am besten auf dem Steg entlang und erledigen die Angreifer, indem Sie Granaten werfen oder mit dem Scharfschützengewehr auf die Fässer schießen. Folgen Sie dem Verlauf der Gänge, bis Sie in den Kontrollraum gelangen. Dort legen Sie den Hebel um. Vorsicht, sobald der Stahlträger auf das U-Boot gestürzt ist, werden Sie von hinten attackiert. Verlassen Sie den Kontrollraum und gehen Sie über die Stufen nach unten in die U-Boot-Halle. Über die Stufen auf der anderen Seite geht's zum letzten U-Boot, das Sie zerstören müssen. Eliminieren Sie zuerst alle Feinde von der Brüstung aus, bevor Sie nach unten klettern. Springen Sie jetzt auf das U-Boot und benutzen Sie das Geschütz, um einerseits Kisten aus dem Weg zu sprengen und andererseits angreifende Gegner auszuschalten. Erledigen Sie von hier aus auch gleich das nächste Einsatzziel, nämlich die Treibstofftanks zu zerstören. Feuern Sie mit dem Geschütz des U-Boots durch die Tore nach außen auf die Tanks. Danach platzieren Sie die Zünder an den Torpedos hinter dem Turm des U-Boots und verlassen die Halle.

5. Sprengen Sie das Treibstoffdepot

Siehe Einsatzziel 4

6. Finden Sie die Schleusentore

Links neben den zerstörten Treibstofftanks sind die Schleusentore, durch die Sie die Werft verlassen.

Mission 3: Die Nadel im Heuhaufen

I. Stürmische Landung

Einsatzziele:

1. Barnes muss alle Panzer zerstören

In dem Gebäude, neben dem Sie gelandet sind, können Sie einen Feind davon abhalten, einen Zivilisten zu exekutieren. Gehen Sie danach den Weg entlang und erledigen Sie alles, was Ihnen vor die Flinte läuft. Sobald Sie auf den ersten Panzer stoßen, lenken Sie dessen Aufmerksamkeit auf sich, so dass Barnes die Sprengsätze anbringen kann. Auf der anderen Seite der Brücke stoßen Sie auf einen alliierten Kämpfer. Folgen Sie dem Pfad, bis Sie in das Dorf gelangen. Dort finden Sie den nächsten Panzer hinter einem Gebäude auf der rechten Seite. Nachdem Sie das Dorf geräumt haben, marschieren Sie weiter, bis Sie den nächsten Bauernhof erreichen. Dort versperrt ein Panzer die Brücke. Auf der rechten Seite der Farm



VERSTECK
Suchen Sie hinter dem Gebäude auf der rechten Seite nach dem Panzer.

5 73

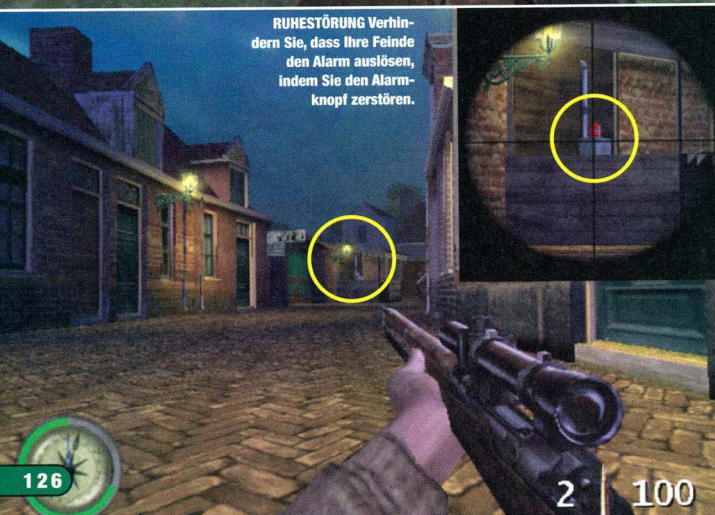


SAUFBRÜDER Lenken Sie die beiden angeheulten Wachen an, indem Sie den Piano-Spieler einen anderen Song spielen lassen.



BRANDSTIFTER
Benutzen Sie das Kerosin, um den Heuhaufen und die Windmühle in Brand zu setzen.

20 125



RUHESTÖRUNG Verhindern Sie, dass Ihre Feinde den Alarm auslösen, indem Sie den Alarmknopf zerstören.

2 100

entdecken Sie eine weitere Brücke, hinter der ein feindlicher Wachposten liegt. Nachdem Sie den Wachposten eliminiert haben, pirschen Sie sich langsam bis zu der freien Fläche heran und erledigen die Feinde mit dem Scharfschützengewehr. Dann stürmen Sie quer über das Feld, um den Panzer abzulenken, während Barnes seine Sprengladung anbringt. Genauso verfahren Sie mit dem nächsten Panzer. Ballern Sie auf die Fässer und Kanister in der Scheune, um die Gegner dort auf einen Schlag zu eliminieren. Weiter geht's zum nächsten Bereich, wo Sie den Nebelwerfer benutzen, um den Panzer auf der anderen Seite des Flusses zu zerstören. Zwischen den beiden Gebäuden liegt der Pfad, der Sie zum nächsten Panzer führt. Hier müssen Sie stets in Bewegung bleiben, um nicht von Panzer- oder Mörsergranaten getroffen zu werden.

2. Finden Sie das Kerosin

Bei dem feindlichen Wachposten hinter der Brücke entdecken Sie das Kerosin in der Nähe des Lagerfeuers.

3. Ablenkungsmanöver an den Stadttoren starten

Nachdem Sie das Tor in der Nähe der Windmühle erreicht haben, müssen Sie die Wachposten ablenken, damit Sie das Tor passieren können. Mit dem Kerosin setzen Sie den Heuhaufen neben der Mühle in Brand. Verstecken Sie sich neben dem Tor und fallen Sie Ihren Feinden in den Rücken. Sobald die Gegner erledigt haben, durchschreiten Sie das Tor.

II. Zum Goldenen Löwen

Einsatzziele:

1. Werkzeuge besorgen, um Fahrzeuge zu sabotieren
Gleich zu Beginn des Abschnitts erledigen Sie die beiden Gegner an dem MG,



ZELLENSCHLÜSSEL In diesem Raum finden Sie bei den Überresten Ihrer Gegner den Zellenschlüssel.

klemmen sich selbst hinter das Geschütz und schalten sämtliche Angreifer aus. Nachdem Sie den Fluss erreicht haben, kümmern Sie sich um den Gegner, der direkt um die Ecke steht, und benutzen Ihr Scharfschützengewehr, um das gegenüberliegende Ufer und die Brücke von feindlichen Soldaten zu befreien. Auf der anderen Seite der Brücke gehen Sie zuerst nach links und beim „Van Uchelen-Meubles“-Schild durch den schmalen Gang. Sie gelangen zu einem Wachposten, bei dem mehrere Fahrzeuge von Soldaten bewacht werden. Stürmen Sie den Wachposten und schalten Sie den Alarm ab, falls dieser ausgelöst wurde. Hinter dem grünen Doppeltor auf der linken Seite entdecken Sie die Werkzeuge auf einem Tisch.

2. Fahrzeuge sabotieren

Gleich nachdem Sie die Werkzeuge gefunden haben, können Sie sich an dem Kübelwagen in dem kleinen Hof zu schaffen machen. Gehen Sie dazu zum Heck des Fahrzeugs. Nun knöpfen Sie sich die drei anderen Fahrzeuge vor dem Tor vor. Um den Lkw zu sabotieren, müssen Sie an seiner Front in die Hocke gehen. Die Limousine machen Sie fahruntauglich, indem Sie die Motorhaube öffnen.

3. Treffen Sie sich in der Werkstatt mit dem Agenten

Kehren Sie zurück zum Fluss und laufen Sie am Ufer entlang, bis Sie links abbiegen können. Folgen Sie dem Verlauf der verwinkelten Gänge, bis Sie zu einer Tür kommen, hinter der sich die Werkstatt befindet, in der bereits der Agent auf Sie wartet.

4. Besorgen Sie sich eine deutsche Uniform

Während des letzten Stopps des Lkws gibt Ihnen Ihr Fahrer die Anweisung,

sich eine deutsche Uniform zu besorgen. Sie finden diese in dem Wäschelaster, der neben einem Kübelwagen hinter dem Brunnen steht.

5. Finden Sie Ihre Kontaktperson

Bevor Ihre Fahrt mit dem Lastwagen losgehen kann, müssen Sie erst den Platz vor der Garage von Gegnern räumen. Achten Sie dabei darauf, den Alarm sofort auszuschalten, und suchen Sie auf den Dächern nach Scharfschützen. Versuchen Sie auf keinen Fall, von der Mitte des Platzes aus Ihre Gegner zu bekämpfen, sondern suchen Sie stets Schutz in kleinen Seitenstraßen oder hinter Fahrzeugen. Zerstören Sie noch den Alarmschalter und sabotieren Sie die Fahrzeuge. Nach der Lkw-Fahrt müssen Sie erneut einen Platz räumen. Feuern Sie zuerst auf den Alarm bei der Geschützstellung und erledigen Sie die Gegner, die sich dort in der Nähe aufhalten. Jetzt stürmen Sie über den Platz, stellen sich an das MG und erledigen die restlichen Feinde. Sabotieren Sie noch die Fahrzeuge, bevor es auf der Ladefläche des Lasters weitergeht. Vor einem verriegelten Tor machen Sie Ihren nächsten Halt. Erledigen Sie zuerst die Angreifer auf Ihrer Seite der Mauer, bevor Sie durch das Tor in der Ecke gehen und sich um den dahinter liegenden Bereich kümmern. Danach entriegeln Sie das Tor und springen wieder auf die Ladefläche des Lasters. Bei Ihrem nächsten Halt müssen Sie erneut einige Wagen sabotieren, einen Alarm-Schalter zerstören und etliche Soldaten unschädlich machen. Auf der Brücke wird der Lastwagen von Gegnern zerstört. Erledigen Sie die letzten Gegner, überqueren Sie die nächste Brücke und betreten Sie die Kneipe. Verbergen Sie dazu unbedingt Ihre Waffe. In der Kneipe tippen Sie den Pianisten an und gehen über die Stufen nach oben, sobald die Wachposten den

Weg freigemacht haben. Durchqueren Sie das Gebäude und stoßen Sie im Hinterhof die Biergläser von dem Geländer. Wenn die Wachen von der Schlägerei abgelenkt sind, gehen Sie zu dem Tor, wo Sie den Informanten treffen.

III. Operation Rapunzel

Einsatzziele:

1. Finden Sie die Schlüssel zur Küche

Auf der linken Seite des Gebäudes finden Sie den Eingang. Am Ende des ersten Flurs gehen Sie über die Treppe nach oben. Hier entdecken Sie den Schlüssel, der über dem Tisch an der Wand hängt. Schnappen Sie sich unbedingt die Schrotflinte. Durchqueren Sie jetzt die Räume des Landhauses, bis Sie in den roten Saal mit der Bühne kommen. Durch die Tür in der Ecke geht's nach außen, wo Sie über die Brüstung wieder ins Innere des Gebäudes zurückkehren.

2. Gemälde suchen, um Karte zu finden

Hinter einem der zahlreichen Gemälde des Anwesens ist eine Karte versteckt. Untersuchen Sie deshalb sämtliche Gemälde, um diese Karte zu entdecken. Wenn Sie sich die Arbeit sparen wollen, gehen Sie einfach in den großen Saal mit der Rednerbühne und dem Steg. Auf der Brüstung, direkt über dem Rednerpult, entdecken Sie das gesuchte Bild hinter der Fahne.

3. Uhren zerstören, um Dokumente zu finden

Nachdem Sie die Bibliothek durchquert haben, gelangen Sie in einen Gang. Erledigen Sie zuerst sämtliche Gegner in dem ersten Raum auf der linken Seite, bevor Sie sich um die Feinde im hinteren Raum, dem Billard-Zimmer, kümmern. Links neben dem Bild hinter

dem Billard-Tisch sehen Sie eine Kuckucks-Uhr, in der die Dokumente versteckt sind. Jetzt gehen Sie zurück in den vorderen Raum und stürmen die Sauna. Drücken Sie hier den Knopf an der Wand und robben Sie durch den schmalen Geheimgang.

4. Finden Sie die Zellschlüssel

Verlassen Sie das Versteck Ihrer Verbündeten über die Stufen und schieben Sie im nächsten Raum das Bücherregal zu Ihrer Rechten beiseite. Folgen Sie dem Verlauf des Gangs, bis Sie in das Zimmer mit dem Raumteiler gelangen. Nachdem Sie sämtliche Gegner eliminiert haben, finden Sie hier den Zellschlüssel.

5. Finden Sie Ihre Kontaktperson

Auf der rechten Seite des Zimmers mit dem Raumteiler sehen Sie eine Tür. Hinter dieser wird Ihr Informant gefangen gehalten. Befreien Sie ihn und eskortieren Sie ihn nach oben. Eilen Sie voraus und kümmern Sie sich um die Angreifer im Innenhof. Am Ende des Balkons müssen Sie gemeinsam mit dem Informanten nach unten auf den Heuwagen springen und zu dem Kübelwagen rennen, um zu entkommen.

Mission 4: Einige Brücken zu weit

I. Die Brücke von Nijmegen

Einsatzziele:

1. Sprengsätze unter der Brücke entschärfen

Kämpfen Sie sich auf der Brücke bis zu dem Geschützstand auf der linken Seite durch. Mit dem MG schalten Sie die

Feinde, die über die Treppe auf der anderen Straßenseite angerannt kommen, aus. Danach steigen Sie die Treppe nach unten und entschärfen die ersten vier Sprengladungen unterhalb der Brücke. Sobald Sie wieder auf der Brücke sind, stürmen Sie zur nächsten Geschützstellung und erledigen die Wachen. Beim Überqueren der Brücke stoßen Sie auf heftigen Widerstand. Schalten Sie zuerst die Scharfschützen oben auf den Brückenträgern aus, bevor Sie die übrigen Gegner attackieren. Versuchen Sie, sich hinter den Steinblöcken zu verstecken und sich so Stück für Stück nach vorne durchzuschleichen. Am Ende der Brücke benutzen Sie erneut ein Geschütz, um Angreifer, die über eine Treppe auf Sie zustürmen, auszuschalten. Danach gehen Sie über die Stufen nach unten und entschärfen die letzten vier Sprengsätze. Zurück an der Oberseite, klemmen Sie sich wieder hinter das Stand-MG und eliminieren sämtliche Angreifer.

2. Zerstören Sie das Luftabwehrgeschütz

Nachdem Sie die Brücke verlassen haben, folgen Sie dem Verlauf der Straße, bis Sie das Luftabwehrgeschütz entdecken. Stürmen Sie den Bunker daneben und kämpfen Sie sich bis auf das Dach durch. Ein gezielter Schuss auf eines der Fässer genügt, um die Flak zu zerstören.

3. Finden Sie den Sanitätslaster

Nachdem Sie das Geschütz zerstört haben, gehen Sie im Bunker nach unten. Am Ende des Gangs können Sie bereits den Lkw erkennen. Vorsicht! Neben dem Laster lauern zwei Wachen.

SPRENGSÄTZE Sie finden die Sprengsätze immer an denselben Stellen. Achten Sie auf die Markierungen.

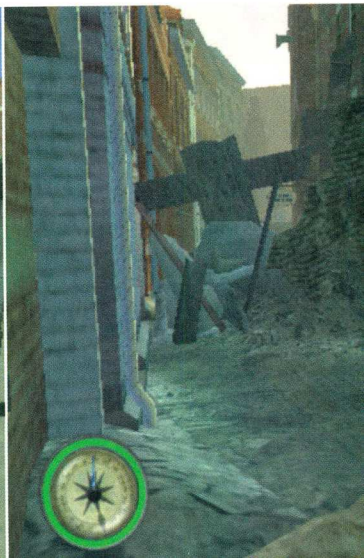


I. Stück für Stück

Einsatzziele:

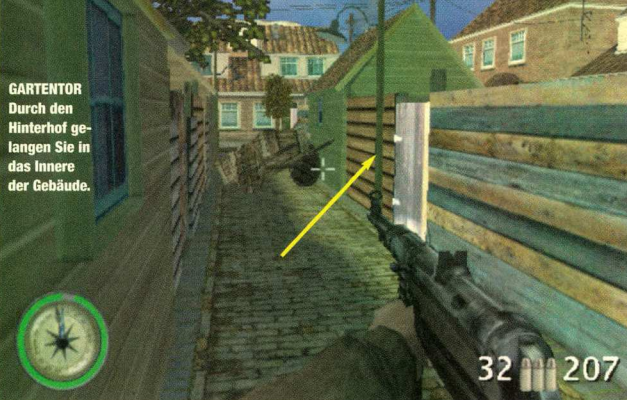
1. Zerstören Sie die Sperren auf der Hauptstraße

Schleichen Sie zu der Tür gegenüber dem Startpunkt und gehen Sie in dem Gebäude nach oben. Mit dem MG zerstören Sie vom Fenster aus die erste Straßensperre. Feuern Sie dazu auf Kanister und Fässer. Folgen Sie dem Verlauf der Straße, bis Sie bei den Bretterzäunen landen. Dort gehen Sie durch ein Türchen auf der rechten Seite und betreten das Haus. Hier sollten Sie sehr vorsichtig vorgehen, da sich im gesamten Haus Soldaten aufhalten. Im Schlafzimmer des ersten Stocks müssen Sie durch einen kleinen Verbindungsgang in der Ecke robben, um in das Nachbarhaus zu gelangen. Schnappen Sie sich wie zuvor das MG und zerstören Sie die Straßensperre. Durch den Hinterausgang geht's zurück auf eine Straße, wo Sie einen Zivilisten vor seinen Peinigern retten. Durch den kleinen Gang auf der rechten Seite der Straße kommen Sie zu den Hinterhöfen und von





GARTENTOR
Durch den
Hinterhof ge-
langen Sie in
das Innere
der Gebäude.



dort aus in ein Gebäude. Robben Sie durch den Geheimgang oben im Treppenhof, um das nächste MG zu entdecken, mit dem Sie eine Straßensperre zerstören. Zerstören Sie auch den Panzer, der dem Sanitätslaster folgt. Kehren Sie auf die Straße zurück und gehen Sie bis zu dem Tor weiter. Durch ein Gartentor auf der linken Seite gelangen Sie in das nächste Gebäude. Hier gehen Sie wie in den anderen Häusern vor und zerstören die letzte Straßensperre.

2. Zerstören Sie den Befehlsstand

Nachdem Sie die letzte Straßensperre hochgejagt haben, verlassen Sie das Gebäude durch den Hinterausgang. Jetzt kämpfen Sie sich noch durch den langen Weg zwischen den Hinterhöfen und schalten den Panzer auf der Straße mit dem Stand-MG aus. Betreten Sie das Haus auf der rechten Seite am Ende des Weges. Dort finden Sie den Befehlsstand.

3. Finden Sie den Weg nach Arnheim

Kehren Sie auf den schmalen Weg zurück. Betreten Sie das Gebäude, zu

dem der Weg führt. Im ersten Stock halten Sie sich links, wo Sie auch den Weg nach Arnheim finden.

III. Ritter von Arnheim

Einsatzziele:

1. Zerstören Sie den Panzer IV

Nachdem Sie mit Ihrem Verbündeten gesprochen haben, betreten Sie das Gebäude auf der rechten Straßenseite. Unterstützen Sie Ihre Kameraden von oben, indem Sie die feindlichen Soldaten, die sich in den Häusern und auf der Straße verschanzt haben, eliminieren. Jetzt gehen Sie links an den Trümmern, die Ihnen den Weg versperren, vorbei. Zurück auf der Straße, laufen Sie zu dem MG-Geschütz und erledigen sämtliche Feinde und den Panzer. Entscheiden Sie sich für die Straße, die nach links führt, und gehen Sie diesmal rechts an den Trümmern vorbei. Erneut geraten Sie in einen Hinterhalt, in dem Ihre Truppen von den Gebäuden aus attackiert werden. Erledigen Sie zuerst die Feinde auf der Straße, bevor Sie sich Stock-

werk für Stockwerk nach oben vorarbeiten. Eliminieren Sie auch jedes Mal die Feinde in dem Gebäude auf der anderen Straßenseite. Durch das Haus am Ende der Straße gelangen Sie in den nächsten Hinterhalt. Hier bekommen Sie es mit der Panzerschreck-Einheit zu tun. Bleiben Sie stets in Bewegung, um nicht von einem Panzerfaustgeschoss verletzt zu werden. Stellen Sie sich entweder hinter das MG oder erledigen Sie einen Feind, der eine Panzerfaust hat. Schnappen Sie sich dann die Waffe und zielen Sie in die Mitte der Gegnergruppe. Verlassen Sie das Trümmerfeld über die eingestürzte Mauer neben dem MG-Stand. Wenige Schritte weiter werden Sie in das nächste Gefecht verwickelt. Kümmern Sie sich nicht um die Gegner, sondern hetzen zu dem MG und erledigen Sie alles, was Ihnen vor den Lauf kommt, inklusive des zweiten Panzers.

2. Neutralisieren Sie die Panzerschreck-Einheit

Siehe Einsatzziel 1



STRASSENSCHLACHT
Erledigen Sie den
anrollenden Panzer
mit dem Stand-MG.



SCHLEICHWEG Über die
zerstörte Mauer gelangen
Sie wieder auf eine Straße,
wo bereits zahlreiche
Gegner auf Sie warten.



DIEBSTAHL Im Hotelzimmer nebenan können Sie sich eine Uniform und Ausweispapiere stehlen.



LUSTIGE RUNDE Erledigen Sie die betrunkenen Soldaten, indem Sie eine Granate unter ihren Tisch werfen.



AUSGANG Durch die Tür im linken hinteren Bereich gelangen Sie in die nächste Halle des Bahnhofs.

3. Treffen Sie sich im Hotel mit Ihrer Kontaktperson

Betreten Sie das Gebäude gegenüber des zweiten Panzers. Sie erkennen es an dem blauen Schild. Kämpfen Sie sich bis nach oben durch, wo Sie am Ende eines Gangs hinter einer Tür auf die Kontaktperson stoßen.

Mission 5: Donnergerollen

I. Auf der Spur

Einsatzziele:

1. Stehlen Sie die Uniform des Offiziers

Die Uniform des Offiziers, der sich gerade in der Dusche vergnügt, finden Sie in dem benachbarten Zimmer auf dem Bett.

2. Stehlen Sie die Papiere des Offiziers

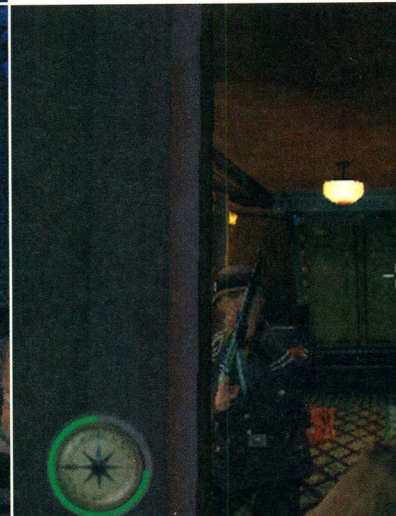
Die Papiere des Offiziers entdecken Sie ebenfalls im benachbarten Zimmer auf dem Nachttisch links neben dem Bett.

3. Gehen Sie in den Bahnhof

Legen Sie die Uniform an und nehmen Sie den Ausweis des Offiziers in die Hand. Jetzt gehen Sie nach unten, wo Sie dem Soldaten Ihre Papiere zeigen müssen. Verlassen Sie das Gebäude und gehen Sie zur anderen Seite des Bahnhofs, wo Sie sich erneut ausweisen müssen. Sie gelangen in den Bahnhof, wo Ihre Tarnung nach wenigen Metern auffliegt und Sie sich gegen zahlreiche Angreifer zur Wehr setzen müssen.

4. Zerstören Sie das Stellwerk des Bahnhofs

Durch den Schalteraum und den Wäsekeller des Bahnhofs gelangen Sie in den Kontrollraum, in dem Sie



das Stellwerk entdecken. Zerstören Sie die Apparatur rechts neben den blauen Hebeln und gehen Sie durch die Tür, die sich soeben geöffnet hat. Wenige Schritte später treffen Sie in der Küche erneut auf den „Running Gag“ des Spiels, den Koch. Nachdem Sie die Soldaten im Speisesaal unschädlich gemacht haben, kommen Sie zu den Gleisen.

5. Steigen Sie in Sturmgeists Zug

In der großen Halle bleiben Sie am besten ständig in Bewegung, um nicht von den Schüssen und Granaten der zahlreichen Feinde verletzt zu werden. Rennen Sie ein paar Mal im Kreis durch die Halle und blasen Sie alles um, was Ihnen in die Quere kommt. In der Ecke neben der Lok finden Sie den Durchgang zur nächsten Bahnhofshalle. Unterwegs müssen Sie sich aber noch mit ein paar Soldaten im Wartesaal auseinander setzen. Gehen Sie in der zweiten Halle auf dieselbe Weise wie in der ersten vor. Den Ausgang finden Sie erneut in der Ecke links neben der Lok. Stürmen Sie den Büroraum und setzen Sie Ihren Weg fort. Sie gelangen in eine Lagerhalle, wo Sie auf erbitterten Widerstand stoßen. Behalten Sie hier vor allem die beiden Tore im Auge, durch die ständig neue Gegner in die Lagerhalle strömen. Sobald sämtliche Feinde eliminiert sind, begeben Sie sich nach außen und springen auf Sturmgeists Zug.

II. Den Sturm bezwingen

Einsatzziele:

1. Zerstören Sie den Befehlsstand

In diesem Abschnitt sind Sie auf Sturmgeists Zug unterwegs. Versuchen Sie schnellstmöglich in einen der Waggon zu gelangen, bevor Sie in Reichweite des auf dem Parallelgleis fahrenden

Panzerzugs geraten. Im Inneren des Zugs stoßen Sie auf relativ wenig Gegenwehr. Mit dem Geschütz können Sie den anderen Panzerzug zerstören. Wenn Sie das Abteil verlassen müssen, sollten Sie vorab ein paar Granaten über das Geschütz werfen, um Gegner, die dahinter lauern, unschädlich zu machen. Danach hetzen Sie zum nächsten Waggon, in dem Sie auf mehrere Soldaten stoßen. Räumen Sie das Abteil und benutzen Sie das Geschütz, um den Panzerzug auf der linken Seite zu zerstören. Feuern Sie jeweils nur einen Schuss ab und bringen Sie sich danach sofort in Sicherheit, bevor Sie von den MG- oder Kanonen-Attacken verletzt werden. Im hinteren Abteil des Waggon finden Sie den Befehlsstand.

2. Bringen Sie Sturmgeist zur Strecke

Jetzt müssen Sie wiederum ungeschützt über einen Waggon rennen, während neben Ihnen ein neuer Panzerzug auftaucht. Betreten Sie das nächste Abteil und schalten Sie den Zug danach mit den Geschützen aus. Jetzt können Sie nahezu ungefährdet bis zu Sturmgeists Waggon vordringen. Leider gelingt dem Schurken die Flucht, während Sie mit seinen beiden Leibwächtern beschäftigt sind.

3. Stellen Sie Sturmgeists Aktentasche sicher

Sturmgeist ist Ihnen zwar entwischt, aber seine Aktentasche können Sie in dem letzten Abteil auf dem Boden finden.

III. Entgleist

Einsatzziele:

1. Dringen Sie in den Güterbahnhof ein

Robben Sie bis zu dem Felsen auf der linken Seite der Gleise. Von dort aus

erledigen Sie die Feinde, die sich im Bunker und an den Schienen aufhalten. Wenn Sie Ihren Weg an den Gleisen entlang fortsetzen, gelangen Sie zu einem Waggon, der zwar auf den ersten Blick verlassen wirkt, aber dennoch von mehreren Soldaten bewacht wird. Legen Sie sich auf den Boden und schießen Sie unter dem Waggon hindurch auf Feinde, die sich auf der anderen Seite aufhalten. Achten Sie auch auf die ihren Kameraden zu Hilfe eilenden Soldaten. Laufen Sie weiter, bis Sie den Bahnhof erreichen.

2. Finden Sie die Sprengsätze

Sobald Sie das Tor zum Bahnhof geöffnet haben, sprinten Sie nach rechts und erledigen die Soldaten hinter den Sandsäcken. Danach eilen Sie in den schmalen Gang hinter dem Gebäude und erledigen von dort aus sämtliche Feinde, die in Ihrer Reichweite sind. Achten Sie dabei besonders auf Soldaten, die sich auf Türmen und Gebäuden verschanzt haben. Begeben Sie sich jetzt zurück zum Eingang und eliminieren Sie liegend mit dem Scharfschützengewehr sämtliche Feinde im mittleren Teil des Bahnhofs. Im ersten Lokschuppen auf der linken Seite der Gleise entdecken Sie die Sprengsätze.

3. Zerstören Sie das Treibstoffdepot

Als Nächstes müssen Sie in das Stellwerk und dort die Drehscheibe so einstellen, dass Sie mit dem kleinen Triebwagen fahren können. Im Stellwerk müssen Sie sehr vorsichtig sein, da Sie sowohl von außen als auch von innen mit panzerbrechenden Geschossen attackiert werden. Erst wenn Ihnen keine Kugeln mehr um die Ohren fliegen, sollten Sie die Drehscheibe mit den Hebeln richtig

HINTERHALT Nachdem Sturmgeist aus dem Waggon entkommen ist, stellen Sie sich seinen Leibwächern in den Weg.

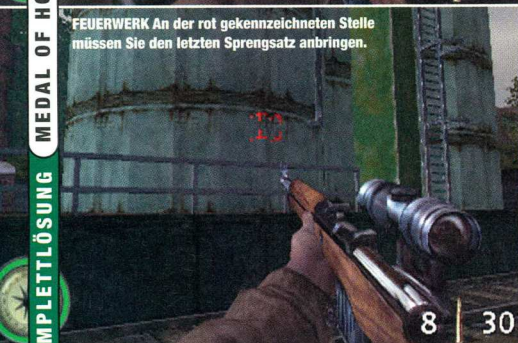
DECKUNG Suchen Sie hinter dem Felsen auf der linken Seite der Gleise Schutz und greifen Sie von dort aus den Bunker an.



SPRENGSTOFF Im linken der beiden Lokschuppen entdecken Sie den Sprengstoff.



BAHN FREI! Stellen Sie die Gleise so ein, dass Sie mit der kleinen Lok fahren können.



FEUERWERK An der rot gekennzeichneten Stelle müssen Sie den letzten Sprengsatz anbringen.



BUNKER Bevor Sie diesen Abschnitt verlassen, müssen Sie sich noch durch eine Bunkeranlage kämpfen, in der Sie von allen Seiten attackiert werden.

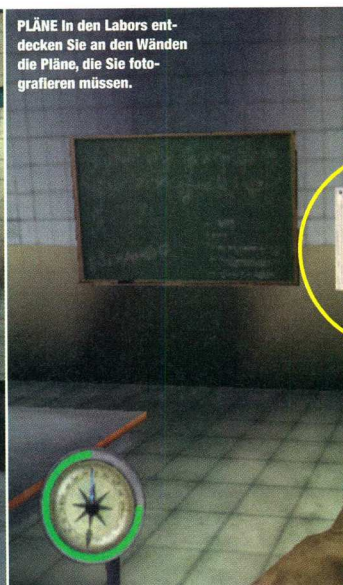
einstellen. Danach steigen Sie auf den Triebwagen und fahren in den nächsten Bereich des Bahnhofes. Dort springen Sie von dem Wagen ab, bevor dieser gegen die Mauer kracht, und verschansen sich hinter dem Felsblock auf der rechten Seite des kleinen Lokschuppens. Von dort aus erledigen Sie die Feinde mit dem Scharfschützengewehr. Bevor Sie sich in den mittleren

Bereich wagen, sollten Sie zuerst den kleinen Lokschuppen von Gegnern säubern und ein paar nützliche Items einsammeln. Sprengen Sie das Tor, das die Gleise blockiert, und kämpfen Sie sich mit Ihrem Scharfschützengewehr bis zu den ersten Tanks durch. Dort platzieren Sie die Zünder und gehen weiter zu den übrigen Tanks, die Sie ebenfalls in die Luft jagen.

4. Kapern Sie ein Fahrzeug
Nachdem die letzten Tanks zerstört sind, öffnet sich das Tor bei den Gleisen und Sie werden von zwei Gegnern attackiert. Eliminieren Sie die Angreifer und benutzen Sie den Triebwagen. Ihre Bahnfahrt endet an einer Sperre. Jetzt tasten Sie sich langsam in den nächsten Bereich vor und erledigen die Feinde dort mit dem Scharfschützen-



WINDKANAL Schalten Sie den Windkanal an, um Ihre Gegner ohne großen Aufwand auszu-schalten.



PLÄNE In den Labors entdecken Sie an den Wänden die Pläne, die Sie fotografieren müssen.

gewehr. Kümmern Sie sich zuerst um Panzerfaust-Einheiten, bevor Sie sich den normalen Soldaten widmen. Achten Sie dabei auch auf Feinde, die sich von hinten an Sie heranschleichen. Räumen Sie noch die Bunker, bevor Sie sich das seltsame Gefährt auf den Gleisen am Ende des Bunkerabschnitts schnappen.

Mission 6: Das Horten-Geschütz

I. Gestutzte Flügel

Einsatzziele:

1. Finden Sie das geheime Waffenlager

Öffnen Sie zuerst die Garage mit dem kleinen Hebel in dem Büro. Verschanzen Sie sich hinter dem Laster und schalten Sie von dort aus die Gegner aus. Hinter dem nächsten Raum stoßen Sie auf das geheime Waffenlager.

2. Finden Sie das Munitionslager

Direkt hinter der Waffenkammer liegt der Schlaftaal. Eliminieren Sie die feindlichen Truppen, die sich hier aufhalten, und begeben Sie sich zum Ende des Schlaftaals. Hinter der Tür auf der linken Seite befindet sich das Munitionslager.

3. Finden Sie die Spionagekamera

Im Schlaftaal finden Sie die Spionagekamera. Untersuchen Sie die Kiste neben der Tür zur Waffenkammer

und Sie werden fündig. Nehmen Sie auch die übrigen Truhen im Schlaftaal unter die Lupe, um nützliche Items zu entdecken. Durch den Speisesaal und die Küche geht's weiter. In der Küche treffen Sie auf Ihren alten Freund, den Koch, der mittlerweile schwer von Ihren vorhergehenden Aufeinandertreffen gezeichnet ist.

4. Fünf Pläne fotografieren

Durch den Backsteingang gelangen Sie in den Forschungsbereich. Betätigen Sie im Kontrollraum den Hebel, um die Rotoren im Windkanal zu starten. Nach dem „Unfall“ durchqueren Sie den Windkanal. Im nächsten Abschnitt finden Sie in den einzelnen Labors die fünf Pläne, die Sie fotografieren müssen. Die Pläne sind an die Wände geheftet. Vorsicht, hier bekommen Sie es mit einer halben Armee zu tun. Schießen Sie auf die Reagenzgläser auf den Tischen, die eine ähnliche Explosionswirkung wie Treibstofffässer haben.

5. Finden Sie die Pläne für den HO-IX

Die Pläne für das Geheimprojekt HO-IX finden Sie in den Labors im Nebenzimmer des seitlich gelegenen Raums, in dem Sie auch einen der fünf Pläne entdecken.

6. Dringen Sie in die Fabrik ein

Durch einen Gang in einer Ecke der Labors gelangen Sie zur Fabrikhalle. Vom Eingang der Halle aus erledigen Sie nun mit Ihrem Scharfschützengewe-

wehr sämtliche Feinde, die in Ihrer Reichweite sind. Schießen Sie auf Fässer und Gasflaschen, um es leichter zu haben.

7. Zerstören Sie den Testmotor

Durchqueren Sie die Halle hinter der Produktionsstätte. Sie gelangen zu dem Testmotor. Gehen Sie zuerst ganz nach rechts und legen Sie den Hebel mehrmals um, bis die Anzeige im roten Bereich ist. Jetzt müssen Sie nur noch den Schalter an der Apparatur über dem Motor drücken.

8. Gelände verlassen

Durch das Loch in der Mauer, das bei der Explosion des Motors entstanden ist, verlassen Sie die Halle. Kämpfen Sie sich nun durch das Backsteingemäuer, bis Sie in die Gießerei gelangen. Erledigen Sie zuerst die Gegner auf Ihrer Ebene. Dann knöpfen Sie sich die unteren Brüstungen von oben aus vor. Von der vorletzten Brüstung aus schießen Sie auf die Feinde im Bereich hinter dem Gussbehälter. Danach gehen Sie ganz nach unten, schalten die letzten feindlichen Truppen aus und betreten den Minenbereich.

II. Feindliche Mine

Einsatzziele:

1. Minenfahrzeug zur Radarstation bringen

Während dieser Mission sind Sie in einer Bergwerkslore unterwegs. Neben den Gleisen lauern Ihnen etli-



GUTES AUGE Bevor Sie die Fabrikhalle betreten, sollten Sie sich mit dem Scharfschützengewehr genau umsehen und auf Fässer schießen.





GUSSBEHÄLTER
Im hinteren Bereich der Fabrik müssen Sie sich sehr vorsichtig vorantasten, da hier viele Gegner auf Sie lauern.

3 114



UNTER BESCHUSS Rüsten Sie sich mit der Bazooka aus und richten Sie sich kurz auf, um einen Schuss in den Bunker abzufeuern.

GROSSANGRIFF
Hier können Sie Ihre Feinde vom Bunker aus bekämpfen oder sich hinter ein MG stellen.



che Soldaten auf. Versuchen Sie, sich zuerst um Angreifer mit starken Waffen, zum Beispiel Panzerfäusten, zu kümmern. Schießen Sie auf die Fässer. So sparen Sie Munition und Zeit. Sobald Sie einen Abschnitt verlassen, müssen Sie sofort Ihre Waffe nachladen. Halten Sie während der Fahrt stets den L1-Button gedrückt, um besser zielen zu können. Lassen Sie den Button nur dann los, wenn Sie sich schnell umdrehen müssen. Ihre Fahrt endet in der Nähe der Radarstationen. Sollten Sie nur noch wenig Lebensenergie haben, springen Sie zuerst nach unten und sammeln den Feldchirurgen-Koffer ein.

III. Im Radar

Einsatzziele:

1. Finden Sie die Sprengsätze

Schnappen Sie sich gleich nach Beginn der Mission die Waffen und die Munition, die Sie in Ihrer unmittelbaren Umgebung finden. Jetzt pirschen Sie sich langsam an die Ecke heran und erledigen von dort aus die

Wachen bei den Sandsäcken. Robben Sie an der Wand der Hütte entlang und holen Sie die Sprengsätze, die Sie rechts neben dem Eingang der Hütte finden.

2. Deaktivieren Sie beide

Radarstationen

Radarstation 1:

Nachdem Sie die Sprengsätze gefunden haben, verstecken Sie sich hinter dem Gelände und zielen auf alles, was sich bewegt. Veranlassen Sie ein kleines Feuerwerk, indem Sie auf die Fässer in der Nähe der Lkws schießen. Kümmern Sie sich auch um die Soldaten, die sich auf dem gegenüberliegenden Berghang verschanzt haben. Danach schalten Sie die Wache in der Radarstation aus und bringen die Sprengsätze an. Nach der Explosion springen Sie durch das Loch in die Radarstation nach unten. Mit dem Gewehr 43 säubern Sie den Platz von den übrigen Soldaten.

Radarstation 2:

Über die Leiter auf der linken Seite des linken Lasters gelangen Sie auf einen

schmalen Pfad, auf dem Ihnen viele Soldaten auflauern. Versuchen Sie, die Panzerfaust-Soldaten, die sich seitlich neben dem Pfad versteckt halten, zu erledigen, bevor sie ihre tödlichen Geschosse abfeuern können. Jetzt robben Sie durch den Schützengraben und ignorieren die Abzweigung nach links. Auf dem Schießstand erledigen Sie die Soldaten aus sicherer Entfernung mit Ihrem Scharfschützengewehr. Jetzt kriechen Sie weiter durch den Graben. Kurz vor der nächsten Abzweigung nach links rüsten Sie sich mit der Bazooka aus und feuern in den Bunker auf der linken Seite. Kriechen Sie immer geradeaus durch den Schützengraben, bis Sie zu der Mauer vor dem Bunkergeschütz gelangen. Klettern Sie auf die Mauer, feuern Sie mit der Bazooka in den Bunker und balancieren Sie über die schmale Diele zur anderen Seite. Erledigen Sie dort die Wache und schnappen Sie sich den Feldchirurgen-Koffer. Danach stürmen Sie den Bunker, klemmen sich hinter das MG und schießen auf die heraneilenden



BAHNFAHRT Über den Gang auf der linken Seite gelangen Sie zu der Lore, mit der Sie durch den Stollen rasen.

8 93

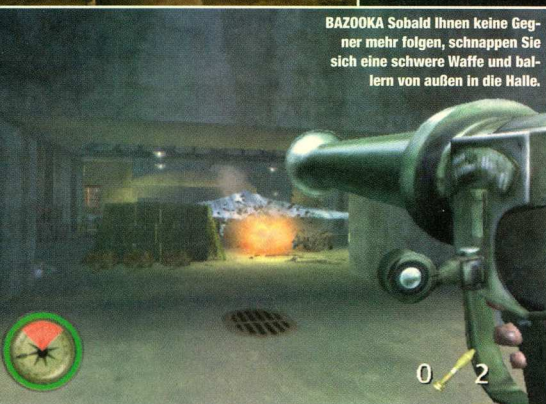


SABOTAGE Bringen Sie Ihre Sprengsätze in dem Turm an, um einen Durchgang nach unten frei zu sprengen.



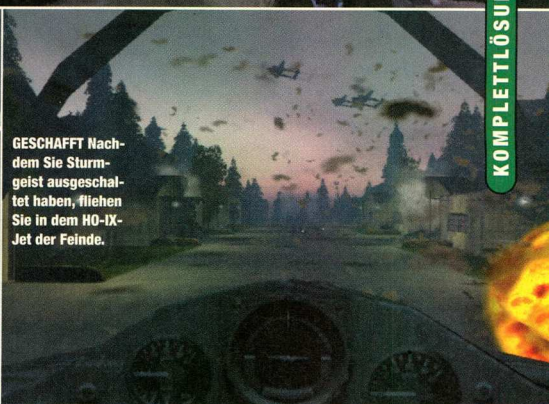
9

KOMPLETTLÖSUNG MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



BAZOOKA Sobald Ihnen keine Gegner mehr folgen, schnappen Sie sich eine schwere Waffe und ballern von außen in die Halle.

0 2



GESCHAFFT Nachdem Sie Sturmgeist ausgeschaltet haben, fliehen Sie in dem HO-IX-Jet der Feinde.

Angrifer. Klettern Sie nach oben und zerstören Sie die zweite Radarstation. Lassen Sie sich durch den Explosionskrater nach unten fallen und kämpfen Sie sich weiter voran.

3. Geben Sie per Funk Ihre Position durch

Robben Sie weiterhin durch die Schützengräben und feuern Sie mit Ihrem Scharfschützengewehr oder Ihrer Bazooka auf die Soldaten auf den Geschütztürmen. Am Ende des Grabens befindet sich ein Bunker. Schalten Sie die Wachen davor aus und betreten Sie den Bunker. Nachdem Sie den Funker unschädlich gemacht haben, geben Sie Ihre Position an dem Funkgerät durch.

4. Eingang zum HO-IX-Hangar finden

Gehen Sie jetzt zu dem Eingang links neben dem Bunker, von dem aus Sie Ihre Verbündeten alarmiert haben. Sie entdecken den Eingang zum HO-IX-Hangar.

IV. Gestohlene Show

Einsatzziele:

1. Finden und eliminieren Sie Sturmgeist

Tasten Sie sich vorsichtig durch den Gang voran, bis Sie nach außen sehen können. Benutzen Sie Ihr Gewehr 43, um weiter entfernte Gegner auszuschalten. Sobald sich eine kleine Meute vor dem Bunker angesammelt hat, greifen Sie zu schwereren Geschützen und feuern in die Mitte der Gruppe. Sobald sich Ihre Energieanzeige rot verfärbt, rennen Sie zurück ins Innere des Bunkers und schnappen sich ein Medikit. Wiederholen Sie diesen Vorgang so lange, bis alle Feinde auf dem Vorplatz ausgeschaltet sind. Alternativ können Sie sich auch hinter eines der MGs stellen und damit Ihre Feinde ins Jenseits zu schicken. Allerdings gehen Sie hierbei das Risiko ein, schwer verletzt zu werden, da Sie vor Panzerfaust-Angriffen so gut wie ungeschützt sind. Jetzt sammeln Sie Munition und Medikits ein, bevor Sie den Hangar durch die Tür auf der rechten Seite

betreten. Kurz nachdem Sie die Halle betreten haben, werden Sie von einem Luftangriff der Alliierten verletzt. Kehren Sie jetzt auf den Vorplatz zurück und frischen Sie Ihre Lebensenergie auf. Danach geht's zurück in den Hangar, in dem Sturmgeist Sie bereits erwartet. Lassen Sie sich auf keinen Fall auf einen Kampf in der Halle mit dem Einflügler ein. Verschanzen Sie sich stattdessen hinter dem Generator rechts neben dem Eingang zum HO-IX-Hangar. Benutzen Sie wiederum Ihre stärksten Waffen. Sind alle Soldaten unschädlich gemacht, wird es höchste Zeit, sich Sturmgeist zur Brust zu nehmen. Verballern Sie die letzten Schüsse Ihrer Bazooka oder greifen Sie ihn aus sicherer Entfernung mit dem BAR oder dem Gewehr 43 an.

2. Stehlen Sie den HO-IX

Nachdem Sie Sturmgeist zur Strecke gebracht haben, müssen Sie sich nur noch ins Cockpit des HO-IX setzen, den Sie in derselben Halle finden, in der auch der Endkampf stattgefunden hat.

CHEATS & CODES



UWE
HÖNIG
28, Redakteur

Neben dem
**Stuntman-
Special**
haben wir
für diese
Ausgabe ein
paar heiße
Cheats zum
Hit-Kracher
Freekstyle
zusammen-
getragen.

INFO PLAYZONE-GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Stuntman

KURZTIPP Auf den Spuren von Colt Seavers, Jimmy Knoxville und Evil Knevil

Allgemeine Spielertipps

Damit Ihr Job als Stuntman nicht allzu schnell mit einer Kündigung endet, haben wir hier einige allgemeine Tipps für Sie, die Ihnen das höllisch schwere Spiel erleichtern sollten. Nutzen Sie diese kleine *Stuntman*-Bibel, damit Sie alle Szenen schnell in den Kasten bekommen und das Spiel nicht in Frust ausartet.

1. Die Handbremse

Dank der Handbremse können Sie bei den meisten Fahrzeugen das Heck ausbrechen lassen. Dies sieht nicht nur verdammt cool aus, sondern ist sehr nützlich, wenn Sie durch enge Gassen fahren und in eine andere Gasse abbiegen müssen. Je nach Geschwindigkeit tippen Sie die Taste für die Handbremse kurz an, um Ihren Wagen stylisch durch Kurven driften zu lassen. Versuchen Sie die Handbremse so häufig wie möglich zu benutzen, damit Sie lernen, damit umzugehen. Sie werden feststellen, dass Sie dank der Handbremse Kurven viel schneller durchfahren können als mit der normalen Bremse.

2. Das Gaspedal

Gehen Sie sehr vorsichtig mit dem Gaspedal um. Geben Sie nur Vollgas, wenn Sie auf gerader Strecke sind oder freie Sicht haben. Wagen, die über die Hinterachse angetrieben werden und über einen starken Motor verfügen, können in Kurven leicht ausbrechen, falls Sie zu unvorsichtig mit dem Gas-Button umgehen. Allerdings können Sie sich diesen Effekt auch zunutze machen, da Sie den Wagen auf diese Weise – ähnlich wie beim Gebrauch der Handbremse – driften lassen können. Beim Anfahren sollten Sie mit PS-Monstern nur mäßig Gas geben, damit Sie schneller vom Fleck kommen und um nicht mit Ihrer Bereifung die Straße zu verzerren.

3. Die Verfolgungsjagden

Während der Verfolgungsjagden müssen Sie so dicht wie möglich an der Stoßstange des fliehenden Fahrzeugs kleben. Wird der Abstand zu groß, ist der Stunt und somit die gesamte Szene schnell im Eimer. Die größten Probleme während der Verfolgungsjagden bereiten Ihnen Hindernisse auf der Strecke oder der Straßenverkehr. Bevor Sie in einen anderen Wagen krachen, sollten Sie lieber gegen eine Bande rauschen oder daran entlangschürfen. Bei starkem Gegenverkehr empfiehlt es sich, dicht am Straßenrand zu fahren, da Ihnen dort die wenigsten Wagen entgegenkommen. Wenn Sie Wagen überholen müssen, dürfen Sie einerseits nicht zu viel Abstand zu den Wagen haben, andererseits werden manche Überholmanöver nicht gewertet, wenn Sie zu knapp an dem anderen Fahrzeug vorbeirauschen.





4. Die Markierungen im Spiel

Während eines Stunts sehen Sie ständig Markierungen auf der Strecke, die Ihnen die Fahrtrichtung oder den nächsten Stunt anzeigen. Wenn Sie zum Beispiel einen Wagen überholen müssen, sollten Sie stets auf den Pfeil der Markierung achten. Dieser zeigt Ihnen, auf welcher Seite Sie Ihren Vordermann überholen müssen. Markierte Flächen weisen meistens darauf hin, dass in diesem Bereich eine 180°-Wende, ein besonderer Stunt oder eine Landung ausgeführt werden muss. Wenn Sie 180°-Drehungen ausführen müssen, sollten Sie darauf achten, diese innerhalb der Markierung auszuführen. Außerdem muss Ihr Fahrzeug schnell genug sein, um genug Schwung für eine halbe Drehung zu haben. Achten Sie während Überholvorgängen auf den Pfeil. Er zeigt Ihnen, auf welcher Seite Sie überholen müssen. Versuchen Sie, den Wagen nicht zu berühren, aber auch nicht mit einem zu großen Abstand zu überholen.

5. Die Sprünge

Für fast jeden Dreh müssen Sie mindestens einen Sprung ausführen. Aber auch hierbei müssen Sie stets auf die richtige Dosierung des Gases achten, damit Sie nicht über das Ziel hinausschießen. Wenn nach dem Hinweis des Regisseurs für den Sprung sofort ein neuer Hinweis folgt, deutet dies darauf hin, dass Sie kurz nach dem Sprung eine Kurve oder eine Abzweigung erwartet. Gehen Sie in diesem Fall vom Gas. Häufig landet Ihr Vehikel nach einem zu schnell gefahrenen Sprung auch auf dem Dach und der Stunt muss noch mal gedreht werden. Finden Sie die Ideal-Geschwindigkeit für die einzelnen Sprünge heraus, um die Szene schnellstmöglich im Kasten zu haben.

Whoopin and Hollerin – Tame the Train

Wir möchten näher auf den ersten schweren Stunt eingehen.

In ihm finden Sie viele unserer Spielertipps wieder. Trainieren Sie diesen Stunt bis zur Perfektion und Sie sind für die nächsten, noch schwereren Drehs des Spiels gerüstet.

Dieser Stunt ist die erste große Herausforderung des Spiels.

Sobald Sie oben auf der Brücke angekommen sind (1), sollten Sie vom Gas gehen und auf den Zug springen.

Bremsen Sie zu früh, haben Sie kaum eine Chance, auf den Zug zu gelangen. Sind Sie hingegen zu schnell unterwegs, kann es leicht passieren, dass Sie den Wagen auf dem Zug nicht unter Kontrolle bekommen und nach unten stürzen. Sobald der Wagen auf dem Zug ist (2), müssen Sie mit Vollgas über die Waggons fahren, damit Sie nicht die Brücke rammen. Bremsen Sie, wenn Sie auf dem flachen Waggon gelandet sind (3). Dann beschleunigen Sie vorsichtig und fahren auf die Rampe neben den Gleisen.

Achten Sie darauf, nicht wieder gegen den Zug zu fahren. Schrammen Sie stattdessen lieber an der Wand entlang. Jetzt geht's durchgehend mit Vollgas weiter. Überfahren Sie ein Schild (4), rammen Sie einen Picknicktisch, quetschen Sie sich zwischen zwei Fahrzeugen hindurch und rasen Sie durch eine Waschanlage. Wenn Sie die Schienen überqueren (5), sollten Sie kurz auf die Handbremse tippen und nach links lenken. So richten Sie Ihren Wagen in Fahrtrichtung aus.

Jetzt betreten Sie auf den Schienen zwischen den beiden Zügen entlang (6).

Schrammen Sie hierbei lieber an dem linken Zug entlang, anstatt den fahrenden rechten Zug zu berühren.

Nun müssen Sie nur noch mit Vollgas dem Verlauf der Schienen folgen und dem heranbrausenden Zug ausweichen (7), sobald Sie die Brücke überquert haben.



TAME THE TRAIN In dieser Szene müssen Sie zum ersten Mal Ihr Können unter Beweis stellen.

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden:

Titel	Ausgabe
Aggressive Inline	08/2002
Airblade	05/2002
Arctic Thunder	12/2001
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 Fists	10/2001, 12/2001
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
Dropside	04/2002
Dynasty Warriors 3	03/2002
ESPN NBA 2Night	12/2001
ESPN X Games Skateboarding	02/2002
Evil Twin	03/2002
F1 2002	09/2002
Fatal Frame	06/2002
Freestyle	09/2002
Frequency	06/2002
Gladius: Citizen Kabuto	03/2002
Go! Elemental Force	04/2002
Gran Turismo 3	10/2001, 11/2001
GTA III	02/2002, 03/2002, 05/2002
GTC Africa	05/2002
Guilty Gear X	01/2002
Guilty Gear X Plus	06/2002
Half-Life (dt.)	01/2002
J. McGrath Supercross World	04/2002
Jonny Moseley	05/2002
Kessen 2	06/2002
Kinetica	02/2002
Klonos 2	10/2001
Legacy of Kain: Blood Omen 2	08/2002
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
Mike Tyson Heavyw. Boxing	09/2002
MLB SlugFest 20-03	09/2002
Mr Moskeeto	06/2002
NASCAR Heat 2002	11/2001
NBA 2K2	06/2002
NBA ESPN 2Night 2002	08/2002
NBA Street	09, 10/2001, 03/2002
NFL Blitz 2002	05/2002
NHL Hitz 2002	12/2001
Oni	08/2002
Paris-Dakar Rally	12/2001
Pirates: Black Kat	03/2002
Portal Runner	03/2002
Project Eden	03/2002
Rayman Revolution	08/2002
RedCard Soccer	07/2002
Red Faction	11/2001
Rez	09/2002
Silent Scope 2	02/2002
Sled Storm	09/2002
Smash Court Pro Tennis	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	09/2002
SSX Tricky	04/2002
Star Trek Voyager: Elite Force	09/2002
Star Wars Jedi Starfighter	06, 07/2002
Star Wars Racer Revenge	06, 08/2002
State of Emergency	05/2002
Stuntman	09/2002
Sunny Garcia Surfing	03, 07/2002
Tarzan Frontiers	03/2002
Test Drive Off-Road Wide Open	08/2002
TD Overdrive	09/2002
The Simpsons Road Rage	03, 04/2002
Tiger Woods PGA Tour 2002	06, 07/2002
Time Crisis 2	02/2002
T. Hawk's Pro Skater 3	02, 03/2002
Transworld Surf	07/2002
Twisted Metal: Black	09, 11/2001
Way of the Samurai	05, 09/2002
Wipeout Fusion	04/2002
World Rally Championship	03, 09/2002
XG3: Extreme-G Racing	11/2001
Yanya Caballista	06/2002

Stuntman

CHEATCODE Neue Stuntmänner braucht das Land!

Auf den vorigen Seiten haben wir schon diverse Einsteigertipps für Sie zusammengetragen. An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen noch ein paar Cheats oben drauf, damit Sie nicht erst ewig zocken müssen, um alle Fahrzeuge freizuschalten. Für die Cheat-Eingabe starten Sie eine neue Karriere und geben bei „New Game“ folgende Wörter als Namen ein (Groß- und Kleinschreibung bitte beachten!):

Cheatcode	Erklärung
SpIDeR oder ChUmP	Alle Autos im Stunt-Constructor-Mode und im Training-Mode werden freigeschaltet.
Meff	Alle Stuntmaterialien (Schanzen usw.) im Stunt-Constructor-Mode werden freigeschaltet
Fella	Alle Trailer werden freigeschaltet.
MussON	Alle Autos, Stuntmaterialien und Trailer werden freigeschaltet.



F1 2002

CHEATCODE Passend zur laufenden Saison gibt's Cheats für EAs F1-Simulation.

Mit den EA-Sports-Karten wurde ein motivierendes Element in das Rennspiel eingebaut. Insgesamt gibt es 66 dieser Karten (sechs Karten pro Team) mit jeweils drei Ausbaustufen. Wer alle Bronze-Karten für ein Team holt, der darf das Menüdesign den Team-Farben anpassen. Sobald Sie alle Karten in Silber besitzen, erhalten die Boliden des jeweiligen Rennstalls einen Leistungsschub. Sollten Sie es schaffen, alle Karten in Gold zu erhalten, dann schalten Sie sogar ein paar neue Modi frei. Mit unseren Cheats können Sie auf Anhieb alle Karten beliebig modifizieren. Hangeln Sie sich einfach durchs Menü, bis Sie die Karten auf dem Bildschirm sehen, und geben Sie dann folgende Tastenkombinationen ein:

Effekt	Tastenkombination
Alle Karten erlangen Bronze-Status	L2, L1, R2, L1, L2, R2, L2, R1, L1, R2
Alle Karten erlangen Silber-Status	R1, L1, L2, L2, R1, L1, L1, R2, L2, L1
Alle Karten erlangen Gold-Status	L2, L2, R1, L1, R2, L2, L1, R1, R1, R2

Alle Kurse im „schnellen Rennen“ werden freigeschaltet: →, ←, L2, R2, L2, R2, L2, ←, →

FERRARI ... ist und bleibt in dieser Saison einfach ungeschlagen.

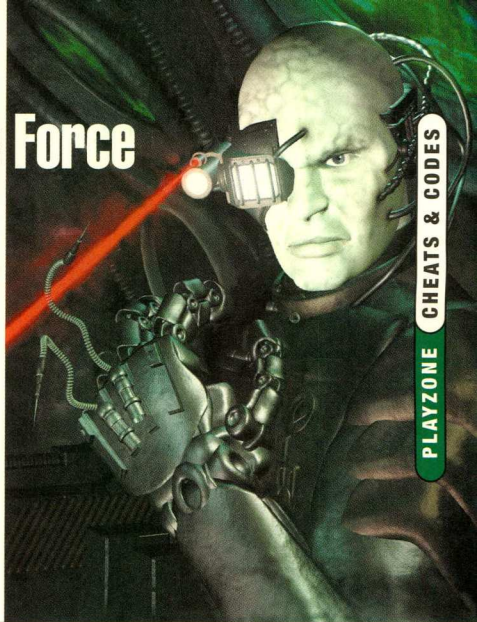


Star Trek Voyager: Elite Force

CHEATCODE Erleichtern Sie sich den Ego-Shooter.

Für die PC-Umsetzung von *Star Trek Voyager: Elite Force* haben wir unter Einsatz unseres Lebens ein paar Cheats den Klauen des Borg-Imperiums entreißen können. Alle Cheats werden während des Spiels im Pause-Modus eingegeben und wenn sie richtig aktiviert wurden, verkündet eine Frauenstimme „Impressive“. Alle Cheats verlieren nach einem Levelwechsel ihre Wirkung und müssen erneut eingegeben werden.

Effekt	Tastenkombination
Gott-Modus	L1 + L2 + R1 + R2 + R3 halten und dann Select drücken.
999 Gesundheitspunkte	L1 + L2 + R1 + R2 halten und dann Select drücken.
Rüstungsenergie auffüllen	L1 + R1 halten und dann Select drücken.
Alle Waffen	L1 + L2 + L3 + R1 + R2 halten und dann Select drücken.
Volle Munition	R1 + R2 halten und dann Select drücken.
Autozielen	L1 + L2 halten und dann Select drücken.



Freekstyle

CHEATCODE Nützliche Cheats für Zocker ohne Zeit und mit wenig Sitzfleisch

Weiter vorne im Testteil haben wir *Freekstyle* bereits auseinandergenommen. Wem die schlammige Trick-Hatz zu schwer ist, der sollte mal einen Blick auf unsere Cheats werfen. Die normalerweise sehr zeitraubende Freischaltung der Kurse wird so zum Kinderspiel. Alle Codes werden in den Optionen im Menüpunkt „Codes“ eingegeben. Die richtige Eingabe wird mit einem kurzen „Gültig“ quittiert. Unser Spaß-Tipp: Probieren Sie unbedingt den witzigen „flysolo“-cheat!

Cheatcode	Erklärung
carverok	„Burning Forest“-Strecke wird freigeschaltet.
clippers	„Hedge Maze“-Strecke wird freigeschaltet.
blackjak	„Let it Ride“-Strecke wird freigeschaltet.
todamoon	„Launching Pad“-Strecke wird freigeschaltet.
wideopen	Freestyle-Strecke „The House“ wird freigeschaltet.
tuckelle	Freestyle-Strecke „The Burbs“ wird freigeschaltet.

Cheatcode	Erklärung
cooldude	Fahrer „Clifford Adoptante“ wird freigeschaltet.
gimegreg	Fahrer „Greg Albertyn“ wird freigeschaltet.
blondie	Fahrerin „Jessica Patterson“ wird freigeschaltet.
toughguy	Fahrer „Mike Jones“ wird freigeschaltet.
populate	Alle Charaktere werden freigeschaltet.

Cheatcode	Erklärung
helloooo	„Ecko MX Outfit“ für Mike Metzger wird freigeschaltet.
bodyart	„All Tatted Up Outfit“ für Mike Metzger wird freigeschaltet.
ripped	„Muscle Bound Outfit“ für Brian Deegan wird freigeschaltet.
soldier	„Commander Outfit“ für Brian Deegan wird freigeschaltet.
thnkpink	„Fun Lovin' Outfit“ für Leeann Tweeden wird freigeschaltet.

Cheatcode	Erklärung
flysolo	Sie können ohne Motorrad durch die Gegend heizen.
wtchkprs	Zeitlupe und Blur-Effekt sorgen für ein Spielerlebnis wie im Drogenrausch.



UNSICHTBAR
Ohne Bike sieht Mike Metzger aus, als würde er auf dem Klo sitzen.



CHEATS & CODES PLATINUM

World Rally Championship

CHEATCODE Rallye-Fieber mal ganz anders!

Es besteht ja kein Zweifel daran, dass WRC ein erstklassiges Spiel mit vielen Details und sehr guter Grafik ist. Um das Spiel noch einen Tick interessanter zu machen, haben die Entwickler einige ziemlich ungewöhnliche Extras eingebaut. Aktiviert werden diese im Unterpunkt „Geheimnisse“ des Optionsmenüs. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Cheatcode	Erklärung
EVOPOWER	Erhöhte Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit
HELIUMAID	Beifahrer gibt Anweisungen mit Piepsstimme
THAT'STUPID	Autos ohne Karosserie
FLOATYLIGHT	Fliegende Autos im Replay
DOWNBELOW	Kameraperspektive von oben
ONTHECEILING	Invertierte Kameras
WIBBLYWOBBLY	Visuelle Unterwassereffekte
IMGOINGCRAZY	Psychodelische visuelle Effekte

ICH GLAUB, ICH STEH KOPF! Das Lenken des Fahrzeugs wird in dieser Ansicht zum Kunststück.

00:00

02:23



SSX

CHEATCODE Interessante Cheats zum wiederbelebten Launch-Titel.

Der Snowboardspaß von EA bietet neben einem hohen Schwierigkeitsgrad auch viele Extras und Goodies, die aber größtenteils erst freigespielt werden müssen. Die Möglichkeit, per Cheateingabe die Statuswerte auf den maximal erreichbaren Wert hochzuschrauben, ist daher für viele Spieler sehr wertvoll. Sehr zu empfehlen ist auch der Master-Cheat, mit dem Sie alle Kurse, Boards und Outfits freischalten können.

Halten Sie im Options-Menü die Tasten L1, L2, R1, R2 gedrückt und geben nun die folgenden Cheats ein:

Effekt

Maximale Statuswerte

Hinweise anzeigen

Running-Man-Modus

Alle Kurse, Boards und Outfits

Geheimes Board

Tastenkombination

X X X X X X X X
 ● X ● X ● X ● X ● X
 ■ ▲ ● X ■ ▲ ● X
 ↓, ←, ↑, →, X, ▲, ■
 ● ● ● ● ● ● X ▲



EFFEKTFEUERWERK

Die Zieleinfahrt bei SSX ist immer ein Hingucker.

5.90



Mike Tyson Heavyweight Boxing

CHEATCODE Die aktuellen Cheats machen das Boxen zum Vergnügen.

Beim Boxen hat man normalerweise nicht viel zu lachen. Mit unseren Cheats allerdings schon. Versuchen Sie doch einfach mal den Big Head Mode oder den Mutant Mode und erleben Sie die degeneriertesten Boxer aller Zeiten. Die Cheats werden im „Press Start“-Bildschirm so schnell wie möglich eingegeben. Bei Erfolg zeigt ein Schriftzug den aktivierten Cheat an.

Effekt

Alle Modi, Boxer und Arenen werden freigeschaltet

Big Head Mode

Zweidimensionale Optik

Neue Boxer-Texturen

Small Head Mode

Super Mutant Mode

Tastenkombination

■, ●, L2, R2

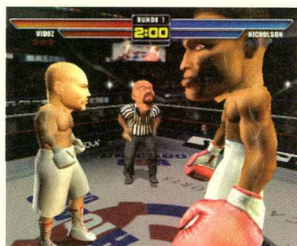
■, ●, ↑, ↓

↓, ↑, ●, ■

L1, R1, X, X, ▲, X

■, ●, ↑, ↓

■, ←, ↑, ▲



BIG HEAD Die riesige Beule auf dem Hals kommt nicht von den harten Schlägen, sondern von unserem Cheat.

Way of the Samurai (US) MLB SlugFest 20-03 (US)

CHEATCODE Die Überlebens Tipps für das Katana-Gemetzel

Die PAL-Veröffentlichung von *Way of the Samurai* steht zwar erst im September an, dennoch haben wir zwei nette Cheats für die US-Version parat. Ob die Cheats auch bei der europäischen Version funktionieren, können wir zu diesem Zeitpunkt leider nicht versprechen, aber Probieren geht über Studieren.

Effekt

Volle Gesundheit

Erleuchtung

Tastenkombination

Pausieren, L1 + L2 halten und dann ↓, ↑, ↓, ↑, →, ←, ● drücken (funktioniert nicht im Versus-Mode)

L1 + L2 halten und den linken Analog-Stick schnell in einer beliebigen Richtung rotieren lassen. Ein Auge Ihres Charakters beginnt zu leuchten und erhellt die Umgebung bei Nacht. (Funktioniert auch bei Zwischensequenzen.)

CHEATCODE Hilfreiche und witzige Cheats zum SlugFest!

Baseball ist in unseren Gefilden im Gegensatz zu den USA nicht gerade angesagt. Dennoch haben wir für das gelungene Baseball-Spiel einige wirklich witzige Cheats ausgegraben. Leider steht bis jetzt noch kein Veröffentlichungstermin für Europa fest. Importzocker freuen sich trotzdem über unsere kleine Zusammenstellung. Die Cheats müssen im Ladebildschirm vor dem Hauptmenü eingegeben werden.

Effekt

Big Head Mode

Pferde-Team

Maximale Schlagkraft

Maximale Ausdauer

Maximales Tempo

Keine Ermüdung

Terry-Fitzgerald-Team

Todd-McFarlane-Team

Tournament Mode

Tastenkombination

■, ■, →

■, ■, X, ●, →

■, ■, ■, ←

X, X, X, ←

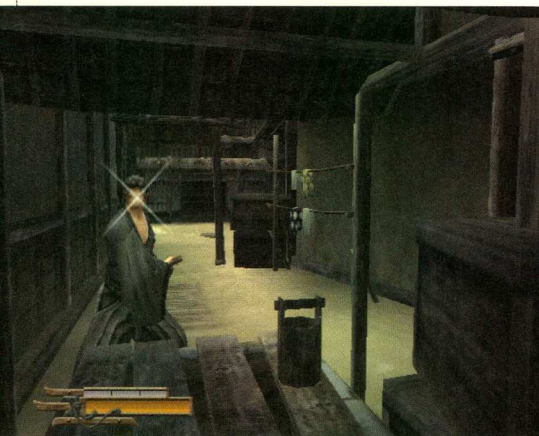
■, ●, ●, ←

■, ■, ■, X, X, X, X, ●, ●, ↑

■, ■, ■, X, X, X, X, ●, ●, →

■, ■, X, X, X, ●, ●, →

■, X, ●, ↓



RELIGHT MY FIRE Wenn Sie nichts mehr sehen, hilft unser Erleuchtungs-Trick. Das Augenleuchten klappt sogar bei Zwischensequenzen.



GROTESK Das Pferde-Team ist ganz schön ungewöhnlich. Hoffentlich rutscht das gegnerische Team nicht auf Pferdeäpfeln aus.

TD Overdrive

KURZTIPP Alle Geheimnisse rund um das flotte Rennspiel!

Sie wollen ein bestimmtes Auto haben und wissen nicht, wie Sie drankommen? Schauen Sie sich doch einfach mal unsere Tipps durch und dann viel Spaß beim Rasen!

Bonus-Autos

Schalten Sie alle normalen Fahrzeuge frei. Wählen Sie anschließend das San-Francisco-Drag-Rennen und benutzen Sie die Dodge Concept Viper, um einen neuen Zeitrekord zu fahren. Beim Highscore geben Sie anschließend „SOUND-MAX“ als Namen ein und erhalten so den Jaguar XK-R „SoundMAX SPX“, den Jaguar XK-R „Analog Devices“ und den Aston Martin DB7 „Sound MAX SPX“. Im Story-Mode können Sie allerdings nicht mit den Bonus-Autos fahren.

Bonus nach dem Durchspielen

Gewinnen Sie alle Rennen im Story-Mode, um die San-Francisco-Kurse im Einzelrennen und Cop Chase Mode freizuschalten. Außerdem werden die Chevrolet Corvette L-88, der Jaguar XK-R, der Lotus Esprit V8 und der Lotus Elise freigeschaltet.

Dodge Viper GTS

Gewinnen Sie Track 27 im Story-Mode, um die Dodge Viper GTS freizuschalten.

Dodge Viper GTS-R Concept

Besiegen Sie Clark in allen Rennen, um die Dodge Viper GTS-R Concept freizuschalten. Alternativ gibt's das Auto auch, wenn Sie Track 45 im Story-Mode gewinnen.

Ford GT

Besiegen Sie Vasily in allen Rennen, um den Ford GT freizuschalten.

Jaguar XJ220

Gewinnen Sie Track 33 im Story-Mode, um den Jaguar XJ220 freizuschalten.

Shelby Cobra 427 SC

Gewinnen Sie Track 5 im Story-Mode, um die Shelby Cobra 427 SC freizuschalten.

Skeeters Chevrolet Chevelle

Gewinnen Sie Track 26 im Story-Mode, um Skeeters Chevrolet Chevelle freizuschalten.

Ford Mustang

Gewinnen Sie Track 7 im Story-Mode, um den Ford Mustang freizuschalten.

Reeses Chevrolet Camaro

Gewinnen Sie Track 9 im Story-Mode, um Reeses Chevrolet Camaro freizuschalten.

Pong Mini-Game

Benutzen Sie das Digitalkreuz, um während des Ladevorgangs Pong spielen zu können.

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!

Lars Klein – Martin Herder – Karl Meinert – Jens Kilter – Tanja Leiber – Thomas Alt – Markus Meinecke – Thomas Krome – Ulf Martin

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

Rez

KURZTIPP Mit unseren Tipps gibt's was auf die Ohren.

Rez gehört zur Sorte der außergewöhnlichen Spiele. Vor allem Freunde der elektronischen Musik kommen bei der psychedelischen Hatz nach Sounds voll auf ihre Kosten. Unsere ausgewählten Kurztips geben Ihnen die wichtigsten Geheimnisse preis.

Boss Rush freischalten

Erzielen Sie eine 95%ige Trefferquote im normalen Spiel-Mode in den Areas 1-5.

Area 5 freischalten

Spielen Sie die Areas 1 bis 4 mit 100%iger Trefferquote durch.

Lost Area freischalten

Bestehen Sie Area 5 im normalen Spiel-Mode oder erzielen Sie eine Spielzeit von insgesamt fünf Stunden.

Neue Kameraansichten freischalten

Nahe Kamera: Erzielen Sie den ersten Platz beim Score Attack in zwei Areas.
Weit entfernte Kamera: Erzielen Sie den ersten Platz beim Score Attack in drei Areas.
Dynamische Kamera: Erzielen Sie den ersten Platz beim Score Attack in vier Areas.
Ego-Ansicht: Erzielen Sie den ersten Platz beim Score Attack in fünf Areas.

Unendliche Overdrives freischalten

Erzielen Sie den ersten Platz beim Boss Rush.

Trancemission freischalten

Erzielen Sie den ersten Platz in der Lost Area.



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	Bereits 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
DVD-Beitrag „275 Spiele im Überblick“	_____	☐	☐	☐
Neue Rubrik „Update“	_____	☐	☐	☐
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	_____	☐	☐	☐
Reportage „Vorhang auf, Spiel ab!“	_____	☐	☐	☐
Onimusha 2	_____	☐	☐	☐
TimeSplitters 2	_____	☐	☐	☐
Rayman 3: Hoodlum Havoc	_____	☐	☐	☐
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	_____	☐	☐	☐
„Voll daneben!": WM Nationalspieler	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung: Medal of Honor: Frontline	_____	☐	☐	☐

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 09,
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: 09/02)
 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	4, 62-63
Codemasters	43, 147
COMPUTEC	99, 105, 109, 113, 119
Deutsche Telekom AG	148
Eidos	2-3, 38-39
Electronics Boutique	37
Idee+Spiel	19
Infogrames	51
Leipzig Messe GmbH	117
THQ	83
Toys 'R' Us	65
Verlag Leiter & Klingberg	91
Vivendi Universal Interactive	77
Wanadoo Edition	29

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.viv.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 9/2002, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@computec.de, Internet: www.pszone.de

Anschrift des Abo-Service:

PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Service-Nummer:

Tel.: 0451 - 4906-700, Fax: 0451 - 4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Leitende Redakteure: Michael Pruchnicki, Stefanie Schwarz

Redaktion: Wolfgang Fischer, Uwe Hönig, Albrecht Ott,

Philipp Rohwedder, Stefanie Schetter

Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller

Redaktionsassistent: Yves Nawroth

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 Kontaktaufnahme.

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.zemisch@computec.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat

E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung: Susanne Szameitat (V. i. S. d. P.), Ina Willax

Fax: +49-(0)911-28 18-241

E-Mail: susanne.szameitat@computec.de

Anzeigenposition: Andreas Klopfer

E-Mail: andreas.klopfert@computec.de

Anca Stef

E-Mail: anca.stef@computec.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 Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, 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), Jeannette 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: bgsser@leserservice.at

Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schloß sebaldis Gruppe

ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und

Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

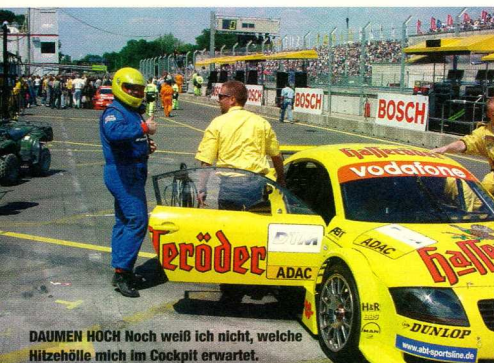


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage 2. Quartal 2002 78.951 Exemplare

DAS LETZTE AUF DER VORLETZTEN SEITE

PLAYZONE DAS LETZTE



DAUMEN HOCH Noch weiß ich nicht, welche Hitzehölle mich im Cockpit erwartet.



EINGEWÄNGT Als gut gebauter Mensch ist man in einem derartigen Cockpit zur Bewegungslosigkeit verdammt.

Tage des Donners

Eine Taxifahrt in einem 455 PS starken Audi TT-R über den **Norisring** lässt keinen Rennsport-Fan kalt!

Wie schon im letzten Jahr lud Acclaim auch heuer wieder Spielredakteure aus ganz Deutschland ein, sich das Rennwochenende auf dem Norisring anzuschauen. Damit sich die weite Anreise, die mancher Journalist hinter sich bringen musste (bei mir waren es immerhin 15 Minuten mit dem Fahrrad!), auch lohnte, hatten die Verantwortlichen sich etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Im Rahmen einer Präsentation des kommenden Rennspielhits *Burnout 2* sollten sich die sieben anwesenden Redakteure auf einem bestimmten Kurs messen. Der attraktive Preis für den Sieger: eine „Taxifahrt“ mit Christian Abt in seinem Audi TT-R über den anspruchsvollen Stadtkurs, den viele Rennfahrer liebevoll als das „deutsche Monaco“ bezeichnen. Klar, dass sich kei-

ner diese einzigartige Chance entgehen lassen wollte. Nach dem Strecke (ein verschneiter, alpiner Highspeed-Kurs namens Crystal Summit) und Startreihenfolge (per Losentscheid) festgelegt waren, konnte es endlich losgehen. Mit viel Glück und ein wenig Können konnte ich mich (als Zweiter startend) schließlich vollkommen überraschend sogar gegen prominente Kollegen wie Michael Galuschka (*OPM 2*) und Boris Conneemann (*ComputerBild Spiele*) durchsetzen. Kein Wunder also, dass ich mir beim anschließenden, feuchtföhlichen Abendessen mit Alex Ward (Creative Manager bei Criterion Games) einiges anhören musste!

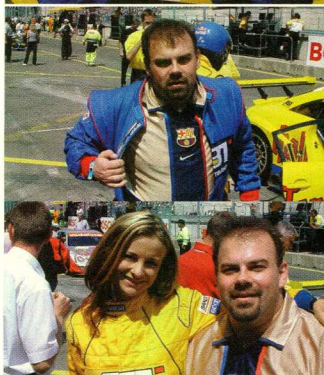
Die „Taxifahrt“ fand am nächsten Tag eine halbe Stunde vor dem Fußball-WM-Finale statt. Nachdem ich mich bei

fast tropischen Temperaturen zuerst in einen Rennanzug und dann in das saunaähnliche Cockpit gezwängt hatte, zeigte mir Christian Abt während der zwei Runden dauernden Fahrt eindrucksvoll, was es heißt, einen DTM-Boliden am Limit zu fahren. Da während der recht kurzen Fahrt ziemlich viel Verkehr auf der Strecke herrschte (andere „Taxifahrten“ mit Formel-1-Zweisinigern usw.), durfte ich sogar einige atemberaubende Überholmanöver erleben.

Hätte die deutsche Nationalmannschaft an diesem Nachmittag noch gegen Brasilien gewonnen, wäre der Tag so richtig perfekt gewesen. Die beiden anschließenden DTM-Läufe waren nämlich spannend und das Beste, was den Zuschauern in dieser Rennklasse seit langer Zeit geboten wurde. (wf)



TYPISCHE POSE Peter Weiss von Acclaim hat sich aufopferungsvoll um uns Journalisten gekümmert.



LÄSTIGE PFLICHT Kaum dem Hitzetod entronnen, wartet schon das erste Gruppe auf mich.

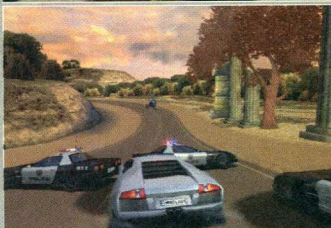
VORSCHAU

Ausgabe 10/2002 ab **30.08.2002** am Kiosk!



Need For Speed: Hot Pursuit 2

Freunde des gepflegten Arcade-Racing bekommen schon ganz feuchte Augen, wenn sie nur an das nächste *Need for Speed* denken. Wir werden wohl von vielen Testspielen sogar ganz feuchte Hände bekommen. Denn für den ausführlichen Test müssen wir alle Strecken abrasen.



**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
Commandos 2	30. August
Disney Golf	23. August
Lego Racers 2	August
Super Bust-A-Move	29. August
Tetris Worlds	Mitte August
Transworld Surf	August
VIP	8. August
Akira Psycho Ball	5. September
Battle Engine Aquila	19. September
Blade II	September

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Burnout 2

Und noch ein Arcade-Racer. *Burnout 2* überraschte uns auf der E3 mit seiner bombastischen Grafik, nun dürfen wir es erstmals ganz ausgiebig Probe spielen.



Conflict: Desert Storm

In der nächsten Ausgabe schleichen wir durch die Wüste, um Ihnen einen guten Test präsentieren zu können!



WEITERE THEMEN

DINOJAGD

Endlich dürfen wir die PS2-Version von *Turok: Evolution* antesten.

IM FADENKREUZ

Wir werfen einen eingehenderen Blick auf *Hitman 2*.

NACHGEREICHT

Der Test von *DTM Race Driver* kommt erst in der PLAYZONE 10/02.

NACHGEREICHT 2

Auch *Project Zero* testen wir einen Monat später als erwartet.

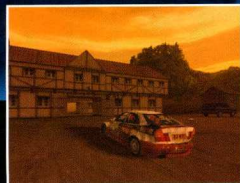
Nicht waschen. Schleudern.

Rally CHAMPIONSHIP™



PlayStation 2

SCI



6 verschiedene Rallies.
33 Etappen. Poweren bei Tag
und Nacht. Ständig wechseln-
de 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 freispielfähig.

"PS" 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.



Macht Mut.



Die M-Cards. Schöne Grüße von T-Mobile.



Dir zittern die Knie? Eine M-Card kann helfen. Einfach Grußkarte mit dem WAP-Handy, im Internet unter www.t-mobile.de oder per SMS an Deine Freunde verschicken.*



Get more.

T-Mobile...

*Angebot befristet bis 31.08.02. Die M-Cards werden je nach Endgerätehandy im optimierten Format dargestellt.