

WWW.PSZONE.DE

PLAYZONE



TOP-TESTS
AUF DVD & IM HEFT
ONIMUSHA 2
TEKKEN 4
FERRARI F355 U. A.

EXKLUSIV-REPORTAGEN AUF **DVD**



TIMESPLITTERS 2
VORABTEST: Eidos' spektakulärer Ego-Shooter



TEKKEN 4
GETESTET: Namcos Antwort auf Virtua Fighter 4



BURNOUT 2
EXKLUSIV: Die erstklassige Fortsetzung

Große Pläne, stiller Abgang

WAS WURDE AUS ...?

KURIOS: Ehrgeizige Spieleprojekte, auf die man vergeblich wartet

Ende des Schreckens

PROJECT ZERO

KOMPLETTLÖSUNG: So machen Sie das
Horrorhaus zur friedlichen Idylle

THE GETAWAY

Sonys Top-Projekt: Gangster,
schnelle Autos & harte Action

EXKLUSIVES
VIDEO
AUF DVD

EXKLUSIV-REPORTAGE: Warum dieser Mix aus Action-
und Rennspiel GTA III und MGS 2 alt aussehen lässt!

FIFA & THIS IS FOOTBALL 2003

EHERGEIZIG: Wie EA und Sony Konamis Pro Evolution
Soccer von der Tabellenspitze verdrängen wollen!



GTA VICE CITY

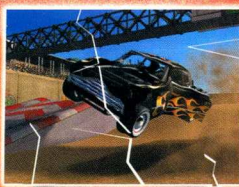
ENDLICH: Erste offizielle Bilder und brandheiße Infos
zum GTA-III-Nachfolger im 80er-Stil

HIER GEHT'S NICHT UM TAKTIKEN,

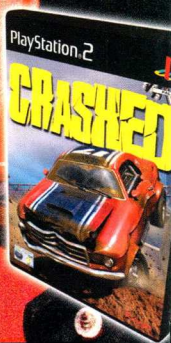
TEAMREGELN UND REIFENAUSWAHL,

SONDERN DARUM, VOLLGAS ZU GEBEN UND ALLEM WAS SICH BEWEGT,

EIN PAAR HEFTIGE DELLEN ZU VERPASSEN!



**CRASH DICH
ZUM SIEG!**



PlayStation 2

Verkauft in Deutschland, Österreich und der Schweiz
PLAYSTATION 2

Rage
www.rage.com

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

Heißer Spiele-Herbst:

PLAYZONE

rüstet auf und Sony senkt den Preis!

PLAYZONE EDITORIAL

SIE HABEN ES SICH VERDIENT!

Pünktlich zu Sonys PlayStation-2-Preissenkung auf 249 Euro (Stand 28. August) haben wir unsere PLAYZONE-DVD einer aufwendigen Frischzellenkur unterzogen: Neben neuen Menüs mit einer (dank praktischer Hotlinks) komfortablen Benutzerführung gibt es ab sofort noch mehr Infos und noch mehr exklusive Inhalte! Bessere Kompressionssoftware und das komplett neu gestaltete Design machen es möglich, nun Ausgabe für Ausgabe exklusive Video-Demos zu rund 40 brandaktuellen PlayStation-2-Spielen zu bieten. Es versteht sich von selbst, dass sämtliche Filme durchgängig deutschen Audiokommentar enthalten (dank der zwei Tonspuren können Sie alternativ auch den Original-Spielesound anwählen). Unkommentierte Werbetrailer direkt von Herstellern verkaufen wir Ihnen nicht als unabhängige Berichterstattung, diese finden Sie bei uns in der Special-Rubrik.

HEISSER BESUCH Yasmin, der Star aus Sonys *The Getaway*, ließ es sich nicht nehmen, uns höchstpersönlich die neue Version des potenziellen Megahits für die PlayStation 2 zu zeigen. Letztendlich drängte sie sich sogar auf das Redaktionsfoto und bescherte auch noch unserem Kollegen Philipp Rohwedder (links oben), der sich künftig dem Medizin-Studium widmen will, eine heiße Abschiedsparty. Mach's gut, Philipp!

FRISCH AUS ENGLAND!

Damit Sie auch künftig in Sachen PlayStation 2 bei uns in der ersten Reihe sitzen, haben wir zudem die Kooperation mit PSW, dem führenden unabhängigen PS2-Magazin in England, weiter vertieft. So erhalten Sie in Zukunft viele Infos, Screenshots und Reportagen zu PS2-Spielen noch früher. Sollten Sie Anregungen haben, wie wir das Heft noch besser Ihrem Geschmack anpassen können, dann schreiben Sie mir doch einfach (hans.ippisch@computec.de)! Wir freuen uns über jeden Brief und prüfen, ob wir Ihre Vorschläge umsetzen können. Viel Spaß bei der Lektüre!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor



Von links nach rechts, hintere Reihe:
Philipp Rohwedder (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktionsassistent)
Albrecht Ott (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Alexandra Böhm (Layout)

Von links nach rechts, vordere Reihe:
Hans Ippisch (Redaktion)
Christian Harroth (Layout)
Lars Kromat (Layout)
Yasmin (The Getaway)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Stefanie Schetter (Redaktion)
Uwe Hönig (Redaktion)

Nicht im Bild:
Robert Heller (DVD-Redaktion)
Maik Bütfer (Redaktion)
Oliver Beck (Redaktion)

NEWS

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

REPORTAGEN

- 18 Was wurde aus ...?

GEWINNSPIELE

- 9 Gewinnspiel Prisoner of War
- 103 Gewinnspiel PRYZM
- 106 Gewinnspiel Project Zero

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 118 DVD
- 116 Platinum

RUBRIKEN

- 70 Charts
- 114 Hardware & Zubehör
- 144 Impressum
- 144 Inseratenverzeichnis
- 120 Leserbrief
- 145 Das Letzte auf der vorletzten Seite
- 62 PlayStation-2-Lexikon
- 68 Schon getestet!
- 14 Update
- 146 Vorschau
- 143 Zeugnis

SPIELEREGISTER

...hack Infection Vol.1	13
Akira Psycho Ball	108
Ape Escape 2	44
ATV Offroad 2	8
Burnout 2	40
Commandos 2	98
Conflict: Desert Storm	94
Contra: Shattered Soldier	15
Crank the Weasel	7
Das Ding	80
Defender	56
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	9
Dr. Muto	57
DTM Race Driver	88
Dual Hearts	13
Energy Airforce	11
Ferrari F355 Challenge	96
FIFA Football 2003	32
Football Mania	111
Formel Eins 2002	52
Get Bass Battle	11
Ghost Recon	16
Gio Gio's Bizarre Adventure	60
Grand Theft Auto Vice City	6
Gravity Games: Bike, Street Vert, Dirt	111
Gumball 3000	109
Hitman 2	36
ICO 2	11
Jonny Moseley Mad Trix	112
King of Colosseum	10
Legion - The Legend of Excalibur	100
Master Rallye	110
Mat Hoffman's Pro BMX 2	97
Need for Speed: Hot Pursuit 2	102
NHL HTZ 20-03	72
Onimusha 2: Samurai's Destiny	13
Pro Evolution Soccer 2	17
Project Zero	104
PRYZM - Chapter One: The Dark Unicorn	102
Red Faction II	28
Rise to Honor	12
Sega Soccer Slam	7
Tekken 4	76
Tenchu 3: Wrath of Heaven	17
Tetris Worlds	112
The Getaway	22
The Mark of Kri	50
This is Football 2003	54
Timesplitters 2	14
Tony Hawk's Pro Skater 4	16
Transworld Surf	109
Turok Evolution	84
USA Racer	110
Virtua Tennis 2	46
War of the Monsters	8
WRC II Extreme	9
Wreckless	17
X-Men: Next Dimension	58

INHALT

10/2002

REPORTAGE

18

REPORTAGE:

WAS WURDE AUS ...?

Wieso ist Acclaims *Ferrari 360 Challenge* nie erschienen? Was ist aus dem Spielehersteller Cryo geworden? Welche Gründe sind dafür verantwortlich, dass Spiele oft noch monatelang verschoben werden, obwohl sie eigentlich schon fertig sind? Diese und andere brennende Fragen beantwortet Albrecht ab Seite 18.



VORSCHAU

28

RED FACTION II

Die Revolution geht weiter! Nachdem der erste Teil des storylastigen Shooters schon sehr erfolgreich war, will THQ mit dem zweiten Teil noch mal einen drauflegen. Welche Neuerungen *Red Faction II* bringt und gegen wen Sie sich diesmal auflehnen müssen, erfahren Sie auf Seite 28.



VORSCHAU

22 THE GETAWAY

Lang, lang hat's gedauert und nun soll es sogar noch vor Weihnachten so weit sein. Die Rede ist natürlich von der Veröffentlichung von Sonys heißem *GTA-III*-Konkurrenten *The Getaway*. Steffi hat eine ganze Menge brandaktuelles Material ausgegraben, das Sie ab Seite 22 begutachten dürfen.



TEST

76 TEKKEN 4

Nachdem *TTT* nicht der erwartete Knaller war, haben *Tekken*-Fans in aller Welt sehnsüchtig auf den „echten“ vierten Teil der Reihe gewartet. Unser Beat-'em-Up-Experte Michael klärt ab Seite 76, ob sich das Warten gelohnt hat und *Tekken 4* mit der harten Konkurrenz mithalten kann.



TEST

72 ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

Unverhofft kommt oft! Das gilt zumindest für die Testversion von *Onimusha 2*, die uns sehr überraschend auf den Schreibtisch geflattert ist. Hat Capcom es diesmal geschafft, eine ordentliche PAL-Konvertierung zustande zu bringen? Unser ausführlicher Test verrät es Ihnen!



VORSCHAU

- 44 **Ape Escape 2**
Michael hatte viel Spaß mit diesem affigen Spiel
- 40 **Burnout 2**
Rasen ohne Hintergedanken
- 56 **Defender**
Neues Spiel, altes Spielprinzip
- 57 **Dr. Muto**
Jump&Run-Abenteuer mit irrem Professor
- 32 **FIFA Football 2003**
Der Fußballklassiker in neuem Gewand
- 52 **Formel Eins 2002**
Auf der Jagd nach der Poleposition
- 60 **Gio Gio's Bizarre Adventure**
Bizarre, japanische Prügel-Action
- 36 **Hitman 2**
Der Rieper ist wieder unterwegs!
- 28 **Red Faction II**
Die Ego-Shooter-Revolution hat begonnen
- 22 **The Getaway**
Ohne Rücksicht durch Londons Straßen
- 50 **The Mark of Kri**
Maik hat sich richtig in dieses Spiel verissen
- 54 **This is Football 2003**
Auf dem Weg zum Fußball-Olymp
- 46 **Virtua Tennis 2**
Endlich ein erstklassiges Tennisspiel
- 58 **X-Men: Next Dimension**
Nette Prügelei mit Comic-Charakteren

TEST

- 108 **Akira Psycho Ball**
- 98 **Commandos 2**
- 94 **Conflict: Desert Storm**
- 80 **Das Ding**
- 88 **DTM Race Driver**
- 96 **Ferrari F355 Challenge**
- 111 **Football Mania**
- 111 **Gravity Games: Bike. Street. Vert. Dirt.**
- 109 **Gumball 3000**
- 112 **Jonny Moseley Mad Trix**
- 100 **Legion - The Legend of Excalibur**
- 110 **Master Rallye**
- 107 **Mat Hoffman's Pro BMX 2**
- 92 **Need for Speed: Hot Pursuit 2**
- 72 **Onimusha 2: Samurai's Destiny**
- 104 **Project Zero**
- 102 **PRYZM - Chapter One: The Dark Unicorn**
- 76 **Tekken 4**
- 112 **Tetris Worlds**
- 109 **Transworld Surf**
- 84 **Turok Evolution**
- 110 **USA Racer**

KOMPLETTLÖSUNG

- 126 **Project Zero**
- 138 **DTM Race Driver**

CHEATS & CODES

- 140 **Prisoner of War**
- 141 **FreeStyle**
- 141 **Gran Turismo Concept: 2002 Tokyo-Geneva**
- 141 **Medal of Honor: Frontline**
- 142 **Tony Hawk's Pro Skater 3**
- 142 **The Mark of Kri**

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. MEHR DVD-INHALT!

Dank neuen Konzepts finden Sie jetzt mehr Berichte als je zuvor auf unserer DVD!

2. TESTMUSTER-FLUT

Das Weihnachtsgeschäft hat: So viele Tests hatten wir schon lange nicht mehr in einem Heft!

3. PS2 NOCH BILLIGER!

Denn mehr verkaufte Konsolen bedeuten natürlich auch mehr neue Spieleprojekte!

3. ES GEHT DOCH!

Na endlich, wurde auch Zeit: Capcom verpasst *Onimusha 2* eine 60-Hz-Option. Danke!

5. STARKER EINSTAND

Mit Maik und Oliver stoßen zwei neue Schreiberlinge zur PLAYZONE-Redaktion!

FLOPS

1. NUR FÜR VIPS?

Ubi Soft schmuggelte die PS2-Version von *V.I.P.* an uns vorbei! Test folgt im nächsten Heft.

2. AUSGESTOSSEN

Outcast 2 wird wohl nicht mehr erscheinen – schade um das vielversprechende Projekt!

3. ZU WENIG SPEED

Need For Speed Hot Pursuit 2 schafft doch keine superflüssigen 50 Bilder pro Sekunde!

4. SPÄTER SURFER

Testversion von *Kelly Slater's Pro Surfer* erreichte uns diesmal leider einen Tick zu spät.

5. KEINE ERNTEZEIT?

Skandal! *PS2-Harvest Moon* immer noch nicht für Deutschland angekündigt!



TO PROTECT & TO SERVE
Unsere ganz speziellen
Freunde sind logischer-
weise auch wieder mit
von der Partie.



LICHTER DER GROSSSTADT
Das
kühle Neon-Ambiente sieht
einfach fantastisch aus.

Grand Theft Auto Vice City

ACTION Die Gangstersaga von DMA Design geht weiter. Erste Bilder und Infos zu Vice City!

Die Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer: „Es gibt Neuigkeiten zu *Grand Theft Auto Vice City*!“ Irgendjemand hatte ein achtseitiges Preview eines amerikanischen Magazins komplett ins Netz gestellt. Wir wollen Ihnen diese Informationen natürlich nicht vorenthalten! Denn was dort zu sehen und zu lesen ist, klingt fast schon zu schön, um wahr zu sein. Keine besonders große Neuigkeit ist die Tatsache, dass *Vice City* in den 80ern spielen und sich stark an die Grundstimmung und das Aussehen von *Miami Vice* anlehnen wird. Relativ klar war, dass das Spiel

von allem mehr und alles besser bieten wird. Die Stadt soll doppelt so groß sein wie Liberty City, es wird mehr und vor allem neue Autos geben und auch die restlichen Daten deuten auf eine Menge Spielspaß hin. Wirkliche Überraschungen stellen vor allem die Informationen dar, dass man in *Vice City* auch Motorrad fahren können wird und die Musik von dreieinhalb auf sagenhafte neun Stunden angewachsen ist. Auch die Aussage von Rockstar, dass nun viel mehr Gebäude begehbar werden und weite Teile der Handlung nicht zwangsläufig auf der

Straße stattfinden, klingt äußerst vielversprechend. Nicht nur die Stadt von *Vice City* ist neu, auch der Hauptdarsteller hat ein frisches und unverbrauchtes Gesicht. Ein Gesicht, das diesmal sogar dazu imstande sein wird, zu reden. Die verfügbaren Bilder machen richtig Appetit auf das fertige Spiel und wenn sich die Aussagen des Artikels bewahrheiten sollten, dann werden in *Vice City* auch die technischen Makel des Vorgängers beseitigt sein. (mb)

Hersteller: Take 2

Internet: www.take2.de

Termin: 25. Oktober



KNUFF! Sowohl die Optik als auch
die Spielmechanik zu Fuß soll
kräftig überarbeitet werden.



**OUTTA MY
WAY!** Im roten
Lamborghini
auf Gangster-
tour.

Sony senkt Preis der PS2 auf 249 Euro

HARDWARE Der Preiskampf geht in die nächste Runde!



Im Vorfeld der Games Convention Ende August in Leipzig kündigte Sony Computer Entertainment Deutschland an, den empfohlenen Verkaufspreis der PlayStation 2 im Rahmen der Messe auf 249 Euro zu reduzieren – mindestens! Denn sollte Microsoft die gleiche Gelegenheit nutzen, um einen noch niedrigeren Preis für seine Konkurrenzkonsole Xbox zu verkünden, so werde man

jeden Preis mitgehen, so Sonys PR-Manager Guido Alt. Wie der Preiskampf in Leipzig genau ausgegangen ist, stand bei Drucklegung dieser Ausgabe noch nicht fest – die Messe begann erst einige Tage später. (mp)

Sega Soccer Slam

FUSSBALL Sega präsentiert Fußball mal ganz anders!

Nachdem Segas *Soccer Slam* schon auf Nintendos GameCube einige Fans finden konnte, wird die unkonventionelle Umsetzung des Sports noch dieses Jahr auch auf die PS2 portiert werden. Visual Concepts, das amerikanische Sega-Team hinter den gefeierten NBA- und NFL-Titeln der Firma, hat rasanten Action-Fußball geschaffen, bei dem die gegnerischen Spieler nicht zarter behandelt werden als der Ball. Auf jeder Seite ste-

hen hier nur vier Mann auf dem Feld, die dafür umso mehr Persönlichkeit haben. Die witzige Comicgrafik und die gelungenen Animationen machen neben der schnell kapierten Steuerung einen großen Teil des Spaßes an *Sega Soccer Slam* aus. Ob das Spiel länger fesseln kann als Midways prinzipiell ähnliches *Red Card Soccer*? (mp)

Hersteller: Sega

Internet: www.sega-europe.com

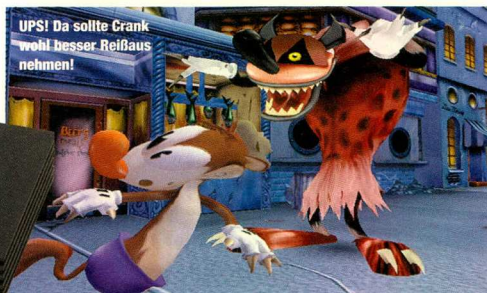
Termin: 24. Oktober



LICHT AUS, SPOT AN! Im Scheinwerferlicht sind besondere Tricks möglich.

Crank the Weasel

ACTION/ADVENTURE Cleveres Abenteuer im Stil klassischer Cartoons!



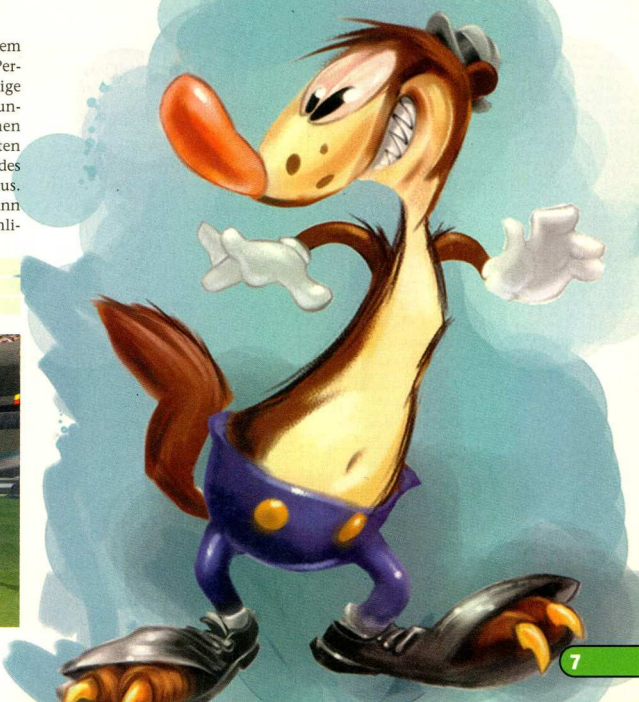
Als Wiesel hat es Crank in der von Katzen beherrschten Stadt Scratchtown nicht eben leicht. Irgendwann fasst der sympathisch-ungewöhnliche Held den Entschluss, sich ein Zeppelin-Ticket nach Paradise Island zu organisieren – nur woher nehmen, wenn nicht stehlen? Wobei Stehlen für Crank an sich ein durchaus normaler Weg ist, um an Geld zu kommen. Da wird schon mal ein Fernseher im Vorbeigehen mitgenommen und im Pfandhaus zu bärer Münze gemacht. Doch wehe, Crank läuft der bösen Katzenbande über den Weg – die unan-

genehmen Zeitgenossen prüfen das Wiesel im Pfotenumdrehen noch platter, als es ohnehin schon ist. Daher ist vorsichtiges Vorgehen angesagt – eine Katzenmaske etwa ermöglicht problemloses Vorbeischleichen, bloß gibt's die nicht an jeder Straßenecke zu erwerben. Viel ist zum Spielablauf bislang noch nicht bekannt, dafür macht die Grafik im Stil alter Comics schon mal einen tollen Eindruck. Könnte ein Geheimtipp werden! (mp)

Hersteller: Midway

Internet: www.midway.com

Termin: 2003



INFO KURZ & KNAPP

ENCLAVE FÜR PS2 Das umstrittene Xbox-Spiel *Enclave* von SWING! wird noch dieses Jahr auch für die PlayStation 2 erscheinen. Bei dem ein wenig an *Rune* erinnernden Titel kämpfen Sie sich mit einem von mehreren Charakteren durch Orkorden in einer aufwendigen Fantasy-Umgebung. Wir sind mal gespannt, wie viel von der grafischen Pracht, die einen Großteil der Faszination von *Enclave* ausmacht, es auf die PS2 schafft!



KANONENFUTTER Das Actionspiel *Gungrave* von Sega/Red, das wir in der letzten PLAYZONE kurz vorgestellt haben, wird im November über Activision (!) auch nach Deutschland kommen. Wer außer coolen Anime-Design und viel Action nicht viel erwartet, der könnte zufrieden sein.

TONY HAWK 2015? Wir sind ja mal gespannt, wann Activision in bester EA-Manier zur jährlichen Nummerierung der *Tony Hawk*-Serie übergeht. Jedenfalls hat der Skateboard-Star einen Vertrag bis 2015 unterschrieben!

XXX OHNE DAVE MIRRA Irgendwie konnte die Sache ja nicht gut gehen, jetzt hat Acclaim bekannt gegeben, dass das bislang als *Dave Mirra BMX XXX* angekündigte, freizügige Trendsport-Spiel ohne lizenzierte Radler auskommen wird. Dafür wurde gleichzeitig für einen späteren Zeitpunkt *Dave Mirra 3* angekündigt!

BUDGET-TITEL VON KONAMI Konami startet ab September eine neue Reihe mit verbilligten älteren Titeln. Zum Preis von € 29,95 werden vorerst *Age of Empires II*, *Zone of the Enders*, *Ring of Red*, *International Superstar Soccer* und *7 Blades* erhältlich sein!

War of the Monsters

ACTION Uriges „Prügelspiel“ von den Twisted-Metal-Black-Programmierern

Um mordlüsterne Schreckgestalten geht es auch im neuesten Titel des Incognito-Teams. Diese zehn Titanen sind allerdings eher für einige herzhaftes Lachen gut als für eine Gänsehaut: Der Inhalt des ungewöhnlichen „Beat ‘em Ups“ besteht nämlich darin, unter anderem in Gestalt eines Riesengorillas, Zyklopen oder Samurai-Roboters zehn 3D-Städte zu zerkleinern, um seinen monströsen Kontrahenten so schöne Dinge wie Statuen oder Feuerwehrautos

über die Birnen zu ziehen. Jeder der „Helden“ besitzt neben den üblichen Sprüngen und Schlägen auch coole Spezialangriffe und darf auf eine detaillierte Lebensgeschichte zurückblicken. Das Extra-Häubchen Spaß versprechen die angekündigten Minispiele und versteckten Kämpfer-Kostüme. (ses)

Hersteller: Sony

Internet: www.playstation.de

Termin: 2003



BUSSI, BUSSI „Ich mach dir Krankenhaus, Alder!“ Wir sind ja mal auf die „Sprachausgabe“ gespannt!



KUDELKELMUEL Wenn die Fäuste nicht mehr ausreichen, müssen Energie-Attacken her.

ATV Offroad 2

RENNSPIEL Querfeldein auf allen Vieren

Wem Boards oder Inline-Skater etwas zu wackelig sind, der fühlt sich vielleicht auf einem der 20 Marken-Quads der Rainbow Studios wohl. Die Steuerung der wendigen Wägelchen wurde im Vergleich zum Vorgänger etwas verfeinert, aber um auf den sandigen, matschigen, nassen oder vereisten Oberflächen die Kontrolle zu behalten, braucht es nach wie vor viel Gefühl. Sechs Spielmodi, fünf Event-Arten und fünf zusätzliche Mini-Spiele wie Hockey oder Treasure Hunt sollten die Gelände-Freaks unter Ihnen in Atem halten, zumal in den neuen Arealen viele Verzweigungen und Hindernisse wie fahrende Züge warten. Für die amerikanische Fassung ist außerdem ein Online-Modus für bis zu vier Teilnehmer geplant. Wir hoffen vor allem, dass sich die CPU-Fahrer diesmal etwas fairer verhalten. (ses)

Hersteller: Sony

Internet: www.rainbowstudios.com

Termin: 2003



SPLASHDOWN Auch Wasser- und Eisflächen wollen gemeistert werden.



FREIE FAHRT Wie im Vorgänger haben Sie wieder völlige Freiheit, um sich auszuleben.

Der Herr der Ringe: Die Gefährten

ACTION/ADVENTURE Endlich neue Bilder zur Romanumsetzung!

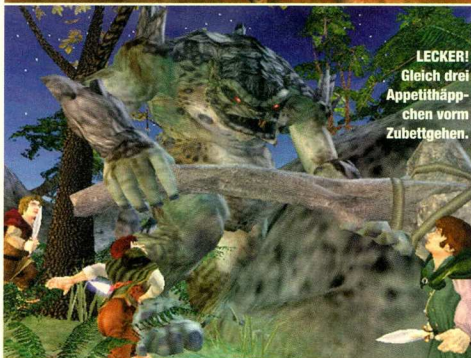
Nicht verwechseln: Während der Electronic-Arts-Titel *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* direkt auf der *Herr der Ringe*-Filmlizenz aufbaut, hält sich Vivendi Universal strikt – und mit Erlaubnis der Tolkien Enterprises – an die Buchvorlage. Im Spiel *Die Gefährten* durchstreifen Sie daher neben den wichtigsten Stationen wie dem Auenland oder den Minen von Moria auch Schauplätze, die in der Verfilmung keinen Platz mehr fanden: etwa den Alten Wald oder die Hügelgräber. Als spielbare Figuren stehen der Hobbit Frodo, der Zauberer Gandalf und der Schwertkämpfer Aragorn

am Start. Neben zahlreichen Scharmützeln gegen Orks, den Balrog oder die Ringgeister kündigt Vivendi Universal auch Rätselaufgaben an, äußerte sich jedoch noch nicht zu deren Umfang. Wenn alles nach Plan läuft, sollte das Action-Adventure etwa zeitgleich mit EAs Werk, also kurz vor Start des zweiten Leinwandabenteuers, in den Läden stehen. Man darf gespannt sein, welches der beiden Spielrezepte besser gelingt – oder ob es gar für eine doppelte Kaufempfehlung reicht! (ses)

Hersteller: Vivendi Universal
Internet: www.universallinteractive.de
Termin: 4. Quartal



BLUTBAD
Unter dem Ansturm der Orks zerlegt sich die Heldengruppe.



LECKER!
Gleich drei Appetithäppchen vorm Zubettgehen.

NEWS PLAYSTATION 2

WRC II Extreme

RENNSPIEL Sony fährt weiterhin vorne mit!

Sonys Evolution Studio arbeitet derzeit unter Hochdruck an der Fertigstellung des Nachfolgers von *World Rally Championship*, der noch dieses Jahr in die Läden kommen soll. Leider wurde noch nicht bekannt gegeben, warum man dem Spiel den Namenszusatz *Extreme* verpasst hat, bislang gibt es lediglich einige erste Screenshots. Diese deuten zumindest an, dass man die ohnehin starke Grafik des Vorgängers wohl toppen wird. Mal sehen, wie sich das Gameplay im Vergleich mit *V-Rally 3* und *Colin McRae Rally 3* schlägt! (mp)

Hersteller: Sony **Internet:** www.playstation.de **Termin:** 4. Quartal



BRILLE VERGESSEN?
Ist der Hintergrund so unscharf oder ist's nur ein Grafikeffekt?



AUGEN-SCHMAUS Die Wagen sehen absolut klasse aus!

GEWINNSPIEL

Prisoner of War

FREIKARTEN FÜRS GEFÄNGNIS ZU GEWINNEN!

Wer wollte nicht schon immer mal ins Gefängnis wandern? Nur um einen möglichst spektakulären Ausbruch hinzulegen, natürlich! Sollten Sie zu dieser Gruppe gehören, wie bekanntlich 72 % der deutschen Hausfrauen auch, so ist *Prisoner of War* von den Codemasters-Jungs der richtige Titel für Sie! Und um unseren letzten Ausbruch zu feiern, verlosen wir zusammen mit denen gleich zehn Exemplare der PS2-Version in einer schicken Limited Edition mit exklusiver Karte des Lagers! Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie lediglich die folgende Frage beantworten. Richtig, versteht sich!

WIE HEISST DER HELD VON PRISONER OF WAR?

Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, schreiben Sie uns eine Postkarte mit dem Lösungswort an: Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: *Prisoner of War 4*, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Teilnahmeabschluss ist der 27. September 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Codemasters 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.

10x Prisoner of War (Limited Edition) zu gewinnen!



JAPAN NEWS

AKUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

Vorschau auf die TGS

Das größte Spieleereignis in Japan, die Tokyo Game Show, findet dieses Jahr vom 20. bis zum 22. September statt. Da die Messe im Gegensatz zu früher jetzt nur noch einmal jährlich abgehalten wird, ist sie wichtiger als je zuvor, so dass alle namhaften Spielehersteller ihre großen Titel für das Weihnachtsgeschäft präsentieren. Folgende Titel erwarten wir unter anderem in spielbarer Form: SQUARE: *Unlimited Saga*, CAPCOM: *Breath of Fire V*, SONY: *Dark Chronicle (Dark Cloud 2)*, NAMCO: *Axis*, SEGA: *Shinobi*, KONAMI: *MGS 2 Substance*, KOEI: *Kessen III* und von ENIX: *Star Ocean 3*. Zudem wird Sony den PS2-Breitband-Adapter bewerben, weshalb mit aktuell in Entwicklung befindlichen Online-Titeln wie *Resident Evil*, *Namcos Venus & Braves* und Segas *Hundred Swords* zu rechnen ist.

INFO KURZ & KNAPP

ONLINE-BOMBEN

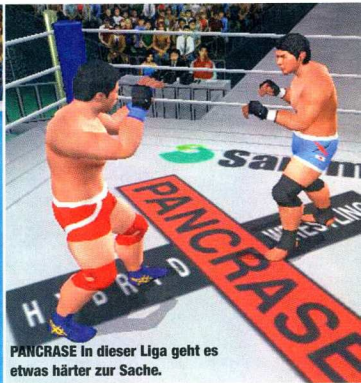
Hudsons *Bomberman Online* befindet sich gerade in der Betatest-Phase. Bis Ende des Jahres soll die PS2-Version des explosiven Partyspiels auf den Markt kommen.

JAPAN PS2-CHARTS

1. GioGio's Bizarre Adventure
2. Kamaitachi 2
3. Jikkyou Powerful Pro Baseball 9
4. Yamasa Digi World 3
5. My Summer Vacation 2
6. Ape Escape 2
7. Genso Suikoden III
8. Riding Spirits
9. Pachislot Aladdin A
10. World Soccer Winning Eleven 6



BITMAP-PUBLIKUM? Die Zuschauer wirken genau betrachtet flach.



PANCRASE In dieser Liga geht es etwas härter zur Sache.

King of Colosseum

WRESTLING Die Macher von FirePro Wrestling starten eine neue Wrestling-Spieleserie!

Wer sich ein wenig mit japanischen Wrestlingspielen auskennt, der ist sicherlich schon mal über den Namen *FirePro Wrestling* gestolpert. Die grafisch auch auf der PSone noch in schlechtem 2D gehaltene Serie gilt als Geheimtipp, da dort – ohne offizielle Lizenzen – schon immer Stars unterschiedlicher Ligen (auch aus der WWF und WCW!) gegeneinander antreten konnten. Auch die neue *King of Co-*

losseum-Serie des Herstellers setzt auf Vielfalt, wenn auch vorerst auf den japanischen Markt ausgerichtet: Im September erscheint die rote Version des Spiels mit Stars von New Japan, All Japan und Pancrase und im November folgt die grüne (wie bei *Pokémon* ...) mit den Stars von Pro Wrestling Noah und Zero One. Insgesamt sollen knapp 250 Wrestler spielbar sein. Wem das nicht reicht, der kann

noch aus 1.500 Outfits und 2.200 Moves im Wrestler-Editor seinen Favoriten basteln – im Gegensatz zu *FirePro* natürlich endlich in 3D. Für die Zukunft hat Spike weitere Versionen in Planung, bei denen Stars aus der Vergangenheit und kleineren, unabhängigen Ligen enthalten sein sollen. (mp)

Hersteller: Spike

Internet: www.spike.co.jp

Termin: September (rot), November (grün)



CHONO-SAN? Die Wrestler sehen recht authentisch aus.



SIEHE UNTEN Es scheinen etliche Champi-piongürtel enthalten zu sein.

SELECT WRESTLER

NAME: CHONO-SAN
PROFESSION: WRESTLER
TEAM: NOVA
STATS: 209cm 139kg
1983 1/20
ランニングタックル
CHAMPION BELT

Get Bass Battle

ANGELN Sega schwingt erneut die Rute!

Angelspiele gibt es schon viele, Kult ist davon nur eines: *Get Bass!* In der Anfangszeit des Sega Dreamcast griffen nämlich relativ viele Fans der neuen Konsole zu diesem obskuren Spiel, das mit einem schicken Angel-Controller ausgeliefert wurde, und verfielen seinem Reiz. Beim mittlerweile dritten Teil der Serie wird es neben einem Übungs- und Turnier-Modus vor allem endlich einen Zweispielermodus via Splitscreen geben. Wie schon

bei den Spielhallen-Vorgängern ist die Grafik genreuntypisch ziemlich ansehnlich und erhöht den Spaß merklich. Auch für die USA ist das Spiel bereits angekündigt und wird dort *Sega Bass Fishing Duel* heißen – ein Deutschland-Release ist bislang unsicher. Derzeit ist leider nichts über einen möglichen Angel-Controller bekannt. (mp)

Hersteller: Sega

Internet: sega.jp

Termin: 24. Oktober



Energy Airforce

ACTION Ace-Combat-Klon? Nicht ganz!

Wenn jemand im Konsolenbereich ein Spiel rund um Flugzeuge veröffentlicht, dann handelt es sich dabei in aller Regel um ein actionlastiges Spiel im Stil von Namos *Ace Combat*-Serie. Nicht so bei Taitos bald erscheinendem *Energy Airforce*, das über ein bedeutend realistischeres Flugverhalten verfügen soll. Dabei hat man unter anderem mit Lockheed-Martin zusammengearbeitet, was sich im Spiel auch in Details wie

originalgetreu nachgebildeten Cockpits (mit Rundumblick!) und authentischen Triebwerksgeräuschen niederschlagen soll. Grafisch macht das Spiel so weit einen ordentlichen Eindruck, auch wenn in Bodennähe nicht eben umwerfend viele Details geboten werden. Könnte für Genrefans ein Hit werden! (mp)

Hersteller: Taito

Internet: www.ea-web.com

Termin: 26. September



ICO 2

ACTION-ADVENTURE Der Nachfolger ist in der Mache!

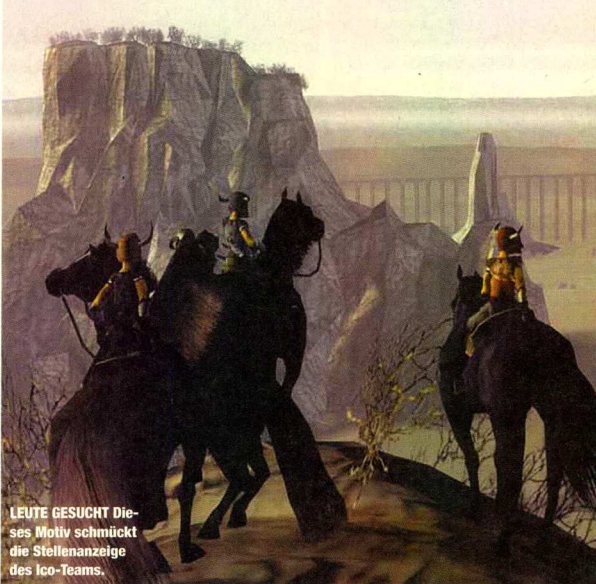
Bekannt ist eigentlich noch nichts zum *Ico*-Nachfolger, nur dass er kommt – Ende Juli veröffentlichte das Entwicklungsteam eine Stellenanzeige, in der nach Programmieren, Designern, Animatoren und Planern für ein neues *Ico*-Spiel gesucht wird. Das dabei benutzte Artwork muss zwar nicht zwangsläufig aus dem zweiten Teil stammen,

wir wollten es Ihnen aber trotzdem nicht vorenthalten. Fans des stimmungsvollen Vorgängers können sich aber laut Zielsetzung der Entwickler auf einige neue spielerische Konzepte freuen – was auch immer das in der Praxis heißen mag. (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.i-c-o.net

Termin: Nicht bekannt



JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

3D Fighter Maker 2	Beat 'em Up	29. August
Auto Modellista	Rennspiel	22. August
Everblue 2	Action-Adventure	8. August
Virtua Cop Re-Birth	Lightgun-Shooter	15. August

Erscheint demnächst

.Hack Vol.2	Rollenspiel	19. September
Contra: Shattered Soldier	Action	November
Energy Airforce	Action	26. September
Get Bass Battle	Angelspiel	24. Oktober
Guilty Gear XX	Beat 'em Up	Winter
King of Colosseum	Wrestling	September
Marvel vs Capcom 2	Beat 'em Up	19. September
Ninja Assault	Lightgun-Shooter	12. September
Power Smash 2 (Virtua Tennis 2)	Tennis	Herbst
Silent Scope 3	Action	17. Oktober
Star Ocean 3	Rollenspiel	26. September
Tales of Destiny 2	Rollenspiel	Dezember



USA NEWS

INFO KURZ & KNAPP

PS2 GOES ONLINE

„Na endlich“, werden sich die amerikanischen PS2-Besitzer gedacht haben, als Sony auf dem Gamers Day 2002 konkrete Daten zum Online-Start veröffentlichte. Am 27. August ist es jetzt also so weit. An diesem Tag will Sony amerikaweit 250.000 Einheiten des lang erwarteten PS2-Netzwerk-Adapters für \$ 39,95 in die Läden stellen. Das Software-Line-up zum Start wird unter anderem *SOCOM: U.S. Navy Seals* und *Twisted Metal Black: Online* umfassen. Weitere interessante Titel werden in Kürze folgen, darunter *Auto Modellista* (Capcom), *Tribes* (Sierra) und natürlich auch *Tony Hawk's Pro Skater 4* (Activision). In den nächsten neun Monaten plant Sony weitere 250.000 Einheiten zu verkaufen.

DAS ERDBEBENSPIEL

Lange Zeit war es sehr still um die traditionsreiche Softwareschmiede Irem, die sich vor allem durch die *R-Type*-Serie einen sehr guten Namen bei Spielern auf der ganzen Welt machte. Das neue Irem-Action-Adventure (japanischer Titel: *Zettai Zetsumei Tosh*) wird nun endgültig über Agetec unter dem Namen *Disaster Report* in Amerika erscheinen. Als Erscheinungstermin ist momentan noch November dieses Jahres geplant.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. Madden NFL 2003
2. GTA 3
3. NCAA Football 2003
4. Spider-Man: The Movie
5. Medal of Honor: Frontline
6. Final Fantasy X
7. Stuntman
8. MLB Slugfest
9. Tekken Tag Tournament
10. Metal Gear Solid 2

SPRUNGKICK
Meister Jet Li selbst wurde für das Motion Capturing verpflichtet.



Rise To Honor

ACTION Martial-Arts-Experte Jet Li + Software-Gigant Sony = Verdammt viel Action!

Ganz schön ambitioniert, was sich Sonys Foster City Studio da vorgenommen hat: einen Hongkong-Action-Film auf der PS2 mithilfe von Schauspielern und Martial-Arts-Experte Jet Li zu realisieren. Dabei sind die Vorzeichen eigentlich ganz gut, da Jet Li sehr eng mit den Entwicklern zusammenarbeitet, um ein möglichst gutes Spiel zu

produzieren. Das fängt beim Motion Capturing an und geht sogar so weit, dass auch Jet Lis Kampfchoreograph Cory Yuen kräftig mitmischte. Die Story des Spiels ist schnell erzählt. Kit Yun (Jet Li), ein Undercover-Cop aus Hongkong, kommt im Zuge eines Falles nach San Francisco. Schon bald steht er zwischen allen Fronten und muss seine

hervorragenden Kampffähigkeiten öfter beweisen, als ihm lieb ist. Klingt ganz gut, oder? Schade nur, dass es noch mindestens ein ganzes Jahr dauern wird, bis *Rise To Honor* überhaupt in Amerika veröffentlicht wird. (wf)

Hersteller: SCEA

Internet: www.scea.com

Termin: Herbst 2003 (USA)



ÜBERZAHL Kit Yun wird auch mit mehreren Gegnern gleichzeitig fertig.

.hack Infection Vol.1

ROLLENSPIEL Detaillierte Infos zu Bandais Rollenspielepos!

Der erste Teil der als Vierteiler geplanten Saga, die nun endlich in den USA erscheint, entführt Sie in das ferne Jahr 2009. Jeder Zocker, der etwas auf sich hält, spielt dort das Online-RPG *The World*. Sie übernehmen die Rolle des jungen Kite, der von seinem Kumpel Orca in die Fantasy-Rollenspielwelt eingeführt wird. Als aus dem Nichts ein Monster erscheint und Orca tötet, passiert etwas Unglaubliches: Kites Freund fällt direkt nach seinem Online-Ableben in ein sehr reales, tiefes Koma. Schon

bald findet der Junge heraus, dass dies kein Einzelfall ist. Er loggt sich wieder ein und versucht herauszufinden, was in *The World* verkehrt läuft. Das Besondere an *.hack* ist, dass im Spiel ein weiteres Spiel abläuft, das aktuellen Online-RPGs ähnelt. So innovativ das Konzept auch ist, grafisch kann der ansonsten interessante Titel nicht mit Genre-Größen wie *Final Fantasy X* mithalten. (wf)

Hersteller: Bandai
Internet: www.bandagames.com
Termin: Ende Oktober (USA)



Dual Hearts

ROLLENSPIEL Tauchen Sie in die Traumwelt ein!

Eigentlich wollte der Held in Atlus' neuestem Rollenspiel nur seinem Hobby, der Schatzsuche, nachgehen. Bevor er sich jedoch versieht, wird er mit einer enormen Aufgabe betraut. Er soll die Träume von 15 Personen reparieren. Jede Traumwelt ist dabei aufgebaut wie ein typischer Dungeon. Unterstützt werden Sie bei Ihrem Unterfangen von einem Baku, einem drolligen, kleinen Tierchen, dessen Name im Japanischen so viel bedeutet wie „Traumfres-

ser“. Er stattet Sie mit speziellen Kräften aus und fungiert quasi als Assistent. Grafisch kann man *Dual Hearts* durchaus als ordentlich, bestimmt aber nicht als spektakulär bezeichnen. Wer neues Rollenspielfutter für die US-Import-PS2 sucht, der kann sich ja schon mal dieses abwechslungsreiche Action-RPG für Anfang September vormerken. (wf)

Hersteller: SCEA
Web: www.scea.com
Termin: 3. September (USA)



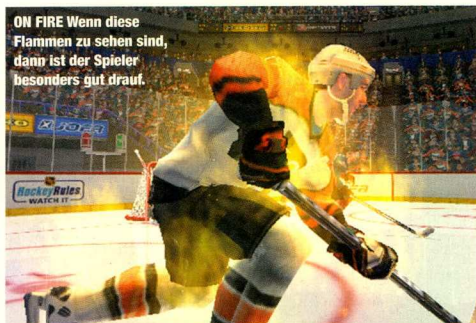
NHL HITZ 20-03

EISHOCKEY Das Eishockey-Vergnügen geht in die nächste Runde.

Was ist das Wichtigste bei einem Eishockey-Spiel? Natürlich Tore, Tore und noch mehr Tore! Und die gibt es in *NHL Hitz 20-03* wieder zuhauf. Wie schon im ansprechenden Vorgänger balgen sich zwei lizenzierte NHL-Vierer-Teams (drei Spieler + Goalie) um die kleine Hartgummischeibe. Neben den NHL-Stars warten aber auch viele witzige Bonus-Teams darauf, freigeschaltet zu werden. Allzu ernst geht es auf dem Eis dabei nicht zu.

Die Kufen-Cracks beherrschen nämlich massig Tricks und Moves, mit denen das Tore-schießen zur wahren Freude wird. Damit auch wirklich keine Langeweile aufkommt, dürfen Sie neben einigen „normalen“ Spielmodi auch bei diversen Minispielchen antreten oder eine lehrreiche Trainings-Session in Angriff nehmen. (wf)

Hersteller: Midway
Internet: www.midway.com
Termin: 16. September (USA)



USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Conflict Zone	Strategie	15. August
The Thing	Action-Adventure	20. August
Onimusha 2: Samurai's Destiny	Action-Adventure	27. August
SOCOM: U.S. Navy Seals	Ego-Shooter	27. August
Twisted Metal Black: Online	Action	27. August

Erscheint demnächst

Blade II	Action	3. September
Dual Hearts	Rollenspiel	3. September
Armored Core 3	Action	10. September
Eggmania: Eggstreme Madness	Puzzle	10. September
Mobile Suit Gundam	Action	10. September
NHL Hitz	Eishockey	16. September

UPDATE

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 *Tenchu 3: Wrath of Heaven*!

TimeSplitters 2

3D-SHOOTER Neues von der Shooter-Front

Die wichtigste Neugigkeit, *TimeSplitters 2* betreffend, ist mit Sicherheit der Wegfall des Online-Features. In der offiziellen Stellungnahme von Eidos beruft man sich auf das unzureichende respektive unfertige Netzwerk von Sony. Die Onlinepläne sind immer noch zu vage, die Informationen von Sony zu spärlich. Man wolle sich daher ganz auf den Solo- und Netzwerkmodus des Spiels konzentrieren, um die Fans nicht noch länger auf das Spiel warten lassen zu müssen. Dementsprechend unterstützt das Spiel via iLink auch respektable

sechs Konsolen und bis zu 16 Spieler. Noch beeindruckender ist die Zahl der unterstützten Konsolen und Mitspieler im lokalen Netzwerk. Ebenfalls 16 Spieler können sich an bis zu acht Konsolen ins Getümmel stürzen. Und das scheint wirklich Spaß zu werden, denn die aktuelle Preview-Version macht schon einen sehr fortgeschrittenen und guten Eindruck. Die Grafik läuft konstant mit 60 Bildern pro Sekunde butterweich am Spielerauge vorbei, die Umgebung sieht nett, wenn auch etwas schlicht aus. Die Steuerung ist frei kon-

figurierbar und erweist sich als sehr präzise. Interessant, weil selten, dürfte der Kooperationsmodus sein, denn was macht mehr Spaß, als sich zu zweit durch die Epochen zu ballern? Aber auch alleine kommt eine Menge Spielspaß auf. Die Levels sind sehr linear und auch nicht sehr verwinkelt, aber dafür gibt es immer mehrere Haupt- und einige Nebenmissionsziele, so dass für genügend Ansporn gesorgt ist. (mb)

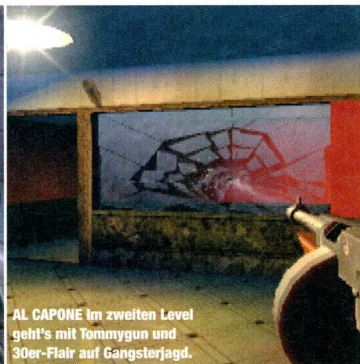
Entwickler: Eidos

Internet: www.eidos.de

Termin: 27. September 2002

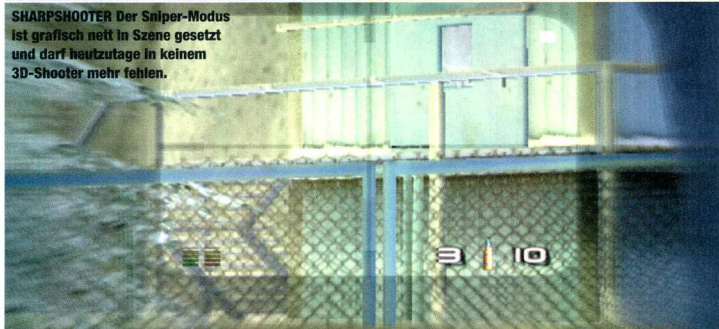


MATSCH Fast schon wie in *Metal Gear Solid*: Einige Einrichtungsgegenstände dürfen wir in Stücke schießen.



AL CAPONE Im zweiten Level geht's mit Tommygun und 30er-Flair auf Gangsterjagd.

SHARPSHOOTER Der Sniper-Modus ist grafisch nett in Szene gesetzt und darf heutzutage in keinem 3D-Shooter mehr fehlen.



Contra: Shattered Soldier

ACTION Eine Legende aus seligen Super-Nintendo-Zeiten kehrt zurück und macht nun die PS2 unsicher.

Wer *Super Contra* (bzw. in Deutschland *Super Probotector*) seinerzeit auf dem SNES verpasst hat, dem ist Anfang der 90er-Jahre einer der ganz großen Action-Hits durch die Lappen gegangen. Die unausgegorenen „Nachfolger“ auf der PSone hatten leider nicht annähernd das Potenzial des 16-Bit-Krachers zu bieten. Aber nun soll alles anders werden: Konami Japan hat die Programmierung des PS2-Sequels selber in die Hand genommen und angesichts der bisher zwei spielbaren Levels sehr gute Arbeit geleistet. Das Action-inferno erinnert an die gute alte 2D-Zeit, als die meisten Spiele noch von rechts nach links gescrollt sind. Im weitesten Sinne haben die Jungs von Konami auch auf ein zweidimensionales Gameplay gesetzt, das lediglich durch 3D-Passa-

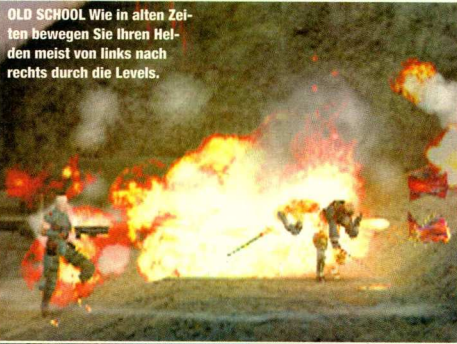
gen aufgelockert wird. Beispielsweise dürfen Sie wie auf dem SNES ein Hoverbike benutzen. Die Kamera schwenkt dabei aber auf verschiedene Ansichten, so dass Sie Ihr Alter Ego bisweilen auch von vorne sehen, während von hinten ein Stahlgetüt angriff. Die Hintergründe bestehen komplett aus Polygonen, wodurch ein elegantes 3D-Scrolling entsteht und worauf zahlreiche Effekte basieren. Das ganze Spektakel läuft mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde und bietet mit mehreren Waffentypen reichlich Action und Explosionen. Alle Videospielveteranen der PLAYZONE-Redaktion können den Veröffentlichungstermin kaum noch abwarten ... (uh)

Entwickler: Konami

website: www.konami.com

Release: Ende 2002

OLD SCHOOL Wie in alten Zeiten bewegen Sie Ihren Helden meist von links nach rechts durch die Levels.

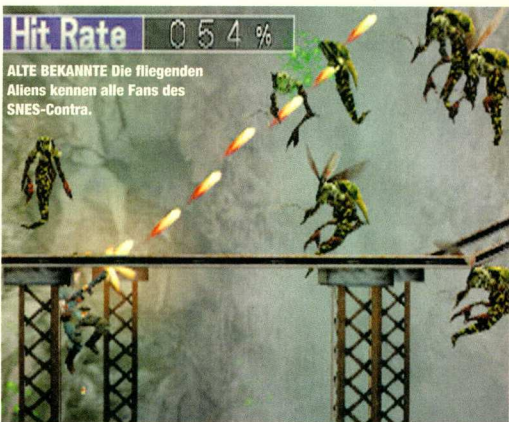


ERFASST Wenn Sie bei diesem Endgegner ein Zielkreuz auf Ihrem Charakter entdecken, heißt es aufpassen.

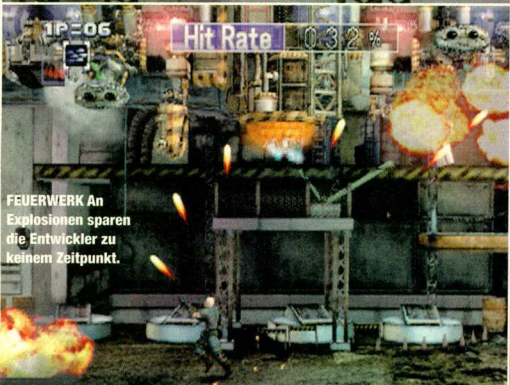


Hit Rate 054 %

ALTE BEKANNTHE Die fliegenden Aliens kennen alle Fans des SNES-Contra.



ABWECHSLUNG PUR Neben einem Abschnitt mit einem Snowboard heizen Sie hier mit einem Hoverbike durch die Gegend.



FEUERWERK An Explosionen sparen die Entwickler zu keinem Zeitpunkt.

MECHWARRIOR Wer ballern will, liegt mit Contra genau richtig!



Ghost Recon

TAKTIK-SHOOTER Tom Clancy gibt nicht auf.

Man vermag die Bestseller von Tom Clancy gar nicht mehr aufzuzählen, so zahlreich sind sie. Parallel dazu sind mittlerweile auch unzählige Spiele erschienen. Spielerisch zumeist im 3D-Taktik-Shooter-Bereich angesiedelt, qualitativ durchgewachsen. Beim neuesten Produkt handelt es sich wieder um eine Umsetzung vom PC und anhand der vorliegenden Preview-Version lässt sich sagen, dass die technische Seite nicht allzu sehr gelitten hat. Zwar wirkt die Umgebung etwas polygonarm und die Framerate ist von 60 Bildern pro Sekunde ein gutes Stück entfernt, aber es bleibt spielbar. Im Gegensatz zum direkten Vorgänger, *Rogue Spear*, ist der planerische

Teil verkleinert worden und man muss nun nicht mehr stundenlang seine Recken ausrüsten, sondern verlässt sich meist auf die Vorschläge des Computers. Auch im Spiel geht es actionlastiger zu. Sie haben die Möglichkeit, zwischen den einzelnen Teammitgliedern durchzuschalten und den jeweils gerade am sinnvollsten ausgestatteten Soldaten auszuwählen. Die verbleibenden Mitstreiter werden solange vom Computer gesteuert und folgen Ihnen, soweit von Ihnen nichts anderes auf der Übersichtskarte festgelegt wurde. (mb)

Entwickler: Ubi Soft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 07. November

SC 8000000 SprCnT 0 GT 0

ZIEL ERFASST Da nützt auch der stabile Bunker nichts. Gleich ist der Weg für den Rest der Mannschaft frei.



SC 800

LEICHTER NEBEL Die Fernsicht ist in Anbetracht des Detailgrades ernüchternd.



Tony Hawk's Pro Skater 4

SKATEBOARDING Erste Eindrücke der spielbaren Demo

Wenn ein neuer Teil von *Tony Hawk's Pro Skater* zum ersten Mal spielbar in die Redaktion gelangt, ist hier natürlich die Spannung groß. Was hat sich geändert, wie sehen die Levels aus, wie ist der Karrieremodus? Nun, geändert hat sich etwas: Grafisch ist es sicherlich ein klein wenig besser als der Vorgänger, spiele-

risch ist vor allem der Spine Transfer erwähnenswert: Wenn Sie oben auf einer Quarterpipe L2 oder R2 drücken, bewirkt dieser neue Trick, dass der Skater geradeaus über die Kante hinauschießt. Dadurch können Sie die Richtung beibehalten und gleichzeitig Punkte sammeln. Die Levels sind wie immer sehr

groß und ansprechend gestaltet. Wir konnten die Umgebungen College und San Francisco spielen. Natürlich stehen die zahlreichen Hindernisse so, dass wahnwitzige Kombinationen möglich sind. Und der Karrieremodus ist vollkommen neuartig. Es gibt keine Zeitbegrenzung mehr, Sie skaten deshalb ziellos durch die

Gegend und lassen sich von Passanten herausfordern. Da ist wieder viel vom Üblichen dabei, aber auch Originelles: Im College sollen Sie zum Beispiel ein Wettrennen gegen einen Inline-Skater gewinnen. (ao)

Entwickler: Neversoft

Internet: www.activision2.de

Termin: 27. November

ENERGIESPAREND Tony kann sich jetzt auch an Autos hängen.



NEUE TRICKS Mit dem Spine Transfer geht es über Quarterpipes.



GROSSER FISCH Elissa Steamer stört die Angler in San Francisco.

Tenchu 3: Wrath of Heaven

ACTION-ADVENTURE Die furchtlosen Schattenkrieger sind wieder unterwegs.

Der Ninja-Simulator nimmt auf der PS2 langsam Formen an. Die aktuelle Vorabversion schaut schon unheimlich vielversprechend aus. Die Grafik-Engine läuft mit 60 Bildern pro Sekunde, wobei einige Passagen aber noch ins Ruckeln geraten. Die Optik ist so, wie wir es uns vor Jahren bei den Vorgängern auf der PSone gewünscht hätten. Besonders die neuen Wettereffekte sorgen für bessere Atmosphäre und

die stimmungsvolle Musik tut ein Übriges. Die Kampfaction an sich ist gleich geblieben: Hüten Sie sich davor, bei Ihren Missionen entdeckt zu werden – und wenn es doch passiert, lassen Sie den blitzblanken Stahl des Katana sprechen. Eingeschworene *Tenchu*-Fans werden durchdrehen! (uh)

Entwickler: Activision
Internet: www.activision.com
Termin: 4. Quartal

ERTAPPT Wenn Sie entdeckt wurden, heißt es kämpfen, bis das Katana glüht.



TYPISCH TENCHU An die Wand gelehnt, lauern Sie dem ahnungslosen Gegner auf.



PLAYZONE UPDATE

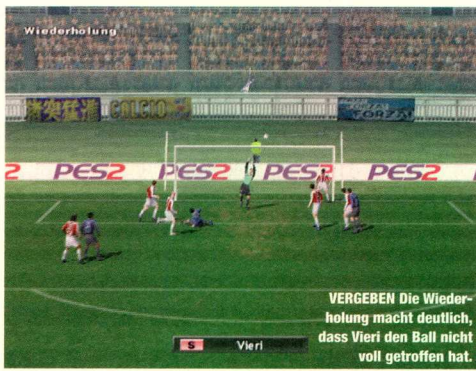
Pro Evolution Soccer 2

FUSSBALL Noch besser als die japanische Version!

Als eigentlich keiner mehr damit gerechnet hatte, flatterte uns kurz vor Redaktionsschluss noch die erste deutsche Preview-Version von PES 2 auf den Schreibtisch. Auch wenn diese noch einige kleine Schönheitsfehler aufweist, so lässt sich doch jetzt schon sagen, dass sich im Vergleich zum viel gepriesenen Vorgänger und zu *Winning Eleven 6* noch eine ganze Menge getan hat. Die Änderungen betreffen, wie zu erwarten war, vor allem das Gameplay. Das gan-

ze Spiel läuft jetzt viel schneller und vor allem dynamischer ab, was sich auch sehr positiv auf die Spielmechanik auswirkt. Auch die lästigen Slowdowns, mit denen noch die japanische Version zu kämpfen hatte, gehören der Vergangenheit an. Fußballfans dürfen sich jetzt schon auf einen ausführlichen Vorschaubericht in der nächsten Ausgabe freuen. (wf)

Entwickler: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Termin: Anfang November



VERGEBEN Die Wiederholung macht deutlich, dass Vieri den Ball nicht voll getroffen hat.

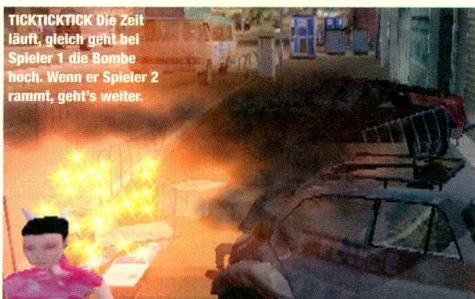
Wreckless

RENNSPIEL Frisch von der Xbox auf die PS2

Zum Launch der Xbox erschien unter anderem auch *Wreckless*, ein actionorientiertes Rennspiel. Spielerisch an ältere PSone-Titel wie *Rumabout* angelehnt, begeisterte vornehmlich die effektgespickte Grafik. Wegen des respektablen Verkaufserfolges entschloss man sich bei Activision, das Spiel auch auf die PS2 umzusetzen. Und dort ist von der ehemaligen Bombast-Grafik doch ein wenig der Lack ab. Zwar läuft das Spiel mit 60 Bildern pro Sekunde

(im Gegensatz zu 30 auf der Xbox) und die Umgebungen sind nach wie vor riesig, aber völlig überzeugen kann die Optik nicht. Die Texturen sind blass und ohne die schönen Glanz- und Spiegelfeffekte wirkt alles doch ein ganzes Stück uninteressanter. Die Vehikel fahren sich äußerst schwammig, die Missionen sind simpel aufgebaut. (mb)

Entwickler: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Termin: Anfang November



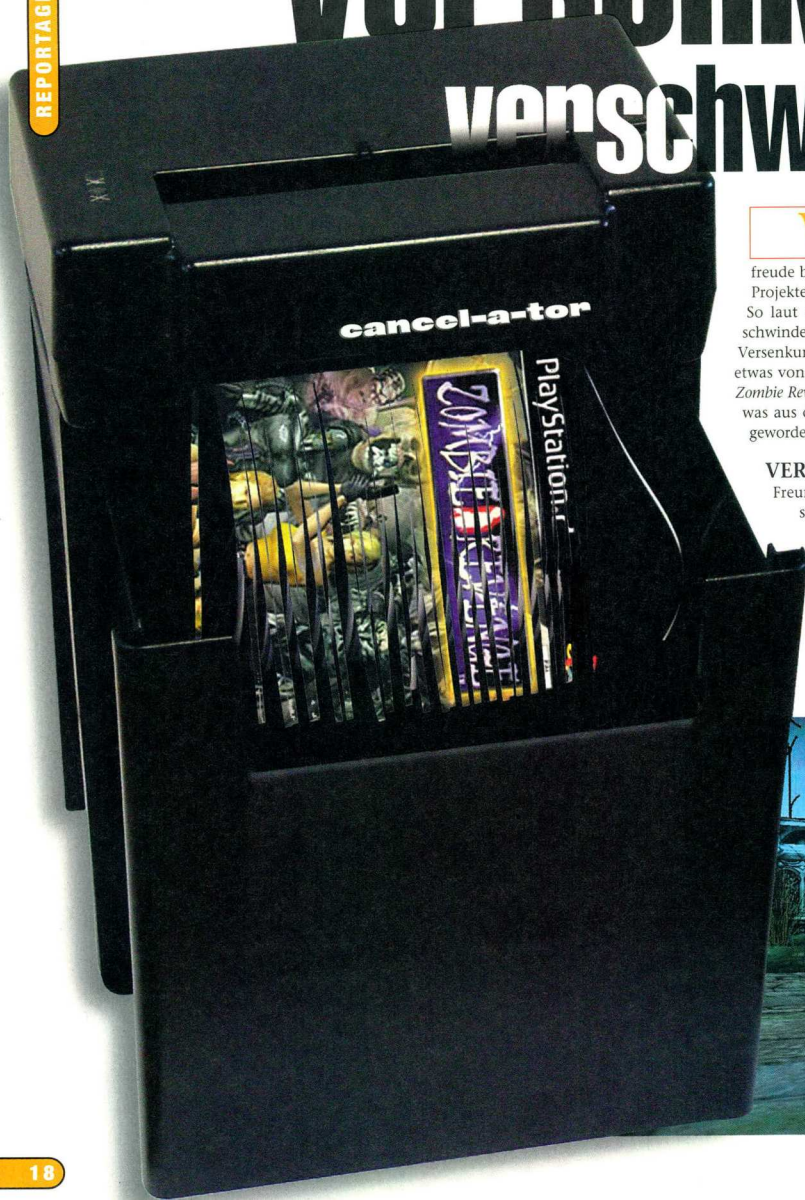
KNAPP Der Crash lässt sich nicht mehr vermeiden.



SECURITY Hier sollen wir einen Bus vor heranahrenden Yakuza-Fahrzeugen beschützen.

Einige Spiele, die wir als Vorschau vorstellen, schaffen nie den Weg auf die Konsole. **Wie kann das passieren?**

In der Versenkung verschwunden

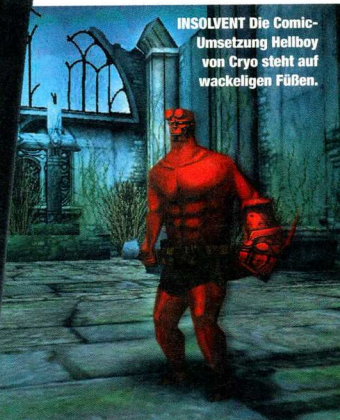


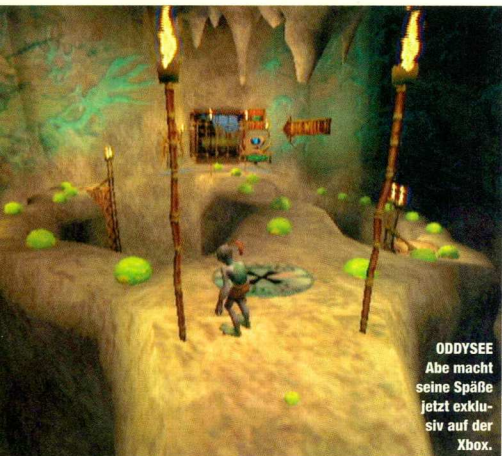
Vorfreude ist ja angeblich die schönste Freude. Spiele-Hersteller lieben es deshalb, diese Vorfreude bei Spielern zu wecken, indem sie neue Projekte oft schon sehr frühzeitig ankündigen. So laut dies meistens geschieht, so leise verschwinden einige der Projekte dann wieder in der Versenkung. Oder wann hat man das letzte Mal etwas von *Outcast 2*, *Ferrari F 360 Challenge* oder *Zombie Revenge* gehört? Wir haben nachgeforscht, was aus diesen so groß angekündigten Spielen geworden ist.

VERLORENE LIZENZ

Freunde schneller Sportwagen werden sich sicher gefreut haben, als wir in Ausgabe 7/2000 *Ferrari F 360 Challenge* von Acclaim vorgestellt haben. So viele PS2-Spiele mit Ferrari-Lizenz gibt es ja nicht. Die Screenshots sahen sogar sehr gut aus, die Entwickler haben also durchaus einige Arbeit in das Spiel gesteckt. Doch irgendwann gab es gar nichts mehr zu hören oder zu

INSOLVENT Die Comic-Umsetzung *Hellboy* von Cryo steht auf wackeligen Füßen.

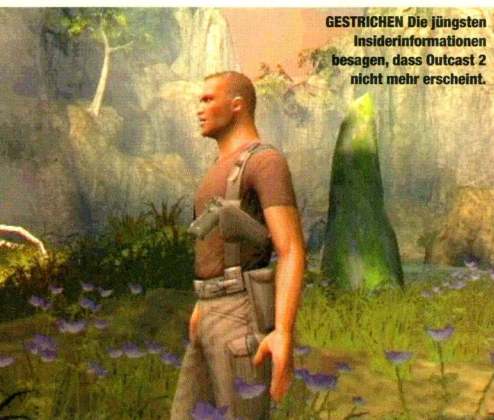




ODDYSEE
Abe macht
seine Späße
jetzt exklusiv auf der
Xbox.

sehen von Ferrari auf der PS2. Was war los? „Die Ferrari-Lizenz war ein millionenschweres Geschäft“, erklärt Peter Weiß, PR-Manager bei Acclaim. „Vor zwei Jahren ging es der Firma sehr schlecht, deshalb haben wir die Lizenz abgestoßen. Kaufmännisch gesehen hätte sich das sowieso nicht gelohnt. Da hätten wir jedes Jahr zwei bis drei Ferrari-Spiele herausbringen müssen, um die Kosten wieder reinzuholen.“ Nicht immer ist aber Geldmangel direkt verantwortlich, wenn Spiele eingestellt werden. Manchmal merken die Publisher auch schon vorher, dass sie nicht unbedingt einen Top-Titel produzieren. So war das etwa bei der Dreamcast-Umsetzung *Zombie Revenge* für PS2. Im Frühjahr 2001 hatte sich Acclaim die Rechte an dem Titel von Ent-

wickler AM1 gesichert. Schon auf der Sega-Konsole konnte der Titel nicht völlig begeistern. Mehr als einige Dreamcast-Screenshots gelangten deshalb nie an die Öffentlichkeit, bevor das Projekt ganz totgeschwiegen wurde. Peter Weiß dazu: „Wir haben einfach gemerkt, dass es nicht das kommerzielle Potenzial hat und dass es bessere Spiele in der Richtung gibt.“ Manche Entwickler merken auch, dass sie selber bessere Spiele programmieren können. So gab das Team, das *Medal of Honor* entwickelt, bekannt, einen Flugsimulator namens *Medal of Honor: Fighter Command* herausbringen zu wollen. Nach einiger Zeit beschloss man jedoch, sich ganz auf die Ego-Shooter-Reihe zu konzentrieren, um diese möglichst perfekt abliefern zu können.



GESTRICHEN Die jüngsten Insiderinformationen besagen, dass *Outcast 2* nicht mehr erscheint.

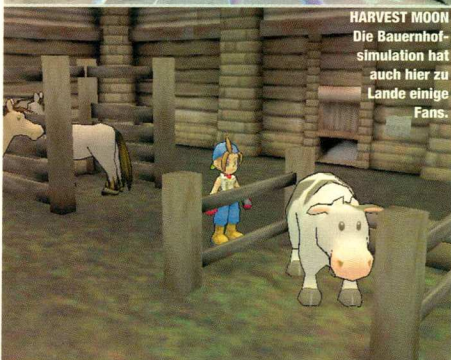
Zu abgedreht

Manche Spiele sind zwar erhältlich, doch schwer zu bekommen. Denn nicht jedes japanische Spiel wird auch in Deutschland veröffentlicht.

Besonders betroffen sind davon bestimmte Genres: Rollenspiele, Musikspiele oder abgefahrenere Simulationen. Eine Zeit lang waren etwa Dating-Simulationen in Japan sehr modern, nach Europa haben sie es nie geschafft. So sind uns Titel wie *Angelique Trois* oder *Ø Story* entgangen. In letzterem Adventure soll der Spieler das Herz einer jungen Frau gewinnen. Leider sind aber häufig Spiele betroffen, die hier zu Lande sogar eine kleine Fangemeinde haben: zum Beispiel *Harvest Moon: Save the Homeland*, eine Bauernhofsimulation, die süchtig machen kann. Den PSone-Vorgänger hat Ubi Soft noch veröffentlicht, doch anscheinend hat sich das nicht besonders gelohnt. „Im Moment planen wir keine Veröffentlichung, ich will das aber nicht komplett ausschließen“, so Niels Bogdan, PR-Manager bei Ubi Soft Deutschland. Auch wenn Titel wie *Xenosaga* oder das abgedrehte *Seaman* vielleicht den einen oder anderen Freak erreichen würden, scheint der Markt für derartige Spiele zu begrenzt, als dass sich die aufwendige Lokalisierung lohnen würde. Bei *Xenosaga* besteht allerdings noch eine Chance, dass es doch noch in die deutschen Regale kommt, wie Stefan Dettmeyer, Pressesprecher bei Sony Deutschland, erläutert: „Es ist noch nicht klar, dass *Xenosaga* nicht bei uns kommt. Das wird sich erst noch entscheiden. Generell ist es so, dass sich der japanische Markt sehr stark vom europäischen unterscheidet. In Japan gibt es viele Spiele, die dort ein Riesenerfolg sind, bei uns jedoch niemanden interessieren (z. B. Pferderennsimulationen). Die Spiele, die auch westliche Geschmäcker ansprechen, finden über kurz oder lang meistens den Weg nach Deutschland.“



XENOSAGA Noch ist nicht entschieden, ob dieses Spiel nach Deutschland kommt.



HARVEST MOON Die Bauernhofsimulation hat auch hier zu Lande einige Fans.

Pünktlich wie die Eisenbahn

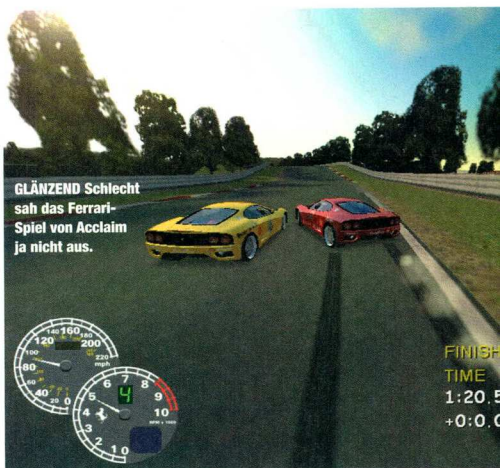
Nicht ganz so ärgerlich wie nie erscheinende Spiele sind die häufig vorkommenden Verschiebungen.

Selbst wir werden häufig vollkommen überrascht von solchen Verspätungen. Da schickt uns der Hersteller schon eine Testversion zu, mit der Angabe, dass das Spiel im kommenden Monat erscheinen soll. Vertrauensselig drucken wir einen Test mit dem angegebenen Erscheinungstermin ab, nur um dann feststellen zu müssen, dass es doch noch ein paar Monate dauert, bis der Titel endgültig erscheint. So geschehen etwa bei *MDK 2*, *Barbarian*, *Guilty Gear X* oder *Giants*. Dazu Mike Hesse von Virgin Interactive: „Häufig hat das Produktionsengpässe als Ursache. Spiele-DVDs werden zentral über Sony produziert und die ziehen natürlich ihre eigenen Titel vor.“ Auch lizenzrechtliche Ursachen können einem geplanten Release in die Quere kommen. „Da kann es passieren, dass man fertig ist mit dem Spiel und dann strebt jemand eine Klage an, von der niemand weiß, wie sie ausgehen könnte. Der Schaden würde dann natürlich größer, wenn man veröffentlicht.“ Ganz so extrem ist es aber nicht immer. Manchmal verschiebt sich der Termin auch einfach in der Entwicklungsphase immer weiter. *Gran Turismo 3: A-spec* hatten wir zum Beispiel in unserer ersten Ankündigung auf Sommer 2000 datiert. Fast ein Jahr danach hielten wir dann endlich die Test-Version in den Händen. Michael Wetzel von Infogrames, der ähnliche Probleme mit einem indizierten Spiel hatte, meint dazu: „Der Termin, den man bei der ersten Ankündigung angibt, ist der, den man aufgrund der Angaben der Entwickler hofft, einhalten zu können. Es kann aber immer geschehen, dass in der Entwicklungsphase dann Schwierigkeiten auftreten. Und die zu beheben, dauert einfach seine Zeit.“ Auch auf der PSone gibt es immer noch Überraschungen. Schon vor über einem Jahr wurde der PC-Hit *Black & White* als Konvertierung für die PSone angekündigt. Laut John Calas von Midas Games soll es jetzt tatsächlich bald so weit sein. Im Oktober oder November kommt die Aufbaustrategie auf Sonys ältere Konsole.



BARBARISCH Schon im Juni-Heft hatten wir *Barbarian* getestet. Erschienen ist es bis heute nicht.

GIGANTISCH *Giants* testeten wir im November. Inzwischen ist es auch erhältlich.



GLÄNZEND Schlecht sah das Ferrari-Spiel von Acclaim ja nicht aus.

FINISH
TIME
1:20.5
+0:0.0

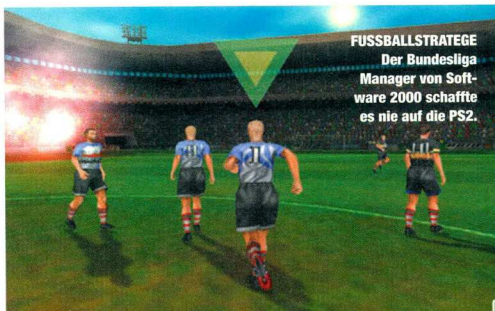
MANGELNDE QUALITÄT

Die Erkenntnis, dass ein Spiel qualitativ nicht gut genug ist, um der Firma Profit zu bringen, hat Acclaim nicht für sich allein. Auch bei Codemasters gibt es ständige Überprüfungen. So kann es schon mal geschehen, dass ein angefangenes Projekt sang- und klanglos von der Bildfläche verschwindet, ohne dass die Öffentlichkeit davon erfährt. Fabian Döhla, PR-Manager bei Codemasters Deutschland, erklärt: „Seit der Codemasters-Gründung 1986 wandern sämtliche Spiele, die das Entwicklungsstadium erreichen, über den Schreibtisch von Richard und David Darling (die Firmengründer von Codemasters, Anm. d. Red.). Jeder Titel wird ausführlich gespielt und wieder und wieder gegengecheckt. Nur was Spaß macht, wird weiterentwickelt. Blindgänger verschwinden ganz schnell wieder in der Versenkung. Somit gibt es auch bei Codemasters das eine oder andere verschollene Spiel – Snowboard-Simulationen, abgedrehte Adventures und diverse Actionspiele haben es allerdings

nie bis zu einem Screenshot oder einer Pressemeldung gebracht. Denn meistens ist es dann ja doch die mangelnde Produktqualität, die ein Produkt zum Scheitern verurteilt.“ Mit *Titanium Angels*, das wir erstmals in Ausgabe 11/2000 angekündigt und von dem wir seitdem nichts mehr gehört haben, hat das allerdings nichts zu tun. Hier läuft nur der Vertrieb über Codemasters, verantwortlich für den Release ist SCI. Allerdings scheint auch denen der Titel nicht so besonders gefallen zu haben, jedenfalls haben sie das Spiel gecancelt.

KEIN GELD

Aus Geldmangel Projekte zu kippen heißt zwar, dass es einem Unternehmen schlecht geht. Doch zahlungsunfähig muss es deswegen noch lange nicht sein. Obwohl das natürlich auch ein Grund sein kann, warum die Entwicklung eines Spiels eingestellt wird. Der deutsche Publisher Software 2000 beschloss zum Beispiel im Herbst 2000, seine erfolgreiche *Bundesliga Manager*-Serie vom PC auf die PlayStation 2 zu bringen. Da kam allerdings die Insolvenz



FUSSBALLSTRATEGIE Der Bundesliga Manager von Software 2000 schaffte es nie auf die PS2.



NICHT GENÜGEND
Toll sah Zombie
Revenge schon auf
dem Dreamcast
nicht aus.

TIME
0:4.40
LAST
1:20.52
BEST
1:20.52



dazwischen. Im Frühjahr dieses Jahres ging der Hersteller pleite. Zwar schaffte er es noch, *Bundesliga Manager X* auf den PC zu bringen, doch mit der PS2-Umsetzung wurde es nichts mehr.

Nach nicht ganz so weit ist es bei Cryo. Die haben zwar ebenfalls Insolvenz angemeldet, aber im Moment sorgt noch der Insolvenzverwalter dafür, dass die Geschäfte weiterlaufen. „Spiele, die kurz vor dem Release stehen, werden noch weiter produziert“, sagt Thorsten Kaltwasser von Borgmeier Media Communications, die die deutsche Pressearbeit für Cryo machen. „Im Moment ist aber alles sehr eingeschränkt und keiner weiß, wie es weitergeht.“ Bei Spielen wie *Dune*, *Jekyll & Hyde* oder *Hellboy* ist deshalb noch nicht klar, ob sie jemals veröffentlicht werden. *Agassi Tennis Generation* und *Zidane Football Generation* sind dagegen noch auf der Releaseliste und sollen demnächst erscheinen.

Noch verwirrender ist die Situation bei *Outcast 2: The Lost Paradise*. Auf dem PC konnte der erste Teil des Action-Adventures überzeugen. Wie in solchen Fällen

üblich, kündigte der belgische Entwickler Appeal eine Fortsetzung an. Diese sollte sogar zuerst auf der PlayStation 2 erscheinen. Doch schon bald kursierten Gerüchte, dass die Entwicklung wegen finanzieller Probleme gestoppt sei. Anfang August überschlugen sich die Gerüchte dann: Jetzt hieß es plötzlich, der Softwarehersteller sei komplett pleite gegangen. Offiziell ist das allerdings noch nichts bestätigt und auch wir konnten die Belgier nicht erreichen. Infogrames Deutschland, Publisher des ersten Teils, konnte uns aber immerhin sagen, dass sie an der Veröffentlichung auf keinen Fall mehr beteiligt sind. Inzwischen kursieren Insiderinformationen im Internet, dass die Arbeit an dem Titel endgültig eingestellt sei, offiziell ist aber noch nichts bestätigt.

AUF DIE XBOX GEFLOHEN

Wenn man von einem angekündigten Spiel länger nichts mehr hört, muss das aber nicht heißen, dass es überhaupt nicht mehr erscheint. Manchmal geht es einfach in einem anderen Pro-

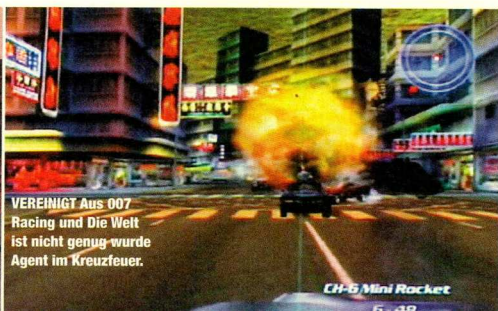
jekt auf. So hatte Electronic Arts angekündigt, gleich zwei Spiele mit James-Bond-Lizenz herauszubringen. Einmal sollte *Die Welt ist nicht genug* den gleichnamigen Film auf die Konsole bringen. Und dann wollten die Entwickler mit dem mittelmäßigen PSone-Spiel *007 Racing* eine zweite Runde auf der PS2 drehen. Stattdessen beschlossen sie aber, beide Spiele zusammenzulegen. *James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer* verbindet deshalb Ego-Shooter mit Rennspiel. Unglücklicher lief es da bei *Munch's Oddysee* für die PlayStation-2-Spieler. Nachdem die Vorgänger *Abe's Oddysee* und *Abe's Exoddus* die PSone-Gemeinde begeistern konnten, verkündeten wir in PLAYZONE 12/1999 erwartungsfroh den Nachfolger *Munch's Oddysee*. Zur Illustration konnten wir sogar einen hübschen Screenshot beifügen. Knapp ein Jahr später mussten wir die Vorfreude allerdings dämpfen: Die Entwickler Oddworld Inhabitants gaben bekannt, dass das Spiel exklusiv auf der Xbox erscheinen wird.

ALBRECHT OTT



UNGEZWUNGEN Von Titanium
Angels hat man lange
nichts mehr gehört.

WORK IN PROGRESS - NON EXCLUSIVE



VEREINIGT Aus 007
Racing und Die Welt
ist nicht genug wurde
Agent im Kreuzfeuer.

INFO ANDERE PLATTFORMEN

Kein Einzelfall

Die PS2 steht mit gestoppten Projekten nicht alleine da. Auch PC-Spieler kennen das.

Unter Strategiefans sehr beliebt ist etwa die *Warcraft*-Serie. Die lustigen Fantasywelten ziehen Spieler auf der ganzen Welt in ihren Bann. Also beschloss Entwickler Blizzard, ein Adventure in dieser Welt spielen zu lassen, passenderweise *Warcraft Adventures* genannt. Ziemlich lang entwickelte man daran, bis man dann feststellte, dass die Qualität den eigenen Ansprüchen nicht genügt. Finanzielle Probleme spielten bei *Runaway: A Road Adventure* eine Rolle. Der spanische Entwickler Dinamic ging pleite, nachdem das Spiel dort auf den Markt gekommen war. In Deutschland wurde zu dieser Zeit schon an der Lokalisation gearbeitet, die war aber noch nicht vollendet. Zwar zeigten sich noch einige Publisher an einer Veröffentlichung interessiert, doch geschehen ist bis heute nichts.



BUNT Runaway kommt wohl nicht nach Deutschland.



KAMPF Warcraft 3 gibt es schon. Das Adventure nicht.

REPORTAGE WAS WURDE AUS...?

„Wegen **Giganto-
manie** einge-
stellt!“ Bis zur
E3 hatten wir
tagtäglich
mit so einer
Hiobsbot-
schaft für
Sonys ehr-
geizigen
Action-Thriller
gerechnet.
Weit gefehlt!



The Getaway

INFO EIN BLICK IN DEN FUHRPARK

Linksverkehr

Wer die Knarre hat, dem gehört das Steuer.

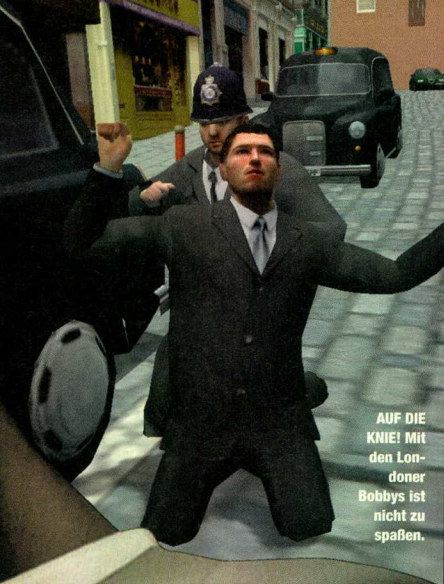
Geben Sie es zu. Auch Sie zerren gerne lamentierende Pixelbürger vom Ledersitz, um sich deren frisch polierten Schlitten für eine reifenquetschende Spritztour „auszuborgen“. Zieren Sie sich nicht – Die Chart-Platzierungen von *GTA III* sprechen für sich ... Nun, das London aus *The Getaway* verspricht ein wahres Paradies für virtuelle Autodiebe und Verkehrsrowdys zu werden: Hier dürfen Sie rund 60 verschiedene Wagen, vom Taxi bis zum Feuerwehrflaster, beschlagnahmen. Bei den Abbildungen handelt es sich übrigens nicht um Fotos, sondern um Render-Modelle für das Spiel. Leider konnte uns Sony uns die Bilder nicht in einer besseren Qualität zur Verfügung stellen.



TAXI Unauffälliger geht's nicht!
Jedenfalls solange Sie nicht quer
über Bürgersteige brechen.



POLIZEIWAGEN Spielen Sie als Cop,
steht Ihnen unter anderem dieser
solide Vectra zur Verfügung.



AUF DIE KNIE! Mit den Londoner Bobbys ist nicht zu spaßen.



GANGSTER GUT DURCH Qualmt der Motor, sollten Sie schnell das Fahrzeug verlassen. Sonst gibt's Gegrilltes.



HARTE BANDAGEN Nach einer „Verhandlung“ mit Charlie hat das Putzpersonal gut zu tun.

VORSCHAU
THE GETAWAY

Zwei Männer, ein Ziel: Charlie Jolson, den skrupellosen Gangsterboss Londons auszuschalten. Mit vereinten Kräften wäre das sicher einfacher, würde man meinen, aber da gibt es ein paar Komplikationen. Bei Person A handelt es sich nämlich um einen abgebrühten und schwer bewaffneten Verbrecher. Mark Hammond will seinen Beruf zwar eigentlich an den Nagel hängen, aber als Jolsons Gang seine Frau erschießt und seinen Sohn entführt, bleibt ihm nicht viel anderes übrig, als – zumindest nach außen hin – nach Charlies Pfeife zu tanzen. Person B wiederum ist ein sus-

pendierter Cop, der sich im Alleingang mit der Londoner Unterwelt anlegt – eingeschlossen Mark Hammond, der offiziell wegen Mordes an seiner Frau gesucht wird. Egal, für welchen der Protagonisten Sie sich entscheiden, es geht in jedem Fall rau zu. *The Getaway* war von vornherein als provokativer Reißer für ein „reifes Publikum“ konzipiert und geizt folglich nicht mit Gewalt und derben Dialogen. Doch mögen unsere Helden auch gezwungenermaßen in denselben Kreisen verkehren, so verfolgen sie doch verschiedene Zickzack-Routen durch die Metropole und können auf unterschiedliche Reserven zurückgreifen. So stehen



SAAB 900 Um auf Gangsterjagd unentdeckt zu bleiben, schnappen Sie sich Franks Zivilwagen!



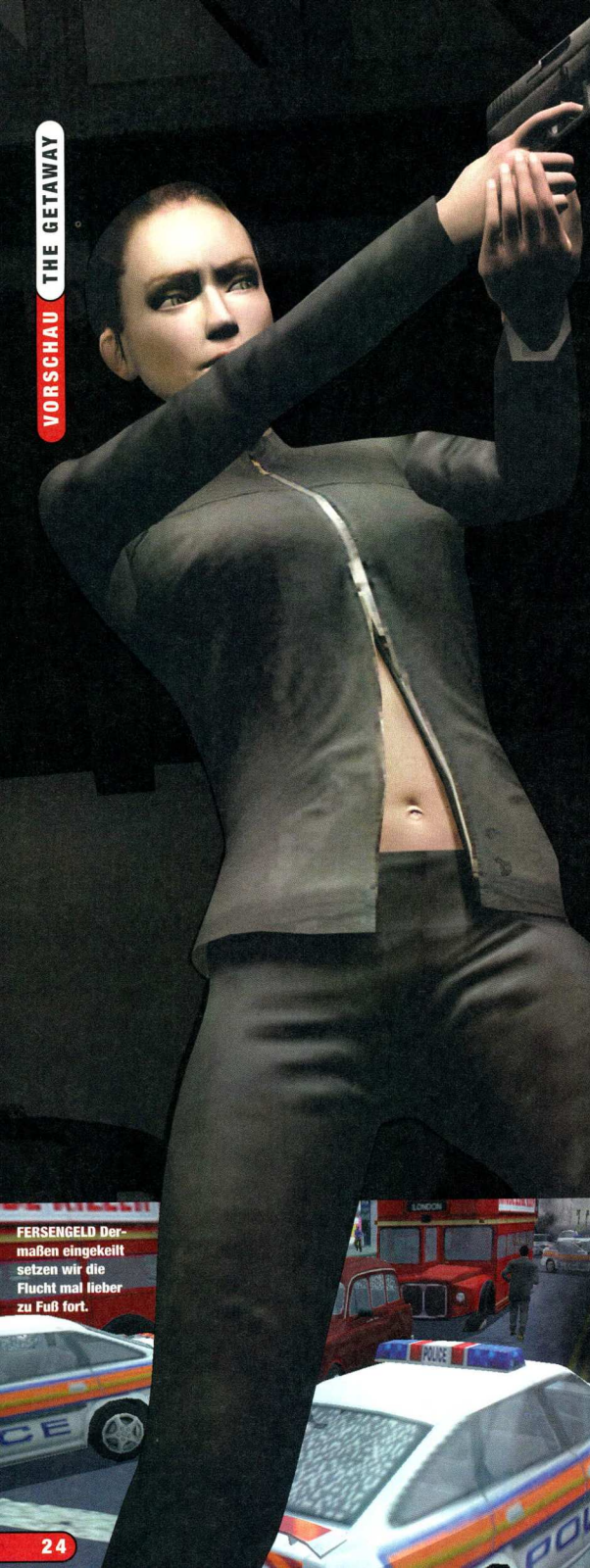
LEXUS IS200 Ideal, wenn Ellenbogen- beziehungsweise Kotflügel-einsatz angesagt ist.



NISSAN MICRA Mit dem „Kleinen“ witschen Sie auch durch engere Verkehrslücken.



TVR CERBERA Gut anschnallen – Mit diesem schwarzen Flitzer geht so richtig die Post ab!



TUMULT Auch Passanten und Sanitäter sind nicht vor Übergriffen sicher.



HÖRCH, was kommt von draußen rein? Kauern wir uns sicherheits- halber mal hinter den Sessel.

Frank Carter beispielsweise die Türen diverser Polizeifahrzeuge offen, und in mindestens einem Abschnitt ist er sogar mit Rückendeckung unterwegs. Die „Spielemente“ – Autoklau, Schießereien, Anschläge – decken sich größtenteils mit denen von *GTA III*, doch der Spielverlauf ist viel linearer: Man folgt einem von zwei filmisch angelegten Handlungssträngen, innerhalb derer vorgegebene Aufgaben erledigt werden müssen: Mal sieht sich Mark dem Leben seines Kindes zuliebe genötigt, für Charlie einen Nachtclub in Schutt und Asche zu legen. Ein andermal rauft er sich mit der smarten Profikillerin Yasmin zusammen, um aus einem Polizeirevier zu türmen, und dergleichen mehr. Solche Action-Passagen und Storysequenzen folgen einander Schlag auf Schlag. Damit das Ganze möglichst einheitlich und glaubwürdig rüberkommt, hat man

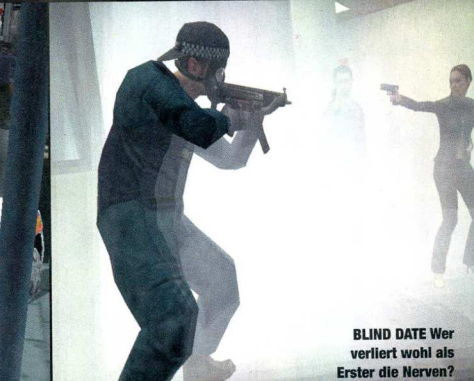
die 34 Videos in normaler Spielgrafik, aber mit aufwendigem Motion-Capturing und textgetreuen Lippenbewegungen inszeniert. Der Zuschauer soll sich als Figur in einem temporeichen Kriminalfilm fühlen, wobei die vorprogrammierten Szenen ebenso spannend zu verfolgen sind wie die interaktiven. Nach dem, was wir bisher sehen konnten, klappt das ausgezeichnet.

KNÖPFCHEN MIT KÖPFCHEN

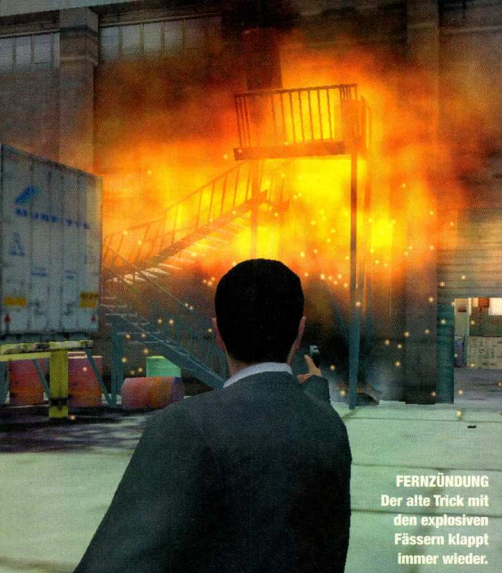
Wird in einem *Stirb Langsam*-Teil eingeblendet, dass Bruce Willis schon 0,8 Liter Blut verloren und noch 42 Kugeln in der Jeans tasche hat? Nee. Warum sollte es in einem interaktiven Film anders sein? Mark beziehungsweise Frank signalisieren lediglich durch ihre Körperhaltung, wie fit sie noch sind und ob sie eventuell eine Verschnaufpause gebrauchen können. Auf einen Druck der X-



FERSENGELD Dermaßen eingekeilt setzen wir die Flucht mal lieber zu Fuß fort.



BLIND DATE Wer verliert wohl als Erster die Nerven?



FERNZÜNDUNG
Der alte Trick mit den explosiven Fässern klappt immer wieder.

Taste hin presst sich Ihr Charakter gegen die nächstgelegene Wand oder sucht anderweitig Deckung, bereit, sich jeden Moment wieder ins Getümmel zu stürzen. Während Sie auf der Lauer liegen, stellt sich die Kamera automatisch auf Zielobjekte in Ihrer Schusslinie ein. Müssen Sie gleichzeitig laufen und Blei austeilen, empfiehlt es sich, die Zielhilfe zuzuschalten; um präzise Treffer zu landen und Munition zu sparen, nimmt man sein Gegenüber am besten manuell ins Visier. Anders als in den meisten Vergleichstiteln finden Sie in *The Getaway* nämlich keine leuchtenden Kugelpakete auf jedem zweiten Treppenabsatz. Bewegen Sie eine Figur über eine herumliegende Waffe, und sie wird diese selbstständig aufnehmen und benutzen, bis im Magazin Ebbe herrscht. Und dann? Nun, wie schon Cores erfahrene Tempelfledderin haben auch die kaltschnäuzigen

Helden des Team Soho immer noch zwei Asse, sprich: Pistolen für den Notfall im Ärmel.

HARTER TOBAK

Als flüchtiger Gangster – oder auch als Amok laufender Polizist – können Sie oft zu ziemlich drastischen Mitteln greifen, um die eigene Haut zu retten. Ist die Spielfigur umzingelt, kann beispielsweise eine Möglichkeit zur Verlängerung ihrer Bildschirmexistenz darin bestehen, sich den nächsten greifbaren Zivilisten in die Armbeuge zu klemmen und ihm eine Waffenmündung an die Schläfe zu drücken. Und dann darauf zu hoffen, dass Ihre Verfolger aus Rücksicht auf die Geisel das Feuer einstellen – 100%ig darauf verlassen sollten Sie sich jedoch nicht. Stellenweise hilft Ihnen auch ein altbekannter Trick aus der Patsche: Man halte Ausschau nach einem günstig platzierten Ölfass, Feuerlöscher oder

dergleichen und jage ihn mit einem gut gezielten Schuss in die Luft. Dass umstehende Passanten, Kunden und so weiter in Geschrei ausbrechen, sobald Sie mit einer Kanone herumfucheln oder anderweitig Rabatz veranstalten, versteht sich fast von selbst. Dass sie beiseite stürzen, wenn Sie in einem entführten Fahrzeug über Parkflächen

oder Gehwege heizen, ist mittlerweile auch spielüblich. Wie im richtigen Leben enden solche Panikaktionen allerdings bei *The Getaway* oft fatal – unter den Reifen eines Londoner Linienbusses zum Beispiel. Ah ja, die Flucht- und Verfolgungskarossen. Die Auswahl an fahrbaren Untersätzen umfasst rund 60 Modelle, vom Mini

INFO FIGUREN UND VORBILDER

Verbrechervisagen

Im Gegensatz zu *GTA III* setzt *The Getaway* auf eine Grafik, die der Realität möglichst genau entspricht.

Beziehungsweise: die englischen und amerikanischen Kriminalfilm-Klischees möglichst genau erfüllt. Dazu braucht es glaubwürdige Charaktere; welche, die nicht aussehen wie angemalte Schaufensterpuppen, sondern fast wie Schauspieler aus Fleisch und Blut. Mithilfe einer extra für das Spiel entwickelten Technik gelang es den Entwicklern erstaunlich gut, die Bewegungen und Gesichtszüge ihrer lebendigen „Modelle“ auf die Bildschirmfiguren zu übertragen; kleine Schön- oder Hässlichkeitskorrekturen inbegriffen.



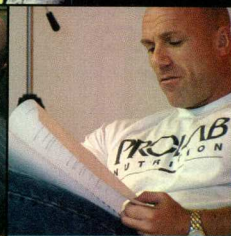
KOMPLIZEN Don Kembery und Anna Edwards leihen Mark und Yasmin ihre Stimmen und Gesichter.



DER JÄGER Joe Rice mimt den fanatischen Cop Frank Carter.



DER BIG BOSS Trotz aller Ähnlichkeit wirkt Ricky Hards zäher als sein Alter Ego Charlie.



SCHUTZSCHILD In der Not greift der Gangster zur Geisel. Der Herr am Boden ist wohl noch nicht ganz fertig programmiert ...

Zum ersten Mal in London?

Dann bummeln Sie doch etwas durch die Oxford Street, drängeln Sie sich über den Picadilly oder schauen Sie auf einen Sprung an der London Bridge vorbei.

Tickets für Madame Tussaud's oder *Les Miserables* werden im Spiel zwar noch nicht verkauft, aber ansonsten simuliert *The Getaway* einen Großteil der englischen Metropole verblüffend genau. Fast alle wichtigen Straßenzüge wurden von den Entwicklern Gebäude für Gebäude nachgebildet und sind begehr- oder befahrbar. Die meisten der 20 Innenschauplätze dürften allerdings recht frei gestaltet worden sein.

DRAUSSEN ...



SOHO Ob man wohl an der Eingangstür des Entwicklungstudios klingeln kann?



PICADILLY Im Zentrum darf sich der Spieler einige Spaßchen mit den Touristen erlauben.



KING'S CROSS Wieso U-Bahn fahren, wenn man auch einen Straßenkreuzer kapern kann?



MAYFAIR Nicht jeder, der gut betucht ist, hat auch eine weiße Weste. Auch nicht in Mayfair.



CHINATOWN Wie man aus Actionfilmen weiß, lassen sich Einwandererviertel gut verwüsten.



WATERLOO BRIDGE Lieber über der Themse als in der Themse. Gucken Sie also schön in den Rückspiegel!

... UND DRINNEN!



DIE POLIZEISTATION Das Snowhill-Gelände hat berühmte Besucher zu verzeichnen.



CHARLIES QUARTIER In weiser Voraussicht hat Charlie seinen Teppich gegen „Schmutz“ abgedeckt.



THE SPOTTED DOG In der Bar zum Gescheckten Hund hebt Charlie Jolson gerne mal einen.



DISCOUNT-BORDELL Hier schläft keiner ohne Gesellschaft – ob zwei- oder sechsbeinig.



REPTILIAN GALLERY Das Museum ist nicht so blitzsauber wie es auf den ersten Blick aussieht.



DAS CRACKHAUS Schmeißt der Junkie eine Party, kauft er vorher ein bei Yardie – dem Drogen-King.

Cooper über den schnellen Toyota MR2 bis zum fetten BMW. Ganz klar besitzt jede Kiste eine eigenständige Fahrphysik und bietet Ihnen aufgrund ihrer Größe, Schnelligkeit und Wendigkeit in bestimmten Situationen Vorzüge oder Nachteile. Einmal am Steuer, werden Sie feststellen, dass Ihnen *The Getaway* hier etwas mehr Feingefühl und Umsicht abverlangt als ähnliche Action-Rennspiel-Hybriden. Wie gewohnt, geben Sie mit dem linken Analogstick die Fahrtrichtung an, um zu beschleunigen oder zu bremsen, benutzen Sie entweder die Aktionstasten oder den rechten Stick. Doch auch wenn Sie es noch so eilig haben, sollten Sie lieber nicht versuchen, Eisenpfosten und ähnlichen robusten Hindernisse zu „überrollen“. Ein zerknautschter Motorraum könnte dazu führen, dass Ihr Fahrzeug – samt Insasse – nach kurzer Zeit in Flammen aufgeht. Aber auch kleinere Kollisionen können zur Folge haben, dass die Lenkung Zicken macht oder dass die Blinkanlage ausfällt, welche Sie normalerweise dezent in die richtige Richtung lotst. Dann sind Sie in einem Straßendschungel von 40 Quadratkilometern Ausmaß wohl ziemlich aufgeschmissen, bis sie den nächsten Rentner um seine Limousine erleichtert haben.

EINE VISION NIMMT GESTALT AN

Es ist kaum zu glauben, aber das Team Soho hat tatsächlich seine Versprechungen wahr gemacht und – abgesehen von einigen kleineren Gassen und Winkeln – alle bekannten Stadtviertel Lon-



EIN MR2!!!
Schon ist der
Titel in der Gunst
von Toyota-Lieb-
haber Michael
um 20 Punkte
nach oben
geschossen.

RUSH HOUR Die Verkehrsdich-
te im künstlichen London ist
wirklich erstaunlich.

ROT! Bei einer Voll-
bremsung leuchten
die Bremslichter
und qualmen die
Reifen.

VORSCHAU
THE GETAWAY

dons bis ins Detail nachgebildet. Sehenswürdigkeiten, berühmte Geschäfte und sogar das örtliche Sony-Quartier sind vertreten. Dabei wurden für die Straßensassaden nicht nur Bilder auf glatte 3D-Bausteine „geklebt“, sondern offenbar jedes einzelne Haus ausmodelliert. Damit nicht genug, die Stadt pulsiert auch noch regelrecht vor Leben. Was und wie viel auf den Straßen los ist, hängt von der Uhrzeit ebenso ab wie vom Stadtteil. Im chinesischen Viertel treffen Sie vornehmlich auf asiatische Bürger, in den schicken Einkaufszonen auf Yuppies, in Soho auf von Autos verstopfte Kreuzungen. Für etliche Nebenrollen standen übrigens Mitglieder des Entwicklungsteams persönlich Modell und angeblich ließen sich auch einige Londoner Polizeibeamte mit Feuereifer in die Produktion des Gangsterdramas einspannen. Zu den Screenshots

auf diesen Seiten sollte man noch anmerken, dass diese in einer höheren Auflösung abgebildet sind, als normale Fernseher diese darstellen könnten. Ganz so scharf wird *The Getaway* in Ihrem Wohnzimmer also nicht aussehen. Blicke zu sagen: Obwohl bis zum geplanten Release Ende des Jahres noch eine Menge zu tun bleibt, sieht *The Getaway* mittlerweile also nicht mehr nach einer Videospiel-Legende am Horizont, sondern nach einem (gut!) realisierbaren, potenziellen Action-Hit aus. Trotz der ehrgeizigen Detailfülle halten sich Ladezeiten zwischen den Schauplätzen in Grenzen, die Figuren scheinen weitgehend sehr gut animiert. Gespannt sind wir noch auf den Soundtrack, mit dessen Komposition Andrew Hale, der Key-boarder von Sade, betraut wurde. Zuletzt noch frohe Botschaft von SCE Deutschland: Das Spiel

soll komplett lokalisiert werden, und zwar von namhaften Hollywoodfilm-Sprechern! Unter Berücksichtigung der erwachsenen Zielgruppe will man auch die dreckige Gossensprache der britischen Fassung in der deutschen Übersetzung möglichst beibehalten. Inwieweit man die Gewaltdarstellung für Deutschland beschneiden wird oder nicht, um einem Indizierungsverfahren zu entgehen, bleibt noch dahingestellt. Einen Erfolg kann der Titel jedenfalls jetzt schon verzeichnen: Er gehört zu den wenigen europäischen Spielen, die nach Japan verschippt werden. Für den Fall, dass der Thriller ein Verkaufshit wird, ziehen die Entwickler bereits in Erwägung, eventuell nächstes Jahr mit den Arbeiten an einer Fortsetzung zu beginnen. Wenn das kein Massenfall für die Anonymous Workaholics ist!

STEFANIE SCHETTER

JAMES BOND LÄSST GRÜßEN Katz und Maus im Treppenhäus – immer wieder spannend.

VOLLGAS
Hm, ein
Feuerwehr-
wagen ge-
gen eine
Straßen-
sperrung?
Lassen wir
es drauf
ankommen.

VORSCHAU THE GETAWAY

Hersteller:	Sony
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	Dezember
Internet: www.thegetaway.co.uk	
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Team Soho
Umfang	Datenträger
40 km ² Stadtgebiet	DVD

FINSCHÄTZUNG

SUPER

„Wer hätte das gedacht: Der Titel läuft, er sieht gut aus und er ist so blut- und bleihaltig wie angekündigt.“

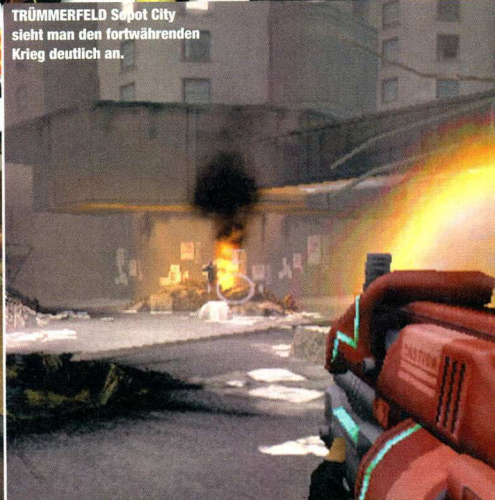
Red Faction II

Mit der „Roten Armee Fraktion“ hat dieses Spiel nichts zu tun, obwohl **Gewehre, Raketen und Bomben** eine große Rolle spielen.



TREFFERANZEIGE Rote Symbole zeigen die Richtung, aus der Sie beschossen werden.

TRÜMMERFELD Sobot City sieht man den fortwährenden Krieg deutlich an.



SPECIAL FORCES Diese Gegner können besonders viel einstecken.



Etwas über ein Jahr ist vergangen, seit wir uns mit geklauten Waffen auf dem Mars einer blutigen Revolution gegen unmenschliche Arbeitsbedingungen angeschlossen haben. Die Rede ist von *Red Faction*, dessen Nachfolger sich gerade in der letzten heißen Produktionsphase befindet. Erfreulicherweise wurde der PLAYZONE eine exklusive Vorabversion des zweiten Teils zur Verfügung gestellt, die zu rund 70 Prozent fertig ist. Da die Marsrevolution seinerzeit schon eine prima Wertung einheimsen konnte, waren wir natürlich besonders gespannt auf die Verbesserungen bei *Red Faction II*. Zunächst wollen wir uns aber der Geschichte widmen, die das brachiale Actiongewitter umfasst: Fünf virtuelle Jahre nach den Vorkommnissen auf dem Mars befinden wir uns nun auf der Erde, die zur

Hälfte von einem herrschstichtigen Despoten namens Sopot im knallharten Würgegriff der Diktatur regiert wird. Nach dem törichtsten Angriff auf die angrenzende Vereinigte Republik mit unzähligen Todesopfern formiert sich der Widerstand, um dem Terror endlich ein Ende zu bereiten. Ausgerechnet Sopots Elitesoldaten, die mit injizierter Nano-Technologie über beeindruckende physische und mentale Fähigkeiten verfügen, stehen nun an der Spitze eines Aufstandes, der in die Weltgeschichte eingehen soll.

SECHS KRIEGER FÜR DAS RECHT

Insgesamt sechs der Soldaten verschwören sich zu einer Widerstandszelle, wobei jeder ein eigenes Spezialgebiet wie beispielsweise Sniperraffen beherrscht. Sie übernehmen die Rolle des Rebellen Alias, der

sich ganz hervorragend mit Sprengstoffen aller Art auskennt. Ihre Kameraden sind aber nicht nur schmückendes Beiwerk. Je nach Mission werden Sie bei heftigen Feuergefechten unterstützt oder beim Rückzug von der Truppe

gedeckt. Im Normalfall agieren die Teammitglieder selbstständig, aber gottlob überaus intelligent. Wenn es eine Möglichkeit zur Deckung gibt, nutzen Ihre Genossen diese aus und sorgen nicht zuletzt durch coole taktische Vorgehensweise für

INFO DER KÖRPERPANZER

Technische Gimmicks für das Gefecht!

Mit dem Körperpanzer, der durch ein Energiefeld gestützt wird, sind Sie bestens gerüstet.

Auf dem Bildschirm befindet sich die Lebensenergieanzeige links oben. Daneben sehen Sie einen roten Balken, der bei gegnerischen Treffern schwindet. Lebensenergie verlieren Sie erst, wenn der rote Balken aufgebraucht ist. Der Clou: Wenn Sie sich nach ein paar energieraubenden Treffern zurückziehen, lädt sich die Leiste nach etwa zehn Sekunden wieder auf – ganz ähnlich wie bei *Halo* auf der Xbox.

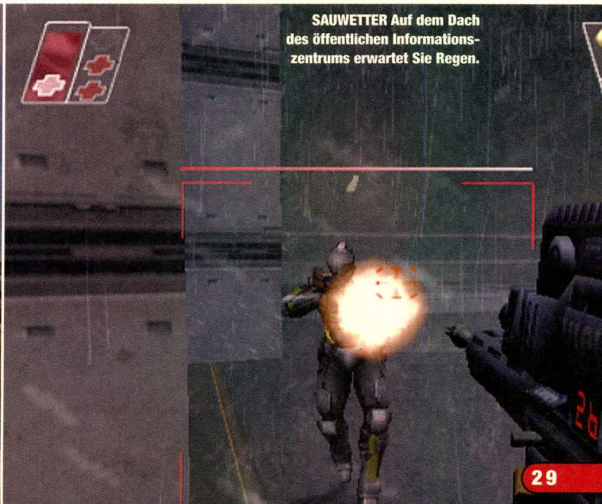


ACHTUNG Der rote Balken ist bald aufgebraucht und Lebensenergie ist auch keine mehr übrig.

AUSGEBOMBT Einige der Explosionseffekte könnten schöner nicht sein.



SAUWETTER Auf dem Dach des öffentlichen Informationszentrums erwartet Sie Regen.



FLUGSCHAU Bei der Helikopter-Jagd dürfen Sie einige der feindlichen Fluggeräte vom Himmel holen.



AUSFAHRT Mit dem Panzer machen Sie sich auf den Weg durch diverse Industriegebiete.

eine passende Team-Atmosphäre. Schon gleich im ersten Level erwarten Sie ein Gefecht der Sonderklasse, bei dem ein Teil Ihrer Truppe auf eine Horde von Sopots Leuten trifft und mit gemeinsamer Feuerkraft ins Jenseits schickt. Hier fällt auch die verbesserte Gegnerintelligenz auf. Die Feinde bleiben je

nach Körperpanzerung einfach ballern und machen zum Magazinwechsel einen gekonnten Ausfallschritt oder verschanzen sich gleich hinter dem nächsten Pfeiler. Besonders witzig ist der Wurf einer Handgranate hinter eine feindliche Deckung. Im Nu nehmen die tapferen Streiter Sopots die

Beine in die Hand und bringen sich aus der Gefahrenzone. Manchmal treten Ihnen auch gegnerische Einheiten entgegen, die ebenfalls als Team vorgehen und so taktische Würze ins Spiel bringen.

DAß GEO-MOD-PHÄNOMEN

Red Faction konnte bereits mit der außergewöhnlichen Geo-Mod-Engine Aufsehen erregen. Allerdings bemängelten viele Fans, dass dieses interessante Feature nicht ausreichend genutzt wurde. Bei *Red Faction II* kommt nun natürlich eine technisch verbesserte Geo-Mod-Engine zum Einsatz, der auch hinsichtlich des praktischen Nutzens mehr Beachtung geschenkt wurde. Das bedeutet, Sie können Levelkonstruktionen wie Wände oder Betonpfeiler zu Klump schießen und dadurch sogar Durchgänge in andere Bereiche schaffen. Wichtig wird dies, wenn es tatsächlich keinen anderen Weg als durch die Wand gibt ... Hier wird auch klar, warum Sie in der Gruppe der Sprengstoffexperte und daher schon von Beginn an mit einem Granatwerfer ausgestattet sind. Nur mit einer Handfeuerwaffe kann man sich eben schlecht durch die Konstruktionen bomben. Im Gegenzug benutzen feindliche Truppen ebenso die Möglichkeiten eines durchschlagenden Projektils, um Überraschungsangriffe gegen Sie zu starten. Alles lässt sich aber auch bei *RF II* nicht zerstören. Schließlich wäre es auch unsinnig, sich vom Anfang bis zum

Levelende einen Tunnel zu sprengen. Zudem handelt es sich bei *Red Faction II* um reindrassige Ego-Shooter-Action und nicht um eine Ausbruchssimulation. Nicht zuletzt die Anzahl von insgesamt 15 teilweise brachialen Ballermännern sorgt für mächtig Krach. Manche Waffen wie Pistolen oder Uzis dürfen sogar im Doppelpack aufgenommen und mit den rechten und linken Schultertasten getrennt bedient werden. Clevere Zocker machen erst das eine Magazin leer und halten während der Nachladephase mit der zweiten Wumme die Gegner in Schach – praktisch!

DRIVE ME CRAZY

Traditionell gibt es wieder die unterschiedlichsten Vehikel zu fahren. Diesmal sind ein Helikopter, ein Panzer und ein U-Boot am Start, wobei Sie lediglich Letzteres auch selbst steuern dürfen. Helikopter und Panzer werden von Ihren Teamkameraden manövriert und Sie dürfen an den Bordgeschützen Platz nehmen, um den gegnerischen Streitkräften kräftig einzuheizen. Besonders cool ist eine Szene, bei der Sie mit dem Helikopter stetig um einen Wolkentraktor herumfliegen und im Inneren eine Delegation Sopots um ihr Leben rennt. Grafisch beeindruckend dargestellt splittieren die Hochhaus-scheiben unter Beschuss und Sie können genau verfolgen, wie die Soldaten sich angsterfüllt hinter Tischen verstecken. Beeindruckend sind auch die Endgegnerkämpfe in manchen

INFO DIE GEPLANTEN VERÄNDERUNGEN

Unterschiede PAL – NTSC

Besonders für die deutsche Version sind wie bei fast bei jedem Ego-Shooter einige Modifikationen geplant.

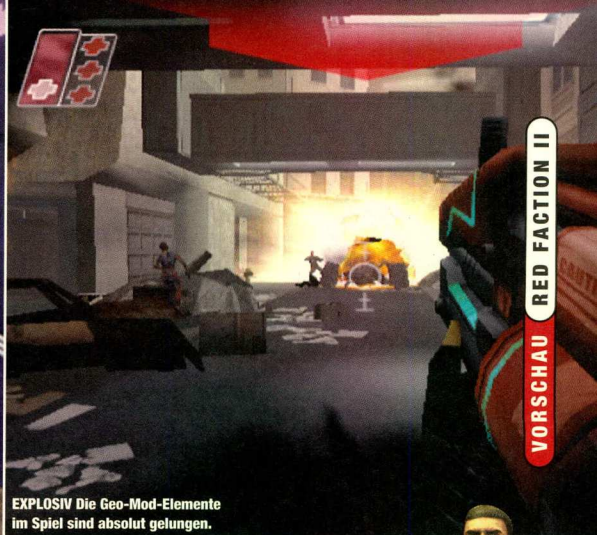
Sicher ist, dass bei der deutschen Version von *Red Faction II* kein Blut fließen wird. Schlimm ist das insofern nicht, da sich dadurch spielerisch absolut nichts ändert. Außerdem lösen sich eliminierte Gegner nach kurzer Zeit in Luft auf – was bei der US-Version ebenso der Fall ist. Wie schon der Vorgänger wird auch *RF II* komplett lokalisiert. Auch Zocker ohne Englischkenntnisse kommen so in den vollen Genuss des Spiels.



ZAUBEREI Nach wenigen Sekunden verschwinden die erledigten Kontrahenten wie von Geisterhand.



FREUND ODER FEIND? Repta gehört zu Ihrer eigenen Truppe und ist Spezialist für schwere Waffen.



VORSCHAU RED FACTION II

EXPLOSIV Die Geo-Mod-Elemente im Spiel sind absolut gelungen.

Abschnitten, die aber fließend in das Spielgeschehen integriert wurden. Technisch ist die Vorabversion schon sehr ordentlich. Gewaltige Explosionen und Lichteffekte erfreuen jeden Action-Fan und die Geo-Mod-Engine läuft mit 30 Bildern flüssig. Die wenigen ruckligen Passagen sollen bis zur Veröffentlichung noch optimiert werden. Außerdem ist bislang rund die Hälfte der zwölf Levels nicht vollständig fertig gestellt, was bedeutet, dass es noch Clipping-Fehler gibt und nicht alle Gegner eingebaut wurden. Was aber bis jetzt fertig ist, macht schon einen fabelhaften Eindruck. Zerbombte Wände und Objekte sehen nun viel besser aus als im ersten Teil, teilweise erkennt man sogar Stahlträger unter dem zerschossenen Be-

ton. Die Animationen der Gegner sind sehr authentisch und das Charakterdesign ist mehr als gelungen. Einen kleinen Kritikpunkt muss sich *RF II* aber gefallen lassen, manche Hintergrundtexturen sehen schlicht aus und wirken etwas steril. Aber auch daran wird noch gearbeitet. Das Spielgefühl dagegen ist sagenhaft. Vom ersten Moment an macht es einen Riesenspaß, mit der exzellenten Pad-Steuerung durch die Gänge zu huschen. Auch Maus- und Tastatur-Fans kommen voll auf ihre Kosten, denn beides kann bei *RF II* verwendet werden. Sogar Multiplayer-Freunde dürfen sich aufgrund des superben Map-Designs der Mehrspielerareale auf heiße Gefechte freuen. Nach all dem Lob bliebe jetzt nur noch ein Wunsch

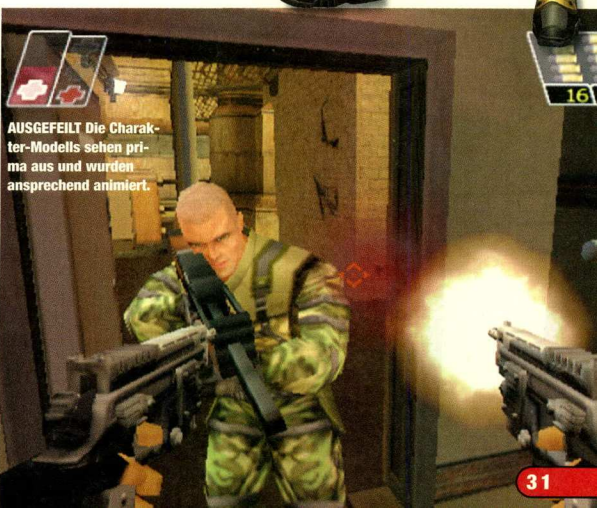
übrig: die Zeit bis zum Erscheinungstermin vorziehen!

UWE HONIG

VORSCHAU RED FACTION II	
Hersteller:	THQ
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Termin:	Mitte November
Internet: www.redfaction2.com	
Savegame Ja	Entwickler Volition Inc.
Umfang 12 Levels	Datenträger DVD
SEHR GUT	
„Die Kritikpunkte des ersten Teils wurden ausgemerzt und so kommt ein mehr als würdiger Nachfolger auf uns zu.“	



ERLEUCHTUNG Bei dunklen Passagen können Sie zum Nachtsichtgerät greifen.



AUSGEFILT Die Charakter-Modells sehen prima aus und wurden ansprechend animiert.



GRÄTSCH Wie gewohnt gibt es verschiedene Tacklings.



TRICKREICH Viele neue Animationen sorgen dafür, dass die Bewegungen der Spieler noch flüssiger aussehen.

FIFA Football 2003

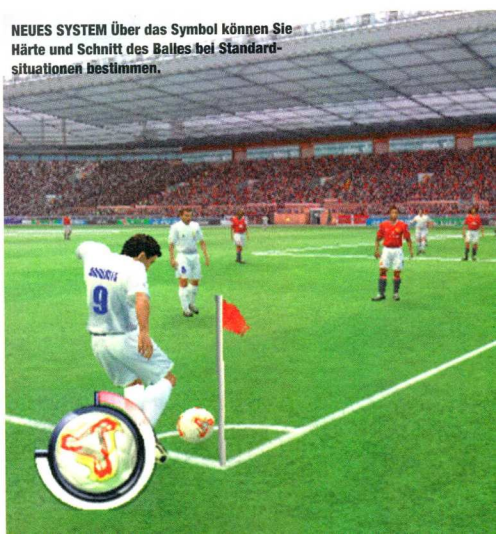


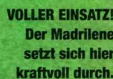
Neues Konzept, bessere Ballphysik und weniger Schnickschnack! Wird das neue FIFA endlich eine ernsthafte **Fußballsimulation?**

Wenn man Fußballfreunde mit PS2 nach ihrem Lieblingsspiel befragt, kristallisiert sich sehr schnell heraus, dass es im Prinzip zwei Lager gibt. Auf der einen Seite die *Pro Evolution Soccer*-Anhänger, die weniger Wert auf Präsentation als auf ausgewogenes Gameplay legen, und auf der anderen die *FIFA*-Fans. Letzteren ist vor allem die offizielle Lizenz wichtig. Sie stören sich

normalerweise auch nicht daran, dass das eigentliche Geschehen auf dem Platz mit Realismus nicht mehr viel zu tun hat. Wie eine kurze Umfrage, die wir auf unserer Website vor einigen Wochen gestartet haben, zeigt, sieht es aber mit der Gunst der PS2-Spieler mittlerweile ganz eindeutig aus. Ganze 57 % der Befragten haben sich hier für das Konami-Spiel ausgesprochen und nur 27 % für den letzten *FIFA*-

NEUES SYSTEM Über das Symbol können Sie Härte und Schnitt des Balles bei Standardsituationen bestimmen.





DETAILREICHTUM Nie zuvor haben die Spieler in einem FIFA-Spiel besser ausgesehen.

Helpline:
Rufen Sie uns an: Wir lösen Ihr Problem! 365 Tage im Jahr von 08:00 bis 24:00 Uhr (1,86 €/Min).

PC-Games: 01 90 - 87 32 68 24
Konsolen-Games: 01 90 - 87 32 68 25
Computer: 01 90 - 88 24 19 33
Internet: 01 90 - 88 24 18 84

Turuk Evolution
53,85 €

INFO INTERVIEW MIT FIFA-PRODUCER PIERRE HINTZE

„FIFA war in meinen Augen eigentlich nur noch Hollywood auf dem Rasen.“

Bei einem Besuch der EA-Sports-Studios in Vancouver durften wir Pierre Hintze, dem Producer von FIFA Football 2003, einige Fragen zu seinem „Baby“ und den tief greifenden Veränderungen in der Serie stellen.

PLAYZONE: Bei FIFA Football 2003 gibt es ja eine Menge Änderungen gegenüber den Vorgängerspielen, vor allem in puncto Gameplay. Könnten Sie kurz die wichtigsten beschreiben?

Pierre Hintze: Die Gameplay-Änderungen lassen sich in zwei Hauptaspekte unterteilen. Der erste betrifft den Ball und die Ballphysik. Der Ball wurde vom Spieler getrennt, um mehr spielerische Freiheit zu schaffen. Früher waren viele Bewegungsabläufe zu mechanisch, weil der Ball praktisch am Fuß klebte. Der zweite Aspekt ist die Darstellung der Animationen. Wir hatten in früheren FIFA-Teilen immer das Problem, dass die Animationen oft nicht zur Situation oder zur Ballphysik gepasst haben. Um dieses Problem zu lösen, haben wir in diesem Jahr ein neues Programm namens Antitool verwendet. Mit diesem ist es möglich, komplexere Bewegungsabläufe ins Spiel zu integrieren, die jetzt auch nahtlos ineinander übergehen.

PLAYZONE: Wie viele verschiedene Animationsmöglichkeiten gibt es insgesamt? Wurden alte Animationen aus dem Vorgänger beibehalten?

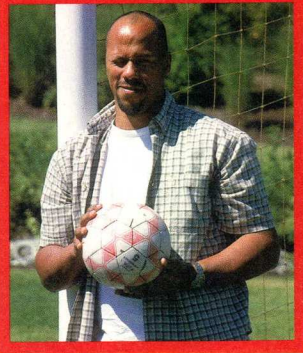
Pierre Hintze: Wir haben momentan etwa 1.500 Animationsmöglichkeiten im Spiel, das sind etwa dreimal so viel wie im Vorgänger. Wir haben so gut wie nichts aus FIFA 2002 übernommen und in diesem Punkt praktisch bei null angefangen.

PLAYZONE: Auch das Passsystem in FIFA 2003 wurde ja komplett überarbeitet und bietet zwei verschiedene Passarten. Könnten Sie kurz erklären, wie diese funktionieren?

Pierre Hintze: In der letztjährigen Version haben wir ja den Open Pass eingeführt, der es ermöglicht, den Ball sehr präzise in die Laufrichtung eines Spielers zu passen. Auch wenn dies meiner Ansicht nach eine gute Idee war, haben wir doch nicht nur positives Feedback von den FIFA-Zockern bekommen. Viele waren einfach der Meinung, dass ein solcher Pass nicht in jeder Situation Sinn macht. Daher haben wir diesmal einen zweiten Passmodus eingeführt, den Smart Pass. Mit ihm ist es möglich, den Ball ganz sicher und problemlos zu einem in der Nähe befindlichen Spieler zu passen, ohne dass man groß über Richtung und Stärke nachdenken muss.

PLAYZONE: In FIFA 2002 gab es noch eine ganze Reihe kryptischer Symbole auf dem Rasen, um Laufwege zu verdeutlichen oder anzuzeigen, in welche Richtung der Ball gepasst wird. Warum wurden diese Symbole in der aktuellen Version wieder weggelassen?

Pierre Hintze: Diese kryptischen Symbole gibt es jetzt immer noch, aber nur noch im Arcade-Modus. Dort machen Sie meiner Meinung nach Sinn, da es hier nicht so sehr um eine realisti-



sche Darstellung des Sports geht. Aus dem Simulationsmodus haben wir sie aber entfernt, da „Profis“ keinen Wert auf eine derartige Hilfestellung legen. Wir haben uns einfach bemüht, einen Kompromiss zu finden, um sicherzustellen, dass sowohl Hardcore-Zocker als auch Neueinsteiger Spaß an dem Spiel haben können.

PLAYZONE: Gab es Vorbilder oder besser gesagt andere Fußballspiele, die euch zu diesem Sinneswandel und den ganzen Änderungen bewogen haben?

Pierre Hintze: Ich würde nicht unbedingt von Vorbildern sprechen. Ich denke, dass man bei großen Projekten gelegentlich mal einen Stachel braucht, der einen aufweckt. Gar keine Frage, dass für mich Konami dieser Stachel ist. Es gibt eine Reihe Features, die dafür sorgen, dass Konamis Fußballspiel viel näher an der Essenz des Sports ist, als es die FIFA-Serie jemals war. Aber das ist ganz gut so, das war so eine Art Wake-up-Call für uns.

ergeben sich eine Menge neuer Möglichkeiten für ein variables und vor allem mehr von der Taktik geprägtes Aufbauspiel.

PRÄSENTATION IMMER NOCH WICHTIG

Selbstverständlich wäre FIFA Football 2003 kein richtiges FIFA, wenn nicht auch die audiovisuelle Aufbereitung des Sports einen hohen Stellenwert in der Planung der Entwickler einnehmen würde.

Auch hier ist Authentizität durchaus ein wichtiges Stichwort. Um diese zu gewährleisten, werden in der aktuellen Version die Gesichter von etwa 260 internationalen Stars integriert sein – darunter auf jeden Fall die Konterfeis aller Spieler, die es in der Champions League zu bewundern gibt. Für Deutschland sind dies definitiv die Kicker von Bayer Leverkusen, Borussia Dortmund und Bayern München. Dasselbe gilt für die 19

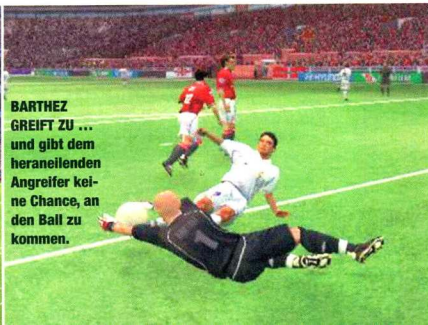
erhaltenen Stadien, bei denen ebenfalls jene der drei deutschen Vertreter sowie alle wichtigen europäischen Arenen vertreten sind. Damit richtige Stadionatmosphäre aufkommt, dürfen natürlich auch die Original-Fangesänge und -Banner der Fans nicht fehlen. Noch zwei kleine Informationen am Rande: Um auch wirklich alle Gesichter, Trikots und vor allem Accessoires der Kicker zu integrieren, mussten

sage und schreibe 158 (!) Lizenzen erworben werden. Für das Motion Capturing wurde diesmal übrigens US-Star Landon Donovan verpflichtet, der ab 1. November Bayer Leverkusen verstärken wird.

WOLFGANG FISCHER



GEWALTIG Auch in die Gestaltung der enthaltenen Stadien floss viel Arbeit.



BARTHEZ GREIFT ZU ... und gibt dem heranellenden Angreifer keine Chance, an den Ball zu kommen.

VORSCHAU FIFA FOOTBALL 2003

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Fußball
Spieler:	1-8
Sprache:	Deutsch
Termin:	November 2002
Internet:	www.electronicarts.de
Savegame	Entwickler
Nach Spielen	EA Sports
Umfang	Datenträger
19 Stadien	DVD

FINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Mit FIFA Football 2003 macht die Serie einen riesigen Schritt in Richtung ernsthafte Fußballsimulation.“

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die besten Spiele - Wir haben sie alle!



PlayStation 2

Erhältlich ab 05.09.2002

STUNT MAN

VON DEN MACHERN DER BLOCKBUSTER SERIE "DRIVER"

ATARI

Bild interactive

Jetzt auch mit spielbarer Demo!

McMEDIA

Gutschein

Hol ich mir!

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

Gratis

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

OS Eichenberger Str. 45 763 Zittau 0373/10738 MEDIA & FANTASY Hilfstraße 3 407 Rüdelsdorf 0212/33399 HELMKRAUT Helmkaut Markt 0426/083214 REIER Hilfstraße 3 16 Rüdelsdorf 0373/2810 OSSE Hilfstraße 3 16 Rüdelsdorf 0373/2810 BECKMANN-HENSCHKE Neues Zentrum 3 16 Rüdelsdorf 0373/2810 RRMANN Hilfstraße 3 16 Rüdelsdorf 0373/2810 EGGER'S Hilfstraße 3 16 Rüdelsdorf 0373/2810 WENNEMACHER Hilfstraße 3 16 Rüdelsdorf 0373/2810	CARL OTTO Lennestraße 36 27749 Delmenhorst 04231/91240 GLAUBITZ Lange Str. 49-51 29378 Wittingen 05831/404 DIE SPIELECKE Vorderer Str. 3 29640 Schneverdingen 05195/2740 TOYS & MORE Bavensfelder Str. 65 31135 Hildesheim 05121/512026 MOB-GAMES Bathofstraße 10 32657 Lempde 05261/188522 SCHNÄPPCHEN-SHOP Lindstraße 22 48808 Lingen 0521/980874 TOY STORE Hilfstraße 3 16 Rüdelsdorf 0373/2810 WENNEMACHER Hilfstraße 3 16 Rüdelsdorf 0373/2810	SCHNÄPPCHEN-SHOP Königsplatz 2 33098 Paderborn 05251/296971 JONELLE CENTRUM BÜRO Sonne Wiesen 1 38613 Schwabmühl 05661/94600 SULZER Alföldstr. 98 35039 Marburg 0643/746321 SULZER Klausstr. 14 35231 Bad Hersfeld 06621/78966 RUG Markt 41 35040 Vacha 036962/24336 MOB-GAMES Bathofstraße 10 32657 Lempde 05261/188522 TOY STORE Hilfstraße 3 16 Rüdelsdorf 0373/2810 WENNEMACHER Hilfstraße 3 16 Rüdelsdorf 0373/2810	FRÜHL SPORT & SPIEL Asterstraße 24 47228 Osnabrück-Rheinhausen 05463/64814 SEIDEL Marktstr. 13 47798 Krefeld 02151/81780 JANSEN Mühlengasse 5-7 47906 Kempen 0281/9951 KIESKEMPER Ewerwinkler Str. 8 48233 Bielefeld-Frechenhorst 0521/14193 PECHER Oststr. 4 48233 Bielefeld-Frechenhorst 0521/14193 JASPER Bathofstraße 10 32657 Lempde 05261/188522 BVL SPIELZEUGWELT Lindstraße 22 48808 Lingen 0521/980874 TWENHÜTEL Große Str. 23 49565 Bramsche 05461/93331	MEINHARDT Hauptstr. 22 55487 Solten 06543/2070 MERKEL Langebergstr. 8 56299 Odenkirchen 02625/983314 FLEMMER Mühlengasse 5-7 47906 Kempen 0281/9951 HABAKUK Lindstraße 20 57622 Hachenburg 02642/3219 KREMER'S Oststr. 56 59065 Hamm 02381/25068 SPIELPUNKT Hauptstr. 40 61462 Königstein 06174/22064 ALTAMANN-BERGER Schulstr. 6 61328 Dietzenbach 06024/49920 MEDIA STORE Wilhelmstr. 9 64283 Darmstadt 06151/68800	GAMESTORE Frankfurter Ring 83 80807 München 089/25652170 STROBEL AM MARKT DE Am Rain 5 72379 Hechingen 07421/2468 ELSER Geislinger Str. 29 a 74211 Weiden 09151/71691 BE K A E L Buchener Str. 29 a 74211 Weiden 09151/71691 ENGELHARD & HERR Willy-Rainert-Str./Im E-Center 77656 Offenburg 0781/25105 HARTWICH Hauptstr. 50 77704 Offenburg 0781/25105 PLANET MEDIA Fuggerstr. 4-6 86135 Augsburg 0821/313154	MONTE MEDIA Frankfurter Ring 83 80807 München 089/25652170 MONTE MEDIA Pöllinger Str. 1 82362 Weilheim 08814/1458 MONTE MEDIA Kufsteinstr. 78 83026 Rosenheim 08931/380740 PLANET MEDIA Ledererstraße 15 83512 Wasserburg am Inn 0871/250945 PLANET MEDIA Schulplatz 3 84301 Eggenfelden 08721/91230 PLANET MEDIA Schulplatz 3 84301 Eggenfelden 08721/91230 SCHLATT Münchener Str. 16 84359 Simbach 0871/6850 MEDIA STORE Fuggerstr. 4-6 86135 Augsburg 0821/313154	HEILIG Unterlanger Str. 9 88630 Pfäfers 07552/1010 MAXI SPIEL - HOBBY SCHWEIGER Fährstr. 11 90402 Nürnberg 0911/2418989 GAMES GARDEN Karl-Liebknecht-Str. 20 90402 Nürnberg 0911/2418989 FUN MEDIA Rothenerstraße 5 90443 Nürnberg 0911/2418989 KOLIBRI Bamberger Str. 27 A 91031 Neustadt/Alb 09161/973000 KINDERWELT Littenhalsstr. 3 93049 Regensburg 0941/37545 LOLLYPOP Weichner Weg 5 93049 Regensburg 0941/490930	ACHTNER Ulrichstr. 20 93326 Abensberg 0943/7344 GIESTER Völknerstr. 11/13/15 94474 Vilshofen 08541/3979 THEO KRIANZ e-Entertainment Mariasplatz 1 91827 Tübingen 03641/22189 Belgien KINDERPARADIES Königsstr. 8 B-4000 Eupen (Belgien) 0032/87560459 KINDERPARADIES Hauptstr. 93 B-4780 St. Vith (Belgien)
--	---	--	--	---	---	--	--	--

www.mcmedia.de

Hitman 2

Silent Assassin

Ein namenloser **Killer**, ein Kloster auf Sizilien und ein Gegner, der gefährlicher ist als Sie selbst

Tobias Rieper steht in seinem Pass, doch der eigentliche Name Ihres Helden ist lediglich eine Nummer: 47. Nach einer beispiellosen Karriere hat sich der Profikiller in ein Kloster auf Sizilien zurückgezogen und will vor allem eines: vergessen. Zwischen Tomatenstauden, Blumenbeeten und Morgenandacht holt ihn seine Vergangenheit jedoch schnell ein. Denn in bestimmten Kreisen ist er nach wie vor eine Legende und in der Welt vor den Klostermauern hat er mehr als nur eine offene Rechnung zurückgelassen. So dauert es nicht allzu lange, bis ein Trupp





VERSTECKSPIEL Getötete Wachen sollten versteckt werden.



HALT, GENOSSE! Solange Sie nichts Unüberlegtes tun, bleiben die Wachen ruhig.



JOHN WOO Versteckte Anspielungen auf diverse Vorbilder gibt es überall im Spiel.

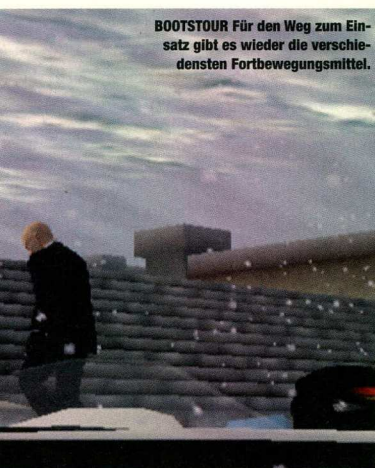
Bewaffneter den Abt, seinen einzigen Freund und Vertrauten, entführt und ihn so zwingt, ein letztes Mal in den Nadelstreifenanzug zu schlüpfen und die Beretta durchzuladen. Gleich zu Beginn verzweigt sich die Geschichte in zwei Haupthandlungsstränge. In der einen Hälfte der 21 Einsätze erfüllen Sie Aufträge für Ihre alte Auftragsagentur, die Sie als Entlohnung mit Informationen über die Entführer und somit über Ihren neuen Feind versorgt, den Sie während der anderen Missionen jagen. Zwischen den Einsätzen kehren Sie immer wieder in das Kloster zurück. Hier gibt es ein Übungs-

areal mit Tutorial, das jederzeit unterbrochen beziehungsweise fortgesetzt werden kann. Außerdem befindet sich, versteckt im Werkzeugschuppen, das Waffenarsenal, das Ihnen die Möglichkeit gibt, zwischen den Missionen mit den verschiedenen Mordwerkzeugen zu experimentieren. Im Gegensatz zum Vorgänger können Waffen nun nicht mehr gekauft werden. Was Sie am Ende einer Mission noch im Inventar haben, kommt in die heimische Waffenkammer. Von dieser Ausrüstung abgesehen, sind Sie auf das angewiesen, was Ihnen die Agentur im Einsatzgebiet zur Verfügung stellt.

AUF MESSERS SCHNEIDE

Die Einsätze dürfen Sie nach wie vor beeindruckend frei gestalten. Die meisten Missionen lassen sich ganz nach persönlicher Vorliebe ausführen. Theoretisch ist es genauso möglich, mit Dauerfeuer durch einen Level zu marschieren oder alternativ nur einen einzigen Schuss auf die Zielperson abzugeben. Zu viele neutralisierte Gegner wirken sich allerdings schlecht auf den Abschlussbericht aus und getötete Zivilisten ruinieren Ihnen zumeist komplett den Einsatz. Man sollte *Hitman 2* also besser vorsichtig spielen und dazu gibt

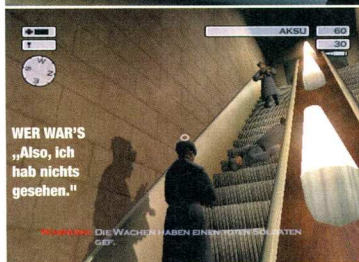
Ihnen der Titel unzählige Möglichkeiten. Wenn Sie beispielsweise im ersten Level in das Haus des Mafiapaten gelangen wollen, können Sie einfach den Lebensmittelboten abfangen, ihn mit Chloroform ins Reich der Träume schicken und in seiner Uniform bis in die Küche marschieren. Selbiges funktioniert mit dem Typen von der Post, der auf dem Weg in die Villa ist. Genau so gut passt Ihnen auch der Anzug eines Wachmanns. Hier müssen Sie allerdings schon vorsichtiger sein. Kommt ein vermeintlicher Kollege Ihnen zu nahe, erkennt er, dass Sie nicht zum Team gehören. Für den



ICH SUCHE IN DEN AKTEN NACH GERÄUBEREN ANGABEN. ICH BIN GLEICH WIEDER DA. BLEIBEN SIE DRAN.



DUELL Die Wachmänner agieren erschreckend intelligent und bieten immer wieder Stunt-Einlagen.



WER WAR'S
„Also, ich hab nichts gesehen.“

ANMERKUNG: DIE WACHEN HABEN EINIGE ZEITUNGEN GEF.



NIEDLICH Die Schweinchen mögen 47. Fragen Sie besser nicht, womit sie gefüttert werden.



ABWEGIG Das Leben als Killer ist immer ein Leben am Abgrund.



BEOBSACHTER Nichts ist so wichtig wie eine gründliche Aufklärung.

INFO WAS BISHER GESCHAH

Nummer 47 lebt

Da der erste Teil nie auf der PS2 erschienen ist und mittlerweile auf dem Index steht, folgt hier eine kurze Zusammenfassung der bisherigen Geschehnisse.

Tobias Rieper stammt aus dem Genlabor einer Geheimorganisation, daher die Nummer 47 und der Strichcode an seinem Hinterkopf. Als es zwischen den einzelnen Mitgliedern der Gemeinschaft zum Streit kommt, wird Nummer 47 eingesetzt, um die Abtrünnigen zu neutralisieren. Die als normale Aufträge getarnten Einsätze führen ihn nach Hongkong, in den südamerikanischen Dschungel, nach Budapest und nach Amsterdam. Dabei stößt 47 jedoch immer wieder auf Informationen, die Stück für Stück den wahren Grund der Einsätze und den Mann, der hinter den Aufträgen steht, aufdecken. So steht Tobias Rieper ganz am Ende seinem Schöpfer und seinen Brüdern gegenüber.



Grad der Auffälligkeit gibt es eine kleine Anzeige, die Sie fortlaufend darüber informiert, wie gut Ihre Verkleidung im Moment funktioniert. Je komplexer die Missionen werden, umso höher werden gleichzeitig die Anforderungen an Ihre Anpassungsfähigkeit. Ebenso verhält es sich mit der Ausführung. Genügt es anfänglich noch, einen guten Platz für Sie und Ihr Scharfschützengewehr zu finden, gilt es später, perfekt getimte Anschläge zu inszenieren.

MITTEL UND WEGE

Die Suche nach Ihrem geheimnisvollen Gegner und die Aufträge der Agentur führen Sie nach Sizilien, Russland, Japan, Malaysia und Indien. Die Einsatzgebiete

sind riesig, und wer sich die Zeit nimmt, kann einiges nebenbei entdecken. Vieles an Gebäuden und Anlagen ist für das Spiel an sich völlig nebensächlich, sorgt aber für Atmosphäre und gibt dem Spieler das Gefühl, sich in einer wirklichen, belebten Welt zu bewegen. Gleichzeitig gibt es trotz der opulenten Grafik kaum Geschwindigkeitseinbrüche, so dass der optionale 60-Hertz-Modus voll zur Geltung kommt. Bereits überzeugen können auch die Animationen sowie die Umweltp Physik ganz allgemein. Alle Personen bewegen sich realistisch und selbst leblose Körper stürzen korrekt. Die Projektile, die die Waffen verschießen, lassen bewegliche Objekte physikalisch korrekt durch die

Gegend fliegen und verformen statische Objekte mit flexibler Oberfläche. Etwa 30 verschiedene Knarren sind übrigens im Spiel vorhanden. Abgesehen von den obligatorischen Pistolen, Scharfschützen- und Sturmge- wehren sowie einer Armbrust gibt es natürlich auch einfache Betäubungsmittel. Chloroform und ein Betäubungsgewehr sind die erste Wahl, um sich beispielsweise störende Zivilisten vom Leib zu halten. Aber Vorsicht, nach einiger Zeit lässt die Wirkung nach. Wenn dann ein Zivilist ohne Kleider aufgeregt zum nächsten Wachmann rennt, können Sie eigentlich auch gleich schreien: „Hasch mich, ich bin der Mörder.“

PHILIPP ROHWEDDER

VORSCHAU HITMAN 2

Hersteller: Eidos
Genre: Action
Spieler: 1
Sprache: Deutsch
Termin: 20. September

Internet: www.eidos.de

Savegame Ja
Entwickler IO-Interactive
Umfang 21 Levels
Datenträger DVD

SUPER EINSCHÄTZUNG

„Eine spannende Story, ein cooler Held und unzählige Möglichkeiten, einen Auftrag auszuführen“



CONFLICT DESERT STORM™



WER WIND SÄT,
WIRD STURM ERNTEN.

Der Golfkrieg wurde durch clevere Strategie, präzise Zugriffe und besonders eine Spezies von Soldaten gewonnen: die Schattenkrieger britischer SAS und amerikanischer Deltaforce. Dieser 3rd Person Action Shooter kombiniert das Beste aus der Welt geheimnisvoller Spezialkräfte mit realistisch ausgefeiltem Gameplay und überdurchschnittlich hoher Gegner-KI. Ein visuelles Feuerwerk, das stahlharte Nerven fordert. Oder Dein Leben.



PlayStation 2

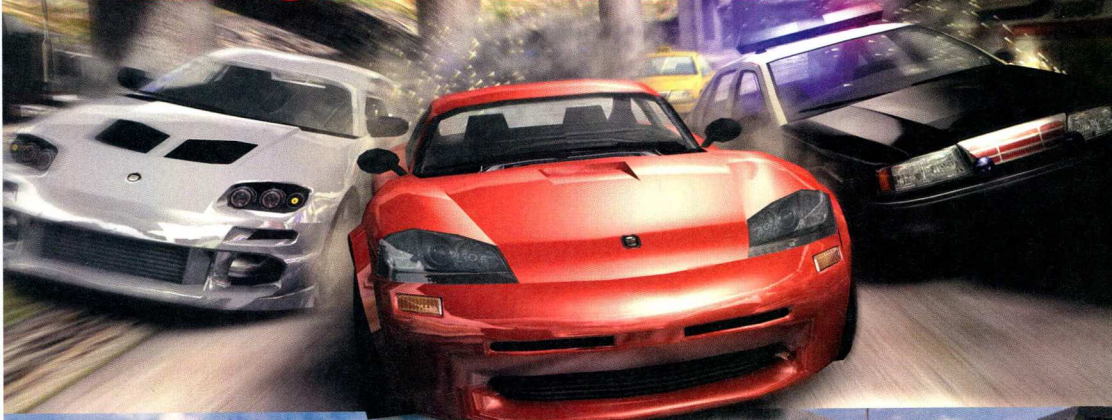


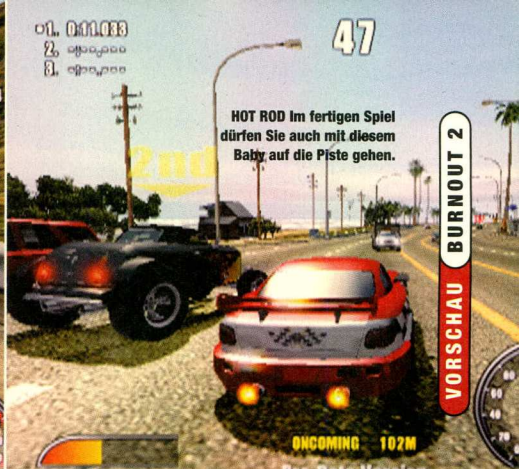
Die erste spielbare Version von Acclains **Hitkandidat** zeigt, wie ein Arcade-Racer sein sollte!



Burnout 2

SCHROTT Da hat der Erstplatzierte seine Kiste ganz schön zerlegt.





War das ein schöner Tag, als der PR-Manager von Acclaim Deutschland in der Redaktion anrief und die frohe Botschaft überbrachte, dass uns in ein paar Tagen eine erste spielbare Version des turbo-schnellen Rennspiels *Burnout 2* ins Haus flattern sollte. Zwei Tage später war es dann endlich so weit und ebenso groß wie die Vorfreude war schließlich die Enttäuschung, als sich die Scheibe endlich in der Test-PS2 drehte. Nicht, dass Sie das jetzt falsch verstehen, mit dem Spiel ist an sich alles in Ordnung. Es läuft absolut flüssig mit 60 Frames pro Sekunde, sieht wirklich genial aus und flimmert so gut wie gar nicht. Auch der im Vergleich zum Vorgänger deutlich rockigere Soundtrack, der bei Benutzung des so wichtigen Turbos noch intensiver wird, motiviert ungemein. Er sorgt dafür, dass es tatsächlich schwer ist, sich von dem Spiel überhaupt wieder zu trennen.

GENIALER ARCADE-RACER

Dies führt uns direkt zu der oben angesprochenen großen Enttäuschung. Die uns vorliegende Version beinhaltet nämlich nur einen Bruchteil des fertigen Spiels. Von den 22 enthaltenen Fahrzeugen sind gerade mal etwas mehr als die Hälfte anwählbar. Unter den „fehlenden“ sind ein paar echte Schmankerln, die in der fertigen Fassung jedoch erst mühsam freigeschaltet werden müssen. Auch wenn es in *Burnout 2* keinerlei lizenzierte Autos gibt, so ähneln doch manche der Fahrzeuge sehr ihren realen Vorbildern. Das Schlimmste an der viel zu kurzen Demo ist aber, dass es nur drei Strecken gibt, auf denen man seine Fahrkünste zeigen darf. In der fertigen Fassung sollen es ganze 16 sein. Neben breiten Highways warten dann unter anderem viel befahrene Stadtzentren, Küstenstraßen und verschnittene Bergregionen

auf hemmungslose Raser. Wer die eigenen Fähigkeiten überschätzt und die Kontrolle über sein Fahrzeug verliert, muss damit rechnen, einen Unfall zu bauen. Zwar dürfen Sie sich über ein imposantes Replay freuen, den damit verbundenen Zeitverlust macht es aber bei weitem nicht wett. Auch in puncto Spielmodi gibt es diesmal wesentlich mehr zu erleben als im ersten Teil. Neben dem bekannten Meisterschaftsmodus, bei dem man weitere Strecken und Fahrzeuge freischaltet, gibt es jetzt eine Fahrschule (siehe INFO) und einen neuen Verfolgungsmodus. In Letzterem jagen Sie als Polizist einen Geschwindigkeitsünder. Im Zweispielmodus darf natürlich jederzeit ein Freund die Rolle des Gejagten übernehmen. Was außer dem standardmäßigen Zweispielersplit-screen-Duell noch so alles an Multiplayer-Spaß in *Burnout 2* enthalten sein wird, lässt sich

leider noch nicht sagen. Dazu ist die Demo, wie schon gesagt, leider viel zu kurz! Bleibt zu hoffen, dass die vollständige Testversion bald bei uns eintrifft, die Wartezeit ist jetzt schon fast unerträglich.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU BURNOUT 2	
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	Ende Oktober
Internet: www.acclaim.de	
Savegame	Entwickler
Nach Rennen	Criterion
Umfang	Datenträger
16 Strecken	DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Burnout 2 bietet alles, was den ersten Teil so besonders gemacht hat, und noch vieles mehr!“	

INFO DIE ETWAS ANDERE FAHRSCHULE

Fahren wie ein Henker

Damit Sie in Burnout 2 Erfolg haben können, sollten Sie erst einmal lernen, worauf es in diesem Rennspiel ankommt.

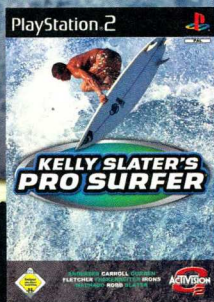
Um Ihre Turboleiste zu füllen, müssen Sie nämlich so gefährlich wie möglich über die Strecken brausen. In insgesamt sechs Lektionen dürfen Sie beweisen, dass Sie ein echter Verkehrsrowdy sind. Sie lernen, wie man am besten dem Gegenverkehr ausweicht, nahe an Autos vorbeifährt, ohne sie zu touchieren, geschickt durch Kurven driftet und möglichst weit springt. Auch die Verwendung des Boosts will durchaus gelernt sein. In der sechsten und letzten Prüfung müssen Sie dann alle gelernten Manöver anwenden, um auch diese zu bestehen. Wer gut fährt, kann alles in allem sechs Goldmedaillen einheimsen, mit denen sich selbstverständlich ein nettes Bonusfahrzeug freischalten lässt.



FAHRPRÜFUNG In dieser Lektion müssen Sie versuchen, so lange wie möglich auf der Gegenfahrbahn zu überleben.



KLEIN, GEMEIN UND SAUSCHNELL Das Fahrschulauto ist einer der absoluten Top-Wagen.



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



© 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Activision und Pro Surfer sind eingetragene Warenzeichen. Activision G2 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Kelly Slater ist ein Warenzeichen von Kelly Slater. Entwicklung der Versionen für PlayStation 2, Xbox und GameCube durch Treyarch. Entwicklung der Game Boy Advance-Version durch HotGen Studios. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation, "PlayStation" und "PlayStation" Logo sind registrierte Trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM und © are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

6 WELTMEISTERTITEL – EINE PERFEKTE WELLE

KELLY SLATER'S PRO SURFER®

SURFEN AUF VÖLLIG NEUEM LEVEL ...

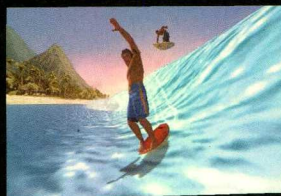
Gib dir mit dem sechsfachen Surf-Weltmeister Kelly Slater und acht weiteren Top-Profis das ultimative Surf-Erlebnis Kelly Slater's Pro Surfer®. Spiele 30 Level an den aufregendsten Surf-Locations rund um den Erdball. Surfe wie nie zuvor und leg waghalsige Sprünge und Fantasietricks hin wie Rodeo Flip, Knack Knack und Hangman. Lerne die unterschiedlichsten Wellen im genialen Karriere-Modus zu bezwingen – du wirst einer Welle nie zweimal begegnen.



Besuche 13 der bekanntesten Surf-Spots weltweit.



9 Spielmodi, inklusive dem PUSH-Modus für zwei Spieler.



Bahne dir deinen Weg auf Wellen, auf denen großer Andrang herrscht.

ACTIVISION
2

SPORTS REVOLUTION

ACTIVISION02.COM



Ape Escape 2

Sonys Affenjagd erweist sich als **Jump&Run-Überflieger**, der vor Gags und Ideen nur so sprüht!

Schon das erste *Ape Escape* für die PSOne war ein höchst einfallsreiches und sehr gelungenes Jump & Run – erstmals wurde der Dual-Shock-Controller voll ausgenutzt. Der direkte Nachfolger ist nun in Japan erschienen und kommt im Laufe des Jahres auch nach Deutschland. Die Hintergrundgeschichte erinnert an den Vorgänger und dient als Grundlage für ähnlich abwechslungsreiche Levels: Wieder einmal ist es dem bösen Affen Specter gelungen, einen der berühmten Intelligenzhelme in seine Pfoten zu kriegen, und erneut versucht er, die Weltherrschaft an sich zu reißen. In insgesamt 20 Levels muss der Held Hiku nun die zahlreichen Artgenossen Specters mittels eines Spezialnetzes wieder einfangen, bevor größeres Unheil geschieht.

JEDE MENGE ABWECHSLUNG

Zwar reist Hiku nicht wie sein Vorgänger Spike durch die Zeit, doch sind die Levels über die gesamte Welt verteilt, so dass viel Abwechslung geboten wird: Ob im Eis, am Strand, in Pyra-

miden, alten Piratenverstecken oder in einem Casino – die Affen stecken wirklich überall. Das ist in diesem Fall oft wörtlich zu nehmen: So manchen Primaten finden Sie in Fässern, in Eisbrocken oder auch mal geschickt getarnt als Teil der Mona Lisa an der Wand hängend. Natürlich sind nicht alle Affen schlau genug, sich rechtzeitig zu verstecken – viele ergreifen erst die Flucht, wenn Sie schon mit der gefährlichen Lähmkeule anrücken! Da kann es durchaus mal passieren, dass Sie einen Affen gerade beim Umziehen erwischen und dieser dann mit der Hose auf Knöchelhöhe hängend davinstolpert. So mancher Affe wiegt sich natürlich in Sicherheit und verhöhnt Hiku aus der Ferne – die Torero-Affen mit rotem Tuch sind ein besonders witziges Beispiel. Einige der Viecher setzen sich aber auch zur Wehr. Angefangen mit Bananenschalen, die Hiku vor die Füße geworfen werden, reicht die Palette an Affen-Waffen über

Schwerer und Kung-Fu bis hin zu Maschinenpistolen, Lenkkraketen und riesigen Affenrobotern mit Kettsägen!

DES AFFENJÄGERS WERKZEUGKISTE

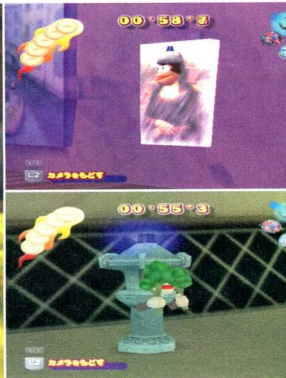
Zwar beginnt Hiku die Affenjagd nur mit Keule und Netz ausgerüstet, doch im Laufe des Spiels wächst sein Arsenal an Jagd-utensilien auf fast ein Dutzend Geräte an. Der Affenradar und die Schleuder erklären sich noch von selbst, doch gibt es auch so schräge Sachen wie die Bumerang-Banane – diese verströmt einen Affen-Lockstoff und bewegt selbst die vorsichtigsten Primaten zu unüberlegten Handlungen. Das Fernlenk-Auto aus dem ersten Teil ist auch wieder mit von der Partie und dient als Aufhänger für einige clevere Schalter-Rätsel, bei denen Sie Hiku und das Auto unabhängig voneinander bewegen müssen. Grafisch ist *Ape Escape 2* zwar keine Offenbarung, wirkt aber sehr stilvoll und unheimlich



LAND OF THE FREE
In diesem Bild ist ein Affe versteckt.



NETTER
VERSUCH
Die Tarnung
der Affen
wird zunehmend
aufwendiger.

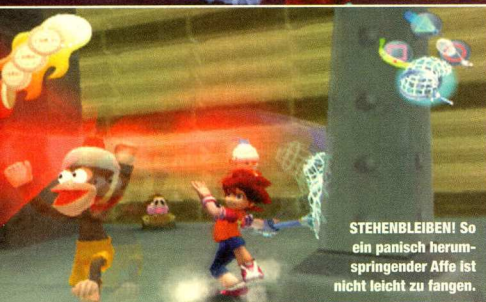




DOPPELSPRUNG Die Rettung vor dem schießwütigen Affen.



SCHWERE WAFFEN Dieser Roboter schwingt eine riesige Kettenäge!



STEHENBLEIBEN! So ein panisch herumspringender Affe ist nicht leicht zu fangen.

sauber – kein Flimmern weit und breit! Die superflüssige Darstellung kommt den klasse Animationen aller Beteiligten zugute. Die Spielbarkeit ist absolut makellos und die erstaunlich großen Levels sind nicht nur clever designt, sondern bieten auch Langzeitmotivation – beim ersten Durchspielen können Sie nämlich noch gar

nicht jeden Affen erwischen, da viele erst mit späteren Werkzeugen zu fangen sind. Dazu kommen noch acht schräge Endgegner und drei Minispiele (siehe Extrakasten). Auf jeden Fall ist *Ape Escape 2* ein ernst zu nehmender Konkurrent für unsere *Jump&Run*-Referenz *Jak & Daxter*!

MICHAEL PRUCHNICKI



NORMALER JAGDABLAUF

1. Affe ahnt nichts Böses.
2. Affe hat Sie entdeckt, gerät in Panik!
3. Affe stolpert auf der planlosen Flucht in sein Verderben.

INFO DIE MINISPIELE

Affen-Fußball und Bananenklettern

Als ob im eigentlichen Spiel nicht schon genug Ideen stecken würden, haben die Entwickler zusätzlich noch drei witzige Minispiele eingebaut.

Dance de Bon

Dieses Minispiel ist im Endeffekt ein einfacher *Beatmania*-/Dancing Stage-Klon. Passend zum Rhythmus der Musik müssen Sie auf beiden Analogsticks in die jeweils vorgegebene Richtung drücken.



Dodge-Soccer Footsaru

Das Wort „Footsaru“ soll vermutlich eine Kombination aus Football und Saru (jap. „Affe“) sein. Dieses actionreiche Fußballspiel ist zu zweit spielbar. Mit vier Knöpfen passen oder wechseln Sie zu den vier Feldspielern, mit dem rechten Analogstick grätschen und schießen Sie in jede beliebige Richtung. Zudem gibt's eine Turbo- und eine Lob-Taste. Das Ganze spielt sich zwar gewöhnungsbedürftig, ist dabei aber durchaus besser als einige Vollpreis-Fußball-Flops der letzten Zeit.



Ukki-Climber

Hier geht es darum, von Seil zu Seil zu klettern und innerhalb des Zeitlimits fünf Bananen aufzusammeln. Mit den beiden Analogsticks greifen Sie mit beiden Armen unabhängig voneinander in beliebige Richtungen, mit den L1/R1-Tasten greifen Sie zu. Als ob dieser Balanceakt nicht schon schwierig genug wäre (die Seile schwingen, sobald Sie loslassen), wird der Affe noch durch Vögel zusätzlich gestört. Und so manche Banane lässt sich nur mit einem abschließenden Sprung erreichen! Insgesamt ein ziemlich schwieriges Minispiel!



VORSCHAU APE ESCAPE 2

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

Internet: www.playstation.de

Savegame	Entwickler
Nach Levels	Sony
Umfang	Datenträger
20 Levels	DVD

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Ape Escape 2 ist ein Ideen- und Gagfeuerwerk, das selbst gegen Jak & Daxter eine äußerst gute Figur macht!“

AUS DER NÄHE Die junge Japanerin weiß zu gefallen.

SMASH Schlechte Lobs werden gnadenlos bestraft.

DOPPEL Ohne der richtigen Koordination geht gar nichts.

AUF SCHLAG Die maximale Aufschlagstärke zu erreichen, ist schwierig.

Virtua Tennis 2

Mit Spannung erwarten alle PS2-Tennisfreunde die Umsetzung von **Segas Tennisknaller**. Ist das die neue Referenz?

Endlich ist es geschehen, zumindest in den USA: Sega beglückt auch Sony-Besitzer mit einem Tennisspiel aus der hauseigenen und hoch geschätzten *Virtua Tennis*-Reihe. Dabei bekommt die PlayStation 2 auch gleich die aktuellste Auflage aus dem Jahr 2002 spendiert, die soeben in den USA unter dem Namen *Sega Sports Tennis* erschienen ist.

VERSCHIEDENE SPIELMODI

Neben den obligatorischen Modi Einzelspiel und Turnier hat sich Sega nicht lumpen lassen und integrierte noch den so genannten „World Tour Mode“, bei dem Sie die Kontrolle über eine/n Tennisspieler/in am Anfang seiner/ihrer Karriere übernehmen. Der Umfang der wählbaren Spielfiguren lässt ebenfalls keine Kritik zu. Im Vergleich zum Vorgänger kann der Spieler nicht nur aus acht bekannten männlichen Tenniscracks der aktuellen Weltspitze auswählen, sondern auch pro-

minente weibliche Tennis-Amazonen auf den Platz schicken. Zu den bekanntesten Spielerinnen gehören hierbei sowohl die zwei „kompakten“ Williams-Schwester, als auch die „lautstarke“ Monica Seles und die „zierliche“ Arantxa Sanchez-Vicario. Deutsche Beteiligte sind leider nur in Form von Tommy Haas vertreten, was auch aufgrund der eher mäßigen Leistungen der restlichen deutschen Spieler verständlich ist.

TRAUMHAFT STEUERUNG

Gesteuert wird per Analogstick und mit lediglich drei Buttons. „Was?“, werden Sie sich fragen, „nur drei Knöpfe werden benötigt?“ Richtig gelesen, mehr Knöpfe benötigt ein gutes Tennisspiel laut Segas Meinung nicht. Nach wenigen Minuten Spielpraxis kann man diese nur teilen. Hat man die leicht zu erlernende Steuerung verinnerlicht, scheucht man seinen Spieler traumhaft sicher über das Spielfeld und vollbringt Schläge, die man bis vor kurzem



ERFOLGLOS Trotz maximalem Einsatz gibt's hier kein Happyend.

INFO DER WORLD TOUR MODE

Weltklasse-Tennis

Der World Tour Mode – um was genau geht es bei diesem ominösen Spielmodus?

Beim World Tour Mode kreieren Sie Ihren eigenen Tennisspieler und Ihre eigene Tennisspielerin und kümmern sich anschließend um deren Karrieren. Als Erstes spielen Sie dabei Gott und modellieren „Sie“ und „Ihn“ je nach Ihren Wünschen. Egal ob groß und schlank oder klein und mollig, Sie können frei entscheiden.



PLAYER EDIT Sie sind der Chef! Erstellen Sie sich mit dem Editor Ihren Wunschspieler.

Anschließend starten Sie als 300. der Weltrangliste Ihre Karriere, mit nur einem Ziel vor Augen: die Nummer 1 werden. Um dies zu erreichen, müssen Sie im Training Ihre Fähigkeiten verbessern und bei ersten kleineren Turnieren Weltranglistenpunkte sammeln, um für die wichtigeren Turniere zugelassen zu werden.



UNKONVENTIONELL Die Trainingseinheiten sind nicht gerade realistisch.

AUSWEICHEN! Um die Beinarbeit zu verbessern, sind alle Mittel recht!

Haben Sie durch das Training erst mal Ihre Fähigkeiten verbessert, stellen sich auch bald die ersten Erfolge ein und Preisgeld kommt in die Kasse. Dieses verprassen Sie anschließend im luxuriösen Tennisshop. Egal ob neue Schläger, neue Klamotten oder fähige Doppelpartner, der virtuelle Einkaufsladen hat alles.

nicht für möglich gehalten hätte. Neben der hervorragenden Steuerung ist das reine Gameplay als größter Pluspunkt dieses Spiels zu bewerten. Es spielt sich von Anfang an einfach wunderbar und der Spagat zwischen einem realistischen und arcade-lastigen Spielprinzip ist nahezu perfekt gelungen. Egal ob ausdauernde Grundlinienduelle, spannende Netzangriffe, trickreiche Stopps oder überraschende Lobs, dieses Spiel bietet einfach alles, was der Tennisfan von einem Videospiel erwarten darf. Die Gegnerintelligenz kann dabei der eigenen Spielstärke angepasst werden. Die CPU-Intelligenz bietet Anfängern wie Profis in jeder Situation genügend Gegenwehr. Seine ganze Stärke spielt der Titel allerdings erst dann aus, wenn zwei oder mehrere menschliche Spieler auf dem Platz stehen. Ob bei spannenden Duellen gegen- (Einzel) oder packenden Spielen miteinander (Doppel), Virtua Tennis 2 ist ein absolutes Multiplayer-Game, welches in keiner Sammlung fehlen darf und sich auch als Partyspiel hervorragend eignet. Technisch hinterlässt das Spiel zwiespältige Gefühle. Einerseits sind die Spielfiguren toll ani-

miert und der Wiedererkennungswert der Top-Athleten ist dank der guten Gesichtstexturen vorhanden. Andererseits vermiesen oft pixelig wirkende Körpertexturen und das starke Flimmern des Bildes den Grafikgenuss. Zwar ist offiziell noch keine PAL-Version angekündigt, doch stehen die Chancen für eine baldige Veröffentlichung in Deutschland laut unseren Informationen sehr gut. Mehr dazu hoffentlich schon in der nächsten Ausgabe!

OLIVER BECK

VORSCHAU VIRTUA TENNIS 2

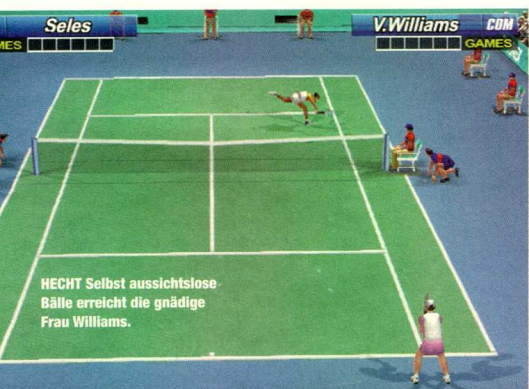
Hersteller: Sega
Genre: Sport
Spieler: 1-4
Sprache: Englisch
Termin: Noch nicht bekannt
Internet: www.sega-europe.com

Savegame: Ja
Umfang: 16+ Spieler
Entwickler: Hitmaker
Datenträger: DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Tolles Sportspiel, welches vor allem im Mehrspielermodus zur Höchstform aufläuft.“



HECHT Selbst aussichtslose Bälle erreicht die gnädige Frau Williams.



ZAUBERABSCHLAG Jetzt rettet Sie nur noch ein waghalsiger Wunderschlag.



Ab 5. September



"Wer ein neues Spielerlebnis sucht, sollte zuschlagen."
PlayZone 08/02

"Raserei mit tollen Crashes sowie starkem Suchtpotenzial."
Playboy 09/02

"Spektakuläre Stunts, super Steuerung, klasse Musik!"
KidsZone 16/02

"Kaum ein anderer Titel wird euch so mitreißen."
PlayPlayStation 08/02

www.stuntman-game.com



PlayStation 2



STUNTMAN

BEYOND DRIVING

VON DEN MACHERN DER BLOCKBUSTER SERIE 'DRIVER'

The Mark of Kri

Erfrischender Genre-Mix

von Sonys In-House-Team.

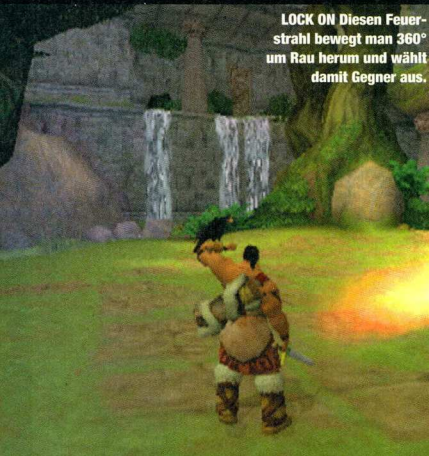
Düster stimmt der Vorspann auf ein Spiel ein, das zu einer echten Überraschung werden könnte. Ein böser Zauberspruch, der unsere und die dunkle Welt miteinander verbinden kann, wurde vor langer Zeit erschaffen und verschwand, noch bevor er ausgesprochen werden konnte. Gestohlen. Versteckt. Vergessen. Doch nun ist er wieder aufgetaucht und da trifft es sich gut, dass Rau, der Protagonist in diesem Action-Adventure, gerade mit seiner Kampfausbildung fertig geworden ist. Ab hier übernehmen wir die Rolle des Helden.

SCHAFFE, SCHAFFE, HAUSLE BAUE

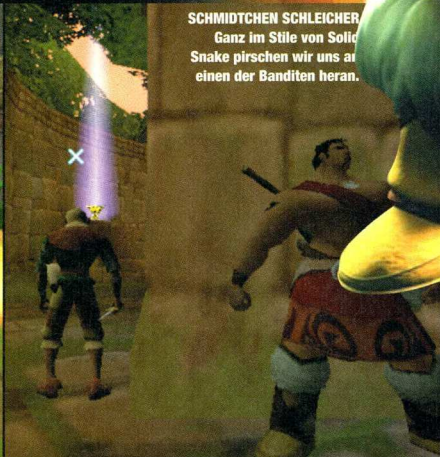
Im obligatorischen Trainingslager frischen wir erst einmal unsere Kenntnisse über den Kampf auf und lernen die Fähigkeiten des Protagonisten kennen. Rau kann nicht nur mittels rechtem Analog-Stick bis zu drei Gegner anvisieren, sondern auch gezielt harte Schläge und Kombos auf den jeweiligen Kontrahenten einprasseln lassen. Über den ausgewählten Gegnern erscheinen dann die jeweiligen Tastensymbole: X, Dreieck oder Viereck. Mit dem linken Analog-Stick läuft Rau herum und

weicht feindlichen Schlägen aus. Bei zu viel Gegenwehr sorgt ein Druck auf die R1-Taste für Blocks.

Wenn gerade mal kein Gegner in der Nähe ist, schaut sich Rau, wie Lara Croft, mit gedrückter L1-Taste frei um. Das ist auch wichtig, um Kuzo, Raus spirituellen Führer in Form eines magischen Vogels, an festgelegte Punkte im Level vorauszuschicken und Rau so die Möglichkeit zu geben, sich vorher schon einen Überblick zu verschaffen. Sie können dann zwischen Raus und Kuzos Sicht hin- und herschalten und so Gegner schon frühzeitig ausmachen. Das erleichtert auch eventuell mögliche Stealth-Angriffe. Wie in *Metal Gear Solid* kann Rau sich dann an eine Wand lehnen oder einfach an den Gegner heranschleichen und diesen überraschend ausschalten.



LOCK ON Diesen Feuerstrahl bewegt man 360° um Rau herum und wählt damit Gegner aus.



SCHMIDTCHEN SCHLEICHER
Ganz im Stile von Solid Snake pirschen wir uns an einen der Banditen heran.



OPM, 02/02

... wird die neue Ego-Shooter-Referenz – davon sind wir nach einer ersten spielbaren Version schon jetzt überzeugt!

PSG, 02/02

... wird ein technisches und spielerisches Highlight! Einschätzung: Super!

PlayPlayStation, 08/02

Für alle Ego-Shooter-Fans werden im September Geburtstag, Weihnachten und Ostern auf einen Tag fallen.

Über die technische Seite kann man nur noch staunen: Trotz geballter Grafikpracht bewegt sich ... konstant mit 60 Bildern pro Sekunde.

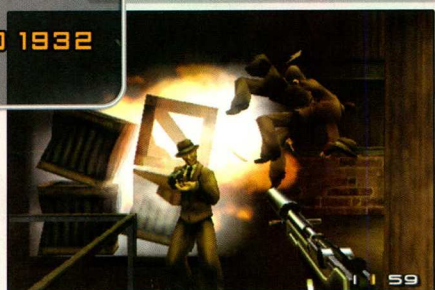
OPM2, 09/02

Der Eidos-Shooter hat den Ego-Shooter-Thron fest im Visier. Wir freuen uns nun auf die neue Ego-Shooter-Referenz.

FEINDE FÜR



CHICAGO 1932



PLANET X 2280



PARIS 1867

FEATURES

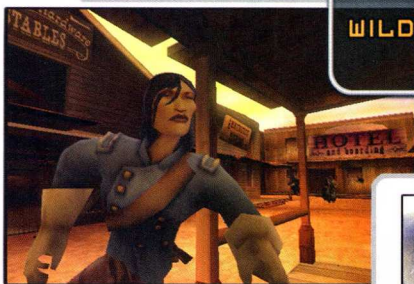
- Ein- und Mehrspielermodi (inkl. Kooperativmodus), eingebettet in eine fesselnde Story mit erstklassig animierten Zwischensequenzen.
- Riesige, äußerst detaillierte Schauplätze mit zahlreichen Möglichkeiten der Interaktion und atemberaubenden Spezialeffekten.
- Über 80 verschiedene Charaktere mit verbesserten Animationen und neuer künstlicher Intelligenz.
- Neun verschiedene Zeitepochen in jeweils eigener, einzigartiger Grafikpracht und mit atmosphärischer Musikedermalung.
- Riesige, frei veränderbare Multiplayer-Modi inklusive Deathmatch, Capture the Bag, Eskorte, Last Stand ...
- Völlig überarbeiteter Karten-Editor, der die Erstellung von Story-Levels sowie von Deathmatch-Szenarien ermöglicht.



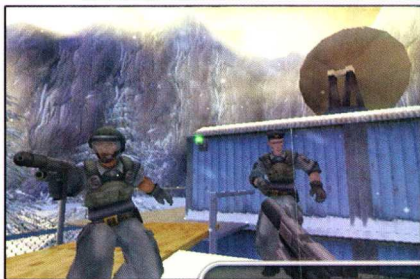


**„DER BESTE EGO-SHOOTER ALLER
ZEITEN. TIMESPLITTERS 2 KOMMT.“**

PLAYPLAYSTATION 08/02



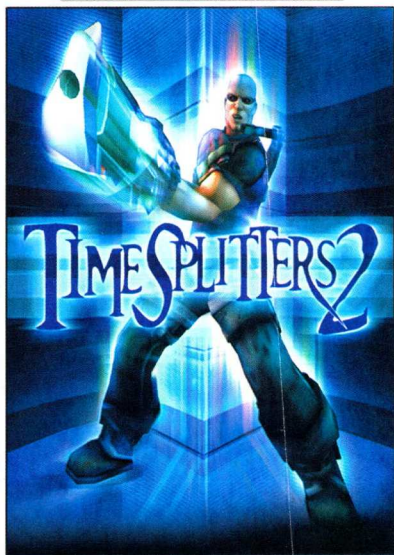
WILD WEST 1890



SIBERIA 1990



ROBOT FACTORY
2315



PlayStation 2

Nur für PlayStation 2

I-Link Unterstützung für die Vernetzung von bis zu 8 PlayStation 2 Konsolen

FREE
RADICAL

© 2002 Free Radical Design Limited. Published by Eidos Interactive Ltd 2002. Timesplitters 2 © 2002
Free Radical Design and associated logos are trademarks of Free Radical Design Limited. All rights reserved.

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

ALLE ZEITEN



TIMESPLITTERS 2



WAY OF THE TM

侍

SAMURAI

www.wayofthesamurai.eidos.com



ACQUIRE

Spike



PlayStation 2

EIDOS
www.eidos.com

"Way of the Samurai" © Spike Co., Ltd./ACQUIRE Corporation 2002. Published under license by Eidos Interactive Limited, 2002. Way of the Samurai is a trademark of Spike Co., Ltd./ACQUIRE Corporation. Fresh Games, Eidos, Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. All rights reserved.

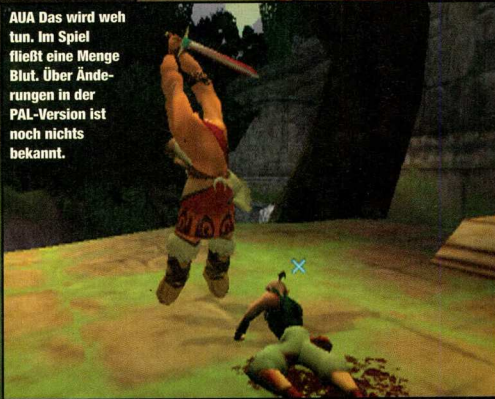
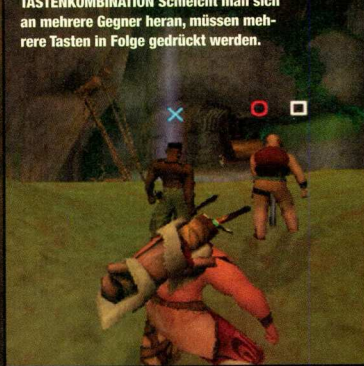


HINTERHÄLTIG
Gleich gibt's ein böses Erwachen.



RECHT SIMPEL
geht es beim Bogenschießen zu. Anvisieren, X drücken, fertig.

AUA Das wird wehtun. Im Spiel fließt eine Menge Blut. Über Änderungen in der PAL-Version ist noch nichts bekannt.



TOP-GRAFIK

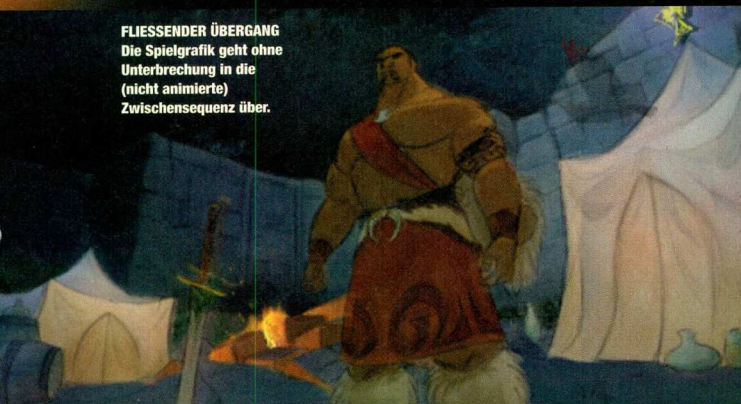
Optisch macht die uns vorliegende US-Fassung des Spiels eine hervorragende Figur: flüssige und geschmeidige Animationen, die schon fast an einen Zeichentrickfilm von der Güte eines Disney-Werkes erinnern, lebendige, farbenfrohe Umgebungen und ausreichend detaillierte Umgebungstexturen. Zwischendurch gibt's auch mal gezeichnete Zwischensequenzen. Die Grafik läuft but-

terweich am Spieler vorbei, keine Ruckler trüben das Gesamtbild. Hoffen wir auf eine gute PAL-Anpassung. Aber auch Sound, Musik und allgemein die Inszenierung des Abenteuers lassen Großes erahnen. Die Charaktere im Spiel wurden professionell vertont und nach den ersten Spielstunden macht die Welt von Rau einen sehr stimmigen Eindruck. Richtig schön und äußerst selten ist die Tatsache, dass jederzeit im Spiel ge-

speichert werden kann und man auch wieder genau dort weiterspielen kann, wo man aufgehört hat. Alles, was man dafür braucht, sind die in den Levels verteilten Speicherrollen. So wird der Spieler davon abgehalten, alle drei Minuten zu speichern, hat dafür aber die Freiheit, den exakten Zeitpunkt und Ort dafür zu bestimmen. Eine PAL-Version ist definitiv in Planung, ein genauer Termin steht aber nicht fest.

MAIK BÜTEFÜR

FLIESSENDER ÜBERGANG
Die Spielgrafik geht ohne Unterbrechung in die (nicht animierte) Zwischensequenz über.



VORSCHAU THE MARK OF KRI

Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	Steht noch nicht fest

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

Savegame	Entwickler
Ja, überall	Sony Studios San Diego
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Wow! Edles Action-Adventure mit interessanten Spielideen. Das könnte ein echter Geheimtipp werden.“

Formel Eins 2002

Anspruchsvolle
Rennsimulation
mit allen aktuel-
len Teams und
Strecken.



ABGEHAUEN Dieser Fahrer gewinnt den Start.



POSITION LAP
99/22 8 1/05

SCORE
888 826

RECHTS
ÜBERHOLEN
Der Ferrari
zieht am
Feld vorbei.

LAP TIME

113

Gibt es einen Sport außer der Formel 1, in dem der Weltmeister schon nach zwei Dritteln der Saison feststeht? Wohl kaum. Wer das zu langweilig findet, kann wenigstens auf der PlayStation 2 versuchen, die Ferrari-Dominanz zu brechen. Demnächst auch wieder mit der Formel-1-Simulation von Sony. Die legt, wie schon der Vorgänger, sehr viel Wert auf Realismus. Das heißt, dass alle Strecken der aktuellen Saison dabei sind – und zwar in der aktuellen Version. Der Hockenheimer zum Beispiel wurde komplett neu ausgelegt, was sich auch im Spiel niederschlägt. Die Fahrer und Teams sind nicht nur in der tatsächlichen Zusammensetzung integriert, sie sollen sogar das tatsächliche Verhalten ihrer Vorbilder imitieren. Der eine fährt dann aggressiver, während der andere eher vorsichtig und klug

seine Runden dreht. Die künstliche Intelligenz hört aber nicht bei den Fahrern auf: Auch die Boxencrew denkt mit. Je nach Rennverlauf entscheidet sie, wie sie den Boliden aufmotzt.

SPASS UND SIMULATION

Fahrerisch hat sich dieser Realismus beim Vorgänger stark in der Steuerung niedergeschlagen. Die war anspruchsvoll bis nicht zu bewältigen. Realistisch soll es diesmal wieder werden, allerdings gibt es auch einen Arcade-Modus für die Funracer unter den Rennsportfreunden. Der soll viel leichter zugänglich sein und spaßige Rennen ermöglichen. Für den wahren Formel-1-Fan ist der Simulationsmodus gedacht. Da ist nicht nur kluge Vorbereitung gefragt, sondern auch fehlerfreies Fahren. Schon vor dem Rennen muss man sich überlegen, welche Einstellungen für die Strecke und die herr-

schen Wetterbedingungen geeignet sind. In der Qualifikation zählen dann die Hundertstelsekunden. Wer hier nicht jede Kurve ideal anfährt oder den Start verschläft, der wird die Poleposition vergessen können. Und auch im Rennen selbst werden Fehler nicht so einfach vergeben.

CHAMPAGNER-DUSCHEN

Auch das Drumherum haben die Entwickler nicht vernachlässigt. Mit einer 60-Hertz-Option ist die Darstellung flüssig und bringt die Rasanzen des Sports passend auf die Konsole. Rasant bleibt es sogar nach den Rennen: Die Feiern auf dem Podium werden durch Motion-Capturing zum Leben erweckt. Genau so sind übrigens die Bewegungen der animierten Boxencrew entstanden. Um die Atmosphäre der Formel-1-Übertragungen zu komplettieren, sind wieder ech-

VORSCHAU FORMEL EINS 2002

Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	16. Oktober

Internet: www.playstation.de

Savegame	Entwickler
Nach d. Rennen	Sony Studio Liverpool
Umfang	Datenträger
17 Strecken	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Im echten Leben ist die Formel-1-Saison schon lange gelaufen, bei Sony geht sie jetzt erst richtig los.“

te Fernsehkommentatoren auf dem Soundtrack: Heiko Waßer und Christian Danner von RTL begleiten das Geschehen mit Kompetenz und launigen Sprüchen.

ALBRECHT OTT



NACHGEMACHT Die Kurse sind ihren Vorbildern detailgenau nachgebaut.



GUTE BEDINGUNGEN Noch ist die Strecke trocken, aber da hinten drohen schon Regenwolken.



REIFENWECHSEL Irgendwie wirkt das Rad vorne links etwas deplatziert.



SONNENUNTERGANG SCORE Die Lichteffekte sind schon ganz nett.

ÄHNLICHKEIT Barthez ist auch von hinten an seiner Glatze zu erkennen.



KONFETTIREGEN In diesem Stadion ist was los.



Trotz sehr guter Leistungen konnte *This Is Football 2002* im vergangenen Jahr nicht zu den Spitzenmannschaften des Genres aufschließen. Grafisch wirklich gut und atmosphärisch brillant, fehlte es doch irgendwo an Spielwitz. Jetzt haben die Entwickler angekündigt, für die aktuelle Version noch einmal einige Verbesserungen einzubauen, um die Konkurrenz doch noch zu überflügeln. Mit einer Lizenz von FIPro, der internationalen Vertretung der Profifußballer, ist es gelungen, noch mehr Mannschaften und Fußballer einzubeziehen als vorher. Zusätzlich zu den schon vorhandenen Ligen sind diesmal noch die argentinische, die brasilianische, die mexikanische, die japanische, die koreanische und die nordamerikanische Liga dabei. Mehr als 13.500 echte Spielernamen stehen in den Mannschaftsaufstellungen, zumindest die Stars werden ihren Vorbildern wieder sehr ähnlich sehen. Überhaupt wollen die Entwickler vom Team Soho die Grafik aufgemotzt haben. Die Spieler-Skelette sind komplett neu modelliert und die Animationen aufgewertet. Dadurch bewegen sich die Fußballer nicht nur lebendiger, sie beherrschen auch neue Tricks und haben neue Fähigkeiten. Außerdem reagieren sie auf Spielereignisse mit neuen Animationssequenzen. Jubeln, Ärgern oder Schimpfen sieht jetzt ganz anders aus als vorher.

Die Stadien sind den echten Fußballtempeln detailgetreu nachgebildet, sogar einige der Weltmeisterschaftsstadionplätze sind dabei. Dort wird wie überall wieder eine tolle Stimmung herrschen: Die Fans feiern und schimpfen, je nachdem, was auf dem Spielfeld geschieht. Bei sehr schlechten Spielen können sie auch mal in totales Schweigen verfallen.

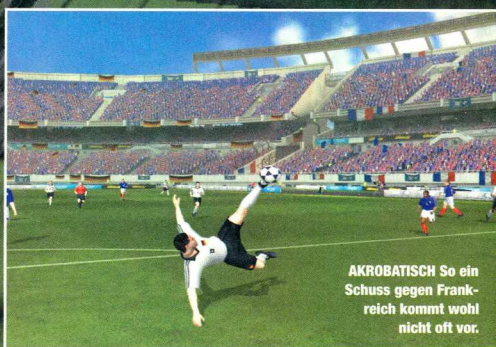
VON DER SCHULE ZUM PROFI

Spieelerisch soll sich vor allem die künstliche Intelligenz ändern. Die virtuellen Fußballer sollen taktisch denken und sich auch so verhalten. Zwar spielen sie in einer vorgegebenen Formation, doch wenn die Lage es erfordert, verlassen sie ihre angestammten Plätze, um Löcher in der Verteidigung zu stopfen oder in den freien Raum zu laufen. Auch Fußball-Manager kommen bei *TIF 2003* auf ihre Kosten: Auf dem Transfermarkt können sie versuchen, ein Dream-Team zusammenzustellen. Oder man reagiert auf die Transfers in der echten Fußballwelt, indem man die Teams entsprechend zusammenstellt. Dazu gibt es sogar einen Spieler-Editor, mit dem ganz neue Kicker problemlos in die Mannschaft integriert werden können. Schließlich klingt auch der Karrieremodus sehr interessant: Hier übernimmt der PlayStation-2-Spieler eine Schulmannschaft und versucht, im Profigeschäft ganz groß herauszukommen.

ALBRECHT OTT

This Is Football 2003

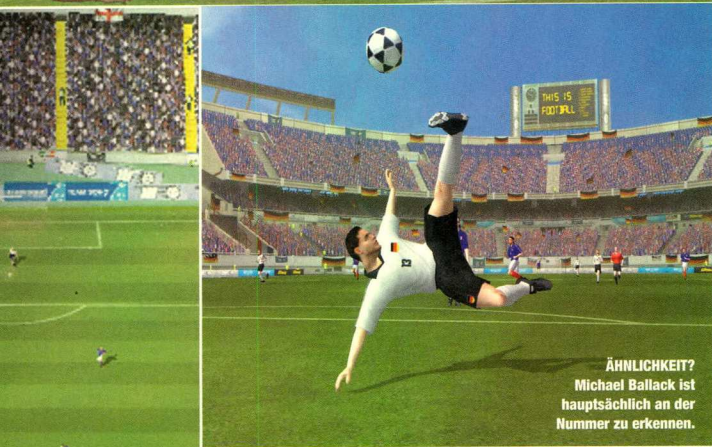
Mit einigen Verbesserungen versucht TIF den Aufstieg in die höchste Spielklasse.



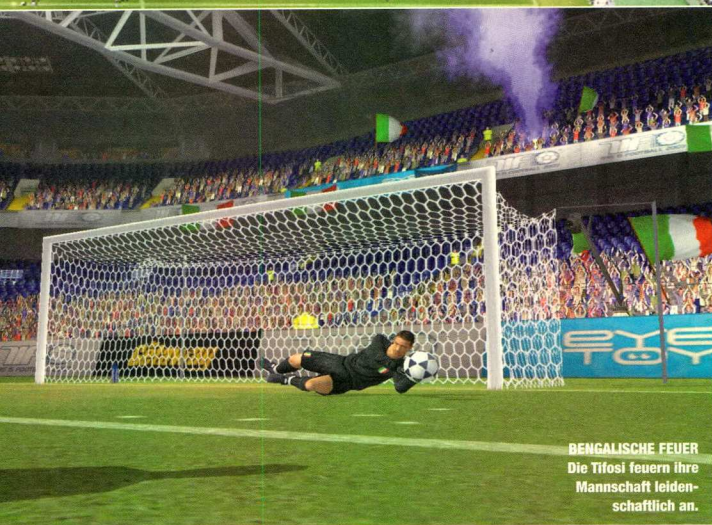
AKROBATISCH So ein Schuss gegen Frankreich kommt wohl nicht oft vor.



BRUTAL Ganz fair sieht dieser Einsatz nicht aus.



ÄHNLICHKEIT?
Michael Ballack ist hauptsächlich an der Nummer zu erkennen.



BENGALISCHE FEUER
Die Tifosi feiern ihre Mannschaft leidenschaftlich an.

INFO DIE TIMEWARP-LIGA

Ein echter Klassiker

Wer schon immer mal feststellen wollte, welches die beste Mannschaft aller Zeiten ist, kann das mit **TIF 2003** versuchen.

Zu diesem Zweck gibt es die so genannte Timewarp-Liga. Hier treffen die besten Teams aller Epochen aufeinander. Aufgenommen wurden folgende Mannschaften: Real Madrid der 50er, Celtic Glasgow, Benfica Lissabon, Manchester United, Inter Mailand und Tottenham Hotspurs der 60er, Ajax Amsterdam, Bayern München, RSC Anderlecht, Glasgow Rangers, Arsenal London, FC Liverpool und AS St. Etienne der 70er, FC Everton, AC Mailand, Juventus Turin und Nottingham Forest der 80er, FC Barcelona, Olympique Marseille und FC Sao Paulo der 90er.

VORSCHAU THIS IS FOOTBALL 2003

VORSCHAU THIS IS FOOTBALL 2003

Hersteller:	Sony
Genre:	Fußball
Spieler:	1-8
Sprache:	Deutsch
Termin:	Ende September
Internet: www.playstation.de	
Savegame	Entwickler
Nach den Spielen	Sony Team Soho
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Reicht es wohl zum Aufstieg? Wir sind gespannt, ob die guten Eigenschaften noch verbessert wurden.“

Defender

Midway spendiert einem **Arcade-Klassiker** eine PS2-Frischzellenkur!

Defender gehört zu den absoluten Klassikern im Spielhallenbereich und wurde schon zimal auf diverse Systeme konvertiert. Anstatt ein grafisch aufgemotztes Update zu schaffen, haben die Entwickler von 7 Studios (*Legion – Legend of Excalibur*) einen komplett neuen Spielablauf entworfen – natürlich nicht ohne zahlreiche Anlehnungen ans Original. So gilt es auch hier, mit einem wendigen Raumgleiter menschliche Kolonisten vor Entführungen durch Aliens zu

beschützen. Abgesehen von dem gänzlich unterschiedlichen 3D-Spielgefühl bietet das Spiel vor allem deutlich mehr Komplexität als das *Ur-Defender*: Panzer und Geschütztürme helfen Ihnen bei der Verteidigung der eigenen Basis, Reparaturfahrzeuge halten Gebäude oder Ihren Flieger in gutem Zustand. Dieser fungiert nicht nur als Waffe, sondern auch als Transporter – wenn Sie Ihre Bodenunterstützung direkt ins Feindgebiet fliegen oder geschickt an strategisch günstigen Punkten platzieren, sind

die Siegchancen natürlich ungleich höher, was dem Shoot-'em-Up-Gameplay des Spiels eine Echtzeit-Strategie-Komponente verpasst und für den dauerhaft wichtigen Tiefgang sorgt. Wer genügend Kolonisten rettet, kann zudem zwischen den Missionen sein Schiff kräftig aufrüsten. Neben einen Zweispieler-Koop-Modus soll das Spiel witzigerweise auch das Spielhallen-Original enthalten. Fans von cleveren Actionspielen sollten sich *Defender* auf jeden Fall vormerken!

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU DEFENDER

Hersteller: Midway

Genre: Action

Spieler: 1-2

Sprache: Deutsch

Termin: Herbst

Internet: www.midway.com

Savegame: Entwickler

Nach Levels: 7 Studios

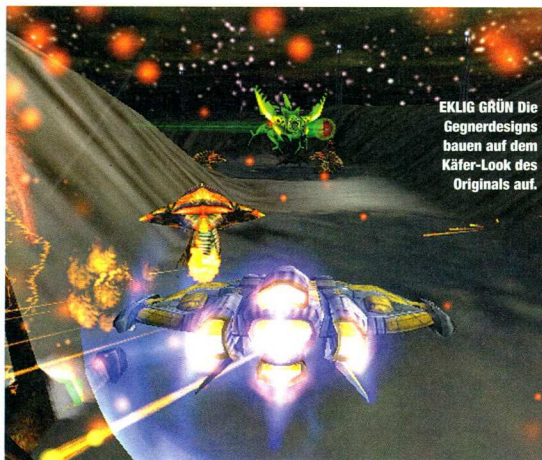
Umfang: Datenträger

17+ Missionen: CD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Gelungene Neuauflage: Das neue *Defender* ist ein super spielbares Larperspiel mit Strategie-Elementen!“



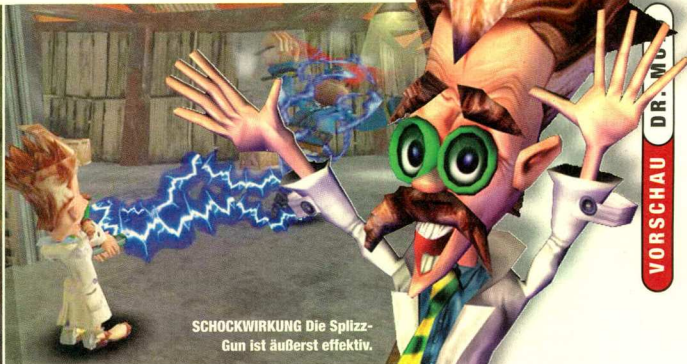
EKLIG GRÜN Die Gegnerdesigns bauen auf dem Käfer-Look des Originals auf.

ALIEN-ATTACKE MIT BALLERN allein ist es meist nicht getan!





MUTO-MAUS
Bei jeder Form kommt der Doktor klar heraus.



SCHOCKWIRKUNG Die Spizz-Gun ist äußerst effektiv.

VORSCHAU DR. MUTO

Dr. Muto

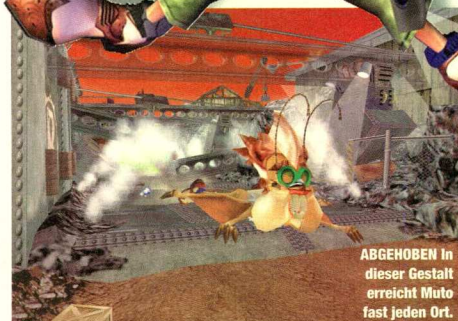
Verrückt und vielseitig verwandelbar – Dr. Muto ist nicht eben der typische Spielheld!

Wobei „verrückt“ bei einem Wissenschaftler von Dr. Mutos Format natürlich ein obligatorisches Adjektiv ist. Da passt es perfekt ins Bild, dass er bei seinem letzten Experiment mal eben seinen gesamten Heimatplaneten zerstört hat – mit Ausnahme seines Labors! Dieses fungiert nun im Laufe des Spiels als Zugang zu zahlreichen anderen Welten, aus denen der kauzige Protagonist diverse Ressourcen zum Wiederaufbau des Planeten heranschaffen muss. In den insgesamt 22 Levels (verteilt auf vier Welten) finden sich allerlei Lebewesen, deren DNA nach ausgiebiger Analyse dem Doktor die Fähigkeit verleiht, sich in insgesamt sechs witzige Mischformen aus Tier und Wissenschaftler zu verwandeln. Als kleine Maus schlüpft er dann beispielsweise durch enge Gänge, klettert als Spinne an Wänden hinauf, zerquetscht Gegner als riesiger Gorilla oder durchsegelt die Levels als fliegendes Eichhörnchen. Abgesehen von diesem Feature handelt es sich bei *Dr. Muto* um ein relativ gewöhnliches 3D-Jump-&Run, dessen düstere Kulissen im Kontrast zu ihren

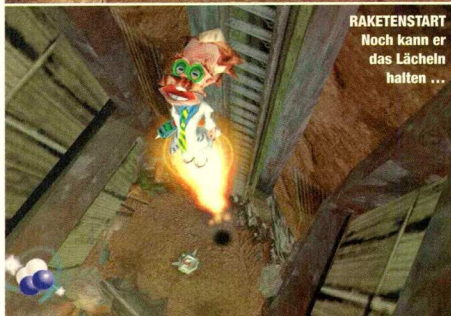
comicartigen Bewohnern stehen. Generell wirkt das gesamte Design etwas unentschlüsselt, die Kombination aus lustig und düster auf der einen und cool und düster auf der anderen Seite wirkt sehr gezwungen. Da will man's wohl allen irgendwie recht machen – spielerisch hat *Dr. Muto* durchaus das Zeug dazu, aber ob das alleine reichen wird?

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU DR. MUTO	
Hersteller:	Midway
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Termin:	Herbst
Internet: www.midway.com	
Savegame	Entwickler
Ja	Midway
Umfang	Datenträger
22 Levels	DVD
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Grundsolides Jump & Run, die Verwandlungsmöglichkeiten sorgen für Spaß. Vom Design her leider unausgegoren.“	



ABGENOSEN In dieser Gestalt erreicht Muto fast jeden Ort.



RAKETENSTART Noch kann er das Lächeln halten ...



KING KONG Der Gorilla-Muto ist kaum zu stoppen.

X-Men: Next Dimension

Die Superhelden aus dem **X-Men-Universum** kämpfen bei diesem Prügelspiel gegeneinander anstatt miteinander.

Bereits auf der PS-one gab es von Activision zwei Beat 'em Ups rund um die wackelnden Comic-Helden. Die Fortsetzung erscheint nun standesgemäß auf der PS2 und profitiert natürlich von den besseren technischen Voraussetzungen. Insgesamt 24 Charaktere werden in die finale Version einzugelassen, wobei rund die Hälfte der Kämpfer erst freigespielt werden muss. Fans finden alle ihre Idole wie Wolverine, Cyclops oder auch den Juggernaut wieder und jeder wartet sowohl mit eigenen Spezialmanövern als auch mit einer persönlichen Waffe auf. An Neuerungen gibt es beispielsweise spektakuläre Aerial-Moves. Per Tastenkombination können Sie nämlich einen Gegner in der Luft schnappen und ihn ordentlich verprügeln, was optisch mit Lichteffekten schön in Szene gesetzt wurde. Auch das Kombosystem wurde deutlich verbessert, viele aneinander gehängte Attacken lassen sich mit simplen Joypad-Befehlen ausführen. Hier liegt auch ein wenig der Knackpunkt des Spiels: Durch einfache Moves driften viele Kämpfe in Button-Mashing ab. Immerhin finden die Fights in einer echten 3D-Umgebung statt, wodurch Ausweichschritte und spezielle Fluchtmanöver möglich sind. Weiterhin können Sie ähnlich wie bei *Dead or Alive 2* Ihre

Kontrahenten von Klippen oder durch Glaswände prügeln und anschließend in einem anderen Bereich des Areals weiterbehandeln. Besonders interessant ist der Story-Mode, bei dem die Kämpfe nicht einfach hintereinander abgespult werden, sondern durch eine Geschichte in gereordneten Sequenzen verbunden sind. Das Spiel an sich läuft schon sehr flüssig, aber leider wirken manche Charakteranimationen noch etwas hölzern. Insgesamt dürfen sich X-Men-Fans auf ein nettes Prügelspiel freuen – beinharte Beat-'em-Up-Spezialisten werden aber wohl eher bei *Virtua Fighter 4* bleiben.

UWE HÖNIG

VORSCHAU X-MEN: NEXT DIMEN.

Hersteller: Activision
Genre: Beat 'em Up
Spieler: 1-2
Sprache: Deutsch
Termin: 26. September
Internet: www.universeofheroes.com

Savegame: Ja
Entwickler: Paradox Development
Umfang: 24 Kämpfer
Datenträger: CD

GUT

EINSCHÄTZUNG

„Superhelden und Prügellaction – eine sehr gute Kombination, vor allem für eingefleischte X-Men-Fans!“



SPORTLICH ... waren die X-Men ja schon immer.



EXTRAPOWER Jeder Charakter hat entweder eine Waffe oder übersinnliche Kräfte.



KUNSTFLUG Einige Manöver werden in der Luft ausgeführt.

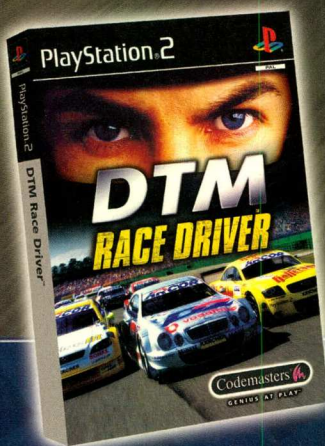


SCHWERGEWICHT
Beast ist vom Hochhausdach direkt auf ein Taxi gestürzt.



BREAKDANCE Die gekonnte Akrobatik bringt sogar Cyclops in Bedrängnis.

DTM RACE DRIVER



Nur ein Spiel?
Warum schwitzt Du dann?

PlayStation 2
PC
CD
ROM



www.codemasters.com

Heiseres Röcheln aus dem Auspuff. Finger spannen sich ums Lenkrad. Vollgas!

Das einzige Rennspiel mit Lizenz der DTM bietet Adrenalin pur. Mit Fahrphysik und Schadensmodell, die auf Originaldaten basieren. Abgefüllt: der Story-Mode, bei dem man sich auch als Rookie Ryan McKane in filmreifer Handlung an die Spitze kämpfen kann. Abgefahren: 13 original Rennserien mit sämtlichen Wagen und Strecken können gefahren werden, darunter die TOCA- und V8-Serie. Lust auf ein paar Runden der härteren Sorte? Der Schlüssel steckt...

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

Prügelspiel
im Animestil
mit originellen
Einlagen

Gio Gio's Bizarre Adventure

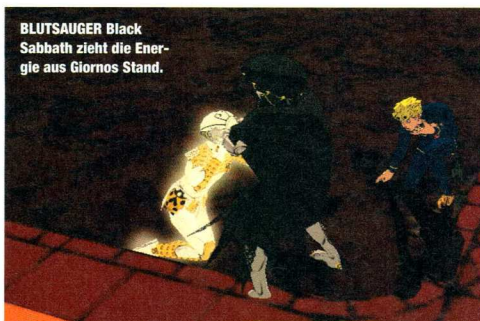
Besonders populär sind die japanischen Manga-Comics um Gio Gios Abenteuer hier zu Lande nicht. Am ehesten bekannt sind sie vermutlich noch von dem PSone-Spiel. Jetzt kommt der Nachfolger auf die PlayStation 2 – und zwar in einem ganz neuen Look. Mit Cel Shading ist die Optik des Comics ziemlich gut getroffen. Das Einzige, was stört, ist ein extremes Kantenflimmern, das das Ganze sehr unruhig wirken lässt. Das

Kampfsystem ist dafür auf jeden Fall originell: Eine abenteuerliche Rahmenhandlung führt Protagonist Giorno in verschiedene Beat-'em-Up-Umgebungen, in denen schon fiese Gegner warten. Diese kann er mit verschiedenen Attacken verprügeln. Es gibt ganz normale Schläge und ganz besondere Special Moves. Mit der X-Taste kann er etwa einen Baum wachsen lassen, der den Gegner aufspießt. Das Originellste ist aber der „Stand“. Der ist eine Art Geist-Doppelgänger, der

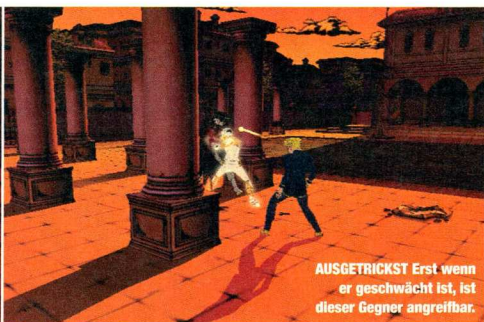
sich mit der L1-Taste rufen lässt und besonders stark kämpft. Er kann allerdings auch Schaden nehmen, Vorsicht ist deshalb geboten. Aber auch mit all diesen tollen Schlägen ist einfaches Drauflosprügeln keine gute Taktik. Jeder Gegner hat eine andere Kampfweise, die Giorno erst einmal knacken muss. Da gibt es zum Beispiel einen, der durch Wände gehen kann und immer an verschiedenen Stellen auftaucht. Ein anderer namens Black Sabbath beamt sich sogar

durch den Boden und kann ganz plötzlich vor dem Helden auftauchen und ihm alle Lebensenergie aussaugen. Nicht immer bringen auch direkte Angriffe den Sieg. Black Sabbath ist zum Beispiel kaum aufzuhalten. Erst wenn man die Säulen, die ihm Kraft geben, zerstört, ist auch er verwundbar. Der Titel des Spiels wurde übrigens gerade von Jo Jo's Bizarre Adventure auf die italienische Schreibweise Gio Gio umgestellt.

ALBRECHT OTT



BLUTSAUGER Black Sabbath zieht die Energie aus Giornos Stand.



AUSGETRICKST Erst wenn er geschwächt ist, ist dieser Gegner angreifbar.



EINGEHEIZT Giornos Stand zeigt es Bruno.

VORSCHAU GIO GIO'S ADVENTURE

Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Voraussichtl. Deutsch
Termin:	6. Dezember

Internet: www.capcom.com

Savegame	Entwickler
Nach jedem Level	Capcom
Umfang	Datenträger
11 Umgebungen	DVD

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Unkonventionelles Kampfspiel, das leider durch Flimmern und einen fehlenden Zweispielermodus Punkte verliert“

Aufstrebender Mitarbeiter gesucht Internationale Aufgaben - 14 Firmenwagen

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

chiffre: WWW.VRALLY3.COM



NOCH MEHR
ENNATION



AUF DVD
UND VHS.

Feierabend ist auf der Ziellinie

Deine Teamwahl?

Subaru Impreza 2000

Leistung: 200 PS

Max. Dreh. 440 Nm

0-100 km/h: 7,2 s

0-100 km/h: 12,30 s

Subaru Team USA



Screenshots Game Boy Advance

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:		
Men in Black II: Alien Escape	Infogrames	56%
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



Schon das letzte Bond-Spiel *Agent im Kreuzfeuer* war nicht von schlechten Eltern. Hoffen wir mal, dass beim nächsten Agenten-Abenteuer der Umfang etwas großzügiger ausfällt.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	29. November
Genre:	Action

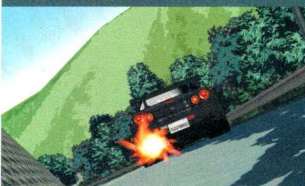
APE ESCAPE 2



In Japan ist *Ape Escape 2* bereits erhältlich, in Deutschland hat sich die Veröffentlichung leider ins vierte Quartal verschoben. Unsere Vorschau in diesem Heft zeigt: Das Warten lohnt sich!

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

AUTO MODELLISTA



Das erste Rennspiel mit Col-Shading-Grafik macht so weit einen vielversprechenden Eindruck. Für die nächste Ausgabe haben wir einen größeren Bericht zur fertigen Japan-Version in Arbeit!

Hersteller:	Capcom
Termin:	November
Genre:	Rennspiel

BURNOUT 2



Schon das erste *Burnout* war ein klasse Rennspiel, das vor allem an der stark flimmernden Grafik litt. Dieses Manko ist beim Nachfolger schon jetzt behoben – Teil 2 ist voll auf Hit-Kurs!

Hersteller:	Acclaim
Termin:	30. Oktober
Genre:	Rennspiel

COLIN MCRAE RALLY 3



Als ob das Warten nicht schon lange genug gedauert hätte: Jetzt hat sich die Veröffentlichung des dritten Colin-Spiels nochmals nach hinten verschoben! Erst am 11. Oktober ist es so weit!

Hersteller:	Codemasters
Termin:	11. Oktober
Genre:	Rennspiel

CONTRA: SHATTERED SOLDIER



Die erste Zwei-Level-Demo von *Contra* sprüht nur so vor Ideen und macht technisch wie spielerisch einen sehr guten Eindruck. Scheint, als könnte die Klassiker-Neuaufgabe ein Hit werden!

Hersteller:	Konami
Termin:	Ende 2002
Genre:	Action

CRASH

Ein neues Destruction Derby ist nach wie vor nicht offiziell angekündigt, so dass Fans von rasanter Rennaction mit heftigen Blechschäden vorerst nur bei *Crash* von Rage bedient werden.

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

DEFENDER

Nach unzähligen Quasi-1:1-Umsetzungen der alten Klassiker fängt Midway jetzt an, seine alten Spielhallen-Erfolge zeitgemäß neu aufzulegen. Der erste, *Defender*, kann schon mal gefallen!

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

DER HERR DER RINGE

Nicht nur Electronic Arts arbeitet an einem *Herr der Ringe*-Spiel. Im Gegensatz zu EAs Version baut Vivendi Spiel jedoch auf den Büchern statt auf dem Film auf, und zwar auf allen dreien!

Hersteller: **Vivendi Universal**
Termin: **8. November**
Genre: **Action-Adventure**

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

Anstatt verspätet ein Spiel zum ersten *Herr der Ringe*-Film zu veröffentlichen, bringt EA gleich eins zum zweiten – pünktlich zum Kinostart, versteht sich! Da ist der Erfolg vorprogrammiert.

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **8. November**
Genre: **Action-Adventure**

DEVIL MAY CRY 2

Dantes zweiter Auftritt liegt noch in einiger Ferne, wobei der offizielle Termin „2003“ natürlich denkbar ungenau ist. Nach *Onimusha 2* darf man auch hier auf einen 60-Hz-Modus hoffen!

Hersteller: **Capcom**
Termin: **2003**
Genre: **Action**

FIFA FOOTBALL 2003

Schon Ende Oktober soll das neue *FIFA* erscheinen, doch erst jetzt hat uns Electronic Arts erste Bilder zum Abdruck freigegeben. Erfreulich: Spielerisch tut sich hier einiges!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **31. Oktober**
Genre: **Fußball**

FORMEL EINS 2002

Nachdem sich das letztjährige Formel-1-Spiel von Sony klar der starken Konkurrenz von EA geschlagen geben müsste, sind wir sehr gespannt, wie die nächste Runde ausgehen wird!

Hersteller: **Sony**
Termin: **Oktober**
Genre: **Rennspiel**

GTA VICE CITY

Besser spät als nie: Knapp zwei Monate vor der Veröffentlichung des *GTA III*-Nachfolgers gibt es endlich erste Screenshots und genauere Infos zu *Vice City*. (Viel) mehr dazu im nächsten Heft!

Hersteller: **Tako 2**
Termin: **25. Oktober**
Genre: **Action**

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%
Freestyle	EA	87%
SSX Tricky	EA	86%
NBA Street	EA	85%
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:		
Shifters	3DO	48%
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:		
WM Nationalspieler	Ubi Soft	20%
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:		
Medal of Honor: Frontline	EA	89%
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:		
–		

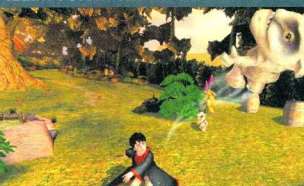
WRESTLING

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 UND DIE KAMMER ...



Lang hat's gedauert, doch am 15. November wird das Phänomen Harry Potter die PS2 erreichen. Zum Glück scheint das Spiel auch mehr zu bieten zu haben als nur die große Lizenz!

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

HITMAN 2 – SILENT ASSASSIN



Philipp schlüpfte bei *Hitman 2* für uns ein letztes Mal in die Rolle des digitalen Killers – seine Eindrücke des bald erscheinenden *Hitman 2* können Sie auf den Seiten 36 bis 38 nachlesen!

Hersteller:	Eidos
Termin:	11. Oktober
Genre:	Action

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S ...



Wir warten nach wie vor auf neue Infos oder eine spielbare Version des neuen Indy-Abenteuers. Wir sind ja mal gespannt, was sich LucasArts unter dem „Herbst“-Termin genau vorstellt.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	Herbst
Genre:	Action-Adventure

KINGDOM HEARTS



Die knallbunte Kombination von Disney-Figuren und Square-Helden mag nicht unbedingt perfekt zusammenpassen, das dazugehörige Spiel ist allerdings wirklich ziemlich gelungen!

Hersteller:	Square
Termin:	4. Quartal
Genre:	Rollenspiel

LAMBORGHINI



Bei einem Rennspiel rund um die italienische Edelflitzer-Marke ist starke Grafik natürlich Ehrensache. Wir hoffen, dass die ansprechende Optik nicht allzu sehr auf die Performance drückt!

Hersteller:	Rage
Termin:	Winter
Genre:	Rennspiel

LEGAIA 2: DUEL SAGA



Legaia 2 macht genau da weiter, wo der erste Teil für die PSone aufgehört hat: Eher durchschnittliche Grafik, dafür aber solides Gameplay und ein an Prügelspielen angelehntes Kampfsystem!

Hersteller:	Fresh Games/Eidos
Termin:	11. Oktober
Genre:	Rollenspiel

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



Auf der PlayStation 2 wirkt diese erweiterte Neuauflage von *MGS 2* ein wenig unnötig, doch würde *Substance* nur für die Xbox erscheinen, wären Snake-Fans wohl erst recht sauer!

Hersteller:	Konami
Termin:	2003
Genre:	Action-Adventure

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE



Auf dem Midway Gamers Day konnte Michael bereits eine recht weit fortgeschrittene Version des neuen *MK* anspielen. Die Steuerung hat fast nichts mehr mit den Vorgängern gemein!

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

PRIMAL



Nachdem *Primal* auf der E3 zu den Überraschungshits gehörte, dürfte der grafisch sehr ansprechende Titel beim diesjährigen Weihnachtsgeschäft zumindest zu den Geheimtipps zählen!

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

PRO EVOLUTION SOCCER 2



In der Update-Rubrik können Sie unsere Eindrücke der ersten PAL-Vorabversion von PES 2 nachlesen. Die technischen Schwächen der japanischen Version wurden behoben!

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

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC



Eigentlich wird die Bezeichnung Jump & Run dem dritten Rayman-Abenteuer wohl nicht ganz gerecht. Die bisher spielbaren Levels zeigen ein deutlich actionlastigeres Gameplay als früher!

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

RED FACTION II



Diese Ausgabe ist ein Fest für *Red Faction*-Fans: Neben dem Bericht im Heft und auf der DVD liegt der DVD-Version ein 32-seitiges DIN-A6-Booklet mit unzähligen Infos zum Spiel bei!

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

SHOX



Dieses Rennspiel von Electronic Arts setzt auf ein ungewöhnliches Fahrerlebnis und macht bislang einen sehr vielversprechenden Eindruck. Mehr dazu in der Update-Rubrik!

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

SILENT HILL 3



Laut Aussagen von Konami ist *Silent Hill 3* „gar nicht so weit weg, wie man vielleicht denken könnte“. Könnte also sein, dass es schon in der nächsten Ausgabe neue Infos und Bilder gibt!

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

SLY RACCOON



Sly Cooper wird in Deutschland *Sly Raccoon*. Das grafisch hervorragende Comicspiel um den diebstahlsüchtigen Waschbären dürfte ein Jump&Run-Hit für alle Altersgruppen zu werden!

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

SOUL CALIBUR II



Auf der nächsten DVD werden wir Ihnen brandaktuelle Szenen der Spielhallen-Version von *Soul Calibur II* präsentieren, die erfreulicherweise auf einer PS2-nahen Hardware läuft.

Hersteller: **Namco**
Termin: **Nicht bekannt**
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's Veil	Namco	85%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi Universal	81%
Aktuelle Empfehlung:		
Jak and Daxter: The Precursor ...	Sony	90%
Aktuelle Warnung:		
Disney's Peter Pan	Sony/Disney	42%
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
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	August
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	25. September
Devil May Cry	Capcom	08. November

AUGUST

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
DTM Race Driver	Codemasters	23. August
Freekstyle	Electronic Arts	09. August
Lego Racers 2	Lego	August
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	August
Premier Manager 2002	Infogrames	29. August
Project Zero	Wanadoo	August
VIP	Ubi Soft	22. August

SEPTEMBER

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Akira Psycho Ball	Infogrames	05. September
Barbarian	Titus	September
Battle Engine Aquila	Infogrames	19. September
Blade II	Activision	September
Commandos 2	Eidos	06. September
Conflict: Desert Storm	SCI	September
Das Ding	Vivendi	September
Der Anschlag	Ubi Soft	26. September

Dino Stalker	Capcom	20. September
Disneys Donald Duck Phantomias	Ubi Soft	26. September
Downforce	Virgin	September
Ferrari F355 Challenge	Sega	25. September
FireBlade	Midway	September
Gravly Games: bike.street.vert.dirt	Midway	Ende September
Guilty Gear X	Virgin	September
Gumball 3000	SCI	September
Iron Storm	Wanadoo	September
Jimmy Neutron	THQ	Ende September
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	September
Largo Winch	Ubi Soft	05. September
Legion – Legend of Excalibur	Midway	Ende September
Madden NFL 2003	EA	27. September
MX Superfly	THQ	Ende September
Myst III: Exile	Ubi Soft	26. September
NHL 2003	EA	27. September
Peter Pan: Abenteuer in Nimmerland	Disney/Sony	11. September
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	EA	27. September
Street Hoops	Activision	September
Stuntman	Infogrames	05. September
Super Bust-A-Move 2	Ubi Soft	12. September
Tekken 4	Namco	18. September
This Is Football 2003	Sony	25. September
TimeSplitters 2	Eidos	27. September
Transworld Surf	Infogrames	12. September
Turok Evolution	Acclaim	06. September
Ultim. Fighting Championship Throwdown	Ubi Soft	05. September
Way of the Samurai	Eidos	13. September

OKTOBER

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Crash	Rage	Herbst
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	LucasArts	Herbst
Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	Herbst
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Herbst
Beach Soccer	Wanadoo	Oktober
Burnout 2	Acclaim	30. Oktober
Chop Lifter New Era	THQ	Oktober
Colin McRae Rally 3	Codemasters	11. Oktober
Curse	Wanadoo	Oktober
Disney Golf	Disney/Capcom	04. Oktober
FIFA Football 2003	EA	31. Oktober
Formel Eins 2002	Sony	Oktober
GTA Vice City	Rockstar/Take 2	25. Oktober
Halloween	Wanadoo	Oktober
Hitman 2 – Silent Assassin	Eidos	11. Oktober
Legia 2: Duel Saga	Fresh Games/Eidos	11. Oktober
Metropolismania	Natsume/Ubi Soft	3. Oktober
Monster Jam Max Destruction	Ubi Soft	31. Oktober
Need for Speed Hot Pursuit 2	EA	25. Oktober
NHL Hitz 2003	Midway	Oktober
Ninja Assault	Namco	Oktober
Onimusha 2	Capcom	04. Oktober
Robocop	Virgin	Oktober
Run Like Hell	Virgin	Oktober
Soccer Slam	Sega/Infogrames	24. Oktober
Summoner 2	THQ	Ende Oktober
Taz Wanted	Infogrames	17. Oktober
Terminator: Dawn of Fate	Infogrames	10. Oktober
Wizardry: Tales of the Forsaken Land	Ubi Soft	03. Oktober

4. QUARTAL

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
007 NightFire	EA	29. November
Anima: 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
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	EA	08. November
Die Sims	EA	29. November
Dragon Ball Z: Saiyan Fighters	Infogrames	28. November
E.T. Return to the Green Planet	Ubi Soft	November
Gundam: Federation vs Zeon	Infogrames	07. November
Gungrave	Activision	November
Harry Potter u. d. Kammer d. Schrecks	EA	15. November

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY



Spyro bleibt Spyro, auch wenn er jetzt vielleicht aus bedeutend mehr Polygonen besteht: Das erste PS2-Abenteuer des beliebten Drachen setzt voll auf die alten Stärken der Erfolgsserie!

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

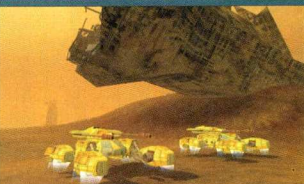
STAR WARS BOUNTY HUNTER



Im Gegensatz zu den meisten anderen LucasArts-Spielen hat *Bounty Hunter* mittlerweile einen halbwegs genauen Release-Termin: Im November geht die Kopfjagd los!

Hersteller:	LucasArts
Termin:	November
Genre:	Action

STAR WARS: THE CLONE WARS



Vor kurzem wurde uns die actionreiche Fortsetzung der Klonkriege präsentiert, doch durften wir leider keine Bilder davon machen. Der erste Eindruck war „eher Durchschnitt“.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	Herbst
Genre:	Action

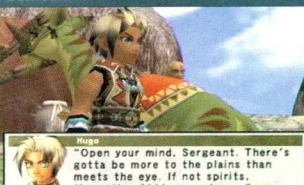
STREET HOOPS



Leider erreichte uns *Street Hoops* diesmal nicht mehr rechtzeitig für einen Test. In der nächsten Ausgabe werden wir Activisions NBA Street-Konkurrenten aber einem Härte-Test unterziehen!

Hersteller:	Activision
Termin:	September
Genre:	Basketball

SUIKODEN III



In Japan ist *Suikoden III* bereits erhältlich und erste Bilder der englischen Version deuten an, dass die Veröffentlichung derselben nicht mehr in allzu weiter Ferne liegt.

Hersteller:	Konami
Termin:	2002
Genre:	Rollenspiel

SUMMONER 2



Für die nächste Ausgabe rechnen wir mit einer spielbaren Version von *Summoner 2*. Mit etwas Glück könnte es eventuell sogar schon zu einem Test des Rollenspiel-Nachfolgers reichen!

Hersteller:	THQ
Termin:	Ende Oktober
Genre:	Rollenspiel

TENCHU 3



Bei *Tenchu 3* sind alle Fans gespannt, ob Activision wie versprochen zu den Wurzeln der Serie zurückkehren wird. Wir hoffen, bald eine erste spielbare Version zu erhalten!

Hersteller:	Activision
Termin:	Winter
Genre:	Action

THE GETAWAY



GTA III war gestern – jetzt kommt *The Getaway*. Das schöne Sony-Spiel soll nun im Dezember erscheinen. Vorschau-Bericht erklärt, worauf Sie gefasst sein

Hersteller:	Sony
Termin:	Dezember
Genre:	Action

THE MARK OF KRI



In den USA ist *The Mark of Kri* vor kurzem erschienen. Zwar gibt es noch keinen Termin für eine deutsche Version, laut Aussagen von Sony kommt es aber definitiv. Hier lohnt sich das Warten!

Hersteller: **Sony**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Action-Adventure**

THIS IS FOOTBALL 2003



Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine erste Fassung des neuen *TIF*-Spiels. Albrecht hat für Sie auf den Seiten 54 bis 55 die wichtigsten Informationen dazu zusammengetragen!

Hersteller: **Sony**
Termin: **25. September**
Genre: **Fußball**

TIMESPLITTERS 2



Neben *Red Faction II* ist der *TimeSplitters*-Nachfolger der vielversprechendste Ego-Shooter der kommenden Monate. Auf der aktuellen DVD können Sie sich selbst ein Bild davon machen!

Hersteller: **Eidos**
Termin: **27. September**
Genre: **Ego-Shooter**

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



Beim Sprung auf die neuen Konsolen hat sich Core Design mit dem neuen Lara-Abenteuer mächtig Zeit gelassen. Zum Glück scheint die Auszeit Ms. Croft durchaus gut getan zu haben!

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

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Mit *Aggressive Inline* konnte Acclaim zumindest zum dritten *Tony Hawk* aufschließen – einige Spieler halten es gar für die neue Trendsport-Referenz. Ob *Tony Nr. 4* noch besser wird?

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

WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH



In der nächsten Ausgabe dürfen endlich die Fragen vieler Wrestling-Fans geklärt werden: Wer ist beim neuen *Smackdown!* überhaupt spielbar? Was wird aus dem Story-Modus?

Hersteller: **THQ**
Termin: **November**
Genre: **Wrestling**

VIRTUA TENNIS 2



In den USA ist dieses Spiel unter dem Titel *Sega Sports Tennis* schon erhältlich. Zwar ist noch nichts dazu druckreif, doch dürfte es in Kürze auch in Deutschland auf den Markt kommen!

Hersteller: **Sega**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Tennis**

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER



Comic-Grafik ist seit dem Cel-Shading-Boom in. Bei *Zone of the Enders* macht der Wechsel zu einer weniger realistischen Optik aufgrund des sonstigen Stils des Spiels aber wirklich Sinn!

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

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
Micro Machines Exploision	Infogrames	07. November
Pro Evolution Soccer 2	Konami	November
Red Faction II	THQ	Mitte November
Reign of Fire	Ubi Soft	November
Speed Challenge	Ubi Soft	21. November
Star Wars Bounty Hunter	LucasArts	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	07. November
Twin Caliber	Rage	November
Vexx	Acclaim	November
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	THQ	November
GioGio's Bizarre Adventure	Capcom	12. Dezember
Simpsons Skateboarding	EA	06. Dezember
The Getaway	Sony	Dezember
Ape Escape 2	Sony	4. Quartal
Contra: Shattered Soldier	Konami	4. Quartal
Defender	Midway	4. Quartal
Der Herr der Ringe	Vivendi	4. Quartal
Der Schatzplanet	Disney	4. Quartal
Downhill Racer	Namco	4. Quartal
Ecks vs. Sever	Ubi Soft	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
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
The Scorpion King	Vivendi Universal	4. Quartal
Tom & Jerry – Krieg der Schnurrhaare	Ubi Soft	4. Quartal
Treasure Planet	Disney	4. Quartal
WRC II Extreme	Sony	4. Quartal
Wreckless – The Yakuza Missions	Activision	4. Quartal
Lamborghini	Rage	Ende 2002
Rally Fusion: Race of Champions	Activision	Ende 2002
Tenchu 3 – Wrath of Heaven	Activision	Ende 2002
König Artus 2	Cryo	2002
Suikoden III	Konami	2002

2003

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	Januar
Battle Bots	THQ	Januar 2003
Coaster Works II	THQ	Januar 2003
Pride FC	THQ	März 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
Zone of the Enders: The 2nd Runner	Konami	Anfang 2003
Gladius	LucasArts	Frühjahr 2003
RTX Red Rock	LucasArts	Frühjahr 2003
Dragon's Lair 3D	THQ/Encore	April 2003
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	THQ	Juni 2003
After Echo	THQ	2. Quartal 2003
Devil May Cry 2	Capcom	2003
Finding Nemo	THQ	2003
Full Throttle II	LucasArts	2003
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	2003
Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness	Ubi Soft/Kalisto	2003
Red Dead Revolver	Capcom	2003
Silent Hill 3	Konami	2003
WWE Crush Hour	THQ	2003
X-Men: Wolverine's Revenge	Activision	2003
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	Nicht bekannt
Project BG&E	Ubi Soft	Nicht bekannt
Soul Calibur II	Namco	Nicht bekannt
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	LucasArts	Nicht bekannt

SCHON GETESTET

1 Freestyle



Wer aberwitzige Stunts und knatternde Motoren liebt, der liegt beim neuesten Titel aus der EA-Sports-Big-Reihe goldrichtig!

2 Antz Extreme Racing

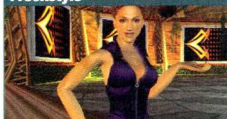


Der Zeichentrick-Racer bietet abwechslungsreiche Disziplinen und eine Unmenge von Strecken. An Technik und Leveldesign hapert es.

Stimmen aus dem Forum

Das meinen die Spieler zum aktuellen Titel.

Freestyle



„Auf jeden Fall ist das Game erste Klasse und verdient den Titel EA Big und Nachfolger von SSX. Grafik und Musik sind einfach nur genial anzusehen und anzuhören. Das einzige Manko ist, wie schon in der PLAYZONE erwähnt, der Schwierigkeitsgrad, der hat's in sich.“
- NemesiTM

„Es ist schaffbar, aber irgendwie schon blöd. Da fährt man ein absolut perfektes Rennen und kurz vor Schluss laßt man ihn und schwups sind mindestens drei Leute an dir vorbeigehuscht. So was nervt ungemein. Aber das ist eigentlich der einzige Mangel, den das Spiel hat, sonst ist es schon super Unterhaltung. Außerdem ist es halt wirklich absolut innovativ, aber so was kennen wir ja schon von EA Sports' jährlichen Neuauflagen.“
- unskilled

Wollen auch Sie Ihre Meinung loswerden?
www.pzone.de!

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

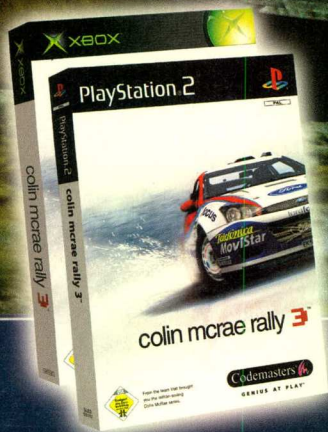
Wertungen im Überblick

TITEL	BESCHREIBUNG	HERSTELLER	TEST IN PZ	WERTUNG
Virtua Fighter 4	Für anspruchsvolle Prügel-Fans das perfekte Spiel	Sega	06/02	91%
Aggressive Inline	Extrem-Trendsport ganz nah an der Vollandung	Acclaim	08/02	90%
F1 2002	Ein Muss für jeden Formel-1-Fan	EA	07/02	90%
Final Fantasy X	Großartiges Spiel mit schlechter PAL-Anpassung	Square Europe	06/02	89%
Medal of Honor: Frontline	Bemerkenswerter Shooter in Spitzentechnik	EA	07/02	89%
Deus Ex	Komplexes Adventure mit technischen Mängeln	Eidos	06/02	87%
1 Freestyle	Nervenaufreibende Motocross-Action	EA	09/02	87%
Stuntman	Origineller Renn/Action-Mix mit Technik-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 Rally-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%
GT Concept 2002 Tokyo-Genève	Inhaltlich abgespeckter GT 3-Ableger	Sony	08/02	83%
Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts' Vorgeschmack auf Episode II	LucasArts	06/02	83%
Spider-Man: The Movie	Wenig innovatives, aber spalliges Actionspiel	Activision	07/02	81%
TD Overdrive	Solider Arcade-Racer mit hoher Langzeitmotivation	Infogrames	07/02	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 diesmal kein Fußballtitel von Konami	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%
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	Umfangarme Simulation mit guter Fahrphysik	Jester Interactive	07/02	70%
2 Antz Extreme Racing	Trickfilm-Funracer mit vielen Levels	Empire	09/02	69%
Dino Stalker	Sehr kurzer Dino-Shooter mit zu träger Steuerung	Capcom	09/02	68%
ESPN NBA Znight 2002	Leider hapert's hier an der Steuerung	Konami	06/02	68%
Conflict Zone	Preiswerte, aber eher mittelmäßige Echtzeit-Strategie	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%
Siam Tennis	Grundsolides Tennisspiel, durchweg mittelmäßig	Infogrames	09/02	65%
Tour de France	Enttäuschende Umsetzung einer sehr guten Lizenz	Konami	08/02	64%
Mega Race 3: Nanotech Disaster	Zu gemühter SF-Racer zum Sparpreis	Cryo	08/02	61%
Disneys Stitch: Experiment 626	Disneys-Filmumsetzung mit mieser Kameraführung	Disney Interactive	08/02	57%
M.I.B. 2: Alien Escape	Eintönige Action mit coolen Effekten	Infogrames	09/02	56%
Lake Master EX	Wir hatten schon einmal bessere Angelspiele ...	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%
Shifters	Öde Fortsetzung von Warriors of Might & Magic	3DO	09/02	48%
Premier Manager 2002	Zähes Managerspiel mit wenigen Optionen	Infogrames	07/02	46%
Everblue	Unzeitgemäß und öde aufgemachtes Tauchspiel	Capcom Eurosoft	07/02	44%
Disneys Peter Pan	Ruckeliges Jump & Run für die Kleinen	Sony	09/02	42%
Frogger: The Great Quest	Spielerisch wie technisch ein Desaster	Konami	07/02	34%
WM Nationalspieler	Gratulation: das schlechteste Sportspiel auf der PS2!	Ubi Soft	09/02	20%

colin mcræe rally 3™



RETURN OF THE Mc!



XBOX PlayStation 2



auf die richtigen Männer lohnt es zu warten.

auf die richtigen Spiele auch. Colin McRae Rally, die absolute Genre-Referenz unter den Rallye-Sims, feiert ein spektakuläres Comeback. Mit nie dagewesenem, gestochen scharfer Grafik, revolutionärem Schadensmodell, beeindruckend realistischen Wettereffekten, brandneuem Karriere-Modus, original Ford Service Area Support, Profi-Tipps von Beifahrer Nicky Grist uvm. Das Einzige, was Dich jetzt noch von Colin McRae trennt, ist die Geburtsurkunde.

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com

© 2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae Rally 3" and "GENIUS AT PLAY" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "Colin McRae" and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or on car liveries are being used by Codemasters under license. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company.

CHARTS

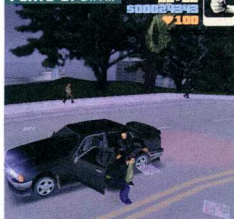
LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

PLATZ 1: Medal of Honor: Frontline



PLATZ 2: GTA III



PLATZ 3: Final Fantasy X

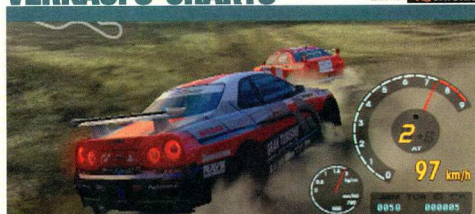


PLATZ/VORMONAT		SYSTEM	WERTUNG	MONAT
1	3 Medal of Honor: Frontline	PS2	89%	3
2	2 GTA III	PS2	91%	10
3	1 Final Fantasy X	PS2	89%	2
4	4 Metal Gear Solid 2	PS2	94%	6
5	15 V-Rally 3	PS2	85%	2
6	NEU Aggressive Inline	PS2	90%	1
7	5 Gran Turismo 3: A-spec	PS2	93%	13
8	12 Resident Evil CODE: Veronica X	PS2	90%	11
9	NEU Shadow Man 2econd Coming	PS2	83%	1
10	8 Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2	90%	6
11	NEU GT Concept 2002 Tokyo-Geneva	PS2	83%	1
12	NEU All Star Baseball 2003	PS2	75%	1
13	7 Pro Evolution Soccer	PS2	91%	2
14	16 Dead or Alive 2	PS2	87%	17
15	NEU Drakan – The Ancients' Gates	PS2	83%	1
16	WE WWF SmackDown! Just Bring It	PS2	83%	5
17	WE Devil May Cry	PS2	85%	7
18	WE Final Fantasy VIII	PSone	95%	28
19	19 Silent Hill 2	PS2	87%	9
20	WE Final Fantasy IX	PSone	96%	16

Platztausch unter den Top 3: *Medal of Honor: Frontline* treibt *Final Fantasy X* in die Defensive. Verabschiedet haben sich unter anderem die vormaligen Dauerbrenner *Red Faction* und *Jak and Daxter*, dafür verzeichnen wir zahlreiche Neu- und Wiedereintritte. Überraschend: Die bereits vor einem halben Jahr veröffentlichte *Shadow Man*-Fortsetzung scheint während des Sommerlockes wiederentdeckt worden zu sein, zudem interessieren sich unsere Leser offenbar neuerdings für Baseball.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ/VORMONAT			WERTUNG	MONAT
1	NEU	Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva	83%	1
2	1	Medal of Honor: Frontline	89%	3
3	2	Final Fantasy X	89%	3
4	4	Gran Turismo 3: A-spec (Platinum)	93%	6
5	3	GTA III	91%	10
6	NEU	Aggressive Inline	90%	1
7	6	Resident Evil CODE: Veronica X (Platinum)	90%	3
8	NEU	This is Football 2002 (Platinum)	82%	1
9	WE	Formel Eins 2001 (Platinum)	79%	4
10	8	FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002	85%	3
11	NEU	World Rally Championship (Platinum)	85%	1
12	WE	World Rally Championship	85%	4
13	10	Tekken Tag Tournament (Platinum)	82%	6
14	NEU	Star Trek Voyager: Elite Force	73%	1
15	9	F1 2002	90%	3

Wo *Gran Turismo* draufsteht, da steckt Umsatz drin: Der erste Teil der *Concept*-Reihe besetzt sofort Platz 1. *Aggressive Inline* steigt sowohl in der Beliebtheits- als auch in der Verkaufsliste hoch ein, die mäßige *Star Trek Voyager: Elite Force*-Umsetzung profitiert offenbar vom guten Ruf des PC-Originals. Eine besondere Kuriosität finden wir diesen Monat auf den Plätzen 11 und 12: Die Vollpreis-Version von *WRC* ging zuletzt noch fast so gut weg wie die Platinum-Auflage.

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT		SYSTEM	HERSTELLER	MONAT	
1	1	The Getaway	PS2	Sony	2
2	5	Red Faction II	PS2	THQ	3
3	WE	TimeSplitters 2	PS2	Eidos	2
4	2	GTA Vice City	PS2	Take 2	3
5	WE	Need for Speed: Hot Pursuit 2	PS2	EA	5
6	3	Silent Hill 3	PS2	Konami	3
7	9	Tony Hawk's Pro Skater 4	PS2	Activision	2
8	7	Metal Gear Solid 3	PS2?	Konami?	5
9	NEU	Pro Evolution Soccer 2	PS2	Konami	1
10	NEU	FIFA 2003	PS2	EA	1

Siehe da, das Interesse an *TimeSplitters 2* und *Need for Speed: Hot Pursuit 2* flammt wieder auf. Und offenbar haben sich die Fußballer an ihren aktuellen Lieblingsteil langsam satt gezeugt, denn sowohl die Konami- als auch die EA-Fraktion wünscht sich eine aufgestockte Fortsetzung. Am gespanntesten sind unsere Leser noch immer auf das geballte Sex- und Crime-Paket *The Getaway* – und wie es bisher scheint, zu Recht!

DIE REDAKTION

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK



HANS IPPISCH
32. REDAKTIONSLEITER

Urlaubsreif? Ja! Kurz nach Redaktionschluss brach Hans zusammen mit Frau und Kind zum ersten 14-tägigen Urlaub seit Januar 2000 auf und genoss schöne Tage.

Aktuelles Lieblingsspiel
Mario Golf auf Game Boy
Aktuelle Lieblings-CD
Bruce Springsteen – The Rising
Aktuelles Lieblingsspiel
Lago di Garda, 1:125.000



MICHAEL PRUCHNICKI
24. Leitender Redakteur

Hat sein gesamtes Taschengeld (20 \$) in Las Vegas verspielt und spart seitdem für eine neue Tube Zahnpasta. Möst beim Schreiben zur Musik von Meshuggah.

Aktuelles Lieblingsspiel
Ape Escape 2
Aktuelle Lieblings-CD
Spock's Beard – Snow
Permanentes Lieblingstier
Elch (in allen Größen und Farben)



WOLFGANG FISCHER
30. Leitender Redakteur

Hat sich zwar beim PES Media Cup souverän durchgesetzt, doch beim „eigentlichen“ Turnier in München nicht mal die Vorrunde überstanden. Übt schon fürs nächste Jahr.

Aktuelles Lieblingsspiel
Das Ding, Pro Evolution Soccer 2
Aktuelles Lieblingsbuch
Andreas Eschbach – Das Jesus Video
Aktuelle Lieblings-DVD
The Thing (US)



ALBRECHT OTT
31. Redakteur

Freut sich, dass die lange, fußballlose Zeit nach der WM jetzt endlich vorbei ist. Wenn jetzt noch der VfB Stuttgart in der Bundesliga gut loslegt, ist er vollkommen zufrieden.

Aktuelles Lieblingsspiel
Project Zero
Aktuelle Lieblings-CD
Fischer-Z: Ether
Aktuelle Lieblings-DVD
Friends: Die komplette Staffel 1



STEFANIE SCHETTER
24. Redakteurin

Frägt sich, wann endlich jemand ein anständiges Schwimmbad in Nürnberg baut. Angesichts des aktuellen Angebots zieht sie die eigene Badewanne vor.

Aktuelles Lieblingsspiel
Onimusha 2
Aktuelle Lieblings-CD
City of Angels
Aktuelle Lieblings-DVD
Der Herr der Ringe: Die Gefährten



MAIK BÜTFÜR
25. Volontär

Unser Neuzugang denkt seit *Stuntman* wieder verstärkt darüber nach, den Führerschein doch noch zu machen, um dann die besten Stunts im realen Leben zu meistern.

Aktuelles Lieblingsspiel
Stuntman
Aktuelle Lieblings-CD
Steve Morse – Split Decision
Aktuelles Lieblingsbuch
Steve Martin – Blanker Unsinn



UWE HÖNIG
28. Redakteur

Die Street Parade war ein Reinfall. Der Weltgott wollte nicht mitpielen und hat Daurgen spendiert. Uwe träumt nun von einem ausgiebigen Urlaub – aber nicht in Europa!

Aktuelles Lieblingsspiel
Burnout 2
Aktuelle Lieblings-CD
U60311 Comp. Vol. 2 mixed by DJ Rush
Aktueller Lieblings-Kinofilm
Der Anschlag



ROBERT HELLER
22. DVD-Redakteur

Wünscht Philipp auf seinen weiteren Wegen alles Gute – und übernimmt vorerst seinen Schreibtisch, seine Wohnung und seine Freundin.

Aktuelles Lieblingsspiel
Onimusha 2
Aktuelle Lieblings-CD
Run Lola Run (OST)
Aktuelle Lieblings-DVD
Der Herr der Ringe: Die Gefährten



PHILIPP ROHWEDDER
22. Redakteur

Verlässt nach knapp zwei Jahren Computec die PLAYZONE in Richtung Uni und wird sich vorher noch einen langen Sommerurlaub gönnen. Danke fürs Lesen und tschüs!

Aktuelles Lieblingsspiel
Hitman 2
Aktuelle Lieblings-DVD
Herr der Ringe
Aktuelles Lieblingsbuch
Reiseführer Bahamas



ALEXANDRA BÖHM
27. Senior Designer

Dank der Bereitschaft von Christian und Lars, im nächsten Monat ungefähr tausend Überstunden zu machen, kann sie nun endlich auch mal Urlaub machen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Ape Escape 2
Aktuelle Lieblings-CD
Mensch – Herbert Grönemeyer
Aktuelle Lieblings-DVD
Ice Age



CHRISTIAN HARNOTH
31. Senior Designer

Hat mit 31 Jahren endlich seine Handphobie überwunden. Grund dafür ist ein verletzter Hundewelp, um den er sich jetzt liebevoll in seiner Freizeit kümmert.

Aktuelle Lieblings-DVD
Lassie – Best Friends are Forever
Aktuelle Lieblings-CD
Baha Men – Who let the dogs out
Aktuelles Lieblingessen
Frolic



LARS KROMAT
29. Junior Designer

Findet, dass die „Senior Designer“ zu viel Urlaub machen, und wundert sich doch sehr über die Kette, an die er gelegt wurde, und über die Eisenkugel am Fuß.

Aktuelles Lieblingsspiel
America's Army (PC, Bridge-Mission)
Aktuelle Lieblings-Wetterfrau
Adriana Zartl (... ich sag einfach tschüs)
Aktuelle Lieblings-CD
Sparta – The Wiretap Scars

RENNSPIELE

DTM Race Driver	88
Ferrari F355 Challenge	96
Gumball 3000	109
Master Rallye	110
USA Raser	110

ROLLENSPIELE

Legion – Legend of Excalibur	100
Pryzm: The Dark Unicorn	102

ACTION-ADVENTURES

Das Ding	80
Onimusha 2 – Samurai's Destiny	72
Project Zero	104

ACTION-SPIELE

Commandos 2	98
Conflict: Desert Storm	94
Turok Evolution	84

SPORTSPIELE

Football Mania	111
Gravity Games	111
Jonny Moseley Mad Trix	112
Mat Hoffman's Pro BMX 2	107
Transworld Surf	109

BEAT 'EM UP

Tekken 4	76
----------	----

GESCHICKLICHKEIT

Akira Psycho Ball	108
Tetris Worlds	112

STRATEGIE

Keine Testversionen in diesem Monat

DIE ICONS



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



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.

Onimusha 2 Samurai's Destiny

Capcom liefert die heiß ersehnte Fortsetzung zu seinem äußerst erfolgreichen **Samurai-Spektakel**.

Nun ist es also geschehen: Nach mehreren Jahren Frieden erscheint der noch aus dem ersten Teil bekannte Kriegsherr Nobunaga Oda mal wieder auf der Bildfläche. Sein Ziel lautet auch diesmal, die Macht im Land an sich zu reißen und alle Menschen zu vernichten. Um dieses Vorhaben umzusetzen, streift er mit seiner Dämonen-Armee im Jahre 1573 durch Japan und plättet ein friedliches Dorf nach dem anderen. Genauso ergeht es auch dem Dorf des Yagyu-Clans. Besondere Ausnahme hierbei: Das junge Clan-Oberhaupt Jubei Yagyu war zum Zeitpunkt des Massakers nicht anwesend und ist doch ziemlich angegriffen, als er bei seiner Rückkehr die Verwüstung sieht. Und was

machen junge Clan-Oberhäupter, wenn ihre Dörfer vernichtet und ihre Verwandten getötet wurden? Richtig, sie schwören Rache! Capcom wäre nicht Capcom, würde es diese kurze Hintergrundgeschichte nicht in einen bombastischen Introfilm der Spitzenklasse verpacken und den Spieler damit von Anfang an in den Bann der Geschichte ziehen.

SPIELPRINZIP WIE GEHABT

Haben Sie erst einmal die Kontrolle über die Spielfigur Jubei erlangt, merken Sie schnell, dass sich am eigentlichen Spielprinzip im Vergleich zum ersten Teil nichts geändert hat. Sie steuern Ihren Helden per Digital-Steuerkreuz durch die Bildschirm-ausschnitte und treffen dabei

DÄMONENREICH Diesmal gibt es gleich vier Demon-Realms zum Austoben.



FEUERTEUFEL Mit dem roten Schwert wird Jubei zum wahren Brandstifter.



3 VS. 1 Dämonen-Krieger halten nichts von Chancengleichheit.

auf die verschiedensten Dämonen. Diese werden dann per mehrmaligem Drücken der „Angriffstaste“ regelrecht niedergemetzelt und lassen freundlicher Weise bei ihrem Ableben verschiedene Seelenfragmente zurück. Die anschließend von Ihnen aufgesaugten Seelen unterscheiden sich in der Farbe und besitzen unterschiedliche Merkmale: Gelbe Seelen spenden Ener-

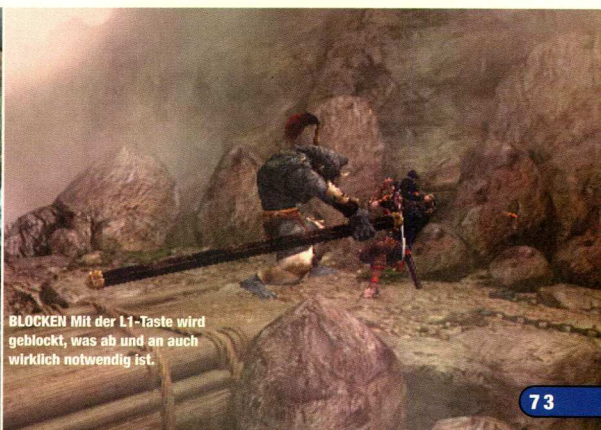
gie, blaue frischen den Magievorrat auf und rote Seelen bringen Erfahrungspunkte, die danach in die Verbesserung der Waffen oder Kleidung investiert werden. Zu Beginn des Spiels können Sie beim Angreifen dabei nur auf Ihr Schwert zurückgreifen, später reihen sich aber noch ein Speer, ein Stab, ein Hammer und ein extravagantes „Feuerschwert“ in Ihre

Sammlung ein. Besonders Merkmal: Jede Waffe besitzt zwei Spezialattacken. Zum einen wäre da eine Angriffskombo, die über eine Tastenkombination gestartet wird; zum anderen gibt es pro Waffe einen mächtigen Zaubereingriff, der zwar einen Teil des Magievorrats verbraucht, dafür aber auch auf dem Bildschirm für richtig Action sorgt und den Gegnern

ordentlich einheizt. Neu hinzugekommen ist die Möglichkeit, die Gegnerattacken nicht nur per L1-Taste zu blocken, sondern auch zu kontern. Der Konter-Move ist dabei außerordentlich stark ausgefallen und alle Gegnerarten, mit Ausnahme der Bosse, werden mit einem einzigen Schlag ausgeschaltet. Allerdings ist für einen solchen Schlag perfektes Timing



ABSTECHE Liegen die Gegner erst mal auf dem Boden, heißt es schnell zustechen.



BLOCKEN Mit der L1-Taste wird geblockt, was ab und an auch wirklich notwendig ist.

INFO PAL-ANPASSUNG

Capcom und die PAL-Versionen

Da war doch was mit den ungeheuerlichen Anpassungen in der Vergangenheit ...

Kurz nach dem Einlegen der DVD gibt es gleich die erste Überraschung, die man nach den *Onimusha 1-* und *Devil May Cry*-PAL-Enttäuschungen kaum für möglich gehalten hätte: die Auswahl zwischen einem 50- und einem 60-Hz-Modus! Dass Capcom diesmal auch an einen 60-Hz-Modus gedacht hat, verdient wirklich Lob, denn endlich können auch PAL-Spieler ohne lästige schwarze Balken und ohne Geschwindigkeitsverlust auf Dämonenjagd gehen. Für Besitzer von nicht-60-Hz-tauglichen TV-Geräten sieht die Sache schon wieder anders aus: Größere schwarze Balken und merklich langsamere Bewegungen der Figuren vermiesen die ansonsten großartige Grafik. Außerdem schleichen sich ab und an unschöne Ruckler ein, wenn besonders viele Gegner auf dem Screen sind. Bei der Übersetzung des Spiels ging man kein Risiko ein und behielt die englische, wohl auch wesentlich stimmigere Sprachausgabe bei und fügte lediglich Untertitel hinzu. Zur Auswahl stehen dabei mehrere verschiedene europäische Sprachen, darunter natürlich auch Deutsch. Schade, dass wie schon beim Vorgänger der stimmungsvolle japanische Originalton nicht zur Wahl steht.



INFO DIE VIER SUB-CHARAKTERE

Da diese vier Leute im Spiel von enormer Bedeutung sind, wollen wir Sie Ihnen näher vorstellen.

Kotaro Fuma

Der noch sehr junge Kotaro ist ein außerordentlich talentierter Ninja, dessen Beziehung zu Jubei während des Spiels stetig an Bedeutung gewinnt.

Hauptwaffe: Zwei Stiletten

Zweitwaffe: Wurfmesser

Geschenkttyp/Hobbys: Sammeln von Gegenständen aus aller Welt

Specialmove: Kotaro zaubert für kurze Zeit einen Doppelgänger herbei, der unverwundbar ist.



Odaini no Oyu

Die äußerst schlagkräftige Oyu ist genauso attraktiv wie mysteriös. Was sind wohl ihre Beweggründe, sich gegen Nobunaga zu stellen?

Hauptwaffe: Schwert

Zweitwaffe: Wurfdolch

Geschenkttyp/Hobbys: Sammeln von schönem Körperschmuck

Specialmove: Oyus Schwertklinge wird verzaubert und erzielt dadurch noch mehr Schaden bei den Gegnern



Magoichi Saiga

Der verschlossene Magoichi ist der beste Schütze im Land. Sein introvertiertes Verhalten bringt ihm aber nicht nur Freunde. Vor allem seine Beziehung zu Ekei ist angespannt.

Hauptwaffe: Gewehr und Dolch

Zweitwaffe: Blendgranaten

Geschenkttyp/Hobbys: Sammeln von anspruchsvollen Büchern

Specialmove: Magoichi aktiviert den Dauerfeuermodus seines Gewehres.



Ekei Ankojuji

Der stämmige Glatzkopf Ekei hat eine schlimme Vergangenheit und versucht diese mit viel Alkohol zu verdrängen. Seine Wortgefechte mit Magoichi ziehen sich über das ganze Spiel hin.

Hauptwaffe: Speer

Zweitwaffe: Magische Zauberkarten, die explodieren

Geschenkttyp/Hobbys: Jede Art von hochprozentigem Alkohol und deftigem Essen sind ihm willkommen.

Specialmove: Ekei stößt eine Schockwelle aus, die die umstehenden Gegner kurzzeitig einfriert.



HE'S ON FIRE Wo Magoichi hinschießt, wächst kein Gras mehr.

gefragt und nur erfahrene Spieler werden diese Technik regelmäßig anwenden können. Damit das Spiel nicht zu einem dumpfen Hack & Slay verkommt, haben die Entwickler wieder tief in die Rätselfrickste gegriffen. Natürlich ist der bei Capcom sehr beliebte Aufgabentyp „Finde Gegenstand X und benutze ihn an Ort Y“ vertreten und begleitet Sie durchs ganze Spiel. Bei den restlichen Rätseln, egal ob es sich um das Benutzen von bestimmten Maschinen oder um das Öffnen von Schatztruhen handelt, sind dagegen wieder Ihre kombinatorischen Fähigkeiten gefragt. Im Vergleich zum Vorgänger wurde dem Rätselteil deutlich mehr Beachtung geschenkt, was dem Spiel wirklich gut bekommt. Die teilweise kniffligen

und dennoch nie unfairen Aufgaben lockern das Gameplay ungemein auf und nach manch gelöstem Rätsel stellt sich eine Art Genugtuung ein, die einen zum Weitermachen geradezu beflügelt.

FÜNF FREUNDE SOLLT IHR SEIN

Ebenfalls mehr Augenmerk hat man auf die Interaktion mit den anderen Menschen gerichtet. Schon nach kurzer Spielzeit kehren Sie in ein kleines Dorf ein, welches für den Story-Verlauf von ganz besonderer Bedeutung ist. Einerseits werden die zahlreichen Smalltalks mit den Menschen dazu genutzt, die Geschichte weiterzuerzählen, andererseits treffen Sie dort erstmals auf die vier Personen, die im weiteren Spiel



IMANSHO In diesem kleinen Goldgräberdorf treffen Sie erstmals auf Ihre vier Freunde.



OYU OBENAUF Sie hebt, er nicht. Es gibt einen Gewinner.



AUF DER BRÜCKE Selbst auf schmalen Wegen lassen einen die Monster nicht in Ruhe.

eine ganz wichtige Rolle einnehmen: den humorvollen Ekei, den stillen Magoichi, den wissbegierigen Kotaro und die geheimnisvolle Oyu. Wichtig werden diese Figuren deswegen, weil sie Ihnen im weiteren Verlauf des Spiels tatkräftig unter die Arme greifen. Zum Beispiel erscheint ab und zu einer der Charaktere bei Ihren Kämpfen gegen eine Überzahl von Gegnern oder Sie bekommen bei manchen Boss-Fights die bitter benötigte Unterstützung. Wer von den vier letztendlich zu Hilfe eilt, hängt maßgeblich davon ab, mit wem Sie sich am besten verstehen. Um das Verhältnis zu den einzelnen Personen positiv zu gestalten, reicht Smalltalk nicht aus: Geschenke müssen her. Diese befinden sich entweder in den zahlreichen Schatz-

truhen oder werden einfach kurzerhand beim ortsansässigen Händler eingekauft. Das benötigte Gold hierfür finden Sie entweder in der nahe gelegenen Goldmine oder Sie nehmen es getöteten Dämonen ab. Des Weiteren steuern Sie bei gegebener Zeit auch die verschiedenen Figuren, um Jubei beim Erreichen seines Ziels zu helfen.

TECHNISCH UP TO DATE

Technisch ist *Onimusha 2* ein wahres Fest für die Sinne. Die immer noch vorgerenderten Hintergründe wurden im Vergleich zum Vorgänger noch mal deutlich detaillierter gestaltet und glänzen mit einigen Spezialeffekten, zum Beispiel dem animierten Wasser, die ihresgleichen suchen. Sowohl die erstklassige Dar-

stellung der Personen als auch die unheimlich echt wirkenden Animationen und die perfekt in Szene gesetzten Specialmoves runden das Grafikfest ab. Wie bereits schon im ersten Teil glänzt auch beim Nachfolger die meist durch ein Orchester eingespielte Musik und trägt zu der perfekten Stimmung ihren Teil bei. Am Umfang des Spiels gibt es diesmal auch nichts auszusetzen. Selbst *Onimusha 1*-erfahrene Spieler sollten mindestens zehn Stunden einplanen, um in den Genuss des Abspanns zu kommen. Ist das Spiel geschafft, laden ein neuer Schwierigkeitsgrad und mehrere Bonus-Features zu weiteren Aufenthalten im Japan des späten 16. Jahrhunderts ein.

OLIVER BECK

MEIN FAZIT SEHR GUT



Oliver Beck
will ein Feuerschwert.

Man kann Capcom zu seinem neuen Werk nur gratulieren. Der ohnehin schon gute Vorgänger wurde in wirklich allen Aspekten verbessert. Besonders erfreulich ist dabei, dass die Macher bei all den Änderungen auch den Umfang des Spiels nicht vergessen haben. Dieser hat sich im Vergleich zum Vorgänger geradezu verdoppelt und selbst nach einmaligem Durchspielen bieten die freigeschalteten Features genug Grund, um sich weiterhin mit dem Spiel zu beschäftigen. Beim Thema „Atmosphäre“ macht Capcom sowieso keiner mehr was vor. Von der ersten Spielminute an werden Sie in den Bann der Geschichte gezogen und ertappen sich schon bald beim mehrstündigen Dauerspielen. Dass das Spiel dabei nie eintönig wird, liegt an der ausgezeichneten Balance zwischen wilden Kampfszenen, fordernden Rätseln und dem wirklich sehr gelungenen Story-Verlauf. Alles in allem kann man sagen: Wer Action-Adventures mag, wird an *Onimusha 2* nicht vorbeikommen.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Resident Evil CODE: Veronica X
Capcom **90%**

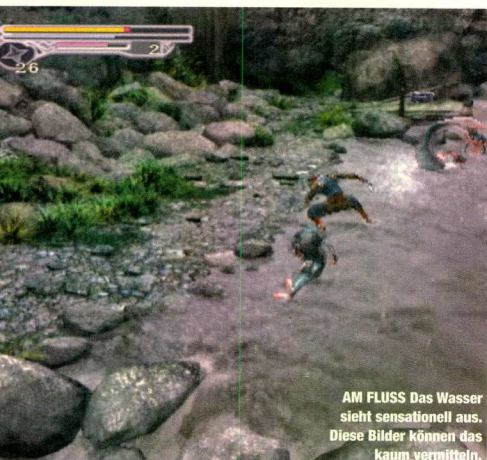
Dank der komplett in Echtzeit gerechneten Grafik und einer fantastischen Story mit vielen Schock-Momenten immer noch die Referenz des Genres.

ONIMUSHA 2
Capcom **89%**

Würdiger Nachfolger des ersten Samurai-Abenteuers. Absolut alle Aspekte des Spiels wurden verbessert.

Onimusha: Warlords
Capcom **86%**

Großartiger erster Teil der *Onimusha*-Reihe, der leider aufgrund des zu geringen Umfangs nicht lange im Laufwerk der PS2 verweilte.



AM FLUSS Das Wasser sieht sensationell aus. Diese Bilder können das kaum vermitteln.

TEST ONIMUSHA 2	
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	4. Oktober
Internet: www.capcom-europe.com	
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
10+ Stunden	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
Capcom	DVD
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
90%	85%
SPASS	88%
89%	
„Bombastisch inszeniertes Action-Adventure im Edel-Look, das den Vorgänger in jeder Beziehung übertrifft“	



AUS ALT MACHT NEU
Christie ist zwar
neu dabei, kämpft
aber genau wie der
Altstar Eddy Gordo.

TEKKEN FORCE Der
Bonus-Spielmodus
bietet jede Menge
Langeweile.



Als deutscher Tekken-Fan ist man es ja schon gewohnt, dass man die Spiele erst Monate nach den Japanern in den Läden findet. Im Falle von Tekken 4 dürfte sich diese unzeitgemäße Verzögerung ziemlich nachteilig für Namco auswirken, denn der direkte Konkurrent

Virtua Fighter 4 ist schon länger erhältlich und hat die Qualitätsmesslatte sehr hoch gelegt! Entschieden ist durch diesen Vorsprung aber freilich noch nichts, denn immerhin handelt es sich bei Namcos neuer Prügelei nicht um ein reines Update mit neuen Kämpfern und besserer Grafik – diesmal wurde spielerisch endlich einiges verbessert!

LINKS, ZWO, DREI, VIER

An der Steuerung der Vorgänger wurde prinzipiell nichts geändert: Nach wie vor haben Sie mit vier Knöpfen (linker und rechter Schlag, beziehungsweise Tritt) und dem Steuerkreuz alles im Griff. Durch kurzes Antippen nach oben können Sie springen, durch längeres Drücken in die

Besser als früher und besser spät als nie: **das neue Tekken** kommt endlich nach Deutschland!



Tekken 4

Alle Kämpfer im Überblick

Wie üblich haben sich die Entwickler für jeden Kämpfer eine überaus dramatische Hintergrundgeschichte ausgedacht, um seine Teilnahme am Turnier zu erklären. Immerhin winkt dem Gewinner die Führungsposition des Mishima-Imperiums! Die blühende Fantasie der Namco-Leute macht es gar nicht so einfach, die einzelnen Hintergründe ernsthaft wiederzugeben, aber wir haben unser Bestes getan!



Hwoarang

Taekwondo-Profi Hwoarang wurde zum Militärdienst eingezogen, wo er seinen Vorgesetzten durch häufiges Missachten von Befehlen trotz ansonsten hervorragender Leistungen jede Menge Kopfschmerzen bereitete. Der Dienst an der Waffe befriedigte Hwoarang jedoch nicht so sehr wie die Straßenkämpfe der Vergangenheit. Beim vierten Tekken-Turnier will Hwoarang gegen seinen alten Rivalen Jin Kazama kämpfen.



Ling Xiaoyu

Ling studiert an der Mishima High School, als sie eine mysteriöse E-Mail ohne Absender erhält, in der Sie vor den bösen Absichten Heihachis gewarnt wird (von solchen Mails kriegen wir in der Redaktion jede Woche ein gutes Dutzend!). Ihre E-Mail an den Unbekannten bleibt unbeantwortet. Sie vermutet, dass der seit dem letzten Turnier vermisste Jin Kazama der Absender sein könnte, und hofft, diesen beim Turnier zu finden.



Kazuya Mishima

Vor 20 Jahren wurde Kazuya am Ende des ersten Tekken-Turniers von seinem Vater Heihachi in einen Vulkan geschmissen. Kurz vor dem vierten Turnier stürmten dessen Leute die Labors der G-Corporation, die Kazuya wiederbelebt hatte, und stahlen dort wichtige Untersuchungsergebnisse – Grund genug für den geradezu zombieartigen Kazuya, sich als Teilnehmer zu melden, um endlich Revanche üben zu können!



Steve Fox

Neuling Steve Fox ist ein erfolgreicher Mittelgewichtsboxer, der es sich mit der Mafia verschert hat, als er einen getürkten Kampf entgegen seinen Anweisungen gewann. Er floh aus England in die USA und wohnt sich im Rampenlicht des vierten Tekken-Turniers vorerst sicher vor Anschlägen. Er hofft, dabei eventuell gleich seine Vergangenheit aufzudecken, denn seine richtigen Eltern sind Steve bis heute nicht bekannt.



ZERLEGBAR
Hwoarang prügelt Paul durch eine Telefonzelle.



NASS GEMACHT Die Wassereffekte können sich sehen lassen!

TRAINING

MODE Hier geht's nur um die beste Zeit, nicht um den Lerneffekt!

AP Lift Upper cut

WIE GEWOHNT Was wäre ein Tekken ohne das fast filmreife Intro?

TEST **TEKKEN 4**

Tiefe des Raumes laufen – ähnlich sieht's beim Ducken und dem Ausweichen „zur Kamera hin“ aus. In den bei Tekken erstmals dreidimensionalen Arenen ist diese Bewegungsfreiheit auch bitter nötig, denn sehr leicht kann es passieren, dass man in eine Ecke gedrängt wird und dadurch zusätzlichen Schaden nimmt. Praktischerweise haben die Entwickler für diesen Fall die Möglichkeit geschaffen, einen Gegner zu packen

und in eine von vier Richtungen zu schieben – entweder gegen eine Wand oder hinter sich, um den Spieß einfach umzudrehen. So langsam scheint sich die Tag-Battle-Hysterie im Prügel-spielbereich wieder gelegt zu haben und so kommt Tekken 4 wieder ohne „echte“ Teamkämpfe daher – natürlich sind weiterhin Gruppenmatches möglich, aber nur noch streng einer gegen einen, immer der Reihe nach. Die

Spielbarkeit ist trotz der manchmal recht komplizierten Eingabekommandos hervorragend und das komplexe Spielsystem wird im 3D-Bereich nur noch von Virtua Fighter überboten. Die zahlreichen Kämpfer mit ihren unzähligen Moves motivieren Prügelfans auf lange Zeit, Anfänger werden vor allem mit Capoeira-Kämpferin Christie und Taekwondo-Experte Hwoarang auch ohne viel Übung schnell Erfolge feiern.

FLIMMERFREIE COMIC-OPTIK

Grafisch hat Namco erstklassige Arbeit abgeliefert: Die Animationen sind zum großen Teil hervorragend und die Arenen können sich wirklich sehen lassen. Ob animiertes Wasser, durch das die Kämpfer waten, oder zersplitternde Telefonzellen, die Opfer der knallharten Matches werden – hier wird was fürs Auge geboten. Besonders lobenswert sind die Zuschauer im Hintergrund,



King

King läuft selbst im Hochsommer mit dieser seltsamen Tiger-maske herum – oder ist er sogar ein Mutant? Jedenfalls wurde sein Mentor Armorking ermordet. Da sein Mörder schon eine Gefängnisstrafe in Arizona absitzt, kann er sich nicht persönlich an ihm rächen – von den Preisgeldern aus diversen Wrestling-Turnieren kauft King ihn daher frei und spendiert ihm ein Flugticket samt Einladung zum Tekken-Turnier.



Yoshimitsu

Diese mysteriöse Gestalt wirkt im vierten Tekken-Teil ziemlich insektoid. Yoshimitsu agiert als Führer der Manji-Partei, die er nach dem Gewinn des vierten Turniers mit dem Mishima-Imperium vereinigen will. Wenn er nicht gerade Leute mit seinem leuchtend-grünen Schwert aufschlitzt, verdingt er sich als Wohltäter und Retter politischer Flüchtlinge – da können sich deutsche Politiker mal ein Beispiel dran nehmen!



Craig Marduk

Vier Jahre lang war der Koloss Craig Marduk im Vale-Tudo-Ring unbesiegt, doch dann beendete ein kleiner Skandal seine Karriere. Klar, dass man dann schlecht drauf ist, und so erschlug Craig kurz darauf einen Mann bei einer Prügelei und wanderte daher für zehn Jahre in ein Gefängnis in Arizona. Jeglicher Zusammenhang zur Story von King ist selbstverständlich rein zufällig.



Paul Phoenix

Paul steht diesmal auch mit einer „normalen“ Frisur zur Auswahl, das klassische „blonde Brickett“ ist wohl nicht mehr so gefragt. Eigentlich hat er das dritte Turnier gewonnen, doch sein vermeintlich besiegtter, letzter Gegner Ogre verwandelte sich in den True Ogre, als Paul schon wieder abgereist war – dumm gelaufen! Und jetzt glaubt ihm keiner so recht, dass er der „eigentliche“ Gewinner des Turniers war. So ein Mist!

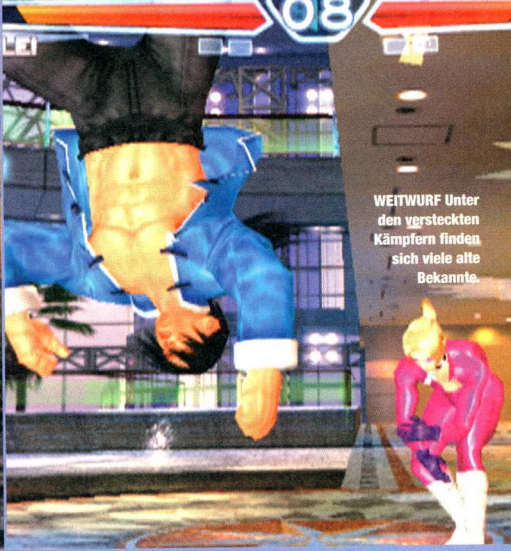


Christie Monteiro

Der aus den Vorgängern bekannte Eddy Gordo lernte seinen Capoeira-Kampfstil im Gefängnis von einem alten Meister – und musste diesem schwören, die Technik an dessen Enkelin Christie weiterzugeben! Nach der Ausbildung machte sich der Wirbelwind auf, um die Mörder seines Vaters zu suchen – und die von seinem plötzlichen Abschied irritierte Christie folgte ihm, mit dem Tekken-Turnier als einzige Spur.



AUTSCH Was ist dämlicher – der kämpfende Panda oder Heihachis Sumo-Outfit?



WEITWURF Unter den versteckten Kämpfern finden sich viele alte Bekannte.

in einer Arena feuern sogar Dutzende an Schaulustigen die Kämpfer an! Witzigerweise lässt Namco den Spielern selbst die Wahl zwischen einem gestochenen scharfen, flimmernden Bild (wie etwa bei *Virtua Fighter 4*) und einem flimmerfreien, weichgezeichneten in der Art von *Tekken Tag Tournament*. Eine Option, die wir gerne öfter sehen würden! Während *Tag Tournament* eher einen realistischen Look hatte, wirkt *Tekken 4* insgesamt ein wenig Comic-haft, was durch die Designs der drei Neulinge nochmals verstärkt wird – vor allem die steife Frisur von Boxer Steve Fox und der gewaltige Körperbau von Craig Marduk sind nicht eben

realistisch. Bei den übrigen 16 Kämpfern hat Namco auf einige obskure Teilnehmer der früheren Turniere verzichtet, neben den Veteranen King und Yoshimitsu erinnern nur noch das Bären duo Kuma/Panda und der Kampfroboter Combo an die Stilbrüche der Vergangenheit. Der mengenmäßige Verlust wiegt übrigens auch nicht schwer – viele „Vermisste“ waren ja schon immer nur Variationen der normalen Kämpfer. Jin Kazama hat man passenderweise ein fast komplett neues Move-Repertoire verpasst, was angesichts der Rückkehr des ähnlichen Kazuya sicher eine gute Entscheidung war. Und die neue Kämpferin Christie Monteiro

ist spielerisch fast eine exakte Kopie von Eddy Gordo, der später sogar als alternatives Christie-Outfit spielbar ist.

WAS GIBT'S SONST NOCH?

Bisher waren die Extras bei Heimumsetzungen typisch für Namcos Prügelspiele, doch *Tekken 4* enttäuscht gerade in der bisherigen Paradedisziplin. Eine schlichtweg langweilige und viel zu lange 3D-Version der seitlich scrollenden Massenprügelei *Tekken Force* (bekannt aus dem dritten Teil für die PSone) ist die einzige „richtige“ Dreingabe. Hierbei prügeln Sie sich durch nicht enden wollende, strunzdumme Gegnerhorden, bis irgend-

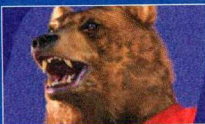
wann der etwas schlauere Levelboss auftaucht – und dann das Ganze in der nächsten Umgebung (insgesamt vier Levels) noch mal. Der neue Trainingsmodus ist auch eher ein modifizierter Time-Attack-Modus – hier geht's darum, wer am schnellsten 20 vorgegebene Moves ausführt. Mit dem brillanten Trainingsmodus von *Virtua Fighter 4*, der einem jeden einzelnen Move und die komplette Spielmechanik erläutert, hat dies leider nichts zu tun. Als schwacher Trost lässt sich nach wie vor jederzeit eine komplette Move-liste aufrufen.

Immerhin gibt's im Gegensatz zum Vorgänger wieder gereinigte Endsequenzen, auch



Marshall Law

So schnell kann's gehen: An einem Tag noch Besitzer eines erfolgreichen Dojos und einer landesweiten Restaurant-Kette, und eine Markenamen-Klage und ein Jahr später schon wieder quasi Pleite! Wir vermuten mal, dass Laws Restaurants „McChinese“ hießen, aber wer weiß das schon so genau. Jedenfalls will's der gute Marshall beim vierten Tekken-Turnier auf seine alten Tage noch einmal drauf ankommen lassen.



Kuma

Kuma hat seine Niederlage gegen Paul Phoenix beim letzten Turnier dazu getrieben, den Job als Heihachis Haustier aufzugeben und wieder in die Wildnis zurückzukehren – das Leben dort ist bekanntlich härter als jedes Training! Da der zivilisierte Braunbär TV-süchtig ist, erfährt er beim heimlichen Fernsehen im nahegelegenen Dorf rechtzeitig vom neuen Tekken-Turnier. Und das ist nur die Story der Braunbär-Variante ...



Lee Chaolan

Der ehemalige Mishima-Mitarbeiter Lee erfährt wie jeder moderne Aufsteigertyp durch das Börsengeschehen, dass der G-Corporation etwas zugestoßen sein musste. Er vermutete sofort, dass sein Ex-Arbeitgeber etwas damit zu tun hat. Als das vierte Turnier angekündigt wird, schreibt sich Lee sofort ein – getarnt in tuntigen Klamotten unter dem Decknamen Violet!



Nina Williams

Nach dem 15-jährigen Kälteschlaf vor dem dritten Turnier verlor Nina ihr Gedächtnis. In so einem Fall kann man natürlich nur eins tun – sein tägliches Brot als Auftragskiller verdienen. Am vierten Turnier nimmt Nina nur Teil, weil sie einen neuen Auftrag von der Mafia erhalten hat. Ihr Ziel ist der Box-Champion Steve Fox ... Ninas Schwesternchen Anna ist diesmal aus unbekannten Gründen nicht dabei.



Heihachi Mishima

Heihachis Ziel ist es, eine neue Lebensform aus seinen Genen und denen des Dämons Ogre zu schaffen. Der erste Versuch schlägt allerdings fehl – Untersuchungen ergeben, dass Heihachi das für die Verbindung nötige Devil-Gen fehlt, das sowohl sein totergläubiger Sohn Kazuya als auch dessen Sohn Jin Kazama haben. Nach einem ersten Misserfolg startet Plan B: Das vierte Turnier soll Kazuya nun in Heihachis Falle locken.

KIAOYU

05

LAW

PECH GEHABT
Xiaoyu konnte
den Kick blocken,
der Zuschauer
hinter ihr nicht!

wenn die wenigsten so cool wie das Namco-typische, hervorragende Intro sind. Dazu kommen im Story-Modus gezeichnete Vorgeschichten und Epiloge mit Text und dröger Sprachausgabe. Die Geschichten bieten dabei wie gewohnt für jeden Kämpfer im Mini-Format menschliche Dramen irgendwo zwischen Seifenoper und Van-Damme-Film. Wer's mag ... Die Musik schwankt wie in den letzten Teilen der Serie zwischen unauffällig und nervig. Die Soundeffekte sind gewohnt knackig und erstmals kriegen die Kämpfer ganze Sätze und nicht nur ein paar Kampfschreie auf die Reihe – wurde auch Zeit! Zum Ab-

schluss müssen wir Namco noch mal ein Lob aussprechen: Die PAL-Version hat im Gegensatz zum Vorgänger einen 60-Hz-Modus und leidet damit nicht an den bisher Tekken-typischen Geschwindigkeitsverlusten. Besitzer eines Progressive-Scan-tauglichen NTSC-Fernsehers können sogar den entsprechend hochauflösenden Modus nutzen! Wer also noch nicht die Import-Version besitzt, der kann unbesorgt zugreifen, wenn die deutsche Version am 18. September in die Läden kommt – und sollte darauf gefasst sein, den von Sony empfohlenen Preis von happigen 70,- € zahlen zu müssen.

MICHAEL PRUCHNICKI

TEST TEKKEN 4

Hersteller: **Namco**
Genre: **Beat 'em Up**
Spieler: **1-2**
Sprache: **Deutsch**
Preis: **Ca. € 70,-**
Termin: **18. September**

Internet: www.namco.com

Savegame **Optionen** Schwierigkeitsgrad **Variabel**
Umfang **10+9 Kämpfer** USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Entwickler **Namco** Datenträger **DVD**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK **85%** SOUND **74%** SPASS **88%** **87%**

„Tekken 4 ist der lange überfällige Schritt vorwärts für die Serie – grafisch wie spielerisch ein Top-Titel!“

MEIN FAZIT SEHR GUT



Michael Pruchnicki
schlägt wieder zu.

Beim Test von Tekken Tag Tournament schrieb ich „Die Entwickler wissen ganz genau, wieso sie dem Spiel die ‚4‘ im Titel verwehrt haben!“ Die zahlreichen Verbesserungen bei Tekken 4 unterstreichen diese Aussage nur zu deutlich: Endlich echte 3D-Arenen mit zerstörbaren Objekten darin und Begrenzungen drum herum! Endlich richtige Sprachausgabe! Selbst die Menge an ähnlichen Kämpfen (gleich drei Jacks bei Tag Tournament) und Drei-figuren (Gon, Dr. B) wurde zurückgeschraubt. Ist Tekken somit die neue Referenz? Nicht ganz, denn gegen das spielerisch ausgefeiltere Virtua Fighter 4 mit dessen genialen Trainings- und dem motivierenden Kumite-Modus kommt Namcos Spiel trotz flimmerfreier Optik nicht ganz an. Wer eine hochwertige Alternative zu VF 4 oder Dead or Alive 2 sucht, der kann hier aber beruhigt zugreifen – richtig gute Prügelspiele sind heutzutage ja selten!

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Virtua Fighter 4 **91%**
Sega

Grafisch ist Virtua Fighter vor allem durch das Flimmern der Schwächste der „großen drei“ des Genres. Spielerisch war klar die Nr. 1!

TEKKEN 4 **87%**
Namco

Beim insgesamt fünften Tekken-Teil schafft Namco endlich die Endlos-Arenen ab. Endlich gibt es somit „spielerische“ 3D-Prügelzeiten!

Dead or Alive 2 **87%**
Tecmo

Die ehemalige Referenz kann auch heute noch durch starke Grafik und vor allem den Tag-Team-Modus für vier Spieler punkten!



Julia Chang

Die Indianerin suchte mit der G-Corporation nach einer Möglichkeit, das Ökosystem in der Umgebung ihrer Heimat zu retten, da sonst die Wüste drumrum das fruchtbare Land verschlucken würde. Eines Tages wurde ihr Projekt plötzlich gestoppt, als das Mishima-Imperium die Labors der Firma stürmen ließ. Im Internet suchte Julia Informationen zum Aggressor und fand eine Ankündigung des vierten Turniers ...



Lei Wulong

Der Workaholic konnte sich nicht von seinem Job als Polizist losreißen, woraufhin seine Freundin mit seinem Assistenten durchbrannte. Zur gleichen Zeit vermasselte der Supercop einen wichtigen Einsatz. Lei wurde daraufhin für einen Monat vom Dienst suspendiert. In dieser Zeit hörte er, dass beim vierten Tekken-Turnier ein Attentäter auf den Boxer Steve Fox angesetzt wurde – Leis Chance, seinen Ruf zu retten!



Jin Kazama

Nach dem Verrat durch Heihachi hatte Jin die Schnauze voll von seinem Karate im Mishima-Stil. In einem australischen Dojo (warum gerade Australien?) lernte er traditionelles Karate und verwarf den Kampfstil seines Vaters und Großvaters vollständig – im Spiel ist der alte Bekannte Jin daher quasi ein komplett neuer Kämpfer! Das vierte Tekken-Turnier sieht er als gute Gelegenheit, sich an seinen Vorfahren zu rächen.



Bryan Fury

Cyborg Bryan merkte, dass sein Tod kurz bevorstand. Nur sein Erschaffer Dr. Abel könnte ihn noch retten. Doch der hatte ihn vor zwei Jahren verlassen, um seinen neuen Job beim Mishima-Imperium anzunehmen. Das machte Bryan so wütend, dass er trotz seines Zustands nun stärker ist als je zuvor (interessante Logik). Nach einem Turniersieg, will er Abel dazu zwingen, ihn zum mächtigsten Wesen der Welt zu machen.

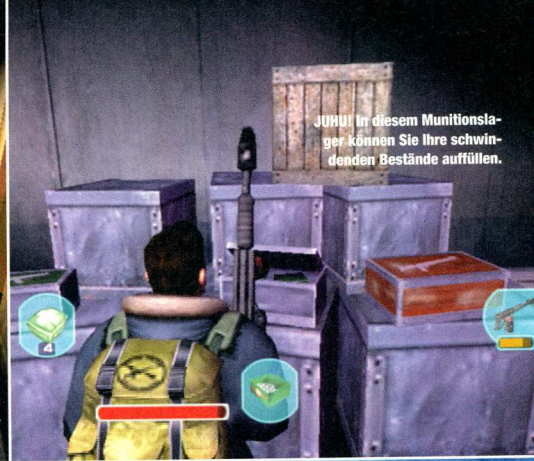


Combot

Combot ist ein hochmoderner Art von Roboter, dessen künstliche Intelligenz es ihm erlaubt, jeglichen Kampfstil durch seine Motion-Capture-Sensoren nachzuahmen. Durch einige Bugs im System (Windows XP?) ist er derzeit aber nur in der Lage, einen Stil auf einmal zu imitieren. In der Praxis wird vor jedem Kampf zufällig ausgewählt, wessen Kampfstil Combot annimmt – eigene Moves beherrscht der Roboter nicht.



EIGENSTÄNDIG Ihre Kameraden sind sehr wohl in der Lage, sich zu verteidigen.



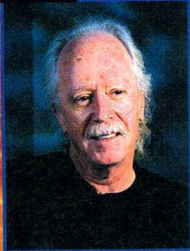
JUHUI In diesem Munitionslager können Sie Ihre schwindenden Bestände auffüllen.

Das Ding

Machen Sie dem **Schrecken** aus dem All endgültig den Garaus!



INTERVIEW JOHN CARPENTER



Der Herr der Dinge

Wir konnten den Regisseur des Films „Das Ding aus einer anderen Welt“ zu einem exklusiven Interview über sein Meisterwerk und seine Beziehung zu Videospielen überreden.

PLAYZONE: Das Ding aus einer anderen Welt, Ihr viel gerühmter Horrortitel von 1982, erfährt momentan durch das jetzt erscheinende Action-Adventure eine Art Revival. Wie sind Sie überhaupt dazu gekommen, diesen Film zu machen?

John Carpenter: Anfangs wollte ich eigentlich kein Remake dieses Films machen, da ich das Original aus dem Jahre 1951 viel zu sehr mochte und Angst hatte, ihm nicht gerecht zu werden. Doch dann kam Universal auf mich zu und fragte, ob ich nicht

Lust hätte, das Remake anders als den ursprünglichen Film zu machen. Mir kam die Idee, das Remake wieder enger an die Romanvorlage von John W. Campbell (Anmerkung der Redaktion: Originaltitel *Who goes there?*) zu binden. Im Film von 1951 wurde die Idee, dass das Alien Menschen imitiert, nämlich fallen gelassen. Ich beschloss also, zurück zu den Wurzeln zu gehen und praktisch einen komplett neuen Film zu machen.

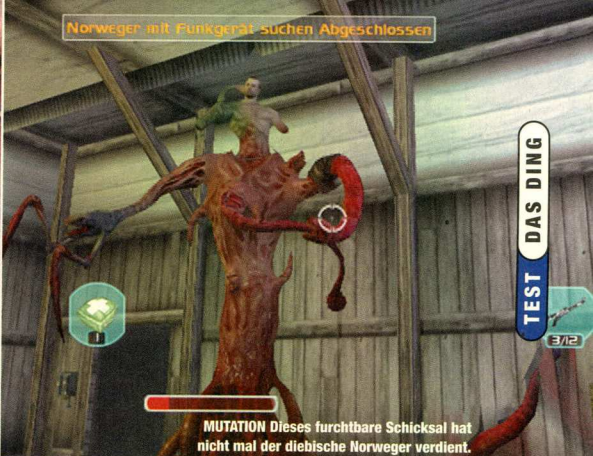
PLAYZONE: Sie haben schon des Öfteren mit Kurt Russell zusammengearbeitet und verstehen sich anscheinend ganz gut mit ihm. Was macht ihn so besonders?

John Carpenter: Ich liege mit ihm auf einer Wellenlänge, so einfach ist das. Ich habe Kurt das erste Mal im Jahre 1978 getroffen, als wir miteinander einen Fernsehfilm über Elvis gemacht haben, in dem er die Hauptrolle spielte. Es war vor allem die Art, wie er die Schauspielerei sah und wie er seine Rolle anging. Seine Schauspielausbildung hat er in den alten Disney Studios erhalten, wo einfach die Kamera abgestellt wurde, wenn man seinen Text nicht perfekt herunterbeten konnte. Dieses harte Training machte ihn nicht nur zu einem absoluten Profi, sondern auch zu einem erstklassigen Schauspieler, der leider oftmals unterschätzt wird.

PLAYZONE: Auch wenn das Spiel *Das Ding* kein Remake Ihres Films ist, so werden doch die wichtigsten Elemente davon verwendet, um das Spielerlebnis besonders intensiv zu gestalten. Denken Sie, das Spiel wird der exzellenten Vorlage gerecht? Wie denken Sie allgemein über das Thema Videospiele?



VERDAMMT! Warum ist gerade in diesem Augenblick das Magazin leer?



MUTATION Dieses furchtbare Schicksal hat nicht mal der diebische Norweger verdient.

TEST DAS DING

Antarktis, Winter 1982. Ein zwölköpfiges US-Forscher-Team wird mit einem äußerst gefährlichen außerirdischen Organismus konfrontiert, der nach und nach immer mehr Mitglieder befällt. Die Identifikation der Infizierten fällt ziemlich schwer, da das Alien es versteht, seine Opfer perfekt zu imitieren. Nicht auszudenken, was passieren würde, wenn dieses scheußliche „Ding“ irgendwann die Zivilisation erreicht. Daher versuchen die letzten Überlebenden des amerikanischen Außenpostens alles, um das Alien zu vernichten: Sie sprengen kurzerhand die Forschungsstation! Selbstverständlich bleiben diese Vorgänge nicht unbemerkt. Also schickt die US-Regierung zwei Teams, um das mysteriöse Verschwinden der Forscher genauer zu untersuchen. Hier kommen Sie in Person des US Army Captain Blake ins Spiel, der einen der beiden Einsatztrupps leitet.

John Carpenter: Ich finde es großartig, dass es endlich möglich ist, ein würdiges Spiel zu diesem Thema zu machen. Als wir damals *Das Ding* in Angriff nahmen, war an Videospiele noch gar nicht zu denken. Es gab zwar schon *Pong* und einige sehr simple Computeranimationen, aber nichts, was annähernd mit der heutigen Technik vergleichbar gewesen wäre. In naher Zukunft wird das Spielen durch fotorealistische Grafik noch mehr Spaß machen und ein viel intensiveres Erlebnis ermöglichen. Ich liebe Videospiele und verbringe viel Zeit mit meinem Sohn vor Konsolen oder PCs. Vor allem Spiele, bei denen man einen unheimlichen Ort erkunden muss und ständig mit dem Bösen in verschiedenen Formen konfrontiert wird. Egal ob das nun Zombies oder andere seltsame Kreaturen sind. Es macht einfach Spaß, auf diese Monster zu schießen und sie auf verschiedene Arten zu töten. Ich liebe diese Spiele!

PLAYZONE: Wie denken Sie eigentlich über die vielen zweitklassigen Horrorfilme, die niemanden so richtig interessieren, wie zum Beispiel die Sequels zu *Halloween*?

John Carpenter: Ich will mich gar nicht allzu sehr über diese Filme auslassen. Eines ist aber sicher: Ich bekomme jedes Mal einen netten Scheck, wenn einer dieser Filme produziert wird. Das ist echt cool! Ich liebe es, Geld zu verdienen.

PLAYZONE: Wollten Sie jemals etwas anderes als SF- oder Horrorfilme machen?

John Carpenter: (lacht) Klar, irgendwann wird mich mein Weg wohl zwangsläufig in die Pornoindustrie führen!

DAS BÖSE SCHLÄFT NIE

So weit, so gut. Eigentlich könnten Sie die oben stehenden Informationen gleich wieder vergessen. Denn auch wenn Sie die oben beschriebene Story von John Carpenters nervenaufreibendem Horrorfilm nicht kennen, können Sie *Das Ding* richtig genießen. Die Filmgeschichte kann nämlich durch viele kleine Hinweise, die Sie im Laufe des Spiels finden, problemlos rekonstruiert werden. Kenner des Films werden sich aber umso mehr über die vielen, kleinen Infos freuen, die nicht nur die düstere Stimmung untermalen, sondern auch für das eine oder andere Aha-Erlebnis sorgen. Das Spiel beginnt – wie könnte es anders sein – in der zerstörten amerikanischen Forschungsstation 31, die auch Schauplatz des Films ist. Zusammen mit drei weiteren Soldaten sollen Sie das Gebiet erkunden und nach Überlebenden suchen. Neben einem vollwertigen Ma-

rine, der Feuerunterstützung liefert, sind dies zu Beginn ein Sanitärer und ein Techniker, die sich aber ebenfalls auf den Gebrauch von Waffen verstehen. Der Spezialität des Technikers ist es, Reparaturen aller Art durchzuführen. Der Sanitärer hingegen heilt die kleinen und großen Blessuren aller Team-Mitglieder und das sogar ganz selbstständig. Da sich die Zusammenstellung Ihres „Squads“ im Laufe des Spiels ständig ändert, ist es jedoch unabhängig, dass Sie einfache Reparaturen und Sanitätsdienste (mit Hilfe von Medi-Packs) auch selbst durchführen können. Damit die einzelnen Team-Mitglieder auch wirklich das tun, was sie sollen, dürfen Sie über ein praktisches Interface Befehle erteilen. Die einzelnen Mitstreiter sind aber keineswegs hirnlose Roboter. Ihr Verhalten wird von zwei Faktoren bestimmt: Vertrauen und Angst. Wie viel Angst sie haben, hängt von der Anzahl und Heftigkeit der Begegnungen mit Aliens ab. Angstvolle Team-Mitglieder tendieren dann dazu, sich irrational zu verhalten, was in extremen Fällen sogar bis zum Selbstmord führen kann. Mindestens genauso wichtig ist der Punkt Vertrauen. Um andere Personen zur Mit-

arbeit zu bewegen, müssen Sie ihnen das Gefühl geben, ein Verbündeter im Kampf gegen die schleimige Alien-Brut und nicht der Feind zu sein. Das können Sie auf verschiedene Arten tun, indem Sie einen verletzten Kameraden heilen oder Waffen und Munition an ein misstrauisches Team-Mitglied geben. Selbstverständlich können Sie bei entsprechendem Fehlverhalten dieses Vertrauen auch wieder verlieren, was unter Umständen dazu führt, dass die jeweilige Person keine Befehle mehr entgegennimmt oder Sie gar angreift.

FLAMMENDES INFERNO

Auch wenn es in dem 20 Missionen umfassenden Action-Adventure durchaus eine ganze Reihe einfacher Rätsel und Aufträge zu bewältigen gilt, so liegt doch der Schwerpunkt darauf, ganze Alien-Horden fachgerecht ins Jenseits zu befördern. Dafür stehen eine ganze Reihe verschiedener Waffen zur Verfügung. Während sich Pistole, Maschinengewehr und Schrotflinte dafür anbieten vor allem kleinere „Dinger“ aus dem Weg zu räumen, müssen Sie für größere Kaliber schon andere Geschütze auffahren. Größere

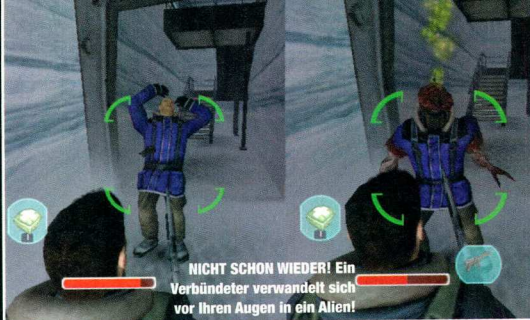
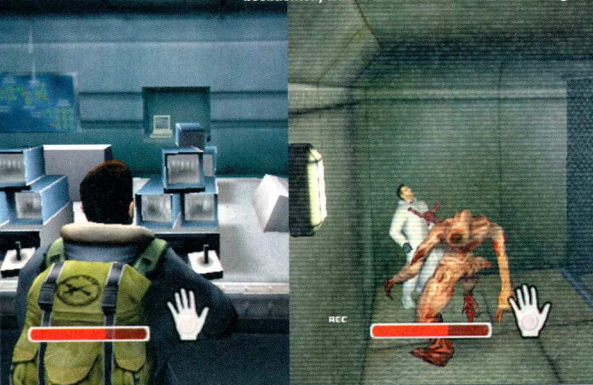
KEINEN SCHRITT WEITER! In diesem Spiel regiert die Paranoia.





IM FADENKREUZ Mit dem Scharfschützengewehr dürfen Sie Gegner aus der Ferne unter Beschuss nehmen.

ATARI-JOYSTICKS? Über Sicherheitskameras können Sie beobachten, was in anderen Teilen des Levels vorgeht.



NICHT SCHON WIEDER! Ein Verbündeter verwandelt sich vor Ihren Augen in ein Alien!



SAUEREI Hier war schon lange keine Putzfrau mehr.

Aliens kann man zwar durch Schusswaffen verletzen, sie müssen aber letztlich verbrannt werden, um endgültig vernichtet zu werden. Damit Sie der Gegnermassen überhaupt Herr werden, bedarf es natürlich auch viel Munition, die in den teilweise recht weitläufigen Levels aber erst gefunden werden muss. Übermäßig große Stückzahlen findet man aber nie, so dass es stets ratsam ist, möglichst sparsam damit umzugehen. Dass Sie nur eine begrenzte Zahl an Patronen und Ähnlichem mit sich herum-schleppen können, versteht sich dabei fast von selbst. Darüber hinaus wollen ja auch die Kameraden noch bestückt werden, um sich ordentlich verteidigen zu können. Ein bisschen ärgerlich ist, dass beim Nachladen nicht ganz verschossene Magazine einfach „verschwinden“. Nicht selten kommt es vor, dass man so „aus Versehen“ mal 49 Schuss eines 50er Magazins verschenkt. Ebenso wichtig wie Munition sind Medi-Packs und andere nützliche Hilfsmittel wie Feuerlöscher, Taschenlampen oder Bluttestgeräte, mit denen man feststellen kann, ob einer der lieb gewonnenen Kameraden vielleicht doch ein Außerirdischer ist. Die ständige Knappheit der Ausrüstung (vor

allem Medi-Packs und Munition könnte man praktisch ständig brauchen) sorgt für einen angenehmen hohen Schwierigkeitsgrad und motiviert ungemein, einen bestimmten Level möglichst perfekt zu spielen.

GENUALE ATMOSPHERE

So ganz kann *Das Ding* mit grafisch opulenten Konkurrenten wie beispielsweise *Onimusha 2* nicht mithalten. Die teilweise recht umfangreichen Spielabschnitte, die Sie in Third-Person-Ansicht durchstreifen, sind zwar schön gestaltet, geniale Effekte oder aufsehenerregende Texturen suchen Sie aber vergebens. Andererseits muss man sagen, dass diese leichte Tristesse hervorragend den düsteren Charakter des Spiels unterstreicht und daher nicht allzu negativ auffällt. Auch auf übertriebene Gewaltdarstellungen hat man in der deutschen Version größtenteils verzichtet, was sich ebenfalls nicht nachteilig auf die Stimmung auswirkt. Ganz im Gegenteil, das Spiel fängt die Atmosphäre des genialen Carpenter-Films erstklassig ein. Hier spielen viele Faktoren zusammen, unter anderem der unablässig heulende Schneesturm, der „Dualshock“-Herzschlag, wenn

man stark verletzt wurde, und auch einige gut gesetzte Schockelemente. Besonders gelungen ist auch die Sprachausgabe, die vor allem in den Zwischensequenzen (in Spielgrafik) Anwendung findet. Manfred Lehmann, Sprecher von Nicolas Cage und Kurt Russell in zahllosen Filmen, wurde von Vivendi verpflichtet, Captain Blake seine Stimme zu leihen. Eine gute Wahl, die einmal mehr für einen engen Bezug zum Film sorgt.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer
ist Carpenter-Fan.

Wie lange habe ich darauf gewartet, endlich zu erfahren, wie es nach dem sehr offenen Ende von John Carpenters Kult-Horrorfilm weitergeht. *Das Ding* erzählt nicht nur eine spannende Geschichte, es versetzt den Spieler mitten in einen scheinbar ausgewogenen Kampf mit einem übermächtigen Gegner. Da stört es auch nicht, dass der Titel an einigen Stellen unheimlich schwer und darüber hinaus keine grafische Offenbarung ist. Was zählt, ist die grandiose Atmosphäre und der Drang, herauszufinden, welche Schrecken wohl hinter der nächsten Tür lauern mögen.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Metal Gear Solid 2 Konami	94%
Über Onomias Top-Hit muss man wohl kaum noch ein Wort verlieren. <i>MGS 2</i> ist vermutlich die unangefochtene Genre-Referenz.	
Silent Hill 2 Konami	87%
Horrorlich düster und furchtbar rätselhaft. Die Vorgänge in und um das Städtchen Silent Hill sind immer einen Ausflug wert.	
DAS DING Vivendi Universal	85%
Erstklassiges Survival-Horror-Abenteuer mit packender Story, bedrückender Atmosphäre und vielen wirklich ekigen Aliens!	

TEST DAS DING

Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	September
Internet:	http://www.dasding-spiel.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Speicherpunkte	Schwer
Umfang	USK-Freigabe
20 Missionen	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
Vivendi Universal	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	85%
77%	80%	86%	

„Düster, beklemmend, unheimlich – Das Ding ist ein Muss für jeden echten Survival-Horror-Fan!“



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.



Turok Evolution

18+

PRACHTVOLL Der dichte Dschungel sieht wunderschön aus.

100+ 100

RUNDUMSCHLAG Der Stegosaurus ist sauer.

WIR KAPITULIEREN! Nach einigen nicht tödlichen Treffern ergeben sich die Gegner.

Wirkliche **Evolution** oder nur ein weiterer 3D-Shooter auf der PS2?

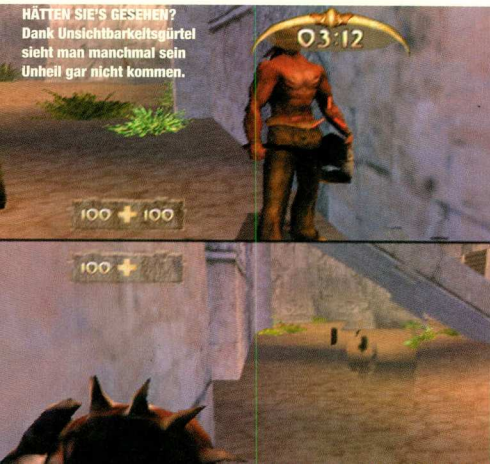
Auf jeden Fall ist es eine kleine Revolution, dass Acclaim den rachedurstigen Indianer nun nicht mehr nur auf Nintendo-Konsolen und gelegentlich am PC jagen lässt. Und anstatt nur ein älteres Abenteuer schnöde umzusetzen, gönnt man uns eine brandneue Episode.

OP RUFT DR. BRUCKNER

Die Story ist genauso schnell erklärt wie wieder vergessen: Unser Alter Ego Tal'Set während einer Schlacht gegen die weißen Einwanderer im Jahre 1886 von einem Erdsplatt verschluckt und ward nicht mehr gesehen. Tal'Set erwacht im „Verlorenen Land“ und schlittert direkt in die nächste Konfrontation. Bösewicht Lord Tyrannus (welch origineller Name) unterjocht das Volk der Ureinwohner mit seinen Echsenkriegeren und hat offenbar Unterstützung von Tal'Sets Gegenspieler in seiner eigenen Welt, Bruckner, bekommen. Klar, dass sich unser Hauptdarsteller mit Pfeil, Bogen und Tomahawk bewaffnet mitten ins Geschehen stürzt. *Turok Evolution* schlägt einen anderen Weg ein als *Medal of Honor: Frontline* oder *Half-Life*. Eine opulente oder mitreißende Sto-

ry fehlt, allzu viel Hirnschmalz wird dem Spieler auch nicht abverlangt. Hier geht es einfach nur darum, sich möglichst unbeschadet durch wahre Horden von Gegnern zu kämpfen. Um dem Spieler in den hektischen Kämpfen auch die nötige Kontrolle zu ermöglichen, bieten sich zwei Steuerungsvarianten an. In der Standardeinstellung wird mit dem linken Analog-Stick die Bewegung nach vorne oder hinten und zur Seite kontrolliert. Mit dem rechten Analog-Stick ist freies Umschauen möglich und justierbar. Mit der Viereck- respektive Dreieckstaste wechselt man durch die verfügbaren Waffen und feuert sie mit der R2-Taste ab. Auch die Buttons der Analog-Sticks werden genutzt. Während sich Tal'Set mit L3 duckt, schaltet R3 die Zoomstufen durch, sofern eine Waffe mit dieser Funktion ausgewählt ist. Die Steuerung ist, wie schon immer in der Serie, hervorragend gelungen und bietet keinen Anlass zur Kritik. In den weiteren Optionen hält sich *Turok* ans Bewährte, die Steuerung lässt sich invertieren (oben/unten), Vibration ein- und ausschalten und die Cheats werden, wie auch in den Vorgängern, in einem separaten Menü eingegeben und aktiviert.

HÄTTEN SIE'S GESEHEN?
Dank Unsichtbarkeitsgürtel sieht man manchmal sein Unheil gar nicht kommen.



INFO ABWECHSLUNGSREICHTUM

Missionsvielfalt groß geschrieben

Aus dem reinen Ego-Shooter ist ein abwechslungsreiches Actionspiel geworden.

Turok Evolution bietet nicht mehr nur simples 3D-Geballer, auch anders geartete Fingerakrobatik wird dem Spieler abverlangt. Und das nicht zu knapp. Die Flugeinlagen sind hammerhart und der kleinste Ausrutscher wird sofort gnadenlos bestraft. Auch die Missionsbeschreibungen sind in diesem Modus nicht immer ganz ausreichend. Insgesamt machen die Flugeinlagen aber auch „nur“ ca. 30 Prozent des Spiels aus.

Eine richtige Abwechslung und Seltenheit sind dagegen aber auf jeden Fall die Schleich-Missionen. Nur mit Pfeil und Bogen schaltet man lautlos Wachen aus und vermeidet den Alarm. Das ist zwar auch nicht immer ganz einfach, aber mit genügend Übersicht und Planung durchaus schaffbar und eine echte Herausforderung.



BINGO! Mit einer krachenden Explosion entledigen wir uns eines der lästigen Gegner in der Luft. Die knalligen Effekte während der Flugpassagen können sich sehen lassen.



PSST! Jetzt nur keinen Krach machen. Wir schleichen uns mit Pfeil und Bogen durch die feindliche Basis. Die Gegner reagieren auf jedes kleinste Geräusch.



HOPPLA! Unser befreundeter Soldat war wohl etwas zu forsch. In den späteren Levels geht's heiß her und der Einsatz von großkalibrigen Waffen ist unerlässlich.



TREFFER! Aus der fahrenden Gondel heraus hatten wir uns die feindlichen Gleiter vom Leib, die glatt aus Terminator entsprungen sein könnten.

WO IST MEINE MACHETE?

Hat man alles seinen persönlichen Wünschen angepasst, geht's auch schon stimmig los. Ein filmähnlicher Vorspann macht Appetit und nach kurzer Ladezeit steht man mitten im Dschungel. Schon bei den ersten Schritten fällt auf, dass die Umgebung wesentlich lebendiger geworden ist. Kleine Büsche und Sträucher wackeln, wenn man hindurchläuft, gelegentlich trifft man auf kleine Affchen und Rehkitze, Wasserfälle plätschern beschaulich in kleine Seen, riesige Stego- und Brontosaurier rasten oder fressen und sogar ein Regenbogen lässt sich ausmachen. Die Hintergrundgeräusche und -musik fangen die Dschungelatmosphäre hervorragend ein. Leider sind die Texturen generell recht niedrig aufgelöst und die Levels eher linear und übersichtlich gehalten. So wirklich glaubhaft mag die Umgebung dadurch nicht wirken. Auch an Effekten wurde sichtlich gespart. Explosionen verpuffen unspektakulär, Waffen verschießen ihre Munition fast schon unauffällig, da gab es in den Vorgängern noch mehr zu bestaunen. Erst in den späteren Levels kommen auch grafisch etwas aufwendigere Waffen zum Einsatz, nur bleibt dort kaum mehr Zeit, die Effekte auch zu bestaunen, denn die Action ist gnadenlos. Auch das Leveldesign fesselt nicht von Anfang an. Ständig beschleicht einen das Gefühl, das alles schon mal irgendwo gesehen zu haben. Zwar wird einige Abwechslung geboten, indem man gelegentlich auch mal ein Lager mög-

lichst lautlos infiltrieren muss oder auf dem Rücken eines Flugsauriers heftige Luftkämpfe bestreitet und ganze Armeen bekämpft, doch im Endeffekt spielt sich *Turok Evolution* sehr geradlinig und bietet wenig Überraschungen.

DER DSCHUNGEL LEBT!

Der Indianer fällt Bäume und steckt Buschwerk in Brand. *Turok Evolution* bietet gute Ansätze einer interaktiven Umgebung. Wirklich nett, wenn auch spielerisch nicht allzu ergiebig, ist die Möglichkeit, mit dem Tomahawk Bäume zu fällen und auf Gegner fallen zu lassen. Apropos Gegner: *Turok Evolution* bietet eine große Auswahl an verschiedenen Gegnertypen: schnelle Velociraptoren, schwer gepanzerte und bewaffnete Echsenkrieger und gelegentlich darf man sich auch eines ausgewachsenen T-Rex' erwehren. Bei der Waffenauswahl bietet *Turok Evolution* wenig Überraschendes. Pistole, Schrotflinte, Raketenwerfer und der Bogen sind die häufigsten Verbündeten. Ausgefallener Ausrüstung, wie die fernlenkbaren Cyber-Spinnen oder der „Dunkle-Materie-Würfel“, lockern das Geschehen nur selten auf, machen aber Spaß.

COME GET SOME!

Zu zweit fehlt es naturgemäß ein wenig an Übersicht, aber die Framerate bleibt stabil und die Levels sind groß und verwinkelt genug, um zwei Spielern zünftige Deathmatches zu gestatten. Nur machen hier die Waffen nicht den ausgewogensten Eindruck, was teilweise für überraschende Ergebnisse sorgt. Einige



ROOOAAAAAR! Die Tiger in den Höhlensystemen wirken eher albern als furchteinflößend, ziehen aber kräftig Energie ab.

schwerere Waffen ermöglichen dem Spieler sehr schnelle und einfache Punktgewinne. Ein Problem, das auch die Vorgänger schon hatten. Blicke noch anzumerken, dass sowohl eine ungeschnittene USK-18-Version als auch eine USK-16-Version mit grünem Blut und leicht entschärftem Spielinhalt erscheinen wird. Letztere wird dann aber auch komplett eingedeutscht sein.

MAIK BÜTEFÜR

MEIN FAZIT GUT



Maik Bütefür
klatscht gern Dinos.

Turok ist gut. Es bietet krachige, gradlinige, harte und fordernde Action. Anlass zur Kritik geben nur die magere Technik und die schwachen Texturen. Konkurrenztitel zeigen, dass auch die PS2 diesbezüglich zu deutlich mehr fähig ist. Des Weiteren weist das Spiel stellenweise einen ziemlich harschen Schwierigkeitsgrad auf und das Leveldesign ist generell recht langweilig. Anfängern sei noch gesagt, dass es in späteren Levels RICHTIG schwierig wird und besonders die Flugeinlagen nichts für leicht erregbare Gemüter sind.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Medal of Honor: Frontline 89%
Electronic Arts

Nicht ganz perfekt und mit deutlich ernsterer Thematik ist *MoH* technisch noch eine Klasse besser und spielerisch ausgereifter.

Half-Life (dt.) 86%
Universal

Technisch eine Liga weiter unten, aber spielerisch ein wahres Fest für die Sinne. Clevere Gegner und ausgefeiltes Leveldesign.

TUROK EVOLUTION 80%
Acclaim

Weniger Tiefgang, magere Technik. Schon mehr ein Action-Spiel als ein reiner Shooter. Stellenweise etwas unfair.

TEST TUROK EVOLUTION	
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	7. September
Internet: www.turok.com	
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Missionen	Vorgeben
Umfang	USK-Freigabe
15 Levels	Ab 16 oder ab 18 J.
Entwickler	Datenträger
Acclaim	DVD
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
75%	85%
80%	
80%	
„Keine neue Referenz, aber ein ordentlicher, schwerer Shooter für Profis und solche, die es werden wollen“	

STURZFLUG Wir müssen die Generatoren zerstören und haben Mühe, bei dem ganzen Gewusel die Übersicht zu behalten.

ENDLICH Die Höhlensysteme liegen hinter uns.



Wenn Dir was fehlt.



Die M-Cards. Schöne Grüße von T-Mobile.



Get more.

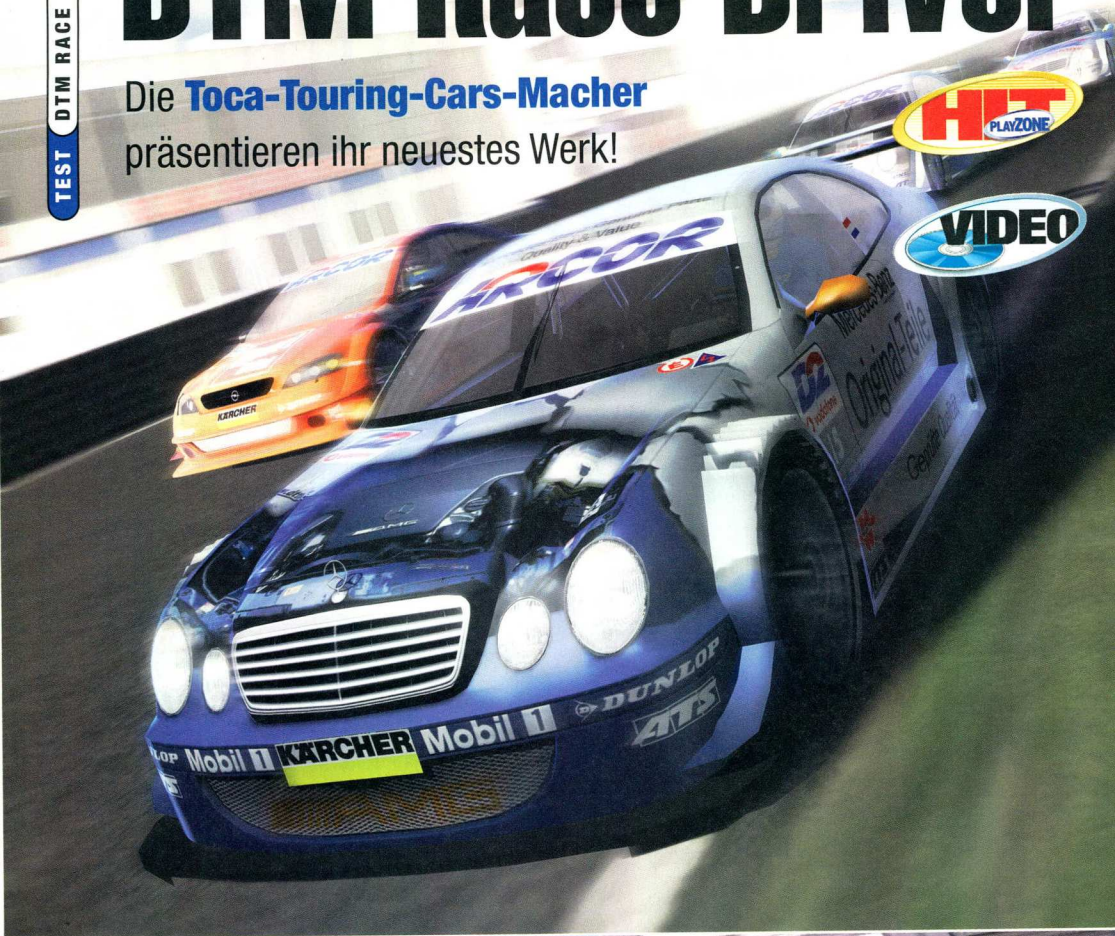


Langeweile? Dann freu Dich auf die M-Cards. Einfach Grußkarte mit dem WAP-Handy, im Internet unter www.t-mobile.de oder per SMS an Deine Freunde verschicken.*

T-Mobile...

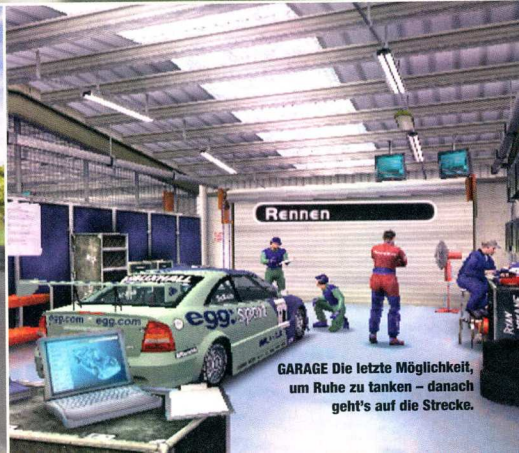
DTM Race Driver

Die **Toca-Touring-Cars-Macher** präsentieren ihr neuestes Werk!



UNTERE LIGA Ihre ersten Erfahrungen sammeln Sie in der TOCA-Serie.

ZEIT 00:16.99
POS. 7/13



GARAGE Die letzte Möglichkeit, um Ruhe zu tanken – danach geht's auf die Strecke.

Für die Rennsportfreunde ist Publisher Codemasters schon lange kein unbeschriebenes Blatt mehr. Neben den beiden Colin McKee-Spielen konnten die Briten bereits mit der TOCA Touring Cars-Serie für die PSone Erfolge verbuchen. Doch Erfolg in der Vergangenheit verpflichtet auch und so sind die Erwartungen an das Nachfolgeprodukt für die PS2 enorm. Der Name des Spieles ist dabei etwas irreführend, denn allein auf die DTM-Serie beschränkt sich das Spiel bei weitem nicht. Codemasters hat die Zeichen der Zeit erkannt und spendiert seinem Spiel einen Umfang, der Beachtung verdient: Man erwarb die Lizenzen von 42 Touren- und Rennwagen, insgesamt 38 internationalen Rennstrecken und integrierte 13 verschiedene Rennserien.

RENNSPIEL MIT STORY

Die größte Besonderheit stellt jedoch der Storymode dar, der den Spieler über das gesamte Spiel begleitet. Sie schlüpfen in die Rolle des erst 19-jährigen Ryan McKane. Als kleines Kind mussten Sie mit ansehen, wie Ihr Vater, ein damaliger Tourenwagen-Weltmeister, bei einem Crash auf der Strecke sein Leben verlor. Seither besteht Ihr einziges Lebensziel darin, selber den Titel zu holen und gleichzeitig aus dem Schatten des älteren Bruders, Donnie McKane, zu treten. Da Weltmeister aber bekanntlich nicht vom Himmel fallen und Cockpits in der Königsklasse schon gar nicht an irgendwelche Neulinge vergeben werden, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als in einer der niedrigeren Rennserien

anzufangen. Haben Sie bei einem Team für eine Saison angeheuert, finden Sie sich in deren Garage wieder. Hier werden letzte Einstellungen am Wagen vorgenommen und die Startaufstellung begutachtet. Danach geht's auch schon los und Sie sind auf der Rennstrecke auf sich alleine gestellt.

PURER FAHRSPASS

Nach nur wenigen Metern ist eines klar: Hier wird gedrängelt und geschubst, dass die Fetzen fliegen und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Dank des ausgezeichneten Schadensmodells wirken sich alle Unfälle direkt auf die Optik und die Fahrbarkeit Ihres Autos aus und sollten deswegen tunlichst vermieden werden. Das ist aber gar nicht so leicht, denn Ihre Gegner fahren unheimlich hart und fordern Sie mit imposanten Fahrmanövern geradezu heraus. Die KI der Gegner ist dabei als fantastisch zu bezeichnen. Packende Überholmanöver, knallhartes Ausbremsen und selbst verursachte Unfälle der CPU-gesteuerten Fahrer sind an der Tagesordnung und motivieren ohnegleichen. Bei der Steuerung ging Codemasters ebenfalls keine Kompromisse ein: Eine vollständig analoge Steuerung ermöglicht Ihnen nach kurzer Eingewöhnungsphase ein präzises Dosieren von Lenkung, Gas und Bremse. Das ist auch zwingend notwendig, denn die Boliden verhalten sich sehr realistisch und gleichzeitig auch fordernd. Bremsen Sie z. B. vor Kurven zu stark, blockieren die Reifen und ein Lenken des Fahrzeuges ist nicht mehr möglich; beschleunigen Sie dagegen in der Kurve zu stark, bricht Ihnen das Heck aus und der Wagen ist nur noch

INFO AUSGEWÄHLTE RENNserien

Hier sind die interessantesten Rennserien des Spiels und die dazugehörigen Fahrzeuge. Werfen Sie einen Blick auf die PS-Monster.

DTM:

Die deutsche Top-Tourenwagen-Rennserie. Die Autos besitzen 450 PS und ein aufwendiges Aerodynamik-Paket.

Vorhandene Fahrzeuge:

Abt Audi TT-R
Mercedes-Benz CLK-DTM
Opel Astra V8 Coupé



BTCC:

Die TOCA-Rennserie ist das englische Pendant zur deutschen DTM. Jedoch mit „nur“ 270 PS und weit weniger getunten Autos.

Vorhandene Fahrzeuge:

Alfa Romeo 147
Lexus IS200
MG ZS
Peugeot 406 Coupé
Vauxhall Astra Coupé



American ALL STARS:

Entspricht ziemlich genau der amerikanischen NASCAR-Serie. Hier wird mit 780-PS-Monstern auf Rundkursen gefahren. Massig Überholmanöver und ständig wechselnde Platzierungen sind die Regel.

Vorhandene Fahrzeuge:

Chevrolet Monte Carlo



Elite Championship B:

In dieser Klasse wird mit Straßenautos gegeneinander angetreten. Aufgrund der serienmäßigen Aerodynamikabstimmungen sind diese Autos eine wahre Herausforderung.

Vorhandene Fahrzeuge:

Dodge Charger
Mini Cooper S
Mitsubishi Lancer EVO VI GSR
AC Cobra Mk4 CRS
Chevrolet Corvette - 1978
TVR Tuscan R



Elite Championship A:

Die Königsklasse. Hier treten nur Fahrzeuge gegeneinander an, die sonst hauptsächlich für das 24-Stunden-Rennen von Le Mans eingesetzt werden.

Vorhandene Fahrzeuge:

König C62
Marcos Mantis
MG Lola Le Mans
Toyota GT1



AUSBREMSMANÖVER Knallharte Bremsaktionen sind an der Tagesordnung.

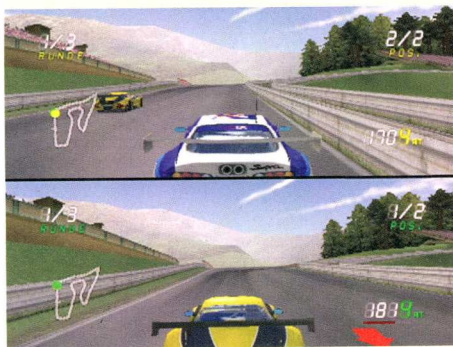


INFO DER MULTIPLAYERMODUS

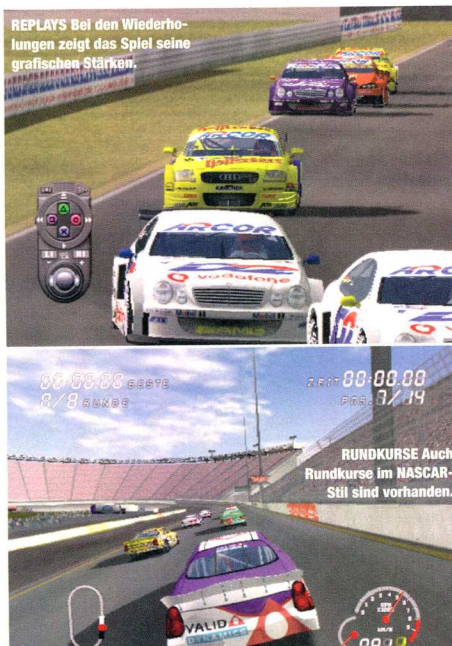
Rasen in der Gruppe

Wer auch mit Freunden über die Strecken heizen will, ist bei DTM Race Driver genau richtig.

Bis zu vier menschliche Spieler können an einer PlayStation 2 miteinander spielen. Ist der Bildschirm erst mal geteilt, leidet natürlich die Übersicht. Auch die Grafik erleidet Einbußen und einige Details mussten für ein flüssiges Spielen gestrichen werden. Nichtsdestotrotz kommt das tolle DTM-Feeling auch im Mehrspielermodus rüber und es sind alle Strecken und Fahrzeuge anwählbar, die auch im Einzelspieler-Modus zur Verfügung stehen. Angenehm ist auch die Tatsache, dass Computergegner aktiviert werden können, um das Startfeld aufzustocken. Diese verhalten sich dabei genauso intelligent und aggressiv wie im Einzelspieler-Modus. Insgesamt also ein überzeugender Multiplayer-Mode, der sich nahtlos in das hervorragende Gesamtbild einreht.



MULTIPLAYER Wer bremst, verliert – schon die erste Kurve kann bei den knallharten Duellen entscheidend sein.



REPLAYS Bei den Wiederholungen zeigt das Spiel seine grafischen Stärken.

RUNDKURSE Auch Rundkurse im NASCAR-Stil sind vorhanden.



schwer auf der Strecke zu halten. Hinzu kommt, dass sich auch noch jedes Auto anders verhält – einen Mini Cooper mit 130 PS müssen Sie natürlich anders behandeln als ein 800-PS-Geschoss aus dem Hause Toyota. Des Weiteren werden auch Force-Feedback-Lenkräder unterstützt. Diese eignen sich dank der analogen Steuerung hervorragend für das Spiel und bieten dem Spieler maximalen Fahrspaß. Wer überhaupt keine Lust auf den Storymode hat und einfach nur ein paar Rennen fahren will, kann dies natürlich auch. Allerdings sind zu Beginn des Spiels noch nicht alle Rennstrecken und Fahrzeuge freigeschaltet und die recht begrenzte Auswahl macht nur kurzfristig Spaß.

TECHNISCH MITTELMÄSSIG

Grafisch überzeugt das Spiel leider nicht auf ganzer Linie, was vor allem an den doch ziemlich häufig und stark auftretenden Pop-ups und der etwas faden Streckenoptik liegt. Hier wäre mit etwas

Optimierung bestimmt noch mehr drin gewesen. Anders schaut die Sache bei den Fahrzeugen aus: Bis zu 14 sehr detailliert dargestellte Autos werden bei einer butterweichen Framerate von 50 fps dargestellt. Dass die Framerate ab und an in den Keller geht, wenn viele Autos vor Ihnen in eine Rängelei verwickelt sind, ist bei dem gezeigten Detailgrad noch zu verschmerzen. Auch das Schadensmodell verdient Lob. Egal, ob abgefahrener Seitenspiegel oder ein total ramponiertes Heck – die Grafik-Engine stellt die Schäden sehr detailgetreu dar.

OLIVER BECK

MEIN FAZIT SEHR GUT



Oliver Beck
ist eine Pistensau

Was für ein Spiel! Was Codemasters hier abliefern, erfüllt beinahe alle Erwartungen mit Bravour, wären da nicht die technischen Schwächen bei der Grafik. Leider verhindern diese technischen Defizite eine noch höhere Wertung. Ansonsten macht die wirklich sehr gute KI der Computergegner und das fordernde Fahrverhalten das Spiel zu einem wahren Rennspiel-Erlebnis. Als Bonbon bekommen Sie noch eine nette Story geliefert, die den Rennalltag auflockert. Aufgrund des riesigen Umfangs ist die Langzeitmotivation ebenfalls gesichert.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Gran Turismo A-spec **93%**
Sony

Die grafisch immer noch um Längen bessere Rennspiel-Referenz bleibt unangefochten auf Platz 1.

DTM RACE DRIVER **86%**
Codemasters

Klasse Rennspiel von den TOCA-Machern, das nur aufgrund der technischen Probleme an höheren Bewertungen vorbeischießt.

Super Trucks **70%**
Jester Interactive

Hier heizen Sie zur Abwechslung mal mit Trucks über die Piste. Grafisch, spielerisch und vor allem vom Umfang her jedoch keine Konkurrenz.

TEST DTM RACE DRIVER

Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich
Internet:	www.codemasters.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Rennen	Variable
Umfang	USK-Freigabe
38 Strecken	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Codemasters	DVD
Besonderheiten:	
Keine	

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
74%	75%	88%	86%

„Tolles Rennspiel, das trotz der vorhandenen technischen Mängel ein absoluter Hit ist!“

HALB MENSCH,
HALB VAMPIR,
UND ERST HALB
FERTIG MIT DEM
AUFRÄUMEN ...

BLADE II



HALTEN SIE MIT DEM 360°-KAMPFSYSTEM UND IHREN
UNGLAUBLICHEN KRÄFTEN DAS BÖSE IM ZAUM.



ERLEDIGEN SIE DIE ABSTOßENDEN BLUTSAUGER
MIT ABGEFAHRENEN FINISHING-MOVES
EIN FÜR ALLE MAL!



SETZEN SIE IHRE KAMPFKUNST, KANONEN
UND DAS SCHWERT DES DAYWALKERS BEI IHRER JAGD
NACH DEN UNMENSCHLICHEN GEGNERN EIN.

AB OKTOBER
ERHÄLTlich!



PlayStation 2



MARVEL

ACTIVISION

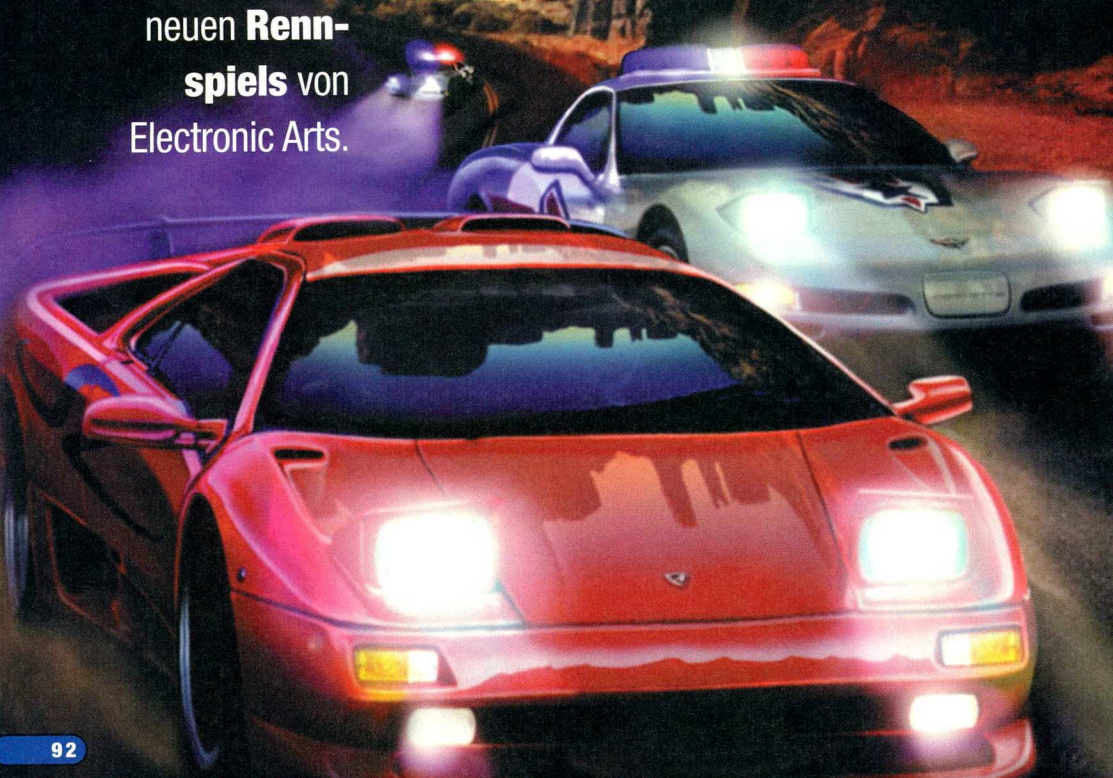
MARVEL, Blade und alle zugehörigen charakteristischen Elemente sind Warenzeichen von Marvel Characters, Inc. und werden mit Erlaubnis verwendet. © 2002 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. www.marvel.com Artwork und sonstiges Material aus dem Kinofilm Blade © 2002 New Line Productions, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Spielcode © 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation2, "PlayStation" und "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft" und "Xbox" sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

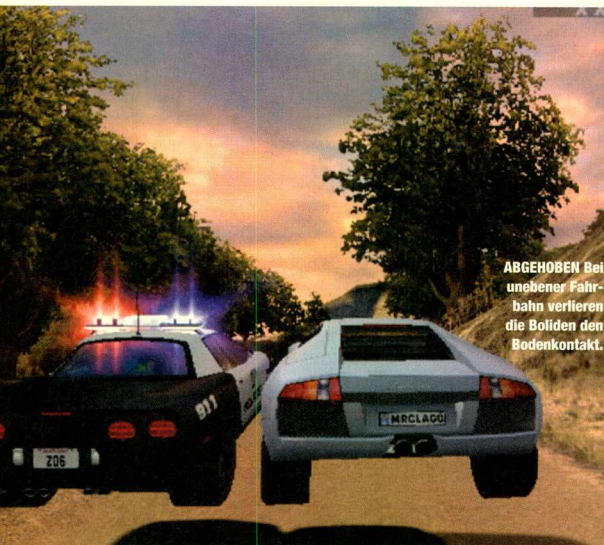
activision.de



Massig Spielmodi und schnelle Sportautos sind die Merkmale des neuen **Rennspiels** von Electronic Arts.

Need for Speed: Hot Pursuit 2





ABGEHOBEN Bei unebener Fahrbahn verlieren die Boliden den Bodenkontakt.



GELUNGEN Mit solchen Modellen wie dem Porsche Carrera GT kommt richtig Freude auf.

Gerade noch rechtzeitig für einen Test trudelte *Need for Speed: Hot Pursuit 2* in der PLAYZONE-Redaktion ein. Leider wurden unsere Erwartungen aber nicht vollends erfüllt, denn ein Problem konnten die Entwickler offensichtlich nicht in den Griff bekommen: Die Grafik-Engine läuft bei der PAL-Version nämlich nur mit 25 Bildern in der Sekunde. Diese Framerate wird zwar stabil gehalten, aber das Geschwindigkeitsgefühl leidet doch deutlich darunter. Dafür präsentiert sich die Streckenoptik ohne Fehl und Tadel. Die insgesamt 30 ellenlangen Kurse sind voll gestopft mit Details und Animationen am Wegesrand und im Hintergrund sind absolut keine Pop-ups zu entdecken. Übrigens dürfen Sie pro Strecke etwa fünf Abkürzungen benutzen, die Sie teilweise mitten durch die Landschaft führen. Die Fahrt über schlüpfrigen Untergrund wie Waldboden oder Ähnliches wird mit diversen Effekten verschönert. Die Autos wirbeln Geröll oder Dreck auf und Büsche im Weg werden einfach zerhackt. Bei Wüstenabschnitten sorgen aufgewirbelte Sandwolken der Kontrahenten für unglaublich schlechte Sicht, was insgesamt auch sehr ansprechend auf dem Bildschirm dargestellt wird. Darüber hinaus sehen die Fahrzeugmodelle einfach fantastisch aus. Jeder Autofan freut sich über die beeindruckende Auswahl an PS-

strotzenden Fahrzeugen. Neben deutschen Top-Fabrikaten von Porsche, BMW oder Mercedes sind es vor allem die italienischen Zwölfzylinder vom Schläge eines Ferrari F50 oder Lamborghini Murciélago, die für einen gehörigen Geschwindigkeitsrausch sorgen. Sehr angetan hat es uns auch der streng limitierte und sündhaft teure McLaren F1 – ein Wahnsinnsauto! Das zuschaltbare optische Schadensmodell zeigt Blessuren im Lack oder Dellen im Blech an, nachdem Sie Bekanntheit mit Gegnern, Bäumen oder Polizisten gemacht haben. Gerade die Gesetzeshüter nehmen auf die wunderschönen Boliden keine Rücksicht und rempeln, was das Zeug hält.

SPIELMODI EN MASSE

An Spielvarianten haben die Entwickler wahrlich nicht gespart. Die beiden Hauptmodi Hot Pursuit und Superrennen sind nämlich nochmals unterteilt. Hot Pursuit bietet – wie der Name schon sagt – wilde Verfolgungsjagden, wobei Sie sich entweder auf die Seite der Cops oder der Raser schlagen dürfen. Als Polizist ist es Ihre Aufgabe, durch geschicktes Ausbremsen die Flüchtigen zum Stehen zu bringen. Als Raser müssen Sie logischerweise der Staatsmacht entkommen. Sollten Sie den Polizisten aber zu viel Ärger bereiten, rücken diese mit Helikoptern an, die sogar Sprengladungen auf Sie abwerfen. Beim

Superrennen-Modus dreht sich alles um reine Renn-Action. Auch hier gibt es eine Unterteilung in Herausforderung und Meisterschaft, wodurch insgesamt 60 Events zur Verfügung stehen. Nur bei diesen Events können Sie neue Autos, Strecken und Goodies freischalten, was der Spiel-motivation sehr zuträglich ist. Dazu kommt eine ausgesprochen gelungene Steuerung, die allerdings nicht gerade sehr realistisch anmutet. Für das arcade-lastige Gameplay von *Hot Pursuit 2* ist sie aber exzellent geeignet.

UWE HÖNIG

TEST NFS: HOT PURSUIT 2

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 59,-
Termin:	25. Oktober

Internet: www.electronicarts.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
30 Strecken	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Black Box Games	DVD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
81%	79%	85%	84%

„Tolle Autos und lange Kurse erfreuen alle Rennspielfans. Lediglich die Grafik-Engine ist nicht auf der Höhe der Zeit.“

MEIN FAZIT SEHR GUT



Uwe Hönig
braucht mehr Speed.

Hot Pursuit 2 hätte locker einen Hit abgestaubt, wenn die Grafik so flüssig laufen würde, wie es die Vorabversion über weite Strecken noch tat. Aufgrund des hohen Detailgrades der Optik haben es die Entwickler aber leider nicht geschafft, das Spiel flüssiger laufen zu lassen – schade. Ich bin nämlich der Meinung, dass ein perfektes Rennspiel mit mindestens 50 Bildern in der Sekunde daherkommen sollte. Ansonsten passt aber alles: Die Steuerung ist arcade-lastig und gelungen, die Autos sehen klasse aus und die unglaubliche Menge an Spielmodi und Events lässt so schnell keine Langeweile aufkommen. Rennspielfans sollten *Hot Pursuit 2* eine Chance geben!

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Gran Turismo 3: A-spec	93%
Sony	

Nach wie vor ist *Gran Turismo 3* das beste Rennspiel auf der PS2. Die perfekte Symbiose aus Grafik, Spielbarkeit und Umfang macht's.

NFS: HOT PURSUIT 2	84%
Electronic Arts	

Insgesamt ein gutes Rennspiel mit zahlreichen Vorzügen. Wenn doch nur die Grafik-Engine etwas flüssiger laufen würde ...

Burnout	84%
Acclaim	

Brachiale Unfälle und eine absolut flüssige Grafik-Engine zeichnen diesen Titel aus. Störend wirkt lediglich das extreme Kantenflimmern.

GEBRAUCHTWAGENMARKT
Auf diesem Basar müssen Sie zum Glück nicht feilschen.

NEU LADEN

6/8 ★★★★★

BRADLEY
FOLEY
CONNORS
EMIR

GERETTET Die Landezone ist gesichert und der Hubschrauber schwebt ein.

Conflict: Desert Storm

PAUL FOLEY

Einsatz abgeschlossen: 2
Dienstgrad: Sergeant
Fähigkeiten: Scharfschütze
Pistole
Gantäter
Erfahrungsstufe: Berufssoldat
Nächste Stufe:

ORDEN

Military Medal
Conspicuous Gallantry Medal
Distinguished Conduct Medal
Military Cross
Distinguished Service Cross
Distinguished Service Order
Victoria Cross

AUFGEWERTET
Nach jedem Einsatz gibt es Punkte, Medaillen und einen neuen Rang.

MILLIMETERARBEIT Im Häuserkampf sollten Sie ganz besonders vorsichtig vorgehen.

BRADLEY
FOLEY
CONNORS



ÜBERRASCHUNG So sorglos laufen die Wachen oft ins offene Feuer.

SPRINGINSFELD
So gut gelaunt stürzt sich der Trupp in jeden Einsatz.

Aus zehn Metern – eine **Düne**, aus einem Meter – Bodenunebenheiten, direkt davor – Sie, aber dann ist es schon zu spät.

Vor ziemlich genau zehn Jahren beschloss Vorgezigt diktator Saddam Hussein, dass der Sand in Kuwait gelber ist, und ließ seine Truppen in dem kleinen Emirat aufmarschieren. Noch bevor die ersten Soldaten mit UN-Mandat am Golf an Land gingen, operierten kleine Kommando-Einheiten der britischen SAS und der US-amerikanischen Delta Force tief im Feindesland und bereiteten den Gegenschlag der Allianz vor. Genau dort beginnt *Conflict Desert Storm* und somit auch Ihr Einsatz. Als Anführer einer der beiden Spezialeinheiten werden Sie in die Wüste geschickt. Unterschiede gibt es bei den beiden Truppen nicht, so dass die Entscheidung ganz nach Sympathieverteilung getroffen werden kann. Zu jeder Einheit gehört neben Ihrer Figur ein Scharfschütze, ein Experte für schwere Waffen sowie ein Aufklärungs-Spezialist. Je nach Einsatz sind Sie mit allen oder nur mit einzelnen unterwegs. Nach jedem Level werden Ihre Männer aufgewertet und bekommen ein paar hübsche Orden. Was in den Missionen auf Ihren Trupp wartet, ist dabei alles andere als ein Spaziergang. Getreu der alten Army-Rechnung, nach der ein Elite-Kämpfer gut und gerne um die

100 reguläre Soldaten aufwiegt, stehen Sie einer erschreckenden Übermacht an Mensch und Material gegenüber. Um nicht allzu schnell mit einer posthum verliehenen Ehrenmedaille und im Body Bag in die Heimat zurückzukehren, sollten Sie sich dringend an echte Spezialkommando-Tugenden halten: Kopf runter und ganz langsam vorwärts arbeiten.

DIE WÜSTE LEBT

Ihre Jungs können Sie über einfache Kommandos befehlen oder notfalls den Entsprechenden selbst steuern. Wichtig ist Letzteres aber eigentlich nur beim Bombenlegen. Ansonsten machen Ihre Kampfgefährten einen ordentlichen Job. Einzig wenn einer aus dem Trupp beschließt, Handgranaten benutzen zu müssen, wird die Einheit zum Himmelfahrtskommando. Denn sowohl die Gegnerintelligenz als auch die Ihrer eigenen Leute hat höchstens Grundschul-Niveau. Der reguläre irakische Soldat stürzt ungerührt in den eigenen Tod und ist mit Sicherheit auch der Meinung, Deckung wäre nur was für Mädchen. Die Masse macht es eben. Reicht die mal nicht aus, gebiert die Wüste schon mal einfach ein paar neue Feinde. Das nervt insofern, dass im eigentlich freige-

schoenen Gelände plötzlich doch wieder Gegner rumtoben. Bei Einsätzen in Städten kann man sich dies noch erklären, mitten im Nirgendwo nagt es hingegen gewaltig an der Atmosphäre. Trotz der KI-Schwächen und sehr offensichtlich gescripteten Situationen – Schema: sobald man ans MG geht, kommen die Gegner angestürmt – kann der Titel über lange Strecken mitreißen. Es macht einfach Spaß, wenn man sich mit einer geretteten Geisel durch die Straßen einer besetzten Stadt schlägt oder Daten klaut, während die eigenen Jungs mit Dauerfeuer den Rückweg sichern und Sie schon ahnen, dass die Munition nie im Leben für den Rückweg reicht. Das entschädigt teilweise sogar für die etwas

schwache Grafik. Trotz des optionalen 60-Hz-Modus kommt es immer wieder zu üblen Rucklern und auch die Landschaft ist in ihrer Darstellung eher zweckmäßig als hübsch. Dafür ist die Sichtweite für einen Titel, der die meiste Zeit im Freien spielt, sehr ordentlich.

PHILIPP ROHWEDDER

MEIN FAZIT GUT



Philipp Rohweder
tarnt sich als Wanderdüne

Conflict: Desert Storm braucht Zeit, um auf Touren zu kommen. Am Anfang ärgert man sich über die gewöhnungsbedürftige Steuerung und das merkwürdige Bewegungsmodell, das es beispielsweise unmöglich macht, liegend von einem Hügel hinab zu schießen. Etwas später hat man sich daran gewöhnt und lediglich einige Ruckler stören noch. So ab der dritten Mission macht es dann richtig Spaß, auch wenn einer der eigenen Leute mal wieder den gesamten Trupp in die Luft sprengt oder eine frisch erschaffene Gegen-einheit hinter einem steht.

IM VERGLEICH

Spielt aus dem Genre im Kurzüberblick

Project Eden
Eidos **77%**

Als konzerneigene Elite-Einheit suchen Sie einen vermissten Techniker und stoßen dabei auf eine dunkle Bedrohung.

CONFLICT: DESERT STORM
Codemasters **78%**

Im Golfkrieg ziehen Sie mit vier Spezialisten durch die Wüste. Charakteraufbau und Missionsdesign sind in Ordnung, die KI schwach.

Army Men: Sarge's Heroes 2
3DO **65%**

Bauklötze und Badmöbel. Die Umgebung ist friedlich. Einzig störend sind die braunen Plastesoldaten, die dafür eins draubekommen.

TEST CONFLICT: DESERT STORM

Hersteller:	SCI
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 55,-
Termin:	September
Internet:	www.codemasters.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
3 Mal/Einsatz	Variabel (3 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
15 Missionen	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
SCI	DVD

Besonderheiten:
60-Hertz-Modus

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS
73%	78%	80%

76%
„Spannendes Kriegsspiel, das leider an einigen technischen Schwächen krank.“



Lang, lang hat's gedauert:
Segas bekannter Racer erscheint
nun auch für die PlayStation 2.

Ferrari F355 Challenge



Zwei Jahre ist es her, dass Sega mit seiner realistischen „Fahrsimulation“ in der Spielhalle und auf dem Dreamcast für Furore gesorgt hat. Warum die Umsetzung auf die PlayStation 2 eine halbe Ewigkeit in Anspruch genommen hat, bleibt wohl für immer ein Geheimnis der Verantwortlichen. Am eigentlichen Spiel kann es jedenfalls nicht gelegen haben, denn das ähnelt seinem „Vorgänger“

wie ein Ei dem anderen – mit einigen kleinen Ausnahmen.

ANSPRUCHSVOLL HOCH 10

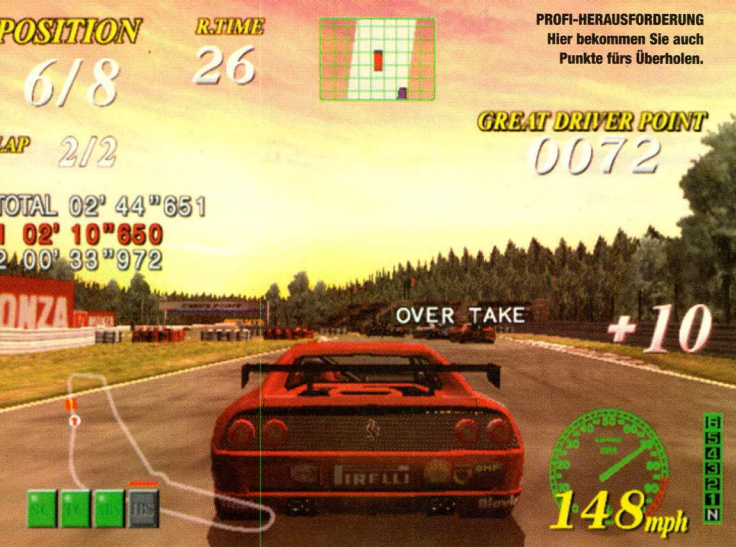
Damals wie auch heute nahm das Spiel für sich in Anspruch, die ultimative Fahrsimulation zu sein. Dies ist den Entwicklern auch gelungen, denn trotz seiner Spielhallen-Herkunft ist F355 sozusagen das pure Gegenteil eines Arcade-Racers. Das Fahrverhalten des Autos ist derart realistisch, dass ohne

Übung und genaue Streckenkenntnis erst mal gar nichts funktioniert. Ihr Fahrzeug verzeiht Ihnen dabei keine Fahrfehler, egal ob es sich um zu spätes Bremsen, zu frühes Beschleunigen oder zu starkes Lenken in den Kurven handelt. Da kommt es nur gelegen, dass auch Fahrhilfen aktiviert werden können, die dem Spieler zumindest einen Teil der Arbeit abnehmen und gerade Anfängern tatkräftig unter die Arme greifen. Im krassen

Gegensatz zum sonstigen Simulationsanspruch steht, dass das Spiel kein Schadensmodell besitzt und selbst die größten Unfälle keine Auswirkung auf Ihren Wagen haben. Zudem ist die Kollisionsabfrage alles andere als perfekt gelungen. Kommen Sie mit anderen Autos oder der Bande in Berührung, verhält sich Ihr eigener Wagen wenig nachvollziehbar und erinnert an alles andere als an einen realistischen Racer.

ZWEI SPIELER
Natürlich darf ein Mehrspielermode nicht fehlen. (links)
TRAINING Der Zickzackkurs der roten Linie markiert den Bremsbereich. (rechts)





AM UMFANG HAPERT ES

Als größter Kritikpunkt des Spiels muss der geradezu lächerlich erscheinende Umfang gewertet werden. Elf verschiedene Strecken und gerade mal ein einziges Auto sind beim besten Willen nicht mehr zeitgemäß. Auch der neu hinzugefügte Spielmodus „Profi-Herausforderung“ (siehe Extra-Kasten) kann dieses Manko nicht beheben.

Grafisch kann das Spiel nahezu als 1:1-Umsetzung der Dreamcast-Version aus dem Jahr 2000 bezeichnet werden. Ob man sich darüber jetzt freuen soll oder nicht, ist eine andere Sache. Noch immer sehen die Fahrzeuge – leider ist es eben achtmal dasselbe Automodell – sehr gut aus und sind selbst für PS2-Verhältnisse eine Augenweide. Positiv sollte auch noch die konstante Framerate von 50 fps erwähnt werden, die selbst bei massig Verkehr auf der Strecke nur selten in die Knie geht. Die Streckengrafik kann da leider nicht mithalten und verbreitet weitgehend Tristesse. Anders sieht die Sache bei der Akustik aus. Selten zuvor haben die Motorgeräusche eines Rennwagens in einem Videospiel so überzeugt wie bei *Ferrari F355*. Der Motor brüllt und grölt, dass es eine wahre Freude ist und man sich durchaus vorstellen kann, dass sich ein F355 wirklich so anhört. Die Hintergrundmusik im 80er-Jahre-Rockstil wirkt dagegen fehl am Platz und kann zum Glück deaktiviert werden.

OLIVER BECK

PROFI-HERAUSFORDERUNG
Hier bekommen Sie auch
Punkte fürs Überholen.

INFO VERGLEICH DREAMCAST- UND PS2-VERSION

Original und „Fälschung“

Zwei Jahre hat die Umsetzung auf sich warten lassen. Was für Unterschiede gibt es?

Grafisch schenken sich die zwei Versionen wenig. Wie unsere Bilder zeigen, unterscheiden sich die Automodelle nur geringfügig. Die Modelle der PS2-Version sind dabei etwas detaillierter gestaltet, was aber in den Rennen kaum bemerkbar ist.



Bei der Hintergrund-Grafik hat sich nichts geändert. Noch immer sehen die Hintergründe meist langweilig aus und kommen zu keiner Zeit an die gut gelungene Fahrzeugdarstellung heran. Wie schon bei der Dreamcast-Version stört auch bei der Umsetzung das etwas zu starke Flimmern im Hintergrund des Bildschirms.



Die neu hinzugefügte „Profi-Herausforderung“, bei der nicht nur schnelle Runden, sondern auch faires Fahrverhalten, Überholmanöver und anderes fahrerisches Können bewertet wird, ist ein nettes Feature, mehr aber auch nicht. Besonders lange wird Sie dieser Mode nicht vor den Fernseher fesseln können. Ansonsten ist noch zu erwähnen, dass Sega endlich auch eine zweite Kameraperspektive integriert hat, die den schmucken Ferrari von hinten zeigt und mit der sich das Fahrzeug wunderbar steuern lässt. Für Besitzer der Dreamcast-Version sind die Veränderungen viel zu gering, um einen erneuten Kauf zu rechtfertigen.

MEIN FAZIT GUT



Oliver Beck
will einen Ferrari.

Dieses Spiel macht einem eine faire Bewertung wirklich nicht leicht. Auf der einen Seite handelt es sich um ein hervorragendes Rennspiel mit sehr starkem Simulationscharakter, das in dieser Form seinesgleichen sucht. Andererseits ist der gebotene Umfang einfach zu gering und selbst Freaks, die sich stundenlang mit dem Verbessern von Bestzeiten beschäftigen, werden schon bald die mangelnde Abwechslung kritisieren. Wer ein ultrarealistisches Rennspiel sucht, in das er sich wortwörtlich verbeißen kann, ist mit *F355* richtig bedient. Alle anderen, die eher einen Racer für zwischendurch suchen, sollten aber tunlichst die Finger von *Ferrari F355 Challenge* lassen.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Gran Turismo A-spec 93%
Sony

Die aktuelle Referenz aus dem Hause Sony. Die brillante Grafik und der enorme Umfang lassen es in einer anderen Liga fahren.

DTM Race Driver 85%
Codemasters

Toller Nachfolger der TOCA-Serie. Spielerisch hochwertig und mit grandioser Gegner-Intelligenz. Leider technisch mit einigen Problemen.

Ferrari F355 Challenge 75%
Sega

Extrem realistisches Rennspiel der Entwickler-Legende Yu Suzuki. Aufgrund des viel zu geringen Umfangs leider kein Top-Titel.

TEST FERRARI F355 CHALLENGE

Hersteller: Sega
Genre: Rennspiel
Spieler: 1-2
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. € 60,-
Termin: 25. September

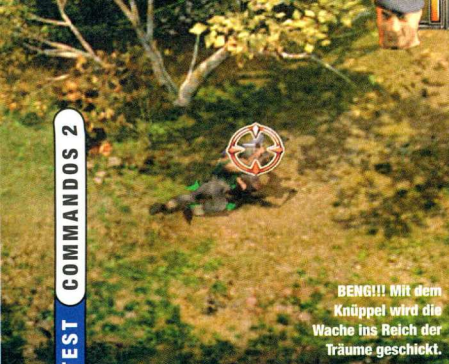
Internet: www.sega-europe.com

Savegame Nach jedem Rennen Schwierigkeitsgrad Sehr schwer
Umfang 11 Rennstrecken USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Entwickler Sega-AM2 Datenträger DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK 75% SOUND 80% SPASS 73% 75%

„Sehr realistisches Rennspiel, welches aufgrund der gravierenden Mängel aber nicht in der oberen Liga mitfährt.“



BENG!!! Mit dem Knüppel wird die Wache ins Reich der Träume geschickt.



VOLLTREFFER
An dieser
Mine kam der
Panzer nicht
vorbei.

Im 2. Weltkrieg
kämpfen Sie in
geheimer Mission
für den Sieg der
Alliierten.

Wer einen PC sein Eigen nennt, dürfte zumindest schon einmal von *Commandos* gehört haben. Der Strategie-Hit überzeugte mit guten Ideen, neuen Ansätzen, spannenden Missionen und einem ausgereiften zweiten Teil, der bereits vor knapp einem Jahr erschien. Für die PS2 wurde *Commandos 2: Men of Courage* hingegen Mal um Mal verschoben. Nicht zuletzt, weil große Teile des

knallharten Strategiespektakels an die Eigenheiten einer Spielkonsole angepasst werden mussten. Im Spiel selbst geht es um eine sechsköpfige Elitetruppe der Alliierten, die im Zweiten Weltkrieg an allen Fronten geheime Kommando-Unternehmen durchführt. Die vier Männer, die Frau und der Hund haben alle ihre individuellen Stärken und Schwächen, und um ein Missionsziel zu erreichen, ist perfektes Teamwork gefragt. Die

Einsätze, die Sie erledigen müssen, umfassen Sabotageakte genauso wie Spionagemissionen oder Gefangenenbefreiung. Stets steht Ihnen dabei eine gewaltige Übermacht entgegen, so dass Sie bedacht und möglichst unauffällig operieren müssen. Schleichen ist also alles. Die feindlichen Einheiten sind in jedem Fall sehr aufmerksam. Werden Sie entdeckt, kommt es im besten Fall zu einer Schießerei, im schlechtesten wird Alarm

Commandos 2





BOOT FAHREN
Immer wieder müssen Sie auch auf andere Transportmittel umsteigen.



MÜLLER Hier tragen Sie keinen Seesack, sondern einen gefallenen Gegner.

TEST **COMMANDOS 2**

ausgelöst und die Mission wird de facto unlösbar. Zur besseren Übersicht lässt sich zu jeder Zeit der Sichtradius einzelner Soldaten einblenden. Ansonsten gilt es in jedem Fall, die Routinen der einzelnen Feinde zu studieren, um dann im richtigen Moment zuzuschlagen. Natürlich müssen Sie nicht beständig auf Gewalt setzen, oft lassen sich Wachen auch gezielt ablenken oder einfach durch einen Sender oder gezielt platzierte Fußspuren in eine Falle locken. So weit die Theorie ...

EINGESACKT

An die Steuerung, bei der Maus und Tastatur durch mehrfach kombinierte Tasten auf dem Gamepad ersetzt wurden, wird man im Tutorial langsam herangeführt. Bevor man wirklich mit den Kontrolloptionen warm wird, vergeht allerdings etwas mehr Zeit. Gerade in Stresssituationen passiert es oft, dass, statt das Feuer zu eröffnen, die Taschen eines Gefallenen durchsucht werden. Auch die Art, wie die Commandos befehligt werden, fand einen ganz anderen Ansatz. Auf der PS2 steuern Sie jeden Ihrer sechs Männer direkt. Was nach einer durchdachten Konvertierung klingt, bricht dem Spiel bei näherer Betrachtung allerdings das Genick.

Durch die andere Steuerung ist der Titel deutlich actionlastiger geworden, ohne dass sich das Spielprinzip in irgendeiner Form geändert hätte. Noch immer müssen Sie an einer Situation so lange herumtüteln, bis die Aktionen Ihrer Leute hundertprozentig sitzen. Mit der neuen Steuerung sind genau getimte Handlungen und ein komplexes Vorgehen aber oft ein aufwendiges und frustrierendes Erlebnis. So läuft es gerade im weiteren Spielverlauf früher oder später darauf hinaus, dass man schlicht auf brachiale Gewalt in Verbindung mit der etwas langsamen Speicherfunktion setzt – was weder Sinn des Spiels noch in den meisten Situationen erfolgversprechend ist. Einzig der Sound kann dank guter Sprachausgabe und stimmiger Musik wirklich überzeugen. Die Grafik hingegen ist eher lau, alles ruckelt vor sich hin, flimmert ein bisschen und ist definitiv unspektakulär. Den krönenden Abschluss bilden dabei die ausgeschalteten Feindsoldaten. Die verwandeln sich nämlich in eine Art Mehlsack, so dass die Landschaft nach einer größeren Schießerei aussieht, als sei in der Nähe eine Bäckerei explodiert. Wer sich von all den Unstimmigkeiten nicht abschrecken lässt und viel Geduld und Ner-

ven mitbringt, den erwartet jedoch auch auf der PS2 ein interessantes Spielkonzept und anspruchsvolle Tüftelei.

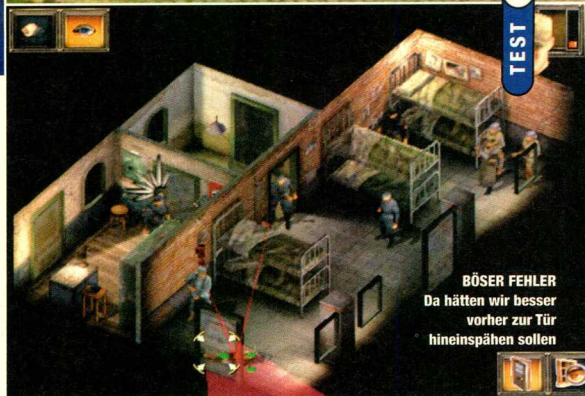
PHILIPP ROHWEDDER

MEIN FAZIT GEHT SO



Philipp Rohweder
ist enttäuscht.

Commandos 2: Men of Courage ist eigentlich ein reizvolles Spiel für Hobbystrategen und Puzzletüftler. Leider wird die PS2-Umsetzung trotz der langen Entwicklungszeit dem Spiel nicht gerecht. Eine Steuerung, die nicht zum Spiel passt, eine langsame unspektakuläre Grafik und lange Ladezeiten trüben den Spaß.



BÖSER FEHLER
Da hätten wir besser vorher zur Tür hineinspähen sollen

TEST COMMANDOS 2

Hersteller: Pyro Studios
Genre: Action
Spieler: 1
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. € 55,-
Termin: Erhältlich

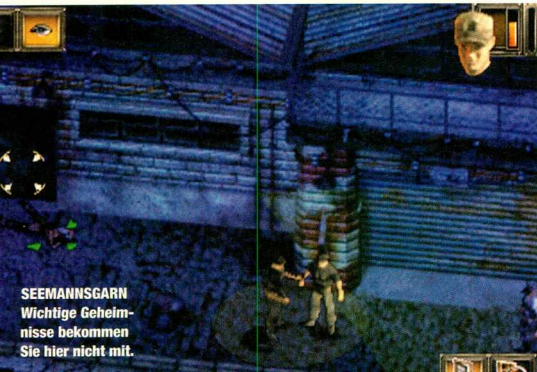
Internet: www.eidos.de

Savegame Jederzeit Schwierigkeitsgrad Variabel (3 Stufen)
Umfang 12 Missionen USK-Freigabe Ab 16 Jahren
Entwickler Eidos Datenträger DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK | SOUND | SPASS
63% | 80% | 65% **68%**

„Spiel mit viel Potenzial, das auf der PS2 trotz aufwendiger Konvertierung leider nicht so recht überzeugen kann.“



SEEMANNSGARN
Wichtige Geheimnisse bekommen Sie hier nicht mit.



PISTOLE

TAUSCHHANDEL Jeder kann alles tragen, aber nicht alles benutzen.



Legion

The Legend of Excalibur

Echtzeit-Action, Strategie und
Rollenspiel – **Midway** bringt
all das unter einen Helm!



Ausnahmezu-
stand in Britan-
nien! Magierin

Morgan hat den König gemeuchelt und hetzt ihre untoten Armeen auf die Bevölkerung. Die Dame hat die Rechnung allerdings ohne Halbbrüderchen Arthur gemacht – der nimmt flugs ein paar Minuten Fechtunterricht, krallt sich das verwunschene Schwert seines Vaters und sagt Morgan den Kampf an. Nach und nach trudeln dann auch die Mitglieder der legendären Tafelrunde an Arthurs Hof ein – wenn auch nicht ganz in der Original-Besetzung. So dürfen Sie neben Sir Galahad, Percival und Merlin auch Prinzessin Gwenevere oder Zwerg Anguish kommandieren. Vor jedem der zwölf Abschnitte stellen Sie ein Team aus maximal vier Figuren zusammen, die sich durch Spe-



ICH SEHE TOTE MENSCHEN!
Die Spukgestalten von Avalon erwachen sich als dankbare Verbündete.

FEUERWERK Gwen besitzt einen eingebauten Elektroschocker.



zalfähigkeiten wie Heilen, Zaubern oder Bogenschießen auszeichnen. Ein richtiges Charakterentwicklungssystem existiert nicht; die Figuren gewinnen lediglich durch Kampfpraxis an Kondition und können mit Schutzamuletten, Rüstungsstücken und dergleichen behängt werden. Hier kommt nun die saftige Strategie-Komponente ins Spiel: Sie werden nämlich kaum eine Chance gegen die Anstürme von Banditen und Dämonen haben, wenn Sie das Vorgehen Ihrer Truppe nicht klug koordinieren. Über die vier Schultertasten (R1, R2, L1, L2) können Sie zu jeder Zeit in die Rolle eines Teamkollegen wechseln und dessen Aktionen direkt steuern. Ein weiterer Tastendruck öffnet ein Befehlsmenü, über das Sie die Kampftaktiken Ihrer (derweil computergesteuerten) Kollegen festlegen können; beispielsweise „Bewache das Tor hier“ oder „Greife den stärksten Gegner an“. Das Gemetzel um Sie herum läuft währenddessen in Echtzeit weiter. Dieses Befehlssystem würde an sich gut funk-

tionieren, wäre da nicht die etwas hakelige Kollisionsabfrage: „Verdammt, ein Hinterhalt! Wo bleibt denn meine Rücken-deckung? Oh, die rennt seit zwei Minuten hinter dem letzten Hügel gegen einen Baum.“

KEIN SCHRITT ZURÜCK

Stirbt eine Schlüsselfigur oder können Sie bestimmte Angriffe nicht abwehren, so müssen Sie die Mission neu starten. Erledigen Sie wiederum Zusatzaufträge für die Bewohner, so schließen sich Ihnen oft „Kanonenfutter“-Figürchen an, die Ihnen im Kampf automatisch Hilfestellung leisten. Oft ist es allerdings kaum möglich, einen Auftrag auf Anhieb zu bestehen; erst wenn man mit dem Terrain und dem Verlauf der Ereignisse vertraut ist, lässt sich eine passende Strategie zurechtlegen. Womit wir beim Hauptkritikpunkt des Spiels wären: Es gibt nur eine einzige Speicherdatei, die automatisch dann – und nur dann! – überschrieben wird, wenn Sie eine Mission erfolgreich abgeschlossen

haben. Sie haben die Hälfte der Extras verschlafen? Pech gehabt, ein Zurück gibt es nicht. Sie haben gerade fünfzig Hektar Einsatzgebiet durchflügt und stehen nun in der hintersten Ecke dem Levelboss gegenüber? Dann halten Sie sich tunlichst aus seiner Schusslinie – sonst stehen Sie wieder am Anfang Ihres Feldzuges. Inszeniert ist die Mittelalter-Metzelei recht routiniert: Aus der Vogelperspektive dirigiert man unter leichtem Ruckeln ansehnliche Figürchen durch leidlich detaillierte, reichlich nebelige Landschaften. Während die epischen Musiksamples zum Spielcharakter passen, besitzen die gekünstelten Dialoge und die hölzernen Storysequenzen kaum Unterhaltungswert. Wenn Sie nach einem atmosphärisch dichten Rollenspiel suchen, sind Sie bei *Legion* also an der falschen Adresse. Haben Sie hingegen Spaß an actionreichen Echtzeit-Schlachten und versiertem Teammanagement, dürfen Sie Gefallen an dem Titel finden!

STEFANIE SCHETTER

MEIN FAZIT GUT



Stefanie Schetter
drischt drauf.

Zwei Dinge brauchen Sie für *Legion*: Geduld und schnelles Reaktionsvermögen, denn sich um vier Personen gleichzeitig zu kümmern, kann schon recht hektisch werden. Die Möglichkeit zwischen verschiedenen talentierten Figuren hin und her zu springen, macht die Schlachten hinreichend abwechslungsreich, am meisten Spaß macht mir allerdings das Erforschen der Landstriche. Dafür möchte ich aus der Haut fahren, wenn ich meine Figur kaum mehr bewegen kann, weil mir meine eigenen Leute zu dicht auf die Pelle rücken. Man kann's auch übertreiben mit dem Beschützerinstinkt!

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Baldur's Gate: Dark Alliance 88%
Virgin

Das Fantasy-Rollenspiel bietet zwar wenig spielerischen Anspruch, dafür viel Action und eine Top-Präsentation.

LEGION 78%
Midway

Solide Mischung aus bewährten Elementen der Genres Action, Strategie und Rollenspiel, leider nicht ganz fehlerfrei realisiert.

Age of Empires 2 78%
Konami

Die komplexe Konsolen-Umsetzung des Aufbau/Echtzeitstrategie-Mixes fesselt, krankt aber an der unübersichtlichen Bedienung.

TEST LEGION

Hersteller: Midway
Genre: Rollenspiel/Strategie
Spieler: 1
Sprache: Dt. Texte, engl. Sprache
Preis: Keine Preisempfehlung
Termin: 27. September

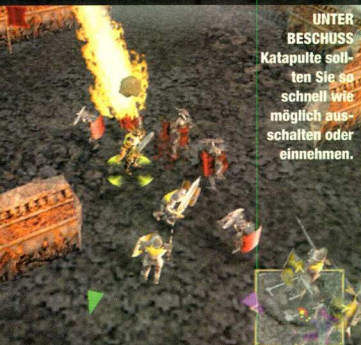
Internet: www.midway.com

Savegame Nach Levels Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 12 + 1 Missionen USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Entwickler 7 Studios Datenträger DVD

Besonderheiten:
Bonusfeatures zur Entstehung von Legion und zur Artus-Sage

GESAMTWERTUNG
GRAFIK | SOUND | SPASS
73% | 69% | 79% **78%**

„Mittelalterliche Echtzeitstrategie mit Rollenspiel-Anleihen. **Nicht revolutionär**, aber gut verknüpft!“



UNTER BESCHUSS
Katapulte sollten Sie so schnell wie möglich ausschalten oder einnehmen.

HILFLE! MIT
wenigen Knopfdrücken rufen wir Heiler Percival an Arthurs Seite.

Percival Hier
Angrreifen: Arthur
Zusammenrufen: Nimue
Wache: Anguish
Fliehen
L1
L2
R1



VERHEEREND
Arthurs Spezialangriff beschwört ein Drachenphantom herauf.



KLASSISCH Das Duell mit Lancelot auf der Brücke durfte nicht fehlen.



PRYZM – Chapter One: The Dark Unicorn

Neue Helden braucht das Land! Retten Sie als wackeres **Einhorn-Troll-Gespann** ein Fantasy-Reich!

Vor vielen Jahrhunderten war die Welt Luminantia noch ein schöner Ort. Trolle, Elfen, Gnome und Nymphen lebten friedlich in ihren jeweiligen Reichen, bis plötzlich „die Plage“ hereinbrach und alles veränderte. Die Bewohner der verschiedenen Landstriche wurden mit einem Mal böse und die Natur veränderte sich radikal. Die wenigen Überlebenden flohen Hals über Kopf ins Land der Einhörner, das wie durch ein Wunder von der Plage verschont wurde. Die einzige Hoffnung für die Völker Luminantia ist das geflügelte Einhorn Pryzm, das laut einer Prophezeiung in der Lage sein soll, die Plage zu besiegen. Gemeinsam mit dem Trollzauberer Karrock macht sich Pryzm auf, der Ursache für das Unglück auf den Grund zu gehen.

ROSS UND REITER

Hier greifen Sie ins Geschehen ein. Bevor Sie jedoch richtig loslegen können, müssen Sie erst einmal ein kleines Tutorial durchlaufen, bei dem Sie sich mit der komplexen Steuerung vertraut machen können. Dies ist auch unbedingt nötig, da Sie nicht nur das Einhorn, sondern gleichzeitig (per rechtem Analog-Stick) auch Karrock in Third-Person-Ansicht steuern müssen. Während die Fähigkeiten Pryzms eher defensiver Natur sind, dürfen Sie mit dem magischen Stab Karrocks die zahlreichen Gegner außer Gefecht setzen beziehungs-

weise in ihre normale Gestalt zurückverwandeln. In jedem der weitläufigen Levels warten darüber hinaus sechs Pflanzen darauf, von Ihnen in einer vorgegebenen Reihenfolge ausgeschaltet zu werden. Sobald Sie das Böse in einem der Gewächse vernichtet haben, dürfen Sie im Falle eines unerwarteten Ablebens (was sehr oft vorkommt!) von diesem Punkt aus wieder beginnen. Sie können also nicht wirklich sterben, sondern unternehmen nur einen neuen Anlauf vom letzten „Speicherpunkt“. Nach und nach befreien Sie auf diese Art jeden Level von der Plage. In welcher der vier Welten (Trollberge, Elfenwälder, Gnomhügel oder Nymphen Sümpfe) Sie damit beginnen, bleibt Ihnen überlassen – grundsätzlich sind alle gleich schwer zu bewältigen.

GRAFISCH UNSPEKTAKULÄR

Optisch ist das teilweise recht hektische Action-Spiel nicht gerade ein Leckerbissen. Pop-ups und Clipping-Fehler bleiben dem Auge ebenso wenig verborgen wie gelegentliche Ruckler und mäßige Texturen. Die Magieeffekte sind hingegen ganz ordentlich geworden, was man prinzipiell auch über die Musikuntermalung von PRYZM sagen kann. Nur die sich ständig wiederholenden, stumpfsinnigen Kommentare der beiden Protagonisten nerven nach einer Weile ganz gewaltig.

WOLFGANG FISCHER



MEIN FAZIT GEHT SO



Wolfgang Fischer
liebt schwere Spiele.

PRYZM ist von Beginn an derart schwer, dass man manchmal kurz davor ist, das Gamepad wutentbrannt in die Ecke zu werfen. Hat man sich aber erst einmal an die komplexe, gelungene Steuerung gewöhnt und ein paar Angriffsstrategien entwickelt, dann ist es schon ganz witzig, große Fantasy-Levels von der Plage zu befreien. Leider sind weder Grafik noch Sound allzu berauschend und laden nicht gerade zu einem ausge dehnten Ausflug in Luminantia ein. Vor allem die sich wiederholenden Sprachsamples nerven nach einer gewissen Zeit gewaltig.

TEST PRYZM – CHAPTER ONE

Hersteller:	TDK Mediactive
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	12. September
Internet:	www.tdk-mediactive.com

Savegame Am Levelende	Schwierigkeitsgrad Hoch (!)
Umfang 4 Welten	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Entwickler Digital Illusions	Datenträger CD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
51%	57%	60%	59%

„Umfangreiches, aber auch höllisch schweres Action-Game für Fantasy-Freunde mit viel Geduld!“

GRÜNE OASE Diese Pflanze wurde von der Plage befreit.



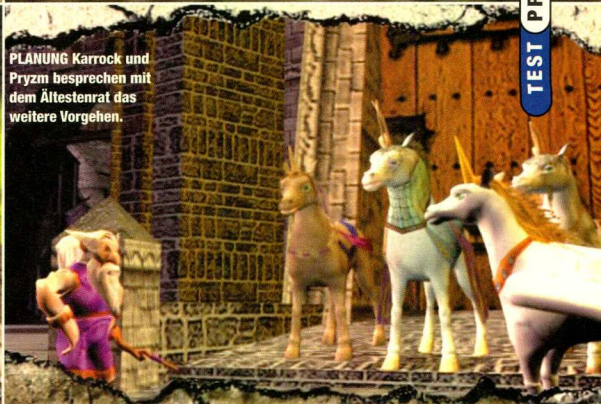
NICHT SCHON WIEDER!!! Die orangene Korona kündigt das bevorstehende Ableben an.



GRÄSSLICH In der zum Spielen ungeeigneten Ego-Perspektive sehen die Gegner besonders widerlich aus.



PLANUNG Karrock und Pryzm besprechen mit dem Ältestenrat das weitere Vorgehen.



TEST PRYZM - CHAPTER ONE

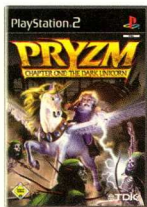
Gewinnspiel PRYZM

Der Kampf um Luminantia hat begonnen! Damit Sie das ungleiche Heldengespann bei seinem Kreuzzug gegen das Böse adäquat unterstützen können, verlosen wir in Zusammenarbeit mit TDK Mediactive eine ganze Reihe interessanter Preise. Um an diesem Gewinnspiel teilzunehmen, müssen Sie nur die folgende, kinderleichte Frage beantworten:

Wie heißt der **Trollmagier**, der dem Einhorn Pryzm im Kampf gegen die Plage beisteht?

Und das gibt es zu gewinnen:

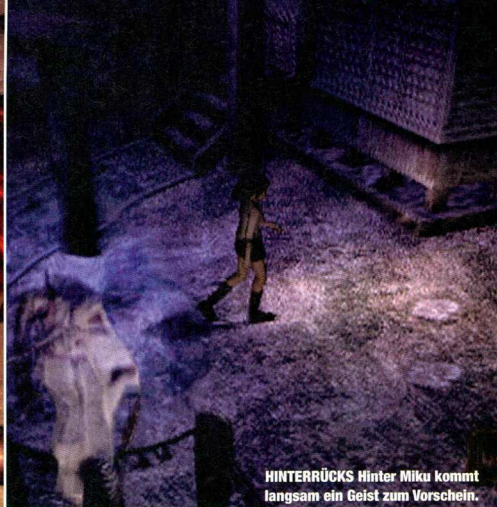
- Preis: Eine PlayStation 2 und dazu einmal das Spiel PRYZM – Chapter One: The Dark Unicorn
- 9. Preis: Je einmal das Spiel PRYZM – Chapter One: The Dark Unicorn



Schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an **Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Pryzm, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahme-schluss ist der 27. September 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von TDK Mediactive, a+o 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.



ENERGIE Hier materialisiert sich langsam und unerwartet ein Geist.



HINTERRÜCKS Hinter Miku kommt langsam ein Geist zum Vorschein.



Project Zero



Unsichtbare Gegner und eine schaurige Geschichte sorgen hier für **Gänsehaut**.

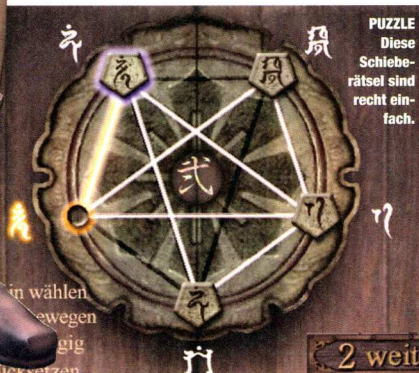
Grausame Dinge geschehen in der Villa Himuro: Bei bestialischen Ritualen werden junge Mädchen zu Tode gequält. Anstatt diesen Ort zu meiden, wandert Teenager Miku dennoch nächtens durch das einsame Landhaus, auf der Suche nach ihrem verschollenen Bruder Mafuyu. Ständig begegnen ihr dort Geister Erwürgter, Erhängter oder auf andere grausame Art Ermordeter. Immerhin hat Miku eine altmodische Fotokamera mit in das Gruselgebäude gebracht. Diese hat zum Glück besondere Kräfte:

Durch sie sind die normalerweise transparenten Geister nicht nur besser sichtbar, sie sterben auch, wenn sie geknipst werden. Allerdings ist dieser Fotoapparat Mikus einzige Waffe gegen die Gespenster, die mit der Zeit immer gefährlicher und aggressiver werden. Wenig hilfreich ist bei den Kämpfen auch, dass die Heilmöglichkeiten sehr sparsam verteilt sind. Um einen Level gesund zu überstehen, muss man mit der Kräutermidizin haushalten wie ein Finanzminister mit seinem Etat. Dadurch sind die Kämpfe unheimlich schwer. Etwas leichter kommen dagegen die Rätsel daher. Meistens gibt es genügend Hinweise, die puzzleartigen Aufgaben mit etwas Nachdenken zu lösen. Auch Schlüssel und Wege

zu finden, ist selten ein großes Problem. Eine Hilfe ist dabei wieder die Kamera; mit ihr kann man an vielen Türen Fotos machen, auf denen schließlich zu erkennen ist, wo sich der passende Schlüssel befindet.

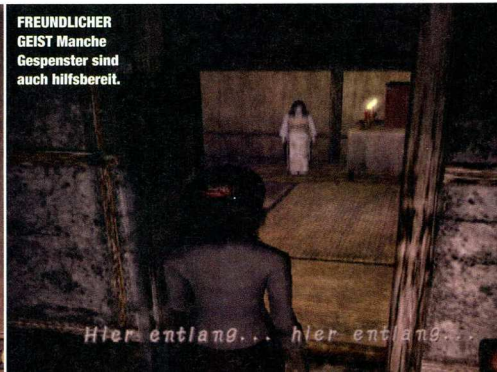
WENIGER IST MEHR

Neben dem originellen Kampfsystem besticht das Spiel hauptsächlich durch seine schaurige Handlung und die unheimliche Atmosphäre. Allzu viele Geister treten in den Räumen der Villa gar nicht auf. Trotzdem ist in jedem einzelnen Zimmer die Bedrohung ständig präsent. Jederzeit könnte ein Schatten aus dem flackernden Licht treten und die Protagonistin angreifen. Die Stimmung der dauernden Angst bewirken u. a.



PUZZLE Diese Schiebrätsel sind recht einfach.

FREUNDLICHER GEIST Manche Gespenster sind auch hilfsbereit.



Hier entlang... hier entlang...



die düsteren Lichteffekte, flüsternden Geräusche sowie die furchteinflößende Musik. Einen Großteil des subtilen Horrors macht aber das Vibrieren des Controllers aus, der immer loslegt, sobald Gefahr im Verzug ist. Genauso gruselig ist die Geschichte, die Miku überhaupt erst in das Haus gebracht hat. Es geht um Ritualmorde, verschollene Wissenschaftler und Geisterbeschwörung. Erzählt wird die Story anhand von Tagebüchern und Kassetten, die Miku im ganzen Haus verteilt findet. Animierte Zwischensequenzen sind eher selten, doch diese sparsame Dosierung schränkt den Spielspaß keinesfalls ein. Cineastische Sequenzen erzeugen Gruselfilmatmosphäre. Diese Szenen, häufig in Schwarzweiß, beeindruckten wie das ganze Spiel: weniger durch Schockeffekte als durch intensive, bedrohliche Spannung.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT SEHR GUT	
 Albrecht Ott ist geistreich.	Wer gerne mit Schrotflinten Zombies jagt, ist mit <i>Project Zero</i> sicher nicht gut bedient. Das Spiel setzt wenig auf Action, es geht eher ruhig und langsam voran. Manchmal kann das auch langweilig werden: Die Umgebung ist nicht sonderlich groß, man kommt immer wieder in dieselben Zimmer. Die Kämpfe werden mit der Zeit sehr anspruchsvoll, manchmal sogar nervenaufreibend. Trotzdem ist <i>Project Zero</i> eines der gruseligsten Spiele, die es auf der PS2 gibt, der Psychothriller unter den Survival-Horror-Titeln. Selbst beim nochmaligen Durchspielen hält es noch Überraschungen bereit, so dass Gruselfans lange Zeit Freude daran haben werden.
IM VERGLEICH Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick	
Resident Evil Code: Veronica X Capcom Bei der <i>Resident Evil</i>-Serie wird traditionell mehr Wert auf Action gelegt. Gruselstimmung kommt aber auch auf.	90%
Silent Hill 2 Konami Bedrückende Atmosphäre, schwierige Rätsel und widerliche Gegner: Bei <i>Silent Hill 2</i> stimmt die gruselige Mischung fast immer.	87%
PROJECT ZERO Tecmo Sicherlich eines der ambitioniertesten und eindringlichsten Gruselspiele auf dem Markt. Manchmal allerdings etwas langsamig.	83%

INFO KEISUKE KIKUCHI

Horror der anderen Art



Die **PLAYZONE** sprach mit Keisuke Kikuchi, Produzent von *Project Zero*.

PLAYZONE: Auf dem US-Cover von *Fatal Frame* (amerikanischer Name des Spiels) heißt es, dass das Spiel auf einer wahren Geschichte basiert. Können Sie uns diese Geschichte erzählen?

Kikuchi: Einige wahre Geschichten haben uns inspiriert, mehr aber auch nicht. Hier ein paar davon: In einem Vorort von Tokio gibt es ein Haus, in dem sieben Leute ermordet wurden. Von dort wurden viele mysteriöse Phänomene berichtet, blutige Handabdrücke an der Wand zum Beispiel. Es gibt eine Treppe zum Speicher, wo man einen geisterversiegelten Talisman finden kann. Wenn man ein Foto von einem bestimmten Fenster macht, soll angeblich ein junges Mädchen auf dem Bild auftauchen. Wer die sieben Menschen ermordet hat und warum, ist bis heute nicht geklärt. Und eine andere Geschichte, die uns inspiriert hat: Im Norden Japans steht ein Baum, der weint wie eine Frau. Dort passieren viele Autounfälle und viele haben berichtet, den Geist einer jungen Frau in der Nähe gesehen zu haben. Es heißt, dass sich ein Liebespaar immer an diesem Baum verabredet hat. Obwohl sie sich sehr liebten, durften sie sich nicht treffen. Das junge Mädchen hielt das nicht aus und erhängte sich an diesem Baum. Seitdem weint der Baum, heißt es. Irgendwann fiel ein Jugendlicher den Baum. Dann verteilte er das Holz an viele Leute, die es verfeuerten. Seitdem sollen viele von diesen ohne erklärbaren Grund gestorben sein. Auch der Jugendliche ist seitdem verschwunden.

PLAYZONE: Gibt es irgendwelche anderen Einflüsse?

Kikuchi: Wir sind stark von traditionellen japanischen Horrorfilmen und *Kaidan*, einer japanischen Horrorgeschichte, inspiriert worden. Die grundlegende Idee für die ganze Geschichte, den Sound und das Spielsystem stammen allerdings aus einem Traum, den Executive Director Makoto Shibata mal hatte. Der war sehr gruselig, geheimnisvoll und traurig.

PLAYZONE: Was war das für ein Traum? Wie inspirierte er das Spiel?

Kikuchi: In der japanischen Villa aus dem Traum gab es wohl einen einzigartigen Ort voll stiller Düsternis, der sehr furchterregend war, trotzdem aber das Verlangen in einem weckte, dass man ewig dort bleiben wollte. Diese Atmosphäre war perfekt. Also haben wir das Team angewiesen, diese Stimmung so gut wie möglich zu erschaffen. Wir haben versucht, eine Art von Horror zu schaffen, die es noch nie in einem Spiel gab. Es ist die Art Horror, die nach und nach durch die Haut in den Verstand eindringt, anstatt einen mit vielen Schockeffekten zu überraschen. Ein japanischer Spieler hat uns geschrieben, dass er nicht weiterspielen konnte, weil es zu gruselig war. Ich werde traurig, wenn ich es so hörte, denn ich will, dass er an dem Spiel bis zuletzt Spaß hat. Andererseits freue ich mich, dass wir erreicht haben, was wir wollten, nämlich ein richtig gruseliges Spiel.

PLAYZONE: Erzählen Sie uns etwas über die Geister. Wie viele verschiedene Arten gibt es, was sind die Unterschiede?

Kikuchi: Es gibt drei Arten von Geistern in dem Spiel. Feindliche, die die Heldin angreifen, Geister, die einfach durch das Haus spuken, und Geister, die auf den Fotos während des Spiels auftauchen. Insgesamt gibt es 108 Gespenster. Der Spieler weiß am Ende von jedem einzelnen, wie er starb. Alle Feinde sind keine Monster, sondern waren einmal Menschen. Also haben wir versucht, jedem von ihnen eine eigene Persönlichkeit zu geben.

PLAYZONE: Ist irgendetwas anders, wenn man *Project Zero* ein zweites oder drittes Mal spielt?

Kikuchi: Vom zweiten Mal an gibt es eine Geisterliste, mit der man alle Geister in einem Album sammeln kann. Außerdem gibt es dann ein Photo-Point-Ranking und einen Battle-Modus, um die Geister Level um Level zu bekämpfen. Wer dann noch mal spielt, bekommt den Nightmare-Modus mit einem höheren Schwierigkeitsgrad, einem anderen Ende und neuen Funktionen für die Kamera. Zudem erhält die Protagonistin neue Kostüme.

Gewinnspiel Project Zero

Ein Spiel wie *Project Zero* macht vielleicht im dunklen Kämmerchen am meisten Spaß, doch wie soll man da dann den Controller finden? Eine gute Nachricht für alle Gruselfreunde: Zusammen mit Wanadoo verlosen wir unter anderem eine Taschenlampe im *Project Zero*-Look. Aber auch die anderen Preise haben es in sich: Die PlayStation 2 mit Airbrush-Motiv, der Fotoapparat, das Poster und natürlich die Spiele machen sich in jedem Wohnzimmer gut. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns bitte folgende Frage:

Wie heißt die Villa, in der sich Project Zero abspielt?

Und das gibt es zu gewinnen:

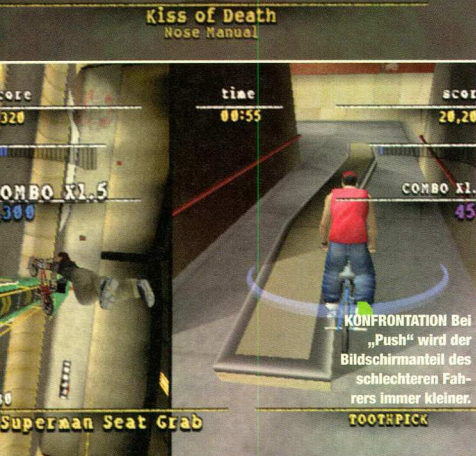
- 1x PlayStation 2 mit Airbrush-Motiv
- 1x FunCam mit Project-Zero-Logo
- 5x Project Zero für PS2
- 5x Project-Zero-Poster (ohne Abbildung)
- 1x Taschenlampe mit Project-Zero-Logo
- 1x Schwebender Kugelschreiber mit Project-Zero-Logo



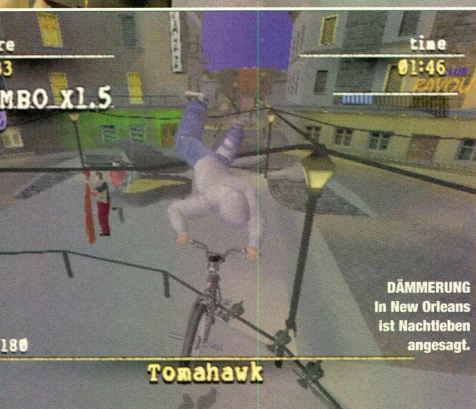
Schreiben Sie das Lösungswort einfach auf eine Postkarte und senden Sie diese an Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Miku, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Teilnahmeabschluss ist der 27. September 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Wanadoo, Borgmeier Media Communications 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.



PRAKTISCH Für die Flatland-Tricks brägen die Fahrer gar keine Hindernisse.



Kiss of Death
Nose Manual



IKONKLAST Dieser Banause grindet einfach auf der Flamingo-Plastik von Alexander Calder.

Mat Hoffman's Pro BMX 2

Das Rad neu zu erfinden, gelingt **Mat Hoffman** auch beim zweiten Versuch nicht.

Schon der erste Konsolenauftritt von Mat Hoffman

überzeugte ja nicht so recht. Zwar konnte das Spiel in seinen besten Momenten an Tony Hawk's Pro Skater erinnern, doch aufgrund der unterschiedlichen Sportgeräte war es bei weitem nicht so spektakulär und rasant. Genauso versteht es sich auch mit der Fortsetzung. Fast alles, was Tony ausmachte, ist da: ein motivierender Karrieremodus, ein Parkeditor, verschiedene Profisportler, lustige Multiplayerspielen und zehn unterschiedliche, voll gepackte Umgebungen. Aber irgendwie kommt nie dasselbe Gefühl auf: Auf einem BMX-Rad gehen die Tricks einfach nicht so leicht von der Hand wie auf dem Skateboard. Einerseits ist das Rad selbst langsamer, andererseits läuft das Spiel nicht ganz so schnell.

Dadurch sind die Sprünge nicht so hoch und die Kombinationen nicht so halsbrecherisch. Außerdem verzeiht die Steuerung nicht den geringsten Fehler: Schon beim niedrigsten Anlass liegen die Radler sofort auf der Nase. Das ist schade, denn wie üblich sind die Umgebungen sehr gut designt: In Chicago, Las Vegas oder New Orleans stehen viele originale und ortsspezifische Hindernisse, die genügend Gelegenheiten für Tricks bieten. In Chicago kann man zum Beispiel auf den Schienen der berühmten Loop grinden oder auf der Calder-Plastik radeln. Trotzdem ist das Spiel optisch eher schwach: Texturarmut und gelegentliches Ruckeln lassen keine so rechte Freude aufkommen. Gegen superflüssige Konkurrenten wie Aggressive Inline und Tony Hawk's

Pro Skater 3 wirkt die Darstellung mit nur 25 Bildern pro Sekunde generell relativ ruckelig.

ALBRECHT OTT



Gegenüber dem Vorgänger kann Mat Hoffman's Pro BMX 2 nicht zulegen. Gut, es gibt ein paar mehr Tricks, andere Levels und einige neue Zweispielervarianten. Spielerisch bleibt es aber etwas lahm und wenig spektakulär. Und die Grafik wirkt manchmal so, als habe man schnell fertig werden müssen. Wenigstens ist wieder ein guter Soundtrack mit harter Musik dabei.

TEST MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	
Hersteller:	Activision
Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	12. September
Termin:	Ca. € 55,-
Internet: www.activision2.de	
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach den Läufen	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
8 Umgebungen	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Rainbow Studios	DVD
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
67%	79%
SPASS	
71%	
„Es gibt sicherlich viele bessere Trendsportspiele, aber wenige bessere BMX-Spiele.“	

Akira Psycho Ball

Knallbunt
und süchtig
machend:
ein Kultfilm
als **Pinball-
Odyssee.**

Eine kugelhaltige Anime-Umsetzung für die Konsole? Bandai zeigt, dass das auch familienfreundlich geht: als Reise über eine Reihe schriller Flipper-tische. Im Story-Modus von *Akira Psycho Ball* zocken Sie sich von „Neo-Tokyo“ durch das „Laboratory“ und den „A-Room“ bis ins „Olympic Stadium“. Während die obere Felddhälfte innerhalb eines Levels gleich bleibt, werden abwechselnd drei verschiedene untere Felddhäften ammontiert, so dass auf den überschaubaren Tischen nicht so schnell Langle-weile aufkommt. Indem Sie Schi-kanen be- und durchschießen, lösen Sie Story-Wendungen aus, die als kurze Trickfilmszenen ein-geblendet werden. Beispielsweise müssen Sie eine Codekarte ergat-tern, um Zugang zum nächsten Schauplatz zu erhalten. Gelegent-lich warten Bonusabschnitte, Duell- und Minispiele auf Sie, in denen Sie zum Beispiel mit mehr-eren Kugeln jonglieren müssen. Zum Glück enthält das Spiel eine ge-naue Anleitung dazu, worin die Ziele der einzelnen Levels bzw. Minispiele bestehen. Zwei kleine Ärgernisse am Rande: Um aus einem angefangenen Spiel ins Menü zu gelangen, müssen Sie erst sämtliche Bälle im Aus-venken; außerdem flimmert das Bild fortwährend etwas aufdring-lich. Die Bewegungsphysik der glän-zenden Geschosse ist jedoch sauber, die Verbindung von Ge-schicklichkeitsspiel und futuristi-schen Anime-Elementen geglückt; nicht zuletzt dank der atmosphä-

rischen Soundkulisse. Im Story-Modus freigespielte Tische sind für Einzelrunden anwählbar und im Battle-Modus dürfen Sie wahl-weise auch einen menschlichen Gegner mit Kügelchen bombar-dieren. Wegen seines recht be-schränkten Umfangs wird der Titel zwar nur Highscore-Jäger über lange Zeit motivieren kön-nen, aber generell sind Flipper-Freunde mit tolerantem Farbemp-finden hier gut aufgehoben.

STEFANIE SCHETTER

TEST AKIRA PSYCHO BALL

Hersteller:	Bandai/Infogrames
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-2 (beschränkt)
Sprache:	Englisch
Preis:	€ 29,99
Termin:	5. September

Internet: www.infogrames.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Levels	Variabel (3 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
4 Tische, variabel	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Bandai	CD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
74%	81%	78%	76%

„Beim ersten Flipper-Spiel für die Play-Station 2 werden nicht nur Anime-Fans glühende Wangen bekommen!“

MEIN FAZIT GUT



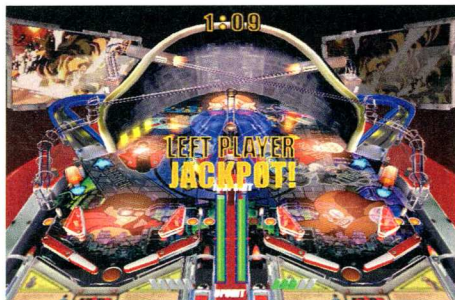
Stefanie
Schetter

wird rückfällig.

Ewigkeiten ist es her, dass ich meine letzte Flipper-Simulation in der Hand hatte – aber Bandais schriller Pin-ball-Titel heizte das alte Fieber innerhalb von Minuten wieder an. Die Ballphysik stimmt, die Stages sehen trotz der typisch japanischen Farbüberladung ziemlich cool aus, Filmelemente und Boni sind stimmungsvoll eingeflochten, Musik und Soundeffekte elektrisierend und hypnotisierend. Ein paar mehr anwählbare Spielmodi wären nett gewesen, aber zum Preis von 30 Euro kann man auch ohne diese leben.



ACTION-KULT Bei dem wilden Science-Fiction-Streifen Akira dürfte es sich um den bekanntesten japanischen Anime handeln.



KUGELHAGEL Im kleinen Versus-Modus laden Sie Ihre Silbergeschosse elektrisch auf und lassen sie auf den Gegner hageln.



UNTERGRUND Ein versteckter Zugang befördert Sie in die Kanalisation, wo Sie mit Wasserbällen gegen feindliche Fahrzeuge vorgehen.



BUCHSTABEN-SUPPE Minispiele und Entdeckungen werden in Form von Anime-Szenen präsentiert.

Gumball 3000

Die Rallye der **Superreichen** startet in Kürze auf der PS2.

Das Spiel selbst verspricht Ihnen die schnellste Woche Ihres Lebens. Um *Gumball 3000* durchzuspielen, brauchen Sie allerdings mit Sicherheit etwas längere Zeit. Vierzehn Strecken in sechs Ländern und 20 sündhaft teure Sportwagenimitate erwarten den Spieler. Um den anfangs arg begrenzten Fuhrpark zu erweitern, werden Punkte benötigt, die für Platzierungen verliehen werden. Neue Strecken müssen freigegeben werden. Auf den Strecken messen Sie sich mit zwei weiteren Fahrern, die recht ordentlich fahren und meist etwas schneller sind als Sie. Zusätzlich gibt es auch noch ein Zeitlimit, das so

knapp kalkuliert ist, dass man sich selten Fehler erlauben darf. Die Strecken sind so unterschiedlich wie die sechs Länder, durch die Sie fahren. Ob nun felsige Routen in Südspanien oder Autobahnabschnitte in Deutschland, alles wirkt leider reichlich lieblos: hier und da eine versteckte Abkürzung, durchschnittlich viel Verkehr auf den Straßen und eine statische Umgebung am Streckenrand. Die Wagen fahren sich recht ordentlich, unterscheiden sich aber eigentlich nur durch die Geschwindigkeit. Darüber hinaus gibt es lediglich ein optisches Schadensmodell, das nicht sonderlich ausgefeilt ist.

PHILIPP ROHWEDDER

TEST GUMBALL 3000

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

Internet: www.codemasters.de

Savegame: Automatisch
Schwierigkeitsgrad: Schwer
Umfang: 14 Strecken
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Entwickler: SCI
Datenträger: DVD

GESAMTWERTUNG
GRAFIK 67% | SOUND 65% | SPASS 61% **64%**

„Unspektakuläres Rennspiel, das ein witziges Thema leider nur durchschnittlich umsetzt“



Transworld Surf

Unter den **Blinden** ist der Einäugige König – und unter den Surfspielen Transworld Surf.

Wellen gibt es wie Sand am Meer. Wer jedoch die perfekte Welle sucht, wird vielleicht bei *Transworld Surf* fündig, denn der Titel ist das erste Surfspiel auf der PS2, das nicht völliger Schrott ist. Dreizehn lizenzierte Surfprofis stehen zur Auswahl, mit denen Sie an elf Stränden durch die Brandung pflügen können.

Das Surfen selbst läuft ab wie gewohnt: Man paddelt zu einer Welle, schwingt sich aufs Brett und los geht's. Und eben da geht es dem Spiel wie der Konkurrenz. Sie fahren vor einer Welle her, die immer gleich aussieht, und das ist am Bildschirm eben auf Dauer etwas eintönig. Eine Weile macht es aber Spaß. Die Steuerung ist relativ einfach gehalten und Ihr

Surfer reagiert in den meisten Fällen prompt. Wirklich störend ist, dass es nur eine Kameraperspektive gibt, die nicht immer die nötige Übersicht gewährt. Allgemein ist die Optik wirklich nicht unwerfend. Alles wirkt ein wenig blass und verwaschen. Dazu kommen immer wieder kleine Ruckler und Geschwindigkeitseinbrüche.

PHILIPP ROHWEDDER

TEST TRANSWORLD SURF

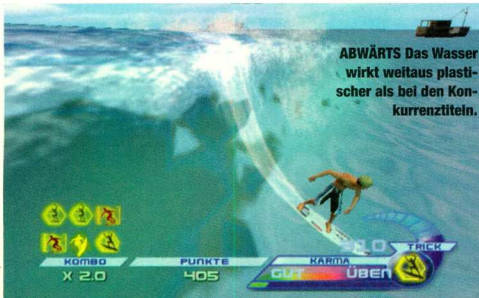
Hersteller: Infogrames
Genre: Surfen
Spieler: 1-2
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. € 55,-
Termin: Bereits erhältlich

Internet: www.infogrames.de

Savegame: Automatisch
Schwierigkeitsgrad: Variabel (2 Stufen)
Umfang: 11 Strände
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Entwickler: Infogrames/Core
Datenträger: DVD

GESAMTWERTUNG
GRAFIK 67% | SOUND 65% | SPASS 61% **64%**

„Ordentliches Surfspiel, das unter der eingeschränkten Videospiel-tauglichkeit des Sports leidet“



Master Rallye

Ist das die Zukunft? **Wenig Spiel** für wenig Geld?

Unterhaltung für eine Weile und preismäßig im Platinum-Segment angesiedelt, bietet das Spiel ausreichend Spielspaß. Über 25 lizenzierte

Fahrzeuge gibt es im Spiel und etwa 30 Kurse, die über acht verschiedene Länder verteilt sind. Das Besondere an den Strecken ist, dass sie wirklich ein gewisses Offroad-Rennge-

fühl vermitteln. In der Mitte gibt es eine Piste und links und rechts ein Stück offenes Gelände. Dort fährt es sich dank Hügeln, Wassergräben und Erdlöchern wirklich witzig. Allerdings kosten die Sprünge und Actioneinlagen richtig Zeit, so dass man, um zu gewinnen, zwangsläufig stur Piste fahren muss. Um Ihr Auto müssen Sie sich im Gelände hingegen keine Gedanken machen. Zwar soll sich nach einigen Unfällen auch das Fahrverhalten verschlechtern, bei der ohnehin mäßigen Steuerung fällt das

während des Rennens aber überhaupt nicht auf. Optisch machen die Wagen ebenfalls nicht viel her. Mit ihren realen Vorbildern haben sie nur entfernt Ähnlichkeit und nehmen sie Schaden, sieht das so aus, als hätte man ein Knetauto geknautscht.

PHILIPP ROHWEDDER



TEST MASTER RALLYE	
Hersteller:	Microids
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 29,95
Termin:	Bereits erhältlich
Internet: www.vup-interactive.de	
Savegame Automatisch:	Schwierigkeitsgrad Variabel (3 Stufen)
Umfang 30 Strecken:	USK-Freigabe Ab 6
Entwickler Microids:	Datenträger DVD
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
65%	58%
SPASS	62%
62%	
„Wer keine zu großen Ansprüche hat, den erwartet ein durchschnittliches Rennspiel zu einem fairen Preis.“	

USA Raser

Totalschaden: Davilex' **berücksichtigt-erfolgreiche**

„Raser“-Serie findet den Weg auf die PS2.

Irgendwo muss es eine Entwicklungs-Software geben, die den Titel „Mein erstes Rennspiel“ trägt und

Anfängern das Erstellen eigener Rennspiele ermöglicht. Das ganze Spiel sieht aus wie frisch aus einem veralteten Editor geschlüpft. Die Grafik ist

quietschbunt, wirkt altbacken und ist dermaßen langweilig, dass man sich fragt, ob man nicht versehentlich das N64 angeschlossen hat. Während bei Konkurrenztiteln eher realistische Umgebungen dargestellt werden, fährt man bei USA Raser durch comicartige Städte und sammelt während der Fahrt Symbole auf, um mehr Turbo-Energie zu haben oder das eigene Fahrzeug zu reparieren. Das Streckendesign ist langweilig, die Steuerung dürrt und die Spielmodi beschränken sich aufs Genreübliche. Zwar kommt das Spiel zum vergünstigten Preis heraus, dennoch darf man eigentlich mehr erwarten, als hier geboten wird. 40 Euro sind nicht wirk-

lich ein Schnäppchen, wenn zum gleichen Preis ein GT Concept im Laden steht. Wenn wenigstens das Gameplay überzeugen könnte, aber auch hier versagt der Titel. Die Fahrzeuge fahren sich schwammig und träge – und das bei niedriger Geschwindigkeit.

MAIK BÜTEFER



BOAH! Der Blur-Effekt tritt bei jeder etwas kräftigeren Kollision auf und geht schnell auf die Nerven. (links) UP AND AWAY Gelegentlich auftauchende Rampen sorgen für Auflockerung. (rechts)

TEST USA RASER	
Hersteller:	Davilex
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 40,-
Termin:	Erhältlich
Internet: www.us-racer.com	
Savegame Automatisch:	Schwierigkeitsgrad Einfach
Umfang 11 Strecken:	USK-Freigabe Ab 6
Entwickler Davilex:	Datenträger DVD
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
58%	36%
SPASS	39%
48%	
„Langweiliger, lebloser Arcade-Racer mit schwammiger Steuerung und geringem Umfang“	



FREUDENTANZ
Wenigstens die
Jubelszenen sind
wirklich witzig.



AUSGEKNOCKT Während die
Gegner mittels Power-up
außer Gefecht gesetzt sind,
schießt der Stürmer ein.

Einigermaßen
lustiger Kick
mit **buntem**
Plastikspiel-
zeug.

Football Mania

Ein Schritt in eine gute Richtung ist das sicherlich, was Lego mit *Football Mania* anstellt. Anstatt bierernst Fußball zu spielen, können Sie da lustig rumkicken. Regeln gibt es fast nicht, Aus oder Abseits können Sie vergessen. Dazu liegen auf dem Spielfeld noch ein paar Power-ups herum. Damit verwandeln Sie etwa den Ball in eine Bombe, schläfern sämtliche Gegner ein oder bauen einen Schutzschild um Ihren Spieler auf. Doch leider ver-

sickern die guten Ansätze schnell im Mittelmäßigkeitsumpf. Grafisch sind nur noch die witzigen Jubelszenen erwähnenswert, der Rest wirkt eintönig und fantasielos. Und spielerisch ist es einfach zu lahm und simpel. Passen, Dribbeln, Schießen, Power-ups einsetzen: Mehr müssen Sie nicht können, um zu siegen. Mit einem einzigen, immer wiederkehrenden Spielzug können Sie so ein Spiel locker 10:0 gewinnen.

ALBRECHT OTT

TEST FOOTBALL MANIA	
Hersteller:	Lego
Genre:	Fußball
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich
Internet: www.lego.de	
Savegame Nach den Spielen	Schwierigkeitsgrad Variabel
Umfang 4 Spielmodi	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Lego	Datenträger CD
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
44%	60%
SPASS	53%
„Die guten Ansätze dieses Fun-Fußballspiels gehen leider in der Mittelmäßigkeit unter.“	

Gravity Games: Bike. Street. Vert. Dirt.

Lahmer **Trendsport** mit den üblichen Zutaten.

Allmählich reicht es mit den mittelmäßigen Extremsport-Klonen! Manche davon mögen ja noch ganz lustig sein und ab und an sogar ein wenig Innovation bieten. Dazu gehört *Gravity Games* aber sicher nicht. Auf einem BMX-Rad rasen Sie durch zehn Umgebungen, die man irgendwie

alle schon einmal gesehen hat. Auch die Aufgaben, die Sie im Karrieremodus lösen sollen, entsprechen der Norm: Buchstaben sammeln, bestimmte Punkte anfahren, bestimmte Tricks ausführen. Das aber ist gar nicht so einfach. Die Steuerung ist ungeheuer schwerfällig, was vor allem die Kombos nicht leichter macht. Natürlich

gibt es auch einen Zweisspielermodus. Hier stehen die üblichen Spielchen zur Verfügung: meiste Punkte, längste Grinds usw. Wenigstens funktioniert das aber über Split-screen. Grafisch können weder die Animationen noch die Figuren oder die Umgebungen überzeugen.

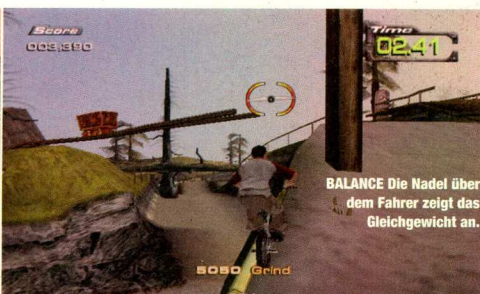
ALBRECHT OTT

TEST GRAVITY GAMES	
Hersteller:	Midway
Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	27. September
Internet: www.midway.com	
Savegame Nach den Levels	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 10 Levels	USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Entwickler Midway	Datenträger DVD
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
48%	64%
SPASS	44%
„Durch die schwerfällige Steuerung vergeht einem der Spaß an den großen Levels schnell.“	



KOPFÜBER In der Ölraffinerie stehen schlammige Rampen herum.

Backflip



BALANCE Die Nadel über dem Fahrer zeigt das Gleichgewicht an.

Grind

Tetris Worlds

Ja, da fall ich doch aus allen Wolken! Wirklich und wahrhaftig: Es ist **eine Teeetris-Neuaufgabe!!**

Wie fern scheint er: der Nachmittag, an dem ich mich mit meinem Cousin um seinen neuen Game Boy samt *Tetris*-

Modul geprügelt habe. Eine Woche später hatte ich eine preisgünstigere Handheld-Variante daheim. Und mein Papa eine zweite. Und meine Oma

eine weitere in Veilchenfarben. Kurz: Das „Setze herabfallende Bauklötze zu Reihen zusammen, damit sie vom Bildschirm verschwinden, bevor kein Platz mehr da ist“-Spielchen wurde seit seiner Geburt schon in so vielen Fassungen wiederbelebt, dass man die Aufgüsse eigentlich nur noch nach den Innovationen beurteilen dürfte. Bei *Tetris Worlds* sieht das so aus: Sechs Spielvarianten (da zerfallen zum Beispiel Blöcke in farbig-e Einzelteile oder man erhält Boni für Kettenreaktionen), ein Duell-Modus für bis zu vier Leute und ein „Abenteurer“-Modus, in dem man vor wechselnden Planetenhintergründen würfelförmige Aliens retten soll. Das alles zu Utz-Utz-Musik der

untersten Schublade. Viel weniger Aufwand hätte man gar nicht mehr betreiben können – aber zu fesseln vermag die alte Gurke nach wie vor. Einigen wir uns also auf eine Spaßwertung zwischen Innovationsfaktor (20 %) und Dauer-Suchtfaktor (75 %).

STEFANIE SCHETTER



BOAH! Auf dem Vulkan-Planeten verschwinden volle Reihen in einer Flammen-Animation! (links)
HEISSE REIHE Gleich hat der rechte Spieler die braune Linie abgedeckt! (rechts)

TEST TETRIS WORLDS

Hersteller:	THQ
Genre:	Denkspiel/Puzzle
Spieler:	1-4 (Multitap)
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 29,95
Termin:	Erhältlich
Internet:	www.tetris.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Automatisch	Ansteigend
Umfang	USK-Freigabe
6 Spielmodi	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Blue Planet Software/THQ Inc.	CD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
18%	07%	55%	50%

„Sechs schlichte Spielvarianten der klassischen Kästchen-Jongliererei. Dermal mit einäugigen Aliens.“

Jonny Moseley Mad Trix

Gut geklaut ist halb gewonnen – leider geht diese Rechnung bei 3DOs Trendsporttitel nicht ganz auf!

Alles schon mal da gewesen“, ist der erste Gedanke, der sich einem aufdrängt, wenn man *Jonny Moseley Mad Trix* mal eine Zeit lang geockt hat. Wie bei vergleichbaren Konkurrenzprodukten vollführen Sie auf speziell präparierten Pisten (oftmals) unter Zeitdruck möglichst viele abgedrehte

Tricks und schalten so weitere Strecken, zusätzliche Charaktere und vieles mehr frei. Glücklicherweise fällt dies dank der einfachen, fast schon anspruchslosen Steuerung gar nicht so schwer. Aber auch wenn das Ganze anfangs durchaus Spaß macht, so stellt sich aufgrund fehlender Innovationen nach einer gewissen

Zeit Langeweile ein. Diese wird leider auch nicht durch den an sich ganz ordentlichen Alternative-/Hip-Hop-Soundtrack vertrieben. Grafisch gesehen ist der Titel zwar nicht auf höchstem Niveau, aber auch keine totale Enttäuschung – Mittelmaß eben, nicht mehr, aber auch nicht weniger.

WOLFGANG FISCHER



CHEEEEE! Wild Child zeigt sich von ihrer besten Seite. (links)
KILIMANDSCHARO Railsides funktionieren vollautomatisch und total problemlos. (rechts)

TEST JONNY MOSELEY MAD TRIX

Hersteller:	3DO
Genre:	Trendsport
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	Erhältlich
Internet:	www.3doeurope.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Erfolgen	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
10 Strecken	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
3DO	DVD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
61%	73%	55%	57%

„Solides, aber langfristig langweiliges Trendsportspiel ohne große Stärken und Schwächen“

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

Virtual Board

CONTROLLER Menschen mit Gleichgewichtsstörungen bekommen mit diesem Controller Probleme.

Als Hardware-Tester kommt einem ja schon ziemlich viel überflüssiges Zeug unter. Aber überflüssig und schlecht, das sind ganz miese Voraussetzungen, um Spaß bei der Arbeit zu haben. Das Virtual Board von Bigben kann nicht einmal die Skateboard-Profis in unserem Verlag begeistern. O-Ton Ralph Woll-

ner (Tipps & Tricks, heute mit dem Skateboard zur Arbeit gekommen): „Lässt sich kaum steuern und fühlt sich nicht mal wie ein echtes Skateboard an.“ Was sollen da erst die Amateure sagen? Ich konnte auf dem Ding kaum stehen, vom Steuern gar nicht zu reden. Das Problem ist vor allem, dass man eigentlich nur gerade lenken kann, schräg

geht kaum. Und gleichzeitig auf einen Bildschirm zu gucken, das Gleichgewicht zu halten, sein Gewicht in die richtige Richtung zu verlagern und noch mit den Fingern Sprungbefehle zu geben, erfordert doch ein zu hohes Maß an Koordinationsvermögen. Außerdem nutzt das Board sich nach unseren Erfahrungen sehr schnell ab. (ao)

TEST VIRTUAL BOARD

Typ:	Controller
Hersteller:	Bigben
Termin:	September
Preis:	Ca. € 50,-

GESAMTWERTUNG

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	
78%	56%	44%	48%



BRETTEN Selbst
Ralph Wollners erfahrene Skaterfüße kommen mit dem Board nicht zurecht.

360 Modena Force GT

LENKRAD Good Vibrations oder starkes Feedback

Seit *Gran Turismo 3* gibt es zwei Arten von PS2-Rennspielen: Die einen funktionieren mit Force-Feedback-Lenkrädern, die anderen mit ganz normalen. Damit der Rennspiel-Fan nicht mehr für jeden Titel ein eigenes Lenkrad benötigt, bringt Thrustmaster jetzt das 360 Modena Force GT auf den Markt. Das verfügt über einen Knopf, der zwischen Force Feedback und Vibration umschaltet. Das heißt, dass das Lenkrad mit jedem Rennspiel kompatibel ist. Bei Titeln wie *GT 3* erzeugt es einen starken Force-Feedback-

Effekt, bei anderen Spielen normale Vibrationen. In beiden Fällen steuert es präzise und zuverlässig. Sehr gut ist auch das Kneetop-System für den Schoß. (ao)

TEST 360 MODENA FORCE GT

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Guillemot
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 80,-

GESAMTWERTUNG

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	
84%	79%	88%	85%



TWO IN ONE
Dieses Lenkrad kann sowohl Force Feedback als auch normale Vibration erzeugen.

PX 3500

CONTROLLER Altes Produkt, neuer Name, niedrigerer Preis

Dem aufmerksamen Leser dieser Seiten wird der Controller wohl bekannt vorkommen: Schon Maxplay hat das baugleiche Gamepad auf den Markt gebracht und auch Thrustmaster hat eines im Angebot. Gut sind sie alle. Vor allem liegen sie sehr gut in der Hand, besonders benutzerfreundlich ist die rutschfeste Oberfläche. Acht-Wege-Steuerkreuz, Turbo- und Slow-Taste, analoge Buttons – das PX 3500 hat alles, was zum Spielen nötig ist. Vom Preis-Leistungs-Verhältnis ist allerdings das Produkt von

Saitek am überzeugendsten. Die Hardwarehersteller haben so viele Controller bestellt, dass sie sie für knapp 13 Euro in die Regale stellen können. (ao)

TEST PX 3500			
Typ:	Controller		
Hersteller:	Saitek		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	Ca. € 13,-		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	84 %
85 %	87 %	84 %	



ZUGEKNÖPFT Da kann man sich wirklich nicht beschweren: Alle Knöpfe sind dran.

Arcade Stick



CONTROLLER Prügelspiele im Griff

So eine zünftige Bildschirmschlägerei bekommt doch erst echtes Spielhallengefühl, wenn man sie mit einem Arcade Stick spielt. Seit längerem ist da der recht teure Shadowblade von Interact fast

konkurrenzlos auf dem Markt. Etwas billiger und auch sehr gut ist der Arcade Stick von 4Gamers, der jetzt in die Läden gekommen ist. Er ist stabil, zuverlässig und steht fast unverrückbar auf dem Tisch. Neben den ganz normalen Knöpfen gibt es auch noch eine Turbo- und eine Slow-Taste. Außerdem kann man auf vier Buttons Kombinationen von bis zu 15 Knopfdrücken programmieren. Vom Design her ist das alles eher funktional gehalten, hässlich ist der Arcade Stick deshalb dennoch nicht. (ao)

TEST ARCADE STICK			
Typ:	Controller		
Hersteller:	Bigben/4Gamers		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	Ca. € 30,-		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	85%
80%	86%	85%	



PS2 Pro Pad

CONTROLLER Auch Brooklyn bringt einen neuen Controller.

Fast doppelt so teuer. Das hört sich teuer an, doch wenn man den sehr preiswerten PX 3500 als Vergleichsobjekt heranzieht, klingen eben selbst 20 Euro nach viel Geld. Das PS2 Pro Pad von Brooklyn ist immer noch recht günstig und funktional. Das D-Pad besteht zwar nur aus einem Vier-Wege-Steuerkreuz, doch viele Spieler bevorzugen das ja sowieso. Auch sonst ist alles dran, was man braucht, sogar ein programmierbarer Turbo-Knopf. Wie Saitek setzt Brooklyn auf Griffigkeit. Die Griffe sind mit Gummibelägen

verstärkt, so dass man auch mit Schweißhänden nicht so leicht abrutscht. Vom Design her wirkt es zwar etwas plump, dafür ist es aber sehr stabil. (ao)

TEST PS2 PRO PAD			
Typ:	Controller		
Hersteller:	Vidis		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	Ca. € 20,-		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	83%
81%	89%	82%	



FAMILIENÄHNLICHKEIT Der PS2-Fan erkennt sofort: Hierbei handelt es sich um einen Controller für die 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%
PX 3500	Saitek	Ca. € 13,-	84%
Lenkräder:			
Fanatec Speedster 2	Sony/Endor	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
Jaguar Compact Racing Wheel	Bigben/4Gamers	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

Unsere **Jump&Run-Referenz** zum halben Preis: Wer jetzt nicht zugreift, ist selber schuld!

Jak and Daxter: The Precursor Legacy

Donnerwetter: Bereits ein Dreivierteljahr nach seinem Deutschland-Debüt hat sich Sonys freches Erdhörnchen die Platinum-Auszeichnung gekrallt. Und das verdientermaßen: Das augenzwinkernde 3D-Abenteuer ist wirklich gelungen bis zum i-Tüpfelchen. Über eine hervorragend durchdachte Analog-Steuerung durchwandern, -springen, -schwimmen und -klettern Sie in der Rolle von Jak über 20 Spielareale, die zu einer

prächtigen Fantasiewelt verwoben sind. Um Hilfe für Ihren verwandelten Freund zu finden und das Land vor dem Übergriff dunkler Mächte zu bewahren, müssen Sie actionreiche Minispiele lösen, die uralten Apparate der Precursor-Zivilisation in Gang bringen und Aufträge für die schrulligen Nebencharaktere erledigen. Ihr stetiger Begleiter Daxter erweist sich dabei zwar selten als praktische Hilfe, dafür umso häufiger als Zwerchfell-Stimulant. Beim Erforschen

der Spiel-Idylle sind Sie übrigens nicht an einen linearen Weg gebunden, sondern dürfen sich abwechselnd an verschiedenen Herausforderungen versuchen – oder es sich einfach mal auf einem Berggipfel oder in einer Strandkuhle gemütlich machen, um die kilometerweite Aussicht zu genießen und zu einer traumhaften Soundkulisse den Lichtspielen der auf- und untergehenden Gestirne zu folgen.

STEFANIE SCHETTER



HOCHSPANNUNG Farbig zuckende Precursor-Energie ist der Schlüssel zu vielen Rätseln.



TREIBJAGD Einige Aufgaben können nur vom Fluggleiter aus erledigt werden.



HÜPF Die übel gelaunte Illa Kröte spuckt doch glatt nach Jak!



AUGENSCHMAUS Im Dschungel können die Sonnenauf- und -untergänge besonders schön zur Geltung.

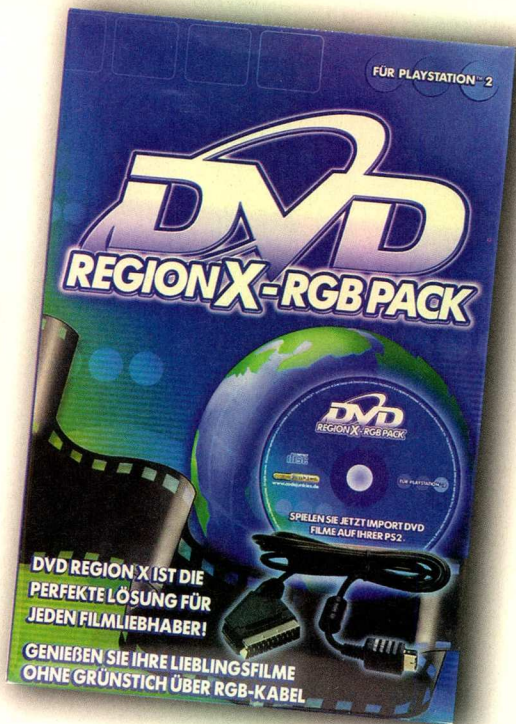
TEST JAK AND DAXTER			
Hersteller:	Sony		
Genre:	Jump & Run		
Preis:	€ 29,95		
Termin:	25. September		
Test:	01/2002		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	90%
91%	90%	89%	

Film-Fans aufgepasst

Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses** Dankeschön **DVD Region X** von Datel.

So können Sie ganz einfach Ihre PlayStation 2 für grenzenlosen DVD-Spaß nutzen! Mit Datel's DVD Region X können Sie sämtliche DVDs auf Ihrer PlayStation 2 abspielen. Egal, welcher Ländercode! Die PS2 bildet mit ihrem integrierten DVD-Player den Mittelpunkt Ihres Heimkinos. Bisher allerdings mit

einem Schwachpunkt: Die PS2 erlaubt nicht das Abspielen von DVDs aus anderen Regionen bzw. mit anderen Ländercodes. Der DVD Region X schafft jetzt mühelos Abhilfe: Einfach Cartridge einstecken, Software laden, zurücklehnen und den Film genießen. Schauen Sie sich Filme an, die in Europa vielleicht nie veröffentlicht werden.



ANGEBOT FREUNDSCHAFTSWERBUNG

INFO DVD REGION X

- Erlaubt das Abspielen von Import-DVDs; keine Modifikation der PlayStation 2 notwendig, also kein Garantieverlust
- Cartridge in Memory-Card-Port 1 oder 2 einstecken, Software laden und Film genießen
- Spielt PAL und NTSC
- Spielt auch Region-1- und 2-DVDs ab
- Anwenderfreundliches Menü

NEU: Spielt Filme in voller Farbe via RGB-Scartkabel ohne Grüntuch ab!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.playzone.de

PLAYZONE IM ABO:

- Nur im Abo mit der genialen **DVD-Box**
- **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Vertrauensgarantie:

Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo (€ 55,20/Jahr; Ausland: € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen 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)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PLAYZONE selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, 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 Bankkinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankkinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

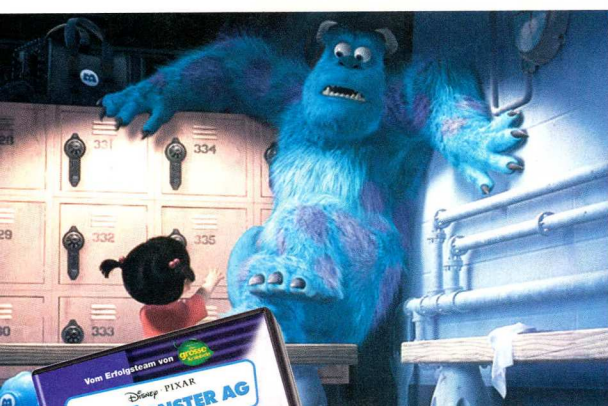
☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PZ PR 01

PLAYZONE

DVD

Genug gespielt? Kein Problem!
Machen Sie eine Pause und
genießen Sie einen der hier
vorgestellten **DVD-Filme!**



ORIGINALTITEL
Monsters, Inc.

LAUFZEIT
Ca. 88 Minuten

TERMIN
29. August

FSK
Ab 6 Jahren

SPRECHER
Ilja Richter, Reinhard Brock, Martin
Semmelrogge, Sissi Perlinger

FAZIT: „Technisch brillanter
Disney-Trickfilm mit guter
Story und sehenswerter
DVD-Ausstattung“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch
(DD/DTS 5.1), Kurzfilme, Trailer,
Deleted Scenes u. v. m.



Disney
schickt seine
**Erschreck-
Spezialisten**
in ein turbu-
lentes Trick-
filmabenteuer
für Jung und
Alt!

Auch wenn es kei-
ner so richtig
wahrhaben will,
haben wir es doch alle schon
immer gehaut: Sobald in Kinder-
zimmern auf der ganzen Welt
das Licht ausgeht, warten gar-
stige Monster nur darauf, aus den
Wandschränken zu kommen, um
die armen Kleinen zum Schreien

Die Monster AG

zu bringen. Dies geschieht aber
keinesfalls grundlos oder gar bö-
swillig. Die Kinderschreie werden
in der Monsterwelt dazu benutzt,
Strom für die gewaltige Stadt
Monstropolis zu produzieren.
Damit die Stromversorgung gesi-
chert ist, bildet die Monster AG
nicht nur Jung-Erschrecker aus,
sie beschäftigt auch absolute
Spezialisten. Einer der besten
seines Fachs ist der zottelige
James P. Sullivan (Sprecher: Rein-
hard Brock), der gemeinsam mit
seinem Assistenten Mike Glotz-
kowski (Ilja Richter) zumeist
die Erschrecker-Rangliste anführt.
Schärfster Konkurrent ist das ech-
senartige Monster Randall Boggs,
ein echter Widerling, der alles tun
würde, um Mike und Sulley aus-
zubooten. Natürlich ist der Job
des Kinderschrecks alles andere
als ungefährlich: Schon jungen
Monstern wird eingebläut, dass
die Berührung eines Kleinkinds
absolut toxisch und gefährlich ist.
Sollte sich doch einmal etwas aus
der realen Welt durch eine der
Zugangstüren nach Monstropolis

verirren, rückt sofort die Kinder-
suchagentur (KSA) an, um eine
mögliche Kontamination zu ver-
hindern. Eines Nachts muss Sul-
ley ewig lang über Papierkram
brüten, wobei er zufällig eine
Zugangstür bemerkt, die eigent-
lich gar nicht da sein dürfte.
Es kommt noch besser: Ohne es
zu bemerken, bringt er ein Men-
schenkind mit in die Monster-
welt. Bevor er das kleine Mäd-
chen jedoch zurückbringen kann,
müssen die beiden zusammen
mit Sulleys Kumpel Mike eine
ganze Reihe Abenteuer bestehen,
das Schneemonster Yeti treffen
und so ganz nebenbei noch eine
fiese Verschwörung aufdecken.
Disneys brillantes Gag-Feuerwerk
wartet nicht nur mit erstklassiger
Tricktechnik, sondern auch mit
vielen Anspielungen auf bekann-
te Hollywoodstreifen und einem
hörsenswerten Soundtrack auf.
Auf der prallvollen DVD finden
Monster AG-Fans neben zwei
brandneuen Kurzfilmen noch
viele weitere interessante Special
Features. (wlf)

Ocean's Eleven



ORIGINALTITEL
Ocean's Eleven

LAUFZEIT
112 Minuten

TERMIN
5. September

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
George Clooney, Brad Pitt, Matt Damon, Julia Roberts



Ex-Knacki Danny Ocean ist kaum aus dem Knast raus, da plant er schon seinen nächsten großen Coup: Er will mit einem Team von elf Spezialisten drei Las-Vegas-Casinos des skrupellosen Geschäftsmanns Terry Benedict in einer einzigen Nacht um mehr 150 Millionen Dollar erleichtern.

FAZIT: „Gut in Szene gesetztes Remake des Sinatra-Filmklassikers mit hervorragender Besetzung“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1/2.0), 16:9-Format, Interviews, Dokumentationen u. v. m.

The Others



ORIGINALTITEL
The Others

LAUFZEIT
Ca. 100 Minuten

TERMIN
19. September

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Nicole Kidman, Fionnula Flanagan, Christopher Eccleston



Die junge Grace lebt mit ihren beiden Kinder zurückgezogen auf einer englischen Insel auf einem großen viktorianischen Anwesen. Als die Kinder anfangen, Geister zu sehen, und sich all-erhand Unheimliches ereignet, bleibt Grace nichts anderes übrig, als herauszufinden, was in dem unheimlichen Haus vorgeht.

FAZIT: „Schaurig schöner Mystery-Thriller à la Sixth Sense mit überraschendem Ende!“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), Interviews, Biografien, Filmografien, Trailer u. v. m.

Jay und Silent Bob schlagen zurück



ORIGINALTITEL
Jay und Silent Bob Strike Back

LAUFZEIT
Ca. 104 Minuten

TERMIN
19. September

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Kevin Smith, Jason Mewes, Shannon Doherty, Ben Affleck



Die Junkies Jay und Silent Bob liefern die Vorlage für ein Kult-comic, das ohne ihr Einverständnis in Hollywood mit unsympathischen Jungstars verfilmt werden soll. Natürlich machen sich die beiden Dope-Brüder schleunigst auf, dies zu verhindern, und erleben auf dem Trip in die Traumfabrik allerlei Abenteuer.

FAZIT: „Nicht der beste Kevin-Smith-Film, aber dennoch sehenswert und ultrakomisch“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DTS/DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Making-of, Deleted Scenes, Biografien u. v. m.

Rock Star



ORIGINALTITEL
Rock Star

LAUFZEIT
Ca. 102 Minuten

TERMIN
16. September

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Mark Wahlberg, Jennifer Aniston, Dominic West



Bobby Cole, Sänger einer Heavy-Metal-Cover-Band, erhält durch einen glücklichen Zufall die Chance, seinen Lebens Traum zu erfüllen: Er soll den Leadsänger seiner Lieblingsband ersetzen. Bevor er sich versieht, wird Bobby in einen nicht enden wollenden Strom aus Sex, Drugs & Rock 'n' Roll gezogen.

FAZIT: „Klischeehafter Musikfilm, der trotz netter Mucke keinen echten Schwermetaller hinterm Ofen hervorlockt!“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Trailer, Making-of u. v. m.

DVD-CHARTS

Platz 1:
Der Herr der Ringe: Die Gefährten



1
STUDIO:
Warner

Platz 2:
Harry Potter u. d. Stein d. Weisen



2
STUDIO:
Warner

Platz 3:
Rush Hour 2



3
STUDIO:
Warner

Platz 4:
Pearl Harbor Director's Cut



4
STUDIO:
Buena Vista

Platz 5:
Training Day



5
STUDIO:
Warner

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

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 beant-
worten! Bitte legen
Sie keinen Rück-
umschlag oder
Briefmarken bei,
aus zeitlichen
Gründen ist es uns
nämlich leider nicht
möglich, die Briefe
persönlich zu
beantworten!
Schreiben Sie
einfach an fol-
gende Adresse:**

**COMPUTEC MEDIA
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth**

E-Mail: pszone@computec.de

Wertungsunterschiede

Hi PLAYZONE-Redakteure!

Ich habe einige Fragen:

E3-Top-Ten: Etwas verwirrend ist für mich die Tatsache, dass die Plätze 1 bis 3 mit der Previewbewertung „sehr gut“ gewertet sind, erst Platz 4 mit „super“. Das heißt doch eigentlich, dass ihr Platz 4 (*Silent Hill 3*) besser als 1, 2 & 3 (*The Getaway*, *Primal*, *James Bond*) findet. Wieso ist *Silent Hill 3* denn dann nicht Erster?

PLAYZONE: Das hat zwei Gründe: Erstens ist die Previewbewertung eine möglichst objektive Einschätzung der Spiele, für die die gesamte Redaktion verantwortlich ist. Die Top Ten drücken dagegen eher die individuellen Vorlieben der Redakteurin aus. Und zweitens stammten die Spiele ja aus verschiedenen Genres. Ein super Action-Adventure muss dann nicht unbedingt besser als ein sehr gutes Rennspiel sein (jedenfalls in der subjektiven Einschätzung der Betreffenden).

Wieso gab es kein Preview zu *Star Wars: Bounty Hunter* (hoffentlich habe ich es nicht übersehen)?

PLAYZONE: Du hast es übersehen. In Heft 7/02 war eine ganze Seite Vorschau zu diesem Spiel.

Wieso ist bei den Ego-Shootern *No One Lives Forever* Erster und nicht *Medal of Honor: Frontline*? *MoH* ist a) kürzer auf dem Markt und hat b) lächerliche 10 % mehr!

PLAYZONE: Du meinst wohl bei der „aktuellen Empfehlung“ im Lexikon, denn in der Referenzliste ist *Medal of Honor: Frontline* sehr wohl vorne. Das war ein reines Versehen und ist nun behoben, sorry.

Wieso erscheint ihr ab jetzt immer freitags?

PLAYZONE: Auch das hat zwei Gründe: Erstens haben wir dadurch eine kürzere Vorlaufzeit und können noch aktuellere Berichte ins Heft bringen. Zweitens erreicht die neueste Ausgabe unsere Leser dadurch schon vor dem Wochenende, das sie dann zum exzessiven Lesen nutzen können.

Könnt ihr nicht gemeinsam mit N-ZONE und X-ZONE ein Multikonsolen-

heft machen (ich hab nämlich PS2, GC & Xbox)? Titel: GAMEZONE!

Schöne Grüße

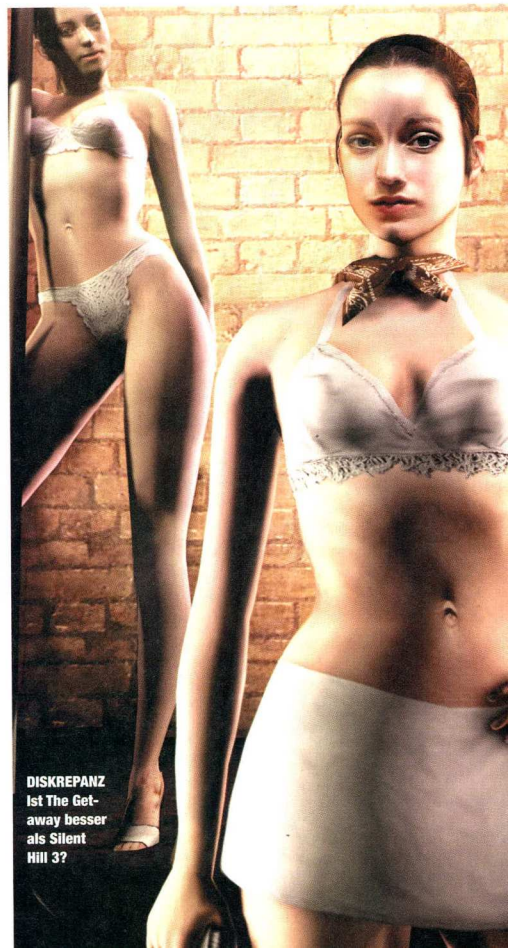
FABIAN SCHMID

PLAYZONE: Der Titel gefällt uns zwar auch und wir hätten natürlich ebenfalls Lust auf ein Multi-Konsolen-Magazin. Leider ist im Moment dafür kein Markt vorhanden, es gibt einfach zu wenige Spieler, die sich für alle drei Konsolen interessieren, so dass sich ein solches Magazin nicht ausreichend verkaufen würde.

GT Concept

Hi, cooles PLAYZONE-Team!

Ich finde, dass *GT Concept Tokyo – Geneva 2002* solch eine niedrige Bewertung gar nicht verdient hat. Es hat zwar nur sechs Strecken, dafür aber immerhin 97 Autos, von denen einige in Zukunft erst gar nicht gebaut werden. Gerade dieses Spiel ermöglicht es, Autos zu fahren, die niemals auf dem Markt sein werden. Selbst Preis, Grafik und Spielspaß



DISKREPANZ
Ist *The Getaway* besser
als *Silent Hill 3*?

stimmen. Das Spiel schaut auch als abgespeckte Version um Längen besser aus als alle anderen Rennspiele, die es gibt und die kommen werden. Man muss dabei auch bedenken, das es für Einsteiger dieser brillanten Rennserie gedacht ist und nicht für Profis. Daher ist die Bewertung meiner Meinung nach viel zu niedrig.

PLAYZONE: So schlecht finden wir 83 % jetzt eigentlich auch nicht, immerhin ist das noch im „Sehr gut“-Bereich.

Nicht so gut gefällt mir *MGS 2 Substance*. Mehr virtuelle Missionen, die Möglichkeit, auch mit Raiden den ersten Level durchzuspielen, und mit Solid Snake etwas zu skateboarden ist für viele kein großer Reiz, das Spiel zu kaufen. Nur für diejenigen, die das Spiel nicht haben, ist es interessant. Da kann *GT Concept* mit seinen Mengen neuer Autos, die es im dritten Teil nicht gab, eher auftrumpfen.



fen. Auch Spieler, die den dritten Teil haben, würden sich *GT Concept* allein wegen der Concept-Autos kaufen – für einen billigen und angenehmen Preis.

THOMAS AUS WEISSENBERG

PLAYZONE: Wahrscheinlich gibt es immer noch genügend Spieler, die *MGS 2* schon haben und sich *Substance* trotzdem kaufen. Mit über 300 neuen Missionen ist da ja auch was geboten. Vermutlich haben also beide Spiele ihre Vor- und Nachteile, ob man sie haben muss, wenn man schon den Vorgänger hat, sollte wohl jeder für sich selbst entscheiden.

Zu teuer?

Hallo PLAYZONE-Team!!!

Es ist wahrscheinlich eine Qual, aber die Frage des Finanziellen bleibt eine der wichtigsten. Ich will noch einmal auf den topaktuellen Vergleich mit dem PC hinaus. Die PlayStation ist auf jeden Fall eine wunderbare Konsole und wahrscheinlich sogar die beste, die im Moment auf dem Markt ist. Doch wie kann es sein, dass PC-Spiele oft um 20 Euro billiger sind als PS2-Spiele? Jetzt sagen viele, die PlayStation 2 sei um einiges günstiger als ein PC. Das stimmt, man muss jedoch berücksichtigen, dass ein PC weitaus vielseitiger ist. Wo ist die Internetfähigkeit der PS2? Ständig verschoben, ein Reizfaktor für alle europäischen Spieler. Auf dem PC ist Text- und Bildverarbeitung möglich. Jetzt spricht man bei Sony davon, dass das auch bald auf der PS2 so möglich sein soll. Hoffentlich verkommt das nicht schon wieder zu einem Traum, genau wie die Internetfähigkeit.

PLAYZONE: Man muss aber auch bedenken, dass der Sinn einer Konsole nicht unbedingt die Textverarbeitung ist. Die meisten PS2-User wollen sicherlich nur spielen und das geht ja eigentlich ganz gut damit. Internet und Textverarbeitung sind da vielleicht ganz nette Zusatzfeatures, aber der Durchschnittsspieler besitzt für so was häufig auch einen PC.

Wo ist die Begründung für den überzogenen Softwarepreis? Es ist nicht schwer, den Hardwarepreis immer weiter zu drücken, doch das, was eine Next-Generation-Konsole erst zu einer solchen macht, ist die Software. Bestimmte Spiele kommen sogar zuerst auf dem PC heraus und sind dann noch viel günstiger und besser (z. B. *Age of Empires*). Ein faires Preis-Leistungs-Verhältnis wäre das Beste, was Sony einfallen könnte. Was ist eigentlich mit *Black & White* auf der PS2? Kommt's noch? Ist es

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 Aggressive Inline besser als Tony Hawk's Pro Skater?

Kein Tony-Hawk-Killer? So, so! Die PLAYZONE hat Tony nur aus einem Grund nicht vom Thron gekickt – und der ist, weil Aggressive Inline keinen Charactermaker hat. AI ist größer, vielfältiger und abwechslungsreicher als THPS 3, womit ich nicht sagen will, dass Tony ein Poser ist, aber AI spielt in der Oberklasse absolut mit. *S_Markt*

Das Spiel ist schon geil, aber ich find's zuuuu einfach. Die Moves und Kombos sind veeeel zu leicht. Bei Tony freute man sich ja schon über 'nen 1-Mio.-, 2-Mio.-Move. Hier fangen die hohen Moves erst bei 10 bis 20 Millionen an, man kann ja praktisch nicht hinfallen. Aber die Größe der Levels und die vielen Aufgaben sind schon geil. *unskilled*

Das Spiel lädt einen viel mehr zum Improvisieren ein. THPS hat in jedem Level ein paar tierisch gute Lines, die aber teilweise zu weit voneinander entfernt sind. Du musst dir ziemlich genau überlegen, was du machst. AI ist da ein bisschen intuitiver. Kaum haste 'nen Vault hinter dir, schon bist du in Reichweite des nächsten Grinds. Ob einem diese Eigenschaft gefällt, hängt vom eigenen Stil ab. *S_Markt*

Ja, ich schließe mich an! Das Teil kann sich AUF JEDEN FALL sehen lassen. Auch neben einem Tony Hawk, den ich wie ihr schon seit Teil 1 verehere!!! Richtig geil find ich die Riesen-Levels und diese Rampen, die wie Quarterpipes aussehen, bei denen man aber quasi auf der anderen Seite landet! Dann in der Luft irgend so einen krassen Flip ausführen und dabei ganz laut den Reel-Big-Fish-Song hören! DAS kommt geil!!! *SnakeX7C*

Wird Timesplitters 2 der neue Genre-König bei den Ego-Shootern?

Ich habe den ersten Teil von Timesplitters und der Multiplayer-Modus ist ja so schon geil gewesen. Mal sehen, wenn der Story-Modus stimmt, macht es sicher 'nen Mords-Fun. Und könnte auch sogar der King werden. *DantesGirl*

Da muss er an Medal of Honor: Frontline vorbei, dessen Wertung, wie ich finde, unter der Erfurt-Debatte gelitten hat. 91 % für MoH wäre angemessen. Und ich schätze, dass TS 2 MoHf knapp verfehlen wird. *Uzi*

Man darf Medal of Honor: Frontline nicht mit Timesplitters 2 vergleichen. Klar, es sind beides Ego-Shooter, aber das war's auch. Die Motivation und das Spielerlebnis sind bei beiden komplett verschieden. Bei MoH wird Wert auf Realismus gelegt. [...] Timesplitters 2 sucht weder Realismus noch das Aufwecken von tief verwurzelten Emotionen. In Timesplitters 2 steht der Spaß an erster Stelle. Dies sieht man schon allein am Charakterdesign. Und es lebt insbesondere vom Multiplayerspaß, was ich schon im Kooperativmodus vom ersten Teil absolut genial fand. *Restart*

Also, TS 2 wird der Hammer: Nicht nur dass es einen genialen Multiplayer-Modus haben wird, man kann sogar seine eigenen Maps machen, zum Multiplayer-Modus und auch zum Singleplayer-Modus. Das Einzige, was mich enttäuscht hat, ist, dass es keinen Onlinemodus hat, aber vielleicht ist es besser so, ansonsten müssten wir viel länger auf den Titel warten. *Killerdeath*

LESERBRIEFE

vielleicht schon draußen? Hat in letzter Zeit wenig Wirbel darum gegeben. Anfangs noch der Hit, jetzt schon vergessen.

PLAYZONE: Der etwas höhere Softwarepreis entsteht hauptsächlich durch die Lizenzgebühren, die die Spielehersteller an die Firma Sony entrichten müssen. Und die verlangt die Gebühren, um überhaupt Geld zu verdienen. Da das Hardwaregeschäft ein Zuschussgeschäft ist, versucht sie eben über die Software etwas Geld reinzuholen. Black & White wird es übrigens wohl nicht mehr auf die

PlayStation schaffen. Mehr dazu in unserer Reportage am Anfang des Heftes.

Wenn ich höre, wie viele weitere Hardwarekomponenten man braucht, um mit der PS2 ins Internet zu kommen! Das hört sich alles so an, als ob Sony das am Anfang nie beabsichtigt hätte. Die Zusatzkosten sind dann wieder enorm. Die sind beim PC inklusive. Ich möchte niemanden überreden, doch Sonys Preispolitik ist zum Haareräufen. Viele Grüße,

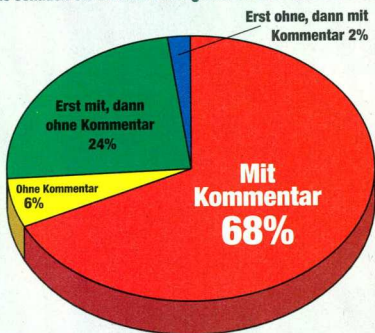
SJARD HÖNSCH

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:

Wie schauen Sie sich die Beiträge auf der PLAYZONE-DVD an?



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 so Ihre Sammlung von PLAYZONE-DVDs mit Hülle komplettieren!

Pocket-Ausgabe

Hallo, ich hätte da mal eine Idee für eine Reportage. Ihr könntet doch mal beschreiben, wie eure Arbeit aussieht oder wie ihr an die Sache herangeht, wenn ihr ein Spiel testet. Mich würde das sehr interessieren ... und bestimmt auch andere.

PLAYZONE: Besonders spannend wäre das wahrlich nicht. Wir kommen morgens ins Büro, schreiben, spielen, recherchieren und machen das Heft. Dabei zuzusehen, wäre wahrscheinlich ziemlich langweilig und unspektakulär.

Die Idee mit eurer Pocket-Ausgabe gefällt mir wirklich sehr gut, doch leider gibt es die an sehr wenigen Kiosken. Deshalb solltet ihr euch noch mal überlegen, diese doch zum Abo zuzulassen.

PLAYZONE: Ein Abonnement würde sich bei der Pocket-Ausgabe kaum lohnen, weil der Preis dann aufgrund der Versandkosten fast so hoch wäre wie bei der normalen Ausgabe.

Wisst ihr was von eventuellen Preis-senkungen der PS2?

PLAYZONE: Nein, im Moment nicht. Es gibt Gerüchte, dass zur Games Convention der Preis wieder gesenkt werden soll, aber die Messe hatte bei Redaktionsschluss noch nicht begonnen.

Na ja, das war's. Ich würde mich über eine Antwort freuen.
Bis demnächst!

OTACON

ter geworden ist. Man merkt, dass ihr die Games bei Tests nicht wirklich lang gespielt habt, das sieht man an den Bildern. Im Text redet ihr aber, als ob ihr das Game wirklich bis zum Ende gecheckt habt und über alles Bescheid wisst. Warum zeigt ihr dann nicht auch die Szenen dazu?

PLAYZONE: Weil die DVD eine Woche früher fertig werden muss als das Heft, wir aber möglichst aktuelle Spiele reinnehmen wollen, müssen wir oft schon sehr früh mit dem Aufzeichnen beginnen. Das heißt, dass wir dann eben nur frühere Levels zeigen können. Wenn wir im Text den Eindruck erwecken, wir hätten das Spiel zu Ende gespielt, dann stimmt das auch. Häufig haben wir vorher schon Preview- oder NTSC-Versionen, deren Spielstände aber fast immer nicht mit der endgültigen Version kompatibel sind.

Zweitens ein Lob: Das Taschenmag ist echt super, da kann ich auch in der Schule bei Mathe unter der Bank lesen. Aber ohne meine Brille kann ich nichts sehen, so klein sind die Buchstaben.

MANFRED GEIPEL

PLAYZONE: Das freut uns natürlich, dass die Pocket-Ausgabe so gut ankommt. Die Buchstaben sind übrigens so klein, damit sie auf die kleinen Seiten passen. :-)

Harvest Moon

Hi ihr, wir sind ganz riesige Harvest Moon-Fans! Und wir wollen unbedingt Harvest Moon: Save the Homeland in Deutschland sehen! Das wäre mega-supi, wenn ihr das mit Ubi Soft regeln würdet. Vielleicht könnt ihr ja über die japanische Version berichten. Mit dem PSOne-Spiel habe ich noch ein kleines Problem:

Schlecht getestet?

Hallo, liebe Redaktion! Eigentlich finde ich euer Mag supercool, aber einige Sachen finde ich nicht so toll. Zum Beispiel, dass die DVD schlecht-

BELIEBT Einige unserer Leser würden Harvest Moon gerne als PAL-Version haben.



Nach der Hochzeit ist mein Spiel einfach stehen geblieben. Warum? Bitte helft uns! Wir haben euch ganz doll lieb!

EBBI UND MONI

PLAYZONE: Das Problem mit dem Spiel hatten einige Benutzer, es liegt wohl an der CD. Ubi Soft tauscht sie aber gegen eine funktionierende Disc um. Die Kontaktadresse findet ihr hinten im Heft. Zur japanischen und amerikanischen Version von *Save the Homeland* haben wir übrigens schon mehrere Berichte gehabt, zuletzt in Heft 9/01.

Harvest Moon 2

Hi PLAYZONE-Team, ich finde es echt klasse von euch, dass ihr eine Petition für *Harvest Moon: Save the Homeland* startet! Als Fan der PSOne-Version würde ich eine PAL-Version des Spiels hier in Deutschland sehr begrüßen. Ich hoffe, dass sich Ubi Soft überzeugen lässt, dieses Spiel in Deutschland herauszubringen, da es, denke ich, viele *Harvest Moon*-Fans in Deutschland gibt.

DARIO NEHLEN

Diverse Fragen

Hallo, ich hätte ein paar Fragen und eine Kritik, aber nichts Schlimmes. Zu meiner Kritik: In Heft 09/02 habt ihr eine sehr schöne Komplettlösung zu *Medal of Honor: Frontline* geschrieben, mit guten Tipps, wie man die Items benutzen muss, wie ich mich auf die Gegner vorbereiten muss und so weiter. Also fragte ich mich, warum ihr nicht so eine Komplettlösung zu *Final Fantasy X* gemacht habt. Ihr könntet zum Beispiel erklären, wie man das Sphärobrett genau benutzen muss, mit welchen Charakteren man bei bestimmten Endgegnern antreten sollte und wie man die Items benutzen muss – das wäre dann auch sehr nützlich für Neueinsteiger gewesen, denkt ihr nicht?

PLAYZONE: Doch, das denken wir. Deshalb hatten wir auch in Heft 7 und 8 eine sehr umfangreiche Komplettlösung zu *Final Fantasy X*.

Jetzt aber zu meinen Fragen: Könntet ihr mehr über *Pro Evolution Soccer 2* berichten? Ihr habt doch die japanische Version, oder?

PLAYZONE: Wir haben inzwischen sogar die deutsche Version. Unsere ersten Eindrücke davon findest du auf der Update-Seite. Wir hoffen, dass wir im nächsten Heft dann schon den Test präsentieren können.

Wird das PC-Spiel *Mafia* auch für die PS2 erscheinen? Das wäre echt cool!

PLAYZONE: Leider sieht es danach eher nicht aus. Bis jetzt gibt es noch keine Ankündigung und nach Auskunft des Herstellers ist eine PS2-Umsetzung eher unwahrscheinlich.

Gibt es Neuheiten zur Online-Nutzung der PS2? Kommen alle *Club Football*-Spiele hier in Deutschland in die Läden wie zum Beispiel das von AC Mailand, Arsenal London oder Inter Mailand?

CARLO FARELLA AUS SOLINGEN

PLAYZONE: Zur Online-Nutzung soll es auf der Games Convention in Leipzig Ankündigungen geben. Die begann allerdings leider erst nach Redaktionschluss, deshalb musst du diesbezüglich wohl auf das nächste Heft warten. Bei den Club-Football-Spielen wird es in Deutschland nur drei Versionen geben: Bayern München, Borussia Dortmund und Bayer Leverkusen. Die ausländischen Spitzenclubs wirst du dir wohl woanders besorgen müssen.

GTA Vice City

Hi PLAYZONE!

Erst mal ein Lob an eure letzte DVD mit dem E3-Bericht! Echt gut gemacht. Einige Fragen habe ich aber noch: Leider war ja auf der DVD nichts zu *GTA Vice City* zu sehen. Hatte Rockstar bzw. Take 2 etwa kein einziges Bild auf der Messe zu bieten? Bin jedenfalls supergespannt auf eure Vorabberichte zum *GTA*-Nachfolger.

PLAYZONE: Ein einziges Bild gab es, das aber nicht einmal Spielgrafik ist. Für einen DVD-Bericht reicht das natürlich nicht aus.

Kann man eigentlich Online-Spiele auch ganz normal auf der PS2 zocken? Das heißt, ohne ins Internet zu gehen.

THORSTEN AUS HAMBURG

PLAYZONE: Das kommt auf das Spiel an. Viele dieser Titel funktionieren ausschließlich online, es gibt aber auch welche, die man auch offline spielen kann. Bei den angekündigten PS2-Titeln ist da noch wenig bekannt.

Race Star

Liebe Redakteure, der Bericht über den *Race Star* in den Hardware-News hat mir sehr gut gefallen. In ganz normalen Elektronikmärkten habe ich ihn aber leider nicht gefunden. Könnt ihr mir weiterhelfen, wo kann ich mir dieses coole Teil besorgen?

RALF MEUSCHEL, NÜRNBERG

PLAYZONE: Am einfachsten wäre es natürlich, du gewinnst bei unserem

Gewinnspiel. Da das jetzt aber schon vorbei ist, musst du wohl ins Internet. Unter www.race-star.com kannst du dir einen bestellen.

Bewertungsfragen

Liebes PLAYZONE-Team, zuerst einmal ein dickes Lob, *PLAYZONE* ist echt die beste PlayStation2-Zeitschrift, die ich kenne. Aber eigentlich wollte ich euch bitten, einmal eine Liste von den schlechtesten bis zur besten Bewertung aufzuführen, denn ich habe mich gefragt, ob zum Beispiel sehr gut schlechter ist als super und wenn ja, wie viel.

P. STAUFER, CH-BOTTENWIL

PLAYZONE: Aber gerne:

Super: 90-100%

Sehr gut: 83-89%

Gut: 70-82%

Geht so: 50-69%

Schwach: 40-49%

Schlecht: bis 39%

Kurtis überflüssig?

Hi ihr, ich finde es total überflüssig, dass man beim neuen *Tomb Raider: The Angel of Darkness* nicht die ganze Zeit mit Lara Croft spielen kann. Ich meine, wenn ich ein *Tomb Raider*-Game kaufe, will ich doch von Anfang bis Ende diese Wahnsinnsbraut über den Bildschirm steuern! Ich hoffe, dass der Teil mit Kurtis wenigstens kurz ist.

BENJAMIN NUSSER

PLAYZONE: Da können wir dich beruhigen: Die Entwickler sind sich des Risikos durchaus bewusst. Sie wissen genau, wie die Fans auf Lara stehen. Deshalb werden sie Kurtis behutsam einführen und abwarten, wie er ankommt. Das heißt, im ersten Spiel wird sein Auftritt noch nicht sehr ausgedehnt sein. Wenn er aber gut ankommt, können wir davon ausgehen, dass bei der Fortsetzung etwas mehr Zeit mit Kurtis zu verbringen ist.



BEGLEITER Der neue Freund von Lara Croft erregt Eifersucht.

KLEIN ANZEIGEN

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 08/02

Gewinnspiel: Electronic Arts

Heiko Opitz, Frankenthal
Ernst Weiser, Magdeburg
Bernd Ebert, Hamburg
Olaf Brink, Darmstadt
Ilse Walter, Passau
Frank Beierl, Augsburg
Uwe Jürgens, Bremen
Gerd Treller, Dortmund
Andy Frisch, Stuttgart
Paul Merkel, Frankfurt

SUCHE

Fan sucht: Videospiele & Spielekonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox, gerne auch komplette Sammlungen.
CALL: 0170-5856780

VERKAUFE

Verkaufe für PS2 MoH: Frontline, GT 3, Rayman M, kompl. 75,- €, Drakan 35,- €. SMS an Tel. 0160-2867911

N64 + 3 Cont. + Exp. Pak + Mem. Card + Rumble Pak + 10 Sp. + GBA + 1 Spiel (Mario Kart) + Tasche + GB + 3 Sp. + GBC + 4 Sp. (Pokémon Ge., B., R., S.) + I-Link, 250,- bis 300,- €. Tel.: 030-46791927

Verkaufe für PS2 Medal of Honor: Frontline 40,- €, Tel.: 02595-7984

Half-Life, Baldur's Gate je 30,- €. Suche FF X unter 50,- €. t.nawitzke@web.de oder Tel.: 0160-6476629, ab 17 Uhr

Verkaufe; Red Faction 25,- €, FIFA 2002 25,- €, F1 2002 25,- €. Tel.: 0173-2544298

Verkaufe PS2-Spiele Red Faction, Resident Evil CVX, Armored Core 2 zu je 15,- € oder zusammen 45,- €

und diverse PSone-Spiele. Tel.: 0173-1368552

Nintendo 64 + 17 Spiele + 2 Controller + 1 Memory Card + Expansion Pak + 2 Transfer Packs + 3 Spieleberater für 250,- €, Neupreis ca. 650,- €. Peter Saller, Kleiberstraße 3, 93053 Regensburg
Dreamcast mit reichlich Zubehör + 17 Games (darunter 5 Importe)!!! Mehr Infos am Telefon. Tel.: 05221-278389, ab 17 Uhr, anrufen lohnt! VHB 180,- €

PS2 Spider-Man, Virtua Fighter 4 je 45,- €, MGS 2 + Lösung, State of Emergency je 40,- €, WRC, WWF 3, 007, Tony Hawk 3 je 25,- bis 30,- €. Tel.: 0178-4101602, von 14-21 Uhr
Verkaufe sämtliche Videospiele für Game Boy, SNES, PSone, N64 und auch Konsolen. Verkäufe auch Videos und CDs, gebraucht. Tel.: 0175-7191956

Verkaufe: PS2 Zone of the Enders, WipEout Fusion, Red Faction, Spider-Man, Medal of Honor, für 15,- bis 35,- €. PSX-Konsole 50,- €. Tel.: 05222-797294

Verkaufe: Rayman Revolution, F1 Racing Championship, SSX, Burnout und Crazy Taxi. Tel.: 0177-

9636889 oder 05702-1653

Ca. 40 US- + 20 PAL-PS2-Games. Hab auch Xbox-, DC-, NGC-Software. Verkäufe N64 PAL + PSX (Port) PAL mit je ca. 20 Games. Suche GBA, Abends, Tel. und SMS: 004179-6559786

PS2-Spiele: VF 4, Tony Hawk 3, MGS 2, WWF SmackDown 3, Spider-Man, Jak and Daxter, je 30,- €, Red Faction dt. 15,- €, alle zus. 165,- €. Tel.: 03523-71599

TAUSCHE

Tausche Moto GP, Head Hunter, F1 2001, Oni (PS2) gegen Medal of Honor: Frontline und Metal Gear Solid 2. SMS oder anrufen unter 0170-1773951

Biete FIFA Fußball WM, suche FIFA 2002, F1 2002, BDFL Manager 2002 oder gegen 45,- €. Tel.: 0911-771398

SONSTIGES

Für alle Fans des Ostfußballs!!! www.oberliga-nordost.de. Mit allen Infos über Deutschlands interessanteste Liga. Täglich aktualisiert!!!

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PLAYZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ Suche

☐ Verkäufe

☐ Tausche

☐ Clubs

☐ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ☐ in bar / ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum

Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA, PLAYZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Disks angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

Sammeln wie die Profis!

ANGEBOT DVD-TRAY

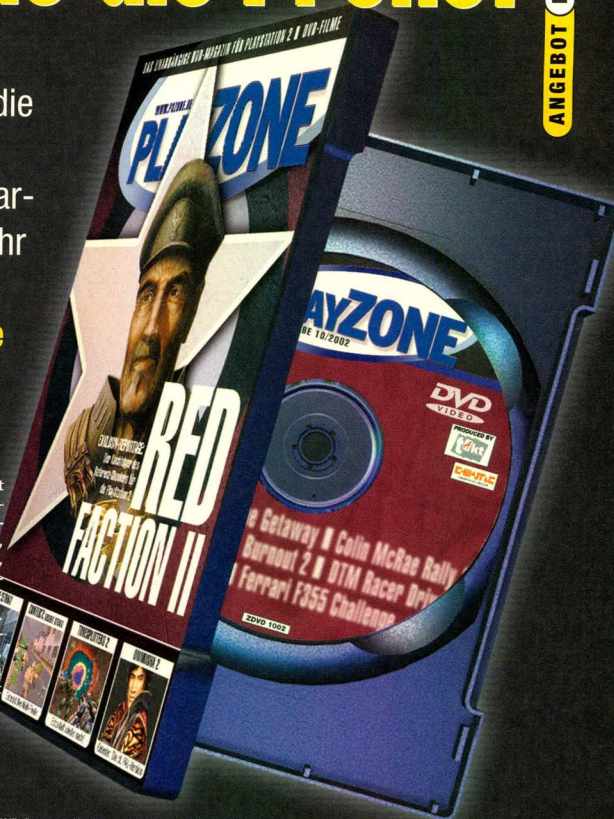
DVDs archivieren kann man auf die eine oder andere Art ...

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 Kinofilmen. Neuheiten und vielem mehr. Diese DVD kann auf allen herkömmlichen DVD-Playern, DVD-Laufwerken und natürlich der PlayStation 2 abgespielt werden.



coupon ausgefüllt senden an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leaseservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.pvzone.de

PLAYZONE IM ABO:

- **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der
Verlag

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo (€ 55,20/Jahr; Ausland: € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE.

Bitte senden Sie mir ab sofort monatlich:

„PLAYZONE mit DVD und DVD-Box“

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PLAYZONE

Auf der Suche nach ihrem verschwundenen Bruder Mafuyu erwarten die kleine Miku **zahlreiche Rätsel und blutrünstige Gespenster**. Mit unserer Komplettlösung bereiten Sie problemlos dem Spuk ein Ende.

Project Zero



Allgemeine Spielertipps

Anzeige:

Achten Sie immer auf die kleine Anzeige im rechten unteren Bereich des Bildschirms. Leuchtet diese orangefarben auf, ist ein Geist in Ihrer Nähe. Verfärbt sie sich hingegen blau, sollten Sie sich Ihre Umgebung genau ansehen und nach einer verschwommenen Stelle Ausschau halten. Achten Sie auf die Intensität der Anzeige, um die Entfernung und die Richtung, in der sich der Geist oder die verwunschene Stelle befinden, leichter bestimmen zu können.

Fotos:

Sie können Ihre Kamera einerseits als Waffe gegen Geister verwenden und andererseits Geheimnisse des Spukhauses damit sichtbar machen. Fotografieren Sie zum Beispiel eine Tür, die mit einem Bann belegt ist, erkennen Sie auf dem Foto die Stelle, die Sie aufsuchen müssen, um den Bann zu brechen. Benutzen Sie dafür alte, schwächere Filme, damit Sie Filme mit starken exorzistischen Kräften für die Geisterjagd übrig haben.

Kämpfe:

Während der Kämpfe müssen Sie immer auf Ihre Anzeige achten, um zu wissen, wo sich der Geist aufhält. Blicken Sie durch Ihre Kamera und versuchen Sie, den Geist so lange wie möglich anzuschauen. Je länger Sie auf einen Geist zielen, desto mehr Schaden richtet das Foto an. Den Ladezustand erkennen Sie an den japanischen Schriftzeichen am unteren Rand der Kamera. Wenn Sie den Geist nicht mehr sehen können, sollten Sie die Ego-Perspektive verlassen und einen sicheren Bereich in Ihrer Umgebung aufsuchen. Sobald Sie den Geist wieder entdeckt haben, blicken Sie erneut durch Ihre Kamera und zielen auf das Gespenst. Damit Sie nicht ständig zwischen den beiden Perspektiven hin- und herschalten müssen, sollten Sie sich in der Ego-Perspektive mit dem zweiten Analog-Stick bewegen. So können Sie

Attacken ausweichen und die Geister leichter im Auge behalten.

Kamera-Upgrades:

Für jeden eingefangenen Geist erhalten Sie Punkte. Diese können Sie im Kamera-Menü dazu verwenden, die Grundfunktionen des Fotoapparats zu verbessern. Rüsten Sie vorwiegend die Werte „Geschwindigkeit“ und „Maximum“ auf. Darüber hinaus können Sie Ihre Kamera mit Bonus-Funktionen wie „Sehen“, „Druck“ oder „Lähmen“ ausstatten. Allerdings müssen Sie diese Fähigkeiten erst mit hart verdienten Punkten kaufen. Um Gebrauch von den Bonusfunktionen zu machen, müssen Sie die Funktion aktivieren und während des Kampfes zusätzlich die L1-Taste drücken. Nachdem Sie das Spiel durchgespielt haben, können Sie noch die zusätzlichen Sonderfunktionen nutzen. Trotz der vielen verschiedenen Möglichkeiten, die Ihnen die Bonus- und Sonderfunktionen bieten, sollten Sie überwiegend die Grundfunktionen der Kamera ausbauen.

Kämpfe vermeiden:

Sie müssen sich nicht jedem Kampf stellen. Wenn Sie bereits stark angeschlagen sind oder nur noch wenige Bilder machen können, ist es ratsam, das Weite zu suchen. Häufig reicht die Flucht in einen Nebenraum, um lästige Gespenster abzuhängen. Allerdings verriegeln manche Geister die Türen des Raums, in dem Sie sich befinden. Dann haben Sie keine andere Wahl und müssen die Herausforderung annehmen. Machen Sie aus der Flucht aber keine Tugend, da Sie sonst keine Punkte erhalten, die Sie für das Aufrüsten Ihrer Waffe benötigen. Gehen Sie in die Fänge eines Gespensts, drücken Sie den X-Button schnell hintereinander, um den Widersacher abzuschütteln und so wenig Schaden wie möglich zu erleiden.

Items:

Gehen Sie nicht verschwenderisch mit Items wie Kräutermedizin, Heilwasser oder Filmen um. Wenn Sie nach einem

Leeres Inventar?

Ein Kampf verlief nicht nach Ihren Vorstellungen? Sie haben nahezu alle Filme verschossen und alle Heilmittel aufgebraucht? Keine Bange, wir können Ihnen helfen. Suchen Sie Speicherpunkte auf, um sich 30 neue Bilder für Ihre Kamera zu holen. Sie erhalten zwar keine Filme mit starken exorzistischen Kräften, aber dennoch ist das besser, als einem Geist wehrlos gegenüber zu stehen. Die Items werden jede Nacht erneuert, das heißt, wenn Sie in der ersten Nacht ein Item von einer bestimmten Stelle genommen haben, liegt es in der zweiten Nacht meistens wieder an derselben Stelle. Da Sie sich in jeder Nacht in anderen Teilen der Villa aufhalten, müssen Sie einfach nur einen Bereich aufsuchen, in dem Sie in dieser Nacht noch nicht gewesen sind. Suchen Sie die Stellen auf, von denen Sie wissen, dass dort Items versteckt sind. An Speicherpunkten können Sie außerdem unter „Film“ Ihre Kamera immer wieder mit 30 Bildern aufladen.

Kampf großen Schaden erlitten haben, sollten Sie lieber den letzten Spielstand laden und den Kampf wiederholen, statt Ihre Ausrüstung zu plündern. So verhindern Sie, später ohne Heiltränke und schwer angeschlagen gegen stärkere Geister antreten zu müssen. Items sind häufig hinter Säulen oder Steinen versteckt, die Sie aufgrund der Kameraführung nicht sehen können. Drücken Sie hier die X-Taste schnell hintereinander, um nicht einsehbare Winkel zu erforschen. Alternativ können Sie solche Stellen auch mit der Ego-Perspektive erkunden.

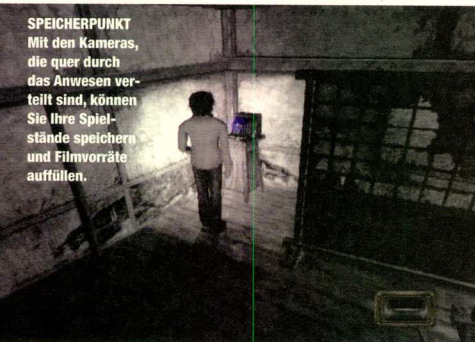
Walkthrough

I. Himuro – Intro:

Das Spiel beginnt im Eingangsbereich des Anwesens. Durchsuchen Sie Ihre

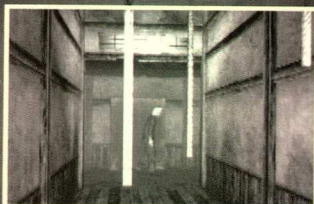
SPICHERPUNKT

Mit den Kameras, die quer durch das Anwesen verteilt sind, können Sie Ihre Spielstände speichern und Filmvorräte auffüllen.

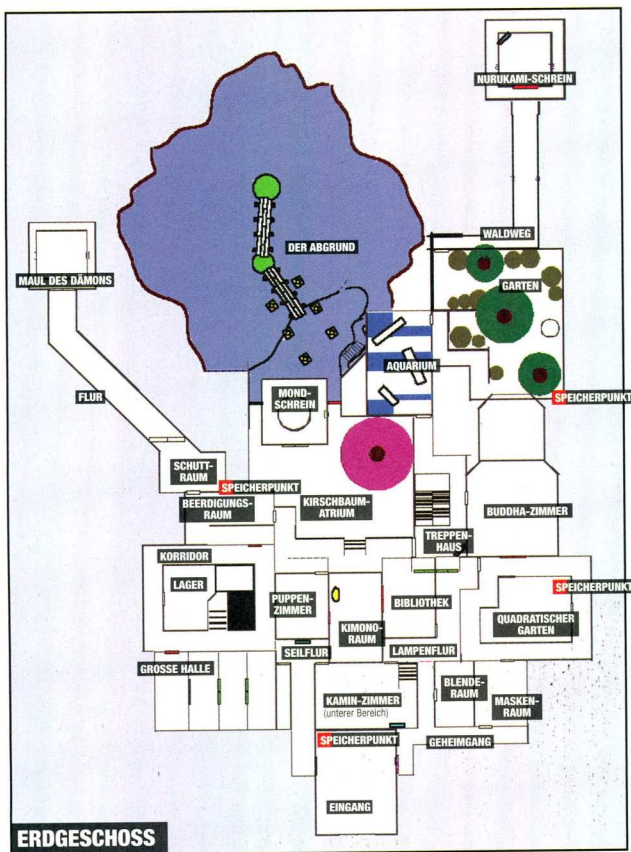


SCHNAPPSCHUSS

Auf dem Seilflur begegnen Sie dem ersten Geist. Schließen Sie ein Foto für Ihr Album.



Mann aus Seilflur



Umgebung zuerst nach Gegenständen, bevor Sie den Käfig unterhalb der Stufen unter die Lupe nehmen. Schießen Sie ein Foto, sobald sich die Anzeige der Kamera blau verfärbt. Danach gehen Sie durch den Seilflur bis in das Kamin-Zimmer. Steigen Sie die Stufen hinauf und suchen Sie nach dem Notizbuch von Takamine. Achten Sie auf das Blinken auf dem

Boden. Nach der Zwischensequenz müssen Sie gegen den ersten Geist kämpfen. Danach gehen Sie wieder nach unten und kehren zum Eingang zurück. Alternativ können Sie sich im ersten Stock noch umsehen und einen Schnappschuss von einem weiteren Geist machen. Auf dem Weg zum Eingang wird Mafuyu von einer Übermacht Geister überrascht.

II. Das Würgeritual – Erste Nacht:

Wie geht's los?

Mikus Abenteuer beginnt im Eingangsbereich der Villa. Dort schnappen Sie sich zuerst die Kräutermézin neben der Maske an der Wand und begeben sich zu der Tür. Nachdem Sie die Tür geöffnet haben, erscheint hinter Miku ein Geist, der einige Forschungsnotizen hinterlässt. Im Seilflur entdecken Sie Mafuyus Kamera und sein Notizbuch. Im Kaminzimmer schnappen Sie sich jetzt die Kräutermézin neben der Löwenmaske und den Film im Nebenraum bei den Bücherregalen. Danach steigen Sie über die Stufen nach oben, wo Sie am Ende des Korridors eine weitere Kräutermézin finden. Kehren Sie nach unten in das Kaminzimmer zurück. Dort verschwindet gerade ein Geist in der Wand neben der Treppe. Untersuchen Sie die Stelle genau und schießen Sie ein Foto von der spanischen Wand. Sie erkennen, dass sich dahinter eine Tür verbirgt.

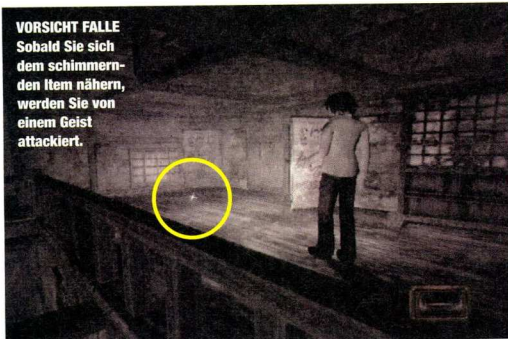
Was erwartet mich hinter der Tür?

Nachdem Sie die spanische Wand beiseite geschoben haben, gelangen Sie durch die Tür in den Lampen-Flur. Schnappen Sie sich die Kräutermézin am Ende des Flurs und gehen Sie durch die einzige nicht versperrte Tür des Gangs. In der Bibliothek holen Sie sich zuerst den Film in der Nähe des Fensters und durchsuchen dann den Schrank, in dem Sie einen Kassettenrekorder entdecken. Durch die Tür, die sich soeben geöffnet hat, betreten Sie den Kimono-Raum. Wenn Sie die Kassette unterhalb des Fensters nehmen wollen, werden Sie von einem Gespenst attackiert. Jetzt nehmen Sie den Standspiegel genauer unter die Lupe und schießen davon ein Foto, um darauf die Löwenmaske aus dem Kamin-Zimmer zu erkennen. Nehmen Sie noch die Kräutermézin an sich, bevor Sie den Kimono-Raum verlassen.

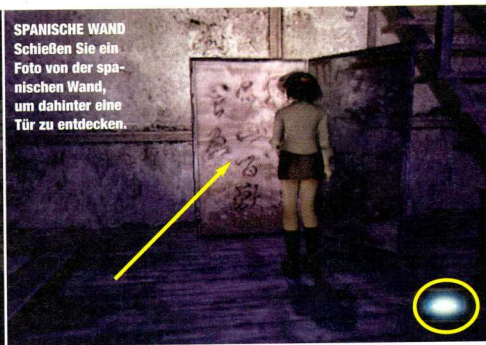
Was hat es mit der Löwenmaske auf sich?

Machen Sie sich auf den Weg zum Kamin-Zimmer. Vorsicht! Unterwegs

VORSICHT FALLE
Sobald Sie sich dem schimmernden Item nähern, werden Sie von einem Geist attackiert.



SPANISCHE WAND
Schießen Sie ein Foto von der spanischen Wand, um dahinter eine Tür zu entdecken.



werden Sie erneut von einem Geist attackiert, wenn Sie die Bibliothek verlassen. Im Kamin-Zimmer angekommen, untersuchen Sie sogleich die Löwenmaske und finden darin einen roten Handspiegel. Kehren Sie in den Kimono-Raum zurück und setzen Sie dort den kleinen Spiegel in den Standspiegel ein, um einen Schlüssel und ein Foto zu bekommen. Erledigen Sie den angreifenden Geist, der einen Geisterstein hinterlässt.

Welche Tür öffnet der Messingschlüssel?

Im Kamin-Zimmer gehen Sie über die Stufen nach oben in den oberen Bereich des Kamin-Zimmers. Links neben der spanischen Wand ist eine Tür, die Sie mit dem Messingschlüssel öffnen können. Hinter der Tür befindet sich das Tatami-Zimmer. Hier schnappen Sie sich die Kräutermazda in der Ecke, bevor Sie in das Vorzimmer gehen. Speichern Sie Ihren Spielstand und schnappen Sie sich die Kassette und den Film. Als Nächstes verlassen Sie das Tatami-Zimmer durch die Tür auf der linken Seite und durchsuchen den Schrank auf dem Flur, in dem Sie einen Film finden. Holen Sie noch die Kräutermazda am Ende des Ganges, bevor Sie über die Stufen nach unten gehen, wo Sie bereits von einem Geist erwartet werden.

Wohin soll ich in dem Korridor zuerst gehen?

Sehen Sie sich zuerst Ihre Karte an. Entscheiden Sie sich für die südliche Tür, durch die Sie in die Große Halle kommen. Hier holen Sie sich einen Film, ein heiliges Wasser und eine Forschungsnotiz, bevor Sie auf den Korridor zurückkehren und durch die nördliche Tür gehen. Im Beerdigungs-Raum finden Sie einen Geisterstein, ein Dokument über das Würgeritual und einen Film. Schließen Sie jetzt ein Foto von der Tür rechts neben dem langen Tisch, auf dem Sie eine Art Lagerraum erkennen.

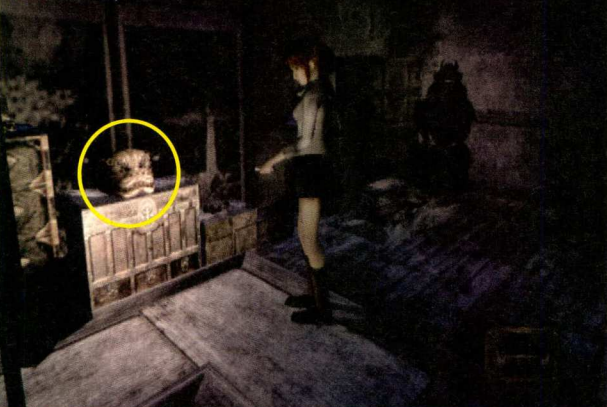
Wo finde ich den Lagerraum?

Kehren Sie auf den Korridor zurück. Durch die Tür auf der linken Seite gelangt

HANDSPIEGEL
Hier müssen Sie den Handspiegel einfügen, den Sie bei der Löwenmaske finden.



LÖWENMASKE
Untersuchen Sie die Löwenmaske, um darin den gesuchten Spiegel zu entdecken.



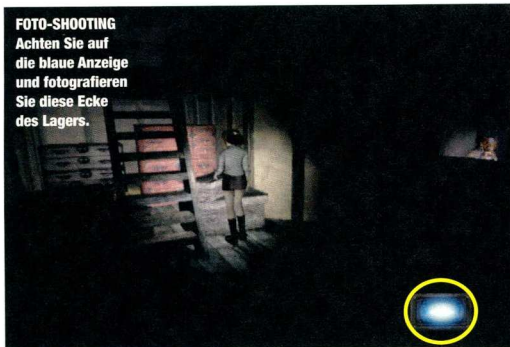
VERRIEGELT Schießen Sie ein Foto von der Tür, um dahinter einen Lagerraum zu erkennen.



GOODIE Hinter dieser Kiste im oberen Bereich des Lagers finden Sie einen hochwertigen Film.



FOTO-SHOOTING
Achten Sie auf die blaue Anzeige und fotografieren Sie diese Ecke des Lagers.



VERSTECKT Hinter dieser Säule vor dem Mond-Schrein entdecken Sie einen Steinspiegel.



gen Sie in das Lager. Allerdings müssen Sie zuvor ein Rätsel lösen. Die Lösung finden Sie in dem Dokument über das Würgeritual. Geben Sie die ersten vier (rot hervorgehobenen) Zahlen ein. Der Screenshot im Extrakasten zu dem Zahlen-Rätsel zeigt Ihnen, welches japanische Schriftzeichen für welche Zahl steht. Nachdem Sie die Zahl 1312 eingegeben haben, wird die Tür entriegelt. Fotografieren Sie den Bereich unterhalb der Treppe, um den Bann, der über der Tür im Beerdigungs-Raum liegt, zu brechen. Bevor Sie dorthin zurückkehren, sammeln Sie noch eine Kräutermézin, einen Film und eine Notiz ein und erledigen einen Geist.

Was muss ich im Garten der Villa erledigen?

Laufen Sie zuerst auf der Veranda entlang und machen Sie ein paar Schnappschüsse von den beiden mit einem Bann belegten Türen. Auf dem einen Bild erkennen Sie ein Wasserrad und auf dem anderen mehrere Puppen. Durchkämmen Sie jetzt das Kirschbaum-Atrium, um auf den Stufen vor dem kleinen Gebäude einen Film

und links daneben einen Steinspiegel zu finden. Durch das Holztür auf der rechten Seite des Mond-Schreins geht's weiter. Sie gelangen in einen Bereich, der auf der Karte als „Abgrund“ bezeichnet wird. Hier finden Sie direkt vor dem Wasserrad eine weitere Kassette. Schießen Sie ein Foto von dem Wasserrad und sehen Sie sich danach in Ihrer Umgebung etwas genauer um. Auf dem Steg entdecken Sie noch einen Steinspiegel. Links neben dem Steg sehen Sie eine Lampe, die im Gegensatz zu den anderen Lampen nicht leuchtet. Machen Sie einen Schnappschuss davon und kehren Sie dann zu der Tür zurück, auf deren Foto Sie das Wasserrad gesehen haben.

Was hat es mit dem Puppen-Zimmer auf sich?

Hinter der Tür verbirgt sich das Puppen-Zimmer. Durchsuchen Sie zuerst den Raum, um einen Geisterstein und einige Aufzeichnungen zu finden. Danach stellen Sie sich vor den Tisch mit den vielen Puppen. Benutzen Sie den Sensor Ihrer Kamera, um ein Kind zu entdecken, das sich rechts neben dem Tisch versteckt.

Fotografieren Sie es, damit der Bann der anderen Tür gebrochen wird. Bevor Sie dorthin aufbrechen, machen Sie noch den Geist eines Kindes unschädlich. Dieser schwebt am Fußboden entlang und greift Miku von unten an.

Was erwartet mich im Treppenhaus?

Hinter der anderen Tür, die mit einem Bann belegt war, befindet sich das Treppenhaus. Dort, wo Ihnen der Geist von Herrn Takamine erschienen ist, finden Sie ein Feuerzeug und einige Aufzeichnungen. Bevor Sie hier durch die nördliche Tür gehen können, müssen Sie noch einmal kurz zur Lampe in der Nähe des Wasserrads. Benutzen Sie das Feuer, um die Lampe zu entzünden. Sie werden dafür mit einer schwarzen Gravur belohnt. Jetzt kehren Sie ins Treppenhaus zurück und gehen durch die Tür im Norden.

Was komme ich in den Garten?

Sie gelangen in das Aquarium. Hier finden Sie eine Kräutermézin, einige Aufzeichnungen und eine Kassette. Bevor Sie das Tonband erhalten, müssen Sie aber zuerst einen Geist erledigen. Lösen Sie nun das Rätsel, um die Tür zum Garten öffnen zu können. Hierbei helfen Ihnen wieder das Dokument über das Würgeritual und unser Screenshot mit den Zahlen. Geben Sie 3669 ein, damit die Tür entriegelt wird.

Was muss ich im Garten erledigen?

Zuerst sollten Sie Ihren Spielstand an dem Speicherpunkt sichern. Bevor Sie den Weg neben dem Brunnen entlang einschlagen, erkunden Sie den Garten ein wenig. Sie werden dafür mit einem Geisterstein, einer Kassette und einem Steinspiegel, den Sie links hinter dem Brunnen entdecken, belohnt. Nach wenigen Schritten in Richtung Norden werden Sie von einem Geist attackiert. Erledigen Sie ihn und gehen Sie durch das Holztür. Folgen Sie dem Waldweg und gehen Sie die Treppe nach oben, bis Sie den Nurukami-Schrein erreichen. Dort finden Sie auf der Veranda einen

Die Zahlen-Rätsel

Manche Türen sind mit Zahlen-Rätseln versiegelt. Hierfür benötigen Sie den jeweiligen Code, den Sie immer in Ihren Aufzeichnungen oder in unserem Walkthrough finden. Allerdings sind die Zahlen in Form von japanischen Symbolen auf den Türen abgebildet. Damit Ihnen die Eingabe der Codes auch ohne Japanisch-Kenntnisse und langes Probieren gelingt, haben wir die entsprechenden arabischen Zahlen auf dem Screenshot eingezeichnet.

Erste Nacht:

Tür zum Lagerraum – 1312
Tür zum Garten – 3669

Zweite Nacht:

Tür zum Lagerraum – 2611
Tür zum Garten – 7925

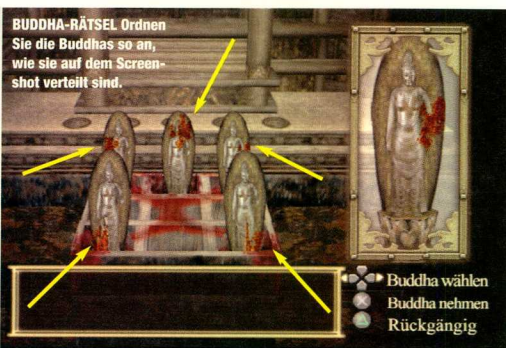
Dritte Nacht:

Tür zum Lagerraum – 1312
Tür zum Garten – 1347





BITTE LÄCHELN In der Ecke des Puppen-Zimmers können Sie einen Schnappschuss von einem Kinder-Geist machen.



BUDDHA-RÄTSEL Ordnen Sie die Buddhas so an, wie sie auf dem Screenshot verteilt sind.

Buddha wählen
Buddha nehmen
Rückgängig

Steinspiegel und einen Film. An der Tür erwartet Sie ein Rätsel, in dem Sie einige Steine in einer bestimmten Anzahl von Zügen anordnen müssen. Sollten Sie Probleme dabei haben, hilft unser Extrakasten über die Pentagrammrätsel weiter.

Was muss ich im Schrein erledigen?

Schnappen Sie sich zuerst die Kassette auf dem Altar. Danach werden Sie von Takamines Geist, der sich von der Decke herabfallen lässt, attackiert. Fliehen Sie aus der Hütte und über die Stufen nach unten. Hier haben Sie genügend Platz, um dem Geist, der sich immer wieder hinter Sie teleportiert, auszuweichen. Achten Sie auf die Anzeige Ihrer Kamera, um zu wissen, wo er sich aufhält. Nachdem Sie ihn besiegt haben, erkennen Sie auf dem letzten Bild ein Shinto-Tor. Vor dem Eingang des Schreins entdecken Sie einen Teil eines Notizbuches.

Wie löse ich das Rätsel mit den fünf Buddhas?

Jetzt betreten Sie den Tempel und machen einen Schnappschuss von dem Altar. Auf dem Bild erkennen Sie fünf anstelle von vier Buddha-Statuen auf dem Altar. Suchen Sie die letzte Statue bei dem Shinto-Tor. Außer der Statue entdecken Sie noch das Dokument der fünf Buddhas. Stellen Sie den kleinen Buddha zu den vier anderen Statuen, die Sie jetzt

richtig anordnen müssen. Fotografieren Sie den Sockel, um einen Hinweis auf die Anordnung der Buddhas zu erhalten. Jede der Statuen ist an einer anderen Stelle beschädigt. Stellen Sie zum Beispiel die Statue, die rechts oben bestätigt ist, nach rechts oben. Verfahren Sie mit den übrigen Buddhas auf dieselbe Weise, um das letzte Rätsel des Kapitels zu lösen. Danach folgt ein Kampf gegen Kirie, den Sie allerdings nicht gewinnen können. Fügen Sie sich einfach in Ihr Schicksal.

III. Dämonenjagd – Zweite Nacht

Womit soll ich loslegen?

Miku kommt im Puppen-Zimmer wieder zu Bewusstsein. Schießen Sie zuerst ein Foto von der Wand auf der linken Seite. Sie erkennen darauf eine Schriftrolle. Jetzt sammeln Sie noch einen Film, einen Geisterstein, eine Kräutermidizin und Mafuyus Notizbuch ein, bevor Sie den Raum verlassen. Folgen Sie dem Geist des Kindes. Auf der Veranda müssen Sie gegen ein Gespenst antreten. Nach dem Kampf gehen Sie in das Treppenhaus. Hier lauert Ihnen wieder ein Gespenst auf. Begeben Sie sich zu der nördlichen Tür des Treppenhauses, neben der Sie einen Film entdecken. Allerdings ist diese Tür mit einem Bann belegt. Schießen Sie ein Foto davon, um darauf eine Treppe

erkennen zu können. Jetzt kehren Sie um und sehen sich die Stufen im Treppenhaus genauer an. Knipsen Sie ein Foto an der Stelle, an der sich der Kreis auf Ihrer Kamera blau verfärbt, um den Bann zu brechen.

Wohin führt mich der kleine Geist?

Verlassen Sie das Treppenhaus durch die nördliche Tür und sammeln Sie den Film und die Medizin im Aquarium ein. An der Tür zum Garten müssen Sie erneut ein Rätsel lösen. Geben Sie die ersten vier rot hervorgehobenen Zahlen des „Ritual des blinden Dämons“-Dokuments (2611) ein. Benutzen Sie den Screenshot im Zahlen-Rätsel-Extrakasten, damit Sie wissen, welche Zahl für welches Schriftzeichen steht. Im Garten untersuchen Sie den Brunnen. Sie werden sofort von dem Kindergeist attackiert. Erledigen Sie ihn. Auf dem letzten Foto erkennen Sie den Brunnenrand, also nehmen Sie ihn noch einmal genauer unter die Lupe, um dort eine Gravur zu entdecken. Danach knipsen Sie ein Foto von dem Brunnen.

Wo muss ich die Gravur einsetzen?

Suchen Sie den Schutt-Raum auf. An der Doppeltür können Sie die Gravur einsetzen, nachdem Sie das Rätsel gelöst haben. Sie gelangen in einen Flur, an dessen Ende Sie eine verschlossene Tür fin-



IM PUPPEN-ZIMMER Um die Geheimtür in der Ecke des Puppen-Zimmers zu öffnen, benötigen Sie eine Schriftrolle.



RACHE-GEIST Schießen Sie ein Foto von der Wand über dem Item. So brechen Sie den Bann, der die Tür zum Aquarium verschlossen hat.



GRAVUR Hier finden Sie die Gravur, die Sie benötigen, um in das „Maul des Dämons“ zu gelangen.



IM „MAUL DES DÄMONS“ Schießen Sie ein Foto von der Tür, um darauf einige Kerzen zu erkennen.

den. Auf dem Foto der Tür erkennen Sie einen Steinhaufen. Dieser befindet sich in der Nähe des Abgrunds am Ende des Stegs. Auf dem Weg dorthin krallen Sie sich einen Film, den Sie zwischen den Shinto-Toren vor dem Mond-Schrein finden. Außerdem entdecken Sie auf dem Steg, der zu dem Steinhaufen führt, eine Flasche mit heiligem Wasser. Auf dem Steinhaufen sehen Sie eine Gravur. Diese müssen Sie zu der verschlossenen Tür am Ende des langen Gangs bringen. Schnappen Sie sich noch die Kräutermézin, die Sie in einer Ecke des Schutt-Raums finden. Lösen Sie noch das letzte Pentagramm-Rätsel (Screenshot), um die Tür zum „Maul des Dämons“ zu entriegeln.

Was erwartet mich im „Maul des Dämons“?

Laufen Sie zuerst zu den Leitern an der gegenüberliegenden Seite und klettern Sie an den Sprossen bis ganz nach unten. Dort untersuchen Sie die große Tür. Nachdem der Geist erschienen ist, nehmen Sie den Sockel rechts neben der Tür unter die Lupe und schießen davon ein Foto. Auf dem Rückweg zu der unteren Leiter müssen Sie einen Geist ausschalten. Dieser hinterlässt Ihnen eine Streichholzschachtel und ein Foto, auf dem einige Kerzen zu sehen sind. Verlassen Sie vorerst das „Maul des Dämons“ und begeben Sie sich in den Beerdigungsraum.

Wie löse ich das Kerzen-Rätsel?

Auf dem Tisch in der Ecke des Beerdigungs-Raumes erkennen Sie drei rote und drei weiße brennende Kerzen. Schießen Sie ein Foto. Auf dem Bild sehen Sie lediglich die roten Kerzen brennen. Wenn Sie eine Kerze anzünden, bemerken Sie, dass die danebenstehenden Kerzen an oder aus gehen. Zünden Sie zuerst die rote Kerze auf der linken Seite an, dann die rote Kerze auf der rechten Seite, gefolgt von der rechten weißen Kerze. Zuletzt brennen Sie noch einmal die rote Kerze auf der rechten Seite an. Danach erhalten Sie eine Schriftrolle und werden von einem Geist attackiert.

Wo benutze ich die Schriftrolle?

Machen Sie sich auf den Weg zum Puppen-Zimmer. Dort werden Sie von einem über den Boden schwebenden Geist erwartet. Nachdem Sie ihn besiegt haben, schießen Sie ein Foto von der Stelle links neben der Puppe, der die Haare ins Gesicht hängen. Bringen Sie jetzt die Schriftrolle an der dafür vorgesehenen Stelle an der Wand an, damit sich eine Geheimtür öffnet, durch die Sie in den Kimono-Raum gelangen. Bevor Sie den Kimono-Raum in Richtung Kamin-Zimmer verlassen, schnappen Sie sich noch den Geisterstein in der Ecke. Unterwegs finden Sie in dem Schrank in der Biblio-

thek noch einen Film und einen Geisterstein auf der Kommode bei dem Teller. Bevor Sie das Kamin-Zimmer betreten, sollten Sie sich noch den Film am Ende des Lampen-Flurs holen.

Was muss ich im Kamin-Zimmer erledigen?

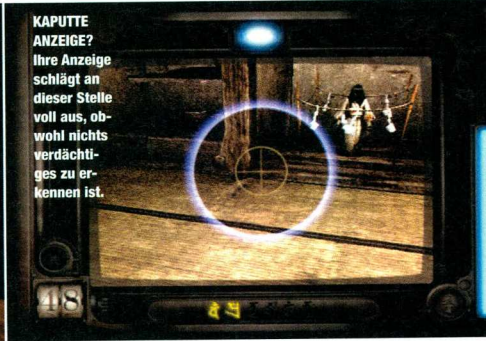
Nachdem Sie den Raum betreten haben, greift Sie der Geist eines Kindes an, der sich in der Standuhr versteckt hat. Besiegen Sie ihn, um ein Stück eines Spiegels zu erhalten. Außerdem finden Sie die Aufzeichnung eines Kindes vor der Standuhr. Bevor Sie über die Stufen nach oben gehen, schießen Sie noch ein Foto von dem Zeitmesser.

Wie öffne ich die Tür zum Tatami-Zimmer?

Wenn Sie im oberen Bereich des Kamin-Zimmers sind, sehen Sie, dass die Tür zu dem Tatami-Zimmer mit einem Bann belegt ist. Schießen Sie ein Foto von der Tür, um darauf mehrere Seile, die von oben herabhängen, zu sehen. Dieser Hinweis führt Sie in den Seilflur, wo Sie einen Geist an der Decke fotografieren müssen. Jetzt können Sie das Tatami-Zimmer betreten. Schnappen Sie sich den Steinspiegel und gehen Sie dann in den kleinen Nebenraum mit dem Bücherregal. Schießen Sie ein Foto von dem kleinen Tresor auf der Kommode. Sie erkennen darauf einen Schlüssel.



KERZEN-RÄTSEL Gehen Sie zu dem kleinen Tisch, um dort das Kerzen-rätsel zu lösen.



KAPUTTE ANZEIGE? Ihre Anzeige schlägt an dieser Stelle voll aus, obwohl nichts verdächtiges zu erkennen ist.

Wo finde ich den Schlüssel für den Tresor?

Durch die Tür gegenüber dem Nebenraum gelangen Sie auf den Flur des Obergeschosses. Öffnen Sie den Schrank, um darin einen Film zu finden, bevor Sie die Tür am Ende des Gangs fotografieren. Vorsicht! Hier werden Sie von einem Geist attackiert. Gehen Sie jetzt über die Stufen am Ende des Gangs nach unten und halten Sie sich links. Fotografieren Sie den Geist in der schmalen Nische und nehmen Sie den Steinspiegel an sich, den Sie ebenfalls in der Nische finden. Gehen Sie als Nächstes durch die bisher verschlossene Tür im Flur des Obergeschosses. Dahinter liegt der Koto-Raum, in dem Sie außer einigen Fotos noch den Schlüssel für den Tresor entdecken.

Was erwartet mich im Kirschbaum-Atrium?

Zurück im Nebenraum des Tatami-Zimmers, nehmen Sie sich von dem Fensterbrett den Geisterstein und öffnen den Tresor mit dem Bronzeschlüssel. Darin finden Sie einige Aufzeichnungen. Jetzt gehen Sie auf den Balkon des Tatami-Zimmers, der auf der Karte „Observatorium“ genannt wird. Nach der Zwischensequenz gehen Sie hinunter in das Kirschbaum-Atrium. Unterwegs werden Sie im oberen Bereich des Kamin-Zimmers von einem Geist angegriffen. Suchen Sie in der Nähe des Baumes nach dem Album, das Sie vom Balkon aus gesehen haben. Sobald Sie das Album entdeckt haben, greift Sie der Geist der Mutter an. Bleiben Sie während dieses Kampfes ständig in Bewegung, um seltener getroffen zu werden. Danach erhalten Sie ein Foto, auf dem fünf kleine Puppen zu sehen sind, und finden Yaes Abschiedsbrief.

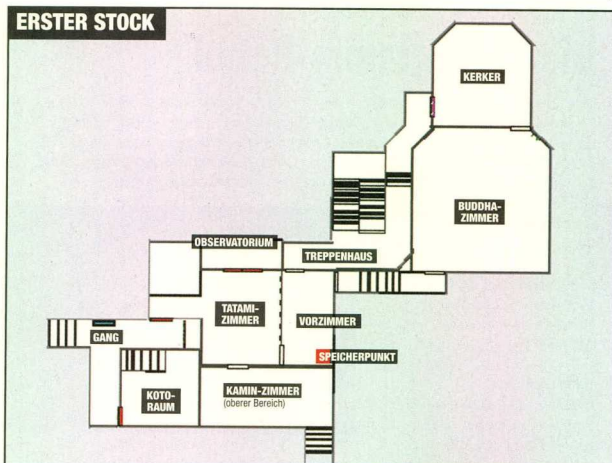
Wie löse ich das Rätsel mit den Puppen?

Begeben Sie sich in das Puppen-Zimmer. Dort schießen Sie ein Foto von den Puppen auf dem Tisch. Die Anzeige der Kamera hilft Ihnen, die richtige Stelle zu finden. Die fünfte Puppe, die Sie auf dem Foto erkennen, finden Sie auf dem Tisch gegenüber. Wählen Sie einfach die Puppe, die rechts oben sitzt. Setzen Sie die Kagome-Puppe bei den anderen vier Puppen ein, damit sich eine Schublade öffnet, in der Sie die wütende Maske finden.

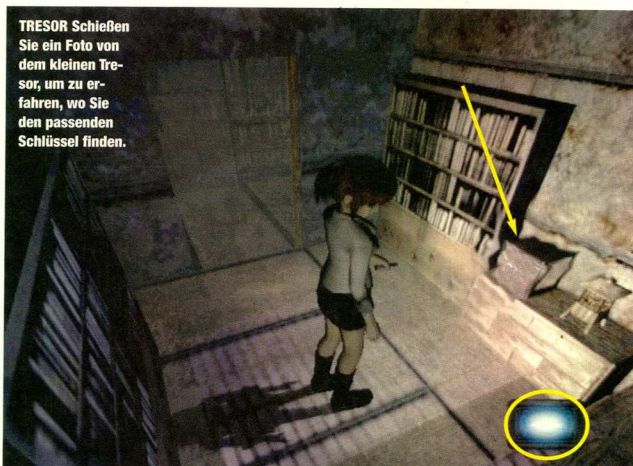
Was hat es mit der wütenden Maske auf sich?

Kehren Sie zum Eingangsbereich der Villa zurück. Machen Sie sich auf eine Begegnung mit einem Geist im Kimono-Raum gefasst. Setzen Sie die Maske an der dafür vorgesehenen Stelle an der östlichen Wand ein. Betreten Sie den Geheimgang und nehmen Sie die Maske wieder an sich. In einer Ecke finden Sie einen Film und am östlichen Ende des Gangs eine Flasche mit heiligem Wasser. Schießen Sie jetzt in dem nach Norden abzweigenden Gang ein Foto von der Maske. Holen Sie noch die erfreute Maske am Ende des Gangs und verlassen

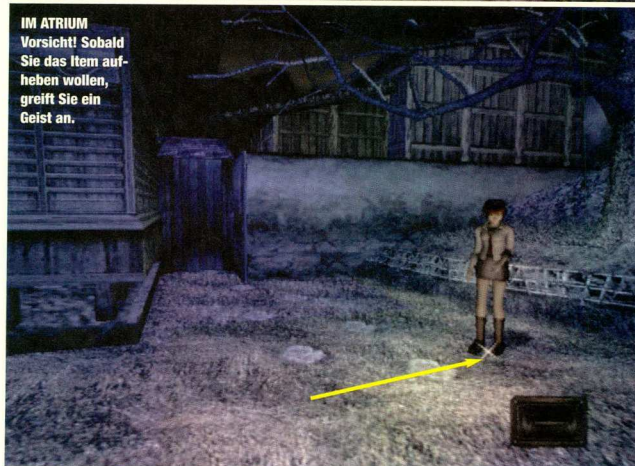
ERSTER STOCK



TRESOR Schließen
Sie ein Foto von dem kleinen Tresor, um zu erfahren, wo Sie den passenden Schlüssel finden.



IM ATRIUM
Vorsicht! Sobald Sie das Item aufheben wollen, greift Sie ein Geist an.



Die Pentagramm-Rätsel

Viele Türen sind mit Pentagramm-Rätseln versiegelt. Für deren Lösung benötigen Sie die passenden Gravuren. Näheres dazu finden Sie im Walkthrough. Damit Sie an keinem dieser Rätsel scheitern, haben wir alle aufgelistet. Auf dem Screenshot erkennen Sie das Pentagramm, in dem Sie die Steine verschieben müssen. Jeder Punkt darauf wurde mit einer arabischen Zahl versehen. Die Zahlenabfolgen zeigen, in welcher Reihenfolge Sie die einzelnen Gravuren verschieben müssen.

Erste Nacht:

Schwarze Gravur – 3, 4, 5, 1

Zweite Nacht:

Blaue Gravur – 4, 1, 3, 5, 2

Purpurfarbene Gravur – 3, 4, 5, 1, 3, 2, 4

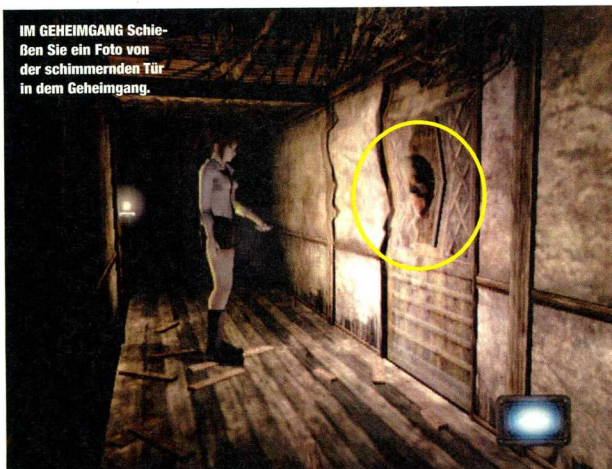
Goldene Gravur – 4, 3, 2, 5, 4, 3

Dritte Nacht:

Letzte Gravur – 1, 5, 4, 2, 3, 1, 5



IM GEHEIMGANG Schließen Sie ein Foto von der schimmernden Tür in dem Geheimgang.



MASKEN-SCHLÜSSEL
Setzen Sie die Maske links neben dem Tor ein, um das Tor zu entriegeln.



Sie den Geheimgang durch den östlichen Ausgang. Schnappen Sie sich die traurige Maske, sobald Sie den Masken-Raum betreten haben.

Wie löse ich das Masken-Rätsel?

Untersuchen Sie zuerst die Maske, die Sie an der Rückseite der Säule entdecken. Nach der Zwischensequenz werden Sie vom Geist der geblendeten Jungfrau attackiert. Versuchen Sie, immer genügend Abstand zu ihm einzuhalten, um nicht von den unvermittelten Angriffen verletzt zu werden. Nehmen Sie nach dem Kampf die glückliche Maske von der Säule und gehen Sie damit durch die nördliche Tür, hinter der Sie den quadratischen Garten vorfinden. Speichern Sie hier zuerst Ihren Spielstand ab, bevor Sie den eingezäunten Stein unter die Lupe nehmen. Schnappen Sie sich die goldene Gravur und den Geisterstein, den Sie hinter dem großen Stein entdecken. Lösen Sie jetzt das Pentagramm-Rätsel an der Tür zum Buddha-Zimmer und betreten Sie den Raum. Wie immer hilft Ihnen unser Extrakasten im Notfall weiter. Nehmen Sie die Maske der Spiegelung von dem Tisch und besiegen Sie den Geist, der sich danach auf Sie stürzt. Holen Sie den Film aus einer Ecke des Zimmers und kehren Sie in den Masken-Raum zurück. Unterwegs finden Sie eine Kräutermidizin. Nehmen Sie die glückliche Maske wieder an sich und bringen Sie die vier Masken an der Säule an.

Wo finde ich die Blende-Maske?

Kehren Sie in die nördliche Abzweigung des Geheimgangs zurück. Mit der Maske der Spiegelung können Sie sämtliche Masken-Türen öffnen. Nehmen Sie diese Maske immer mit, nachdem Sie eine Tür damit geöffnet haben. Betreten Sie den Blenderaum und reißen Sie sich sogleich den Geisterstein im südlichen Teil des Raums unter den Nagel. Auf dem Altar entdecken Sie die Blende-Maske. Verlassen Sie den Raum und benutzen Sie die Maske der Spiegelung, um die Tür am nördlichen Ende des Geheimgangs zu öffnen. Machen Sie sich jetzt auf den Weg zum „Maul des Dämons“. Unterwegs werden Sie von einigen Gespenstern angefallen.

Was erwartet mich im „Maul des Dämons“?

Gleich nachdem Sie den Raum betreten haben, werden Sie von einem Geist angegriffen. Laufen Sie rückwärts von dem Geist weg und fotografieren Sie ihn dabei. Danach steigen Sie nach unten und benutzen die Blende-Maske an der Säule rechts neben dem Tor. Dabei werden Sie erneut angegriffen. Da dieser Geist meist unsichtbar ist und sich durch die Gegend teleportiert, müssen Sie während dieses Kampfes ständig auf die Anzeige der Kamera achten. Nachdem der Geist besiegt ist, setzen Sie die Maske endgültig in die Säule ein und gehen

SACKGASSE Hier gibt es kein Weiterkommen. Drehen Sie um und machen Sie sich auf den Weg zum Schutt-Raum.



SCHUTTHAUFEN Hier schießen Sie ein Foto von dem Trümmerhaufen. Achten Sie dabei auf Ihre Anzeige.



durch das Tor. In der Höhle finden Sie einen Teil des Spiegels. Kurz darauf werden Sie von Kirie angegriffen. Leisten Sie keine Gegenwehr.

IV. Die Katastrophe – Dritte Nacht

Womit soll ich anfangen?

Öffnen Sie das große Tor und laufen Sie durch den finsternen Stollen. Vorsicht! Hier werden Sie von mehreren Geistern gleichzeitig angegriffen, deswegen sollten Sie ständig in Bewegung bleiben und sich immer vergewissern, dass sich kein Geist hinter Miku aufhält. Lassen Sie Ihren Blick ständig über den Boden wandern, um Kräutermidizin und einen Geisterstein zu finden. Wenige Schritte später ist der Tunnel eingestürzt und Sie können Ihren Weg nicht weiter fortsetzen. Machen Sie kehrt und marschieren Sie durch die Höhlen. Unterwegs begegnen Sie dem Geist des kleinen Mädchens, der Sie auf eine Forschungsnotiz aufmerksam macht. Auf dem Weg zum Schutt-Raum greift Sie ein Geist in Gestalt einer kleinen Wolke an.

Wie öffne ich die Tür zum Beerdigungs-Raum?

Im Schutt-Raum angekommen, stellen Sie fest, dass die Tür zum Beerdigungs-Raum mit einem Bann belegt ist. Schie-

ßen Sie ein Foto von der Tür. Sie erkennen darauf einen Trümmerhaufen und einige Balken. Drehen Sie sich um und untersuchen Sie den Schutthaufen. Versuchen Sie, die Kamera in dieselbe Position zu bringen, aus der das Foto von den Trümmern gemacht wurde. Fotografieren Sie den Geist der erdrückten Frau, damit der Bann von der Tür zum Beerdigungs-Raum aufgehoben wird.

Wohin muss ich als Nächstes gehen?

Begeben Sie sich in den Buddha-Raum. Der kürzeste Weg dorthin führt durch das Kirschbaum-Atrium und das Treppenhaus. Im Buddha-Zimmer nehmen Sie das Zeremonien-Seil, das an den Altar gebunden ist, an sich. Jetzt gehen Sie zu der Buddha-Statue links neben der Tür zum Treppenhaus und benutzen das Seil. Danach benutzen Sie das Seil an der Statue gegenüber, bevor Sie zu der hinteren Statue auf der linken Seite des Raums gehen und dort das Seil anlegen. Machen Sie dasselbe mit der hinteren Statue auf der rechten Seite, damit sich die Tür des Altars öffnet. Nachdem Sie im Altar eine Gravrur gefunden haben, stürzt sich ein Geist mit einem Samurai-Schwert auf Sie. Versuchen Sie immer, den größtmöglichen Abstand zu ihm zu halten, und drücken Sie auf den Auslöser der Kamera, sobald er auf Sie zustrahlt.

Was erwartet mich im Mond-Schrein?

Begeben Sie sich nach dem Kampf zu dem Mond-Schrein im Kirschbaum-Atrium. Dort müssen Sie das nächste Pentagramm-Rätsel lösen. Wenn Sie dabei Probleme haben, nehmen Sie einfach den Extrakasten zu Hilfe. Im Inneren untersuchen Sie zuerst den Schrank, um darin Dokumente zu finden. Rund um den Schrank erkennen Sie vier Platten, die jetzt zu leuchten beginnen. Fotografieren Sie jede einzelne. Auf den Bildern sehen Sie vier verschiedene Orte, die Sie nun aufsuchen müssen. An jedem dieser Orte befindet sich ein großer Stein.

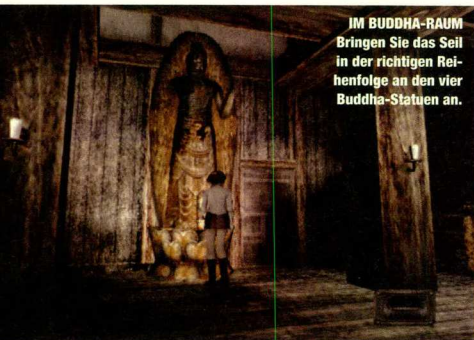
Wohin geht's zuerst?

Der erste Stein befindet sich im Kirschbaum-Atrium, direkt vor dem Mond-Schrein. Sobald Sie sich ihm nähern, werden Sie von dem Geist des ersten Steins angegriffen. Hüten Sie sich vor den Geschossen, die der Untote in Ihre Richtung schleudert, indem Sie immer zur Seite ausweichen. Nachdem Sie ihn besiegt haben, finden Sie den Teil einer Niederschrift eines Priesters neben dem Stein.

Wo finde ich den zweiten Stein?

Machen Sie sich auf den Weg zum Abgrund, also dem Bereich mit dem Wassertad und dem Steg. Dort laufen Sie bis

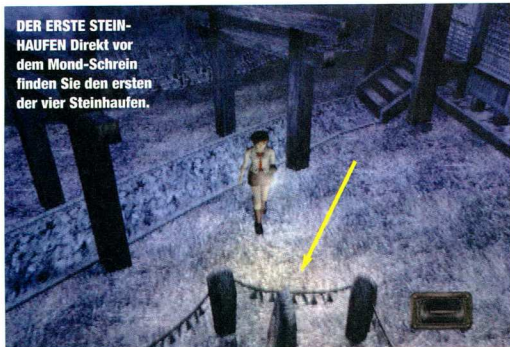
IM BUDDHA-RAUM Bringen Sie das Seil in der richtigen Reihenfolge an den vier Buddha-Statuen an.



MOND-SCHREIN-ALTAR Fotografieren Sie die vier Steinplatten. Auf ihnen erkennen Sie die Lage der vier Steinhäufen.



DER ERSTE STEINHAUFEN Direkt vor dem Mond-Schrein finden Sie den ersten der vier Steinhaufen.



STEINHAUFEN III Den dritten Steinhaufen entdecken Sie in der Nähe des Brunnens im Garten.



zum Ende des Stegs, wo Sie den Stein erblicken. Bevor Sie überhaupt nur in seine Nähe kommen, greift Sie der zweite Steingeist an. Dieser beherrscht das volle Repertoire an Tricks, das heißt, er bewegt sich schnell, er versteckt seinen Kopf, damit er nicht getroffen werden kann, und er teleportiert sich wild durch die Gegend. Außerdem schießt er auf Sie. Hier hilft nur, in Bewegung zu bleiben, auf die Anzeige zu achten und notfalls auch zu flüchten. Nachdem Sie ihn erledigt haben, finden Sie eine weitere Aufzeichnung eines Priesters.

Wo ist der dritte Stein?

Machen Sie sich auf den Weg zum Garten. Im Aquarium müssen Sie sich auf eine Begegnung mit einem Geist gefasst machen. Dort finden Sie auch einen Film. An der Tür zum Garten müssen Sie einen Zahlencode eingeben. Den Code (1347) finden Sie in dem Dokument über die Katastrophe. Unser Screenshot im Zahlen-Rätsel-Extrakasten zeigt Ihnen, welches japanische Schriftzeichen für welche Zahl steht. Im Garten werden Sie auf Höhe des Brunnens vom dritten Steingeist angegriffen. Gehen Sie gegen ihn so vor wie gegen den zweiten Steingeist, um seinem Treiben schnell ein Ende zu setzen. Danach suchen Sie im Garten nach einer weiteren Aufzeich-

nung des Priesters. Wenn Sie Ihr Inventar auffüllen wollen, empfiehlt sich ein kleiner Abstecher zum Nurukami-Schrein, wo Sie auf der Veranda einen Steinspiegel und einen Film entdecken. Allerdings gehen Sie mit diesem kleinen Umweg das Risiko ein, einem Geist zu begegnen.

Wo finde ich den letzten Stein?

Der letzte Stein befindet sich im quadratischen Garten. Auf Ihrem Weg dorthin werden Sie im Aquarium von mehreren Geistern attackiert. Verlassen Sie mehrmals die Ego-Perspektive, um sich davon zu überzeugen, dass Sie kein Geist von hinten angreift. Versuchen Sie, mehrere Geister auf einmal zu fotografieren. So können Sie die Toten schneller besiegen und sparen darüber hinaus auch noch Fotos. Im quadratischen Garten angekommen, stürzt sich sogleich der vierte und letzte Steingeist auf Sie. Besiegen Sie ihn auf dieselbe Weise wie die letzten beiden Steingeister und schnappen Sie sich danach die Niederschrift des Priesters in der Nähe des Steins.

Was muss ich mit den vier Dokumenten tun?

Begeben Sie sich in den Mond-Schrein. Stellen Sie sich an die Vorderseite des Schrankes und drücken Sie auf den ersten Knopf der kleinen Konsole. Auf der lin-

ken Seite drücken Sie den vierten Knopf und auf der Rückseite den dritten. Auf der rechten Seite drücken Sie den zweiten Knopf. Nachdem Sie den Mechanismus aktiviert haben, müssen Sie ein Foto von dem Boden vor dem Schrank schießen. Sie erkennen darauf eine Blutspur, der Sie folgen müssen.

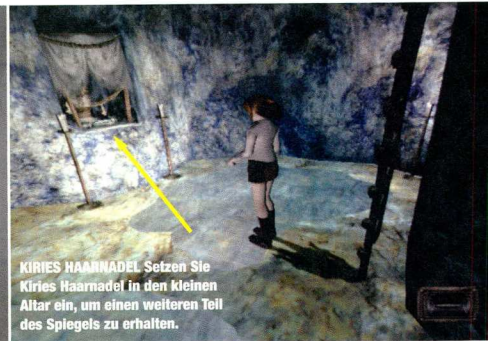
Wohin führt die Blutspur?

Verlassen Sie den Mond-Schrein und laufen Sie in Richtung Veranda. Dort entdecken Sie weitere Blutflecken, die Sie bis in den Beerdigungs-Raum führen. Verlassen Sie den Raum durch die südliche Tür. Die Blutspur auf dem Korridor endet in der großen Halle. Dort werden Sie sogleich von einem Geist mit einem Schwert attackiert. Versuchen Sie, genügend Abstand zu dem Geist zu halten, und drücken Sie auf den Auslöser der Kamera, sobald er auf Sie zustürmt. Nachdem Sie ihn besiegt haben, erhalten Sie das Siegel der Familie Himuro. Bevor Sie zum Mond-Schrein zurückkehren, sollten Sie noch die große Halle durchstöbern, um Filme und heiliges Wasser zu finden. Im Mond-Schrein setzen Sie das Siegel in den Schrank ein, damit sich ein Geheimgang öffnet. Nach der Zwischensequenz nehmen Sie den Teil des Spiegels, den Sie bei Kiries Überresten finden, an sich.

BLUTSPUR Auf dem Foto des Altars erkennen Sie eine Blutspur, der Sie folgen müssen.



KIRIES HAARNADEL Setzen Sie Kiries Haarnadel in den kleinen Altar ein, um einen weiteren Teil des Spiegels zu erhalten.





V. Kirie – Letzte Nacht

Wie geht's los?

Miku kommt im Koto-Raum wieder zu Bewusstsein. Holen Sie die Notenblätter von dem kleinen Tisch und spielen Sie auf dem Instrument, auf das der Geist des Kindes gezeigt hat. Hinter Ihnen öffnet sich jetzt eine Tür, durch die Sie auf den Dachboden der Villa gelangen. Wenige Schritte später fällt Ihnen ein Loch im Boden auf. Nachdem Sie durch das Loch geblickt haben, stürzt sich ein Geist auf Sie. Erledigen Sie ihn und gehen Sie weiter durch den Dachboden. Auf dem Gelände finden Sie eine Kräutermedizin. Kurz vor dem Ende des mittleren Dachbodens sehen Sie ein weiteres Loch in der Wand rechts neben der Tür. Werfen Sie einen Blick durch das Loch und gehen Sie danach durch die Tür.

Wie gelange ich in den Kerker der Villa?

Durch das Türchen am Ende des Dachbodens gelangen Sie auf die Dachbalken über dem Buddha-Raum. Hier finden Sie auf einem Querbalken den vorletzten Speicherpunkt des Spiels. Bevor Sie durch das kleine Türchen Kiries Kerker betreten, sollten Sie den Film und den Steinspiegel, die Sie ebenfalls auf den Querbalken finden, einsammeln.

Was erwartet mich in Kiries Kerker?

Betreten Sie den Käfig durch die kleine, kaum zu erkennende Gittertür auf der Vorderseite. Schnappen Sie sich den vorletzten Teil des Spiegels und Kiries Haarnadel. Nach der Zwischensequenz entdecken Sie noch Kiries Tagebuch. Jetzt verlassen Sie den Käfig wieder und folgen dem Geist des kleinen Mädchens. Nach wenigen Schritten heftet sich Kirie an Mikus Fersen.

Was kann ich gegen Kirie ausrichten?

Vorerst gar nichts. Fliehen Sie vor dem Geist durch das Treppenhaus und verlassen Sie die Villa. Im Kirschbaum-Atrium steuern Sie auf den Mond-Schrein zu, betreten ihn und klettern den Geheimgang nach unten. Dort angekommen,

schnappen Sie sich zuerst das heilige Wasser links neben dem kleinen Altar. Jetzt setzen Sie Kiries Haarnadel in den Altar ein, um die Tür zu entriegeln. Bevor Sie durch die Tür gehen, speichern Sie Ihren Spielstand ab.

Was erwartet mich hinter der Tür?

Laufen Sie nicht sofort den Weg durch die Höhlen entlang. Untersuchen Sie zuerst die Umgebung der Säule vor Ihnen, um eine Kräutermedizin zu finden. Sobald Sie die Höllen-Brücke betreten haben, werden Sie von zwei Geistern angegriffen. Verlassen Sie während des Kampfes häufiger die Ego-Perspektive, um sich zu vergewissern, dass sich kein Geist hinter Ihnen aufhält. Schnappen Sie sich den Film und überqueren Sie die Brücke. Öffnen Sie das Tor am Ende der Brücke und betreten Sie den Seilaltar.

Was muss ich im Seilaltar erledigen?

Nachdem Sie den Raum betreten haben, werden Sie Zeuge des grausamen Rituals der Himuro-Familie. Unmittelbar nach der Sequenz müssen Sie gegen den Geist der Jungfrau kämpfen. Zuerst befindet er sich auf dem Altar. Danach müssen Sie auf den Boden achten, von wo aus Sie jetzt angegriffen werden. Dieser relativ schwache Geist wird Ihnen keine Probleme bereiten, da er sich nur sehr langsam bewegt. Nachdem Sie den Steinspiegel in der Ecke des Raumes aufgehoben haben, betreten Sie den nächsten Bereich: den Tauf-Weg. Hier finden Sie hinter den ersten Säulen auf der rechten und linken Seite eine Kräutermedizin und einen Geisterstein. Laufen Sie den Weg entlang, bis Sie erneut von dem kriechenden Geist angefallen werden. Kurz vor dem Höllen-Tor schnappen Sie sich das Fläschchen mit dem heiligen Wasser, das Sie für den letzten Kampf gut gebrauchen können.

Wie besiege ich Kirie?

Nachdem Sie den Höllen-Tor-Bereich betreten haben, untersuchen Sie die Rückseite des großen Steins vor dem Tor. Nach der Zwischensequenz müssen Sie gegen Kirie antreten. Achten Sie darauf,

dass die Zielanzeige Ihrer Kamera orange-farben sein muss, wenn Sie ein Foto machen. Ansonsten fügen Sie Kirie keinen Schaden zu. Die Sonder- und Bonusfunktionen Ihrer Kamera sind wirkungslos gegen den Geist. Zudem benutzt Kirie Erdbeben, um Ihnen das Zielen zu erschweren. Als ob das noch nicht genug wäre, heilt Kirie sich selbst, wenn sie sich durch die Gegend beamt. Berührt Kirie Sie einmal, segnet Sie sofort das Zeitliche, sofern Sie nicht mit einem Steinspiegel ausgerüstet sind. Versuchen Sie, immer genügend Abstand zu ihr zu halten oder am besten eine Säule zwischen sich und den Geist zu bringen. Dadurch wird Kirie leicht gebremst und Sie haben mehr Zeit, um sie anzuvisieren.

Wie kann ich die Katastrophe verhindern?

Nach dem Kampf gegen Kirie startet eine Zwischensequenz, in der sie sich noch einmal aufbaut. Unmittelbar danach müssen Sie vor Kirie fliehen und das letzte Stück des Spiegels links neben dem Stein aufheben. Setzen Sie den kompletten Spiegel in den Stein ein und der Spuk hat ein Ende. Jetzt können Sie sich zurücklehnen, den Abspann genießen und sich auf die neu freigeschalteten Optionen und Spielmodi freuen.

Spiel's noch mal, Sam

Nachdem Sie das Spiel zum ersten Mal durchgezockt haben, schalten Sie den Battle-Modus, neue Outfits für Miku, die Sonderfunktionen für die Kamera, eine Geisterliste und den Sound-Test frei. Das ist aber noch lange nicht alles: Wenn Sie alle Geister im Battle-Modus besiegen, können Sie den schweren Nightmare-Spielmodus anwählen. Haben Sie den „Alptraum“ geschafft, bekommen Sie den alternativen Abspann zu sehen und die Kapitelwahl wird freigeschaltet.

Vom Anfänger **zum Star im Rennzirkus**

– wir haben für Sie einige allgemeine Tipps zu Codemasters' Rennspiel-Hit DTM Race Driver zusammengestellt!

DTM Race Driver

Soll ich mich fair verhalten?

Für den Fall, dass Sie schnell gewinnen möchten, lautet die Antwort auf diese Frage eindeutig „Nein“. Es gibt keinerlei Regeln, die Ihnen verbieten, Mitstreiter von der Strecke zu rammen oder sie nicht überholen zu lassen. Ebenso gibt es keine Regel, die Ihnen verbietet, kurzzeitig die Strecke zu verlassen und Abkürzungen zu nehmen.

Lohnt es sich, den Wagen für jedes Rennen einzustellen?

Es lohnt sich nicht nur, vor jedem Rennen das Setup des Wagens auf das nächste Rennen abzustimmen, sondern es ist ein abso-

lutes Muss. Mit einem falsch eingestellten Wagen fahren Ihnen die Gegner davon und Sie können sich glücklich schätzen, wenn Sie überhaupt in die Punkte-Ränge kommen. Vor jedem Rennen können Sie in der Garage die Einstellungen Ihres Wagens ändern. Hören Sie sich hierbei auf jeden Fall die Ratschläge des Teamchefs an und befolgen Sie diese auch. Sie sind der einzige Hinweis, den Sie erhalten. Verändern Sie hauptsächlich die Getriebe-Übersetzung und den Andruck, um das Letzte aus dem Wagen herauszuholen.

Lohnen sich Abkürzungen?

Häufig können Sie eine Schikane oder eine Doppelkurve umgehen, indem Sie die Strecke verlassen und durchs Grün brettern. Allerdings sind Sie so nicht zwangsläufig schneller, als wenn Sie auf der Strecke bleiben. Abseits der Strecke verliert Ihr Vehikel an Geschwindigkeit. Deswegen sollten Sie versuchen, so schnell wie möglich wieder auf Asphalt zu fahren. Auch der Wagen spielt hierbei eine Rolle. Ein langsames Gefährt mit wenig PS kann in den meisten Fällen eine Schikane schneller regulär durchfahren, als wenn Sie versuchen, abzukürzen. Kommen Sie hingegen

mit einem Rennwagen mit 300 km/h angeschossen, können Sie Zeit sparen, indem Sie mit Vollgas eine Schikane oder S-Kurve abseits der Strecke passieren.

Wie komme ich bei stehenden Starts besser vom Fleck?

Geben Sie auf keinen Fall Vollgas. Besonders mit stark motorisierten Wagen bleiben Sie sonst fast auf der Stelle stehen, während die Gegner an Ihnen vorbeiziehen. Versuchen Sie, dosiert Gas zu geben, damit die Räder Ihres Vehikels noch Grip haben und nicht durchdrehen. Der kleine Balken unterhalb des Tachos zeigt Ihnen, wie viel Gas Sie geben. Leuchtet am Ende des Balkens der rote Punkt auf, geben Sie Vollgas. Trainieren Sie Starts am besten in den Duellen gegen andere Fahrer. Hier treten Sie und Ihr Gegner immer mit gleichen Wagen an. Versuchen Sie, das Gas so zu dosieren, dass Sie nicht bereits auf der Startgeraden abgehängt werden. Einen perfekten Start erkennen Sie daran, dass Sie genauso schnell wie Ihr Gegner beschleunigen.

Wie durchfahre ich Kurven?

Orientieren Sie sich an der eingeblendeten Karte, um zu wissen, wie eng und lang die

Bonuswagen

Um einen der Bonuswagen zu erhalten, müssen Sie am Ende einer Rennserie auf dem Siegtreppchen stehen. Danach werden Sie von einem Fahrer dieser Rennserie zu einem Duell mit mehr oder weniger zivilen Fahrzeugen herausgefordert.

Super-Sports-Gruppe:

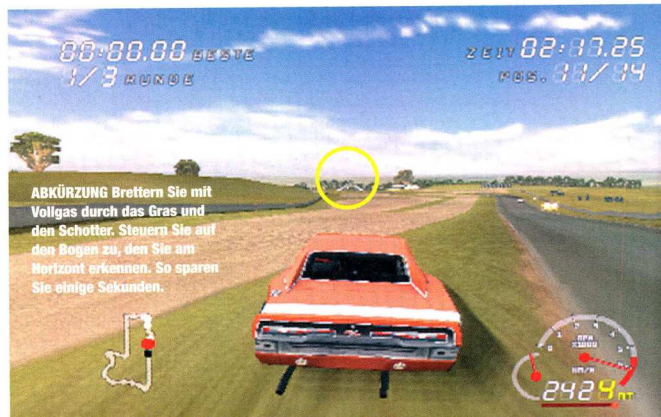
Alfa GTV Cup: 1978 Chevrolet Corvette
Toca Tour: Austin Mini Cooper S
America's Series: 1969 Dodge Charger
Pacific Challenge: Mitsubishi Evo VI
Southern European Challenge (N.E.): TVR Tuscan R
Northern European Challenge (S.E.): AC Cobra CRS

Power-Racing-Gruppe:

DTM: Marcos LM 600
European Tour: TVR Cerbera Speed 12
American Allstars (A.A.S.): Toyota GT 1
V8 Supercars: Koenig C 62

Lola World Championship:

Lola World Championship: MG Lola EX 257 Le Mans





nächste Kurve ist. Achten Sie auch auf die Anbremspunkte der anderen Piloten. In Kurven sollten Sie nur sehr vorsichtig mit dem Gas umgehen, da einige – vor allem stärkere – Wagen dazu neigen, mit dem Heck auszubrehen. Wenn Sie mit dem Analog-Stick bremsen und beschleunigen, können Sie das Gas wunderbar dosieren. Zum Ende der Kurve hin beschleunigen Sie wieder vorsichtig. Ihre Gegner sind auf einer unbekannten Strecke die beste Orientierungshilfe: Sie erkennen deren Anbremspunkte und können Ihre Geschwindigkeit in den Kurven nach ihnen richten. In sehr engen Kurven und bei 180°-Kehren benutzen Sie lieber die Handbremse. Da der Umgang damit aber sehr schwer ist, sollten Sie zuerst ein paar Trockenübungen machen.

Wie komme ich am leichtesten an Mitstreitern vorbei?

Enge Kurven bieten sich zum Überholen an. Da Ihre Gegner Hasenfüße sind, beginnen sie bereits früh zu bremsen. Warten Sie einfach einen Augenblick länger und legen Sie dann eine Vollbremsung hin. Versuchen Sie stets auf der Innenseite einer Kurve zu überholen. Wenn Sie zu schnell in die Kurve gegangen sind, haben Sie die Möglichkeit, die Seite gegnerischer Wagen als Bande zu benutzen. Dadurch bleiben Sie auf der Strecke und Ihre Kontrahenten werden häufig ins Kiesbett oder ins Grün gedrängt. Auf Geraden bietet sich nur selten eine Überholmöglichkeit, da sich die meisten Wagen in einer Rennklasse in

der Beschleunigung und Endgeschwindigkeit nur minimal unterscheiden.

Was hat es mit Boxenstopps auf sich?

Bei einigen Rennen müssen Sie in die Box. Wenn Sie diese Vorschrift ignorieren, werden Sie disqualifiziert. Legen Sie in solchen Rennen gleich nach einer der ersten Runden einen Boxenstopp ein. Da Ihre Kontrahenten nun einen Vorsprung haben, können Sie unbehindert Ihre Runden drehen und sich dem Feld von hinten nähern. Spätestens wenn Ihre Mitstreiter in die Boxengasse fahren, können Sie zu ihnen aufschließen oder an ihnen vorbeiziehen. In Rennen, für die kein Boxenstopp vorgeschrieben ist, lohnt sich ein Pitstop nicht. Wollen Sie zum Beispiel Ihren Wagen nach einem Crash reparieren lassen, verlieren Sie so viel Zeit, dass ein Sieg oder ein Punkte-Rang in weite Ferne rücken.

Lohnt es sich, zum Überholen die Strecke kurz zu verlassen?

Wenn sich vor Ihnen ein Unfall ereignet hat, bleibt Ihnen häufig nichts anderes übrig, als die Strecke zu verlassen, um den verunglückten Wagen auszuweichen. Aber auch wenn Sie in langsamen, engen Kurven überholen, können Sie die Strecke kurz verlassen. Achten Sie dabei auf die Beschaffenheit des Bodens neben der Piste. Auf Gras können Sie Ihren Wagen noch relativ schnell fahren, während Kies oder Sand die Geschwindigkeit sehr verringern. Beachten Sie auch, dass Sie sehr viel schneller als Ihr Vordermann sein müssen, wenn Sie ihn neben der Piste überholen wollen.

Soll ich immer speichern?

Speichern Sie nach jedem „gelungenen“ Rennen einer Rennserie ab. Haben Sie in einem der nächsten Rennen Pech und erreichen nur eine schlechte Platzierung, kann Ihnen das die gesamte Rennserie versauen. Speichern Sie in diesem Fall nicht ab, sondern verlassen Sie die Meisterschaft, laden den letzten Spielstand und fahren das Rennen erneut.

Aufnahmeprüfungen/Testfahrten

Um für bessere Teams fahren zu können, müssen Sie häufig eine Testfahrt absolvieren. Sie haben dafür lediglich zwei Versuche. Anfangs sollten Sie keine Probleme haben, die Zeitlimits einzuhalten. Spätestens ab der Power-Racing-Gruppe werden Sie nicht jede Aufnahmeprüfung auf Anhieb bestehen. Wenn Sie beide Versuche „versemelt“ haben, können Sie nicht mehr für das jeweilige Team fahren. Um unendliche Versuche zu haben, speichern Sie vor Ihrer Testfahrt und laden diesen Spielstand, wenn die Testfahrt in die Hose ging. Mit diesem Trick schaffen Sie es in jedes Team!

Wie kann ich die Duelle gewinnen?

Duelle können Sie schnell für sich entscheiden, indem Sie Ihren Gegner einfach ausschalten. Rammen Sie ihn vor einer Kurve ins Heck oder bringen Sie ihn zum Schleudern. So entscheiden Sie jedes Duell für sich und können Ihre Garage in kürzester Zeit mit gewonnenen Wagen füllen.



Ryan McKane: Marcos LM 600

SCHLÜSSEL-BRETT Gewinnen Sie die Duelle gegen die anderen Fahrer, um Ihren Fuhrpark aufzustocken.



ZU VIEL GAS Besonders bei PS-starken Heckschleudern wie der Viper müssen Sie in Kurven gefühlvoll Gas geben.

CHEATS & CODES



UWE
HÖNIG
28, Redakteur

Wer schon
immer einmal
**einen Aus-
bruch durch-
führen** wollte,
der liegt mit
Prisoner of War
genau richtig.
Unsere Cheats
helfen bei der
schwierigen
Aufgabe.

Prisoner of War

CHEATCODE Erleichtern Sie sich das gewaltfreie Action-Adventure.

Mit *Prisoner of War* hat Codemasters zur Abwechslung mal einen anderen Weg eingeschlagen. Das Action-Adventure sticht vor allem durch das neuartige Gameplay aus dem Einerlei des Genres heraus. Freilich ist es nicht jedermanns Sache, sich ohne jeglichen Waffeneinsatz aus dem Gefangenenlager zu befreien, aber gerade dadurch erhält der Titel seinen speziellen Charme. Wer mit dem Ausbrechen Probleme hat, der kann sich mit unseren Cheats und Tipps das Gefangenleben sehr erleichtern. Geben Sie die Passwörter einfach im Hauptmenü unter „Kennwörter“ ein.

Cheatcode	Erklärung
DINO	Alle Extras werden freigeschaltet
GERIENG5	Alle Kapitel sind anwählbar
DEFAULTM	Die Kapitelanwahl wird wieder zurückgesetzt
ALLTIMES	Sie werden über alle Ereignisse des Tages informiert
CORETIMES	Sie werden nur über die wichtigsten Ereignisse informiert
FARLEMYDODG	Alle Optionen im Menü „Geheimnisse“ werden aktiviert
FATTY	Die Option „Widerstandsgeist“ im Menü „Geheimnisse“ wird aktiviert
BOSTON	Die Option „Ich-Perspektive“ im Menü „Geheimnisse“ wird aktiviert
FOXY	Die Option „Vogelperspektive“ im Menü „Geheimnisse“ wird aktiviert
QUINCY	Die Option „Wahrnehmung der Wachen“ im Menü „Geheimnisse“ wird aktiviert
MUFFIN	Die Option „Größe der Wachen“ im Menü „Geheimnisse“ wird aktiviert
DT	Das aktuelle Datum und die Uhrzeit werden angezeigt

Bewegen Sie sich unauffällig:

Drücken Sie Kreis, um geduckt zu laufen. So können Sie unbemerkt an Wachen vorbeischieben. Vermeiden Sie es aber dabei, Objekte zu berühren, da die Aufseher Sie sonst bemerken.

Alkohol und Zigaretten:

Nehmen Sie Alkohol und Zigaretten grundsätzlich mit, wenn Sie auf Ihren Streifzügen durch das Gefangenenlager darauf stoßen. Damit lassen sich vorzüglich die Wachen bestechen und auch andere Gefangene sind schnell zu Tauschgeschäften oder Gefälligkeiten bereit, wenn Sie mit den Genussmitteln winken. Außerdem besteht mit Alkohol und Zigaretten die Chance, Ihr konfisziertes Equipment wiederzubekommen.

Steine:

Steine sollten Sie ebenfalls mitnehmen, auch wenn dies im ersten Moment unsinnig erscheint. Allerdings können Sie mit einem Steinwurf ins nächste Gebüsch hervorragend die Wachen ablenken. Drücken Sie X in der Ego-Ansicht, um Steine zu werfen. Insgesamt können Sie 15 Steine mit sich führen.

Nazi-Uniformen:

Wenn Sie eine Nazi-Uniform tragen, vermeiden Sie Kontakt zu höherrangigen Nazis. Diese sind in der Lage, Ihre Tarnung aufzudecken zu lassen.

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.



Freekstyle

CHEATCODE Neue Cheats für das Motorrad-Spektakel

Nachdem wir schon in der letzten Ausgabe eine recht ansehnliche Anzahl von Cheats passend zum Test des EA-Krachers parat hatten, gibt's jetzt Nachschlag. Leider funktionieren die Cheats nur bedingt im „Kurs-Modus“. Die anderen Modi machen keine Probleme und so dürfen Sie nach Herzenslust, beispielsweise mit unbegrenzter „Freekout-Zeit“, durch die Gegend fahren. Die Codes werden in den Optionen im Menüpunkt „Codes“ eingegeben. Die richtige Eingabe wird mit einem kurzen „Gültig“ quittiert.

HOT IN HERE
Das Red-Hot-Outfit von Leeann ist sehenswert.



Cheatcode
LOKSMITH

Erklärung

Einfach alles wird freigeschaltet. Im „Kurs-Modus“ werden allerdings nur die anderen Outfits der bereits freigespielten Charaktere freigeschaltet.

TRAKMEET
ALLFREEK

Alle Strecken werden freigeschaltet
Unbegrenzte „Freekout-Zeit“. Funktioniert nicht im „Kurs-Modus“.

WHEELS

Alle Motorräder werden freigeschaltet.
Funktioniert nicht im „Kurs-Modus“.

Gran Turismo Concept: 2002 Tokyo-Genève

KURZTIPP Erleichtern Sie sich die Rallye-Strecken!

Besonders im Schwierigkeitsgrad „Profi“ dürfte so mancher Hobby-Rennfahrer seine Probleme haben. Zumindest für die Rallye-Strecken haben wir einen Tipp für Sie: Wählen Sie den Ford Focus RS. Der Computer nimmt anschließend so gut wie immer den Renault Clio Sport. Dadurch haben Sie auf jeden Fall die Nase vorn!



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!

TIMO HASSLER – MARTIN HEESSEN – UDO RAMISCH – FRANK MANN –
SABINE HÜTTEL – MATHIAS HOLZNER – SEBASTIAN MARTENS –
ALEXANDRA SIMONHART – SVEN BERGAUER – KAI FREITAG

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

Medal of Honor: Frontline

CHEATCODE Für das Kriegsepos haben wir ein paar Cheats parat!

Endlich gibt es den Master-Cheat für den hervorragenden Ego-Shooter. Außerdem haben wir für alle Verzweifelten zwei äußerst praktische Tastenkombinationen ausgegraben, mit denen Sie sich das Soldatenleben entscheidend erleichtern können. Die Tastenkombinationen geben Sie einfach während des Spiels im Pause-Modus ein. Sie sollten darauf achten, die Cheats nicht zu langsam einzugeben. Bei Erfolg geht das Spiel ohne Druck auf die Start-Taste weiter. Den Master-Code geben Sie auf der Enigma unter dem Menüpunkt „Passworte“ bei den Optionen ein. Bei Erfolg leuchtet die Maschine dreimal grün auf. Herzlichen Dank an Chris Makanzie für die Cheats.

Effekt

Unsterblich

Unendliche Munition

(ohne Nachladen!)

Tastenkombination

■, L1, ●, R1, ▲, L2, Select, R2
●, L2, ■, L1, Select, R2, ▲, Select

Cheatcode

DAWOIKS

Erklärung

- Alle Levels werden freigeschaltet
- Alle Cheatoptionen unter dem Menüpunkt „Bonus“ werden freigeschaltet
- Die Filmrollen in der „Galerie“ werden freigeschaltet



ABGEFAHREN Wenn Sie alle Cheats im Bonusmenü aktiviert haben, passieren die seltsamsten Dinge ...



CHEATS & CODES PLATINUM

Tony Hawk's Pro Skater 3

CHEATCODE Der Tony zum günstigen Preis, wer kann dazu schon Nein sagen?

In den Ausgaben 02/02 und 03/02 haben wir ja schon haufenweise Cheats und Tricks für *Tony Hawk's Pro Skater 3* präsentiert. Aufgrund der Platinum-Neuaufgabe haben wir die wichtigsten Codes und zwei brandneue zu einem kleinen Special zusammengestellt. Alle Passwörter werden in der „Cheats-Section“ unter den Optionen eingegeben. Bei Erfolg hören Sie das Klingeln einer Registrierkasse. Bitte Groß- und Kleinschreibung beachten.

Cheatcode

MAGICMISSILE

Erklärung

Alle Cheat- und Mode-Optionen werden freigeschaltet.

Zum Aktivieren der Optionen während des Spiels Start drücken und ins Cheat-Menü gehen.

Alle Levels werden freigeschaltet

Alle Charaktere werden freigeschaltet

Alle Filme werden freigeschaltet

Die Charakterwerte werden aufgefüllt

Alle Cheat-Optionen werden für den Karriere-Modus freigeschaltet

roadtrip
YOHOMIES
Peepshow
PUMPMEUP
backdoor



EXTREME SURFING Kelly Slater ist nach der Freischaltung der Charaktere ebenfalls anwählbar.

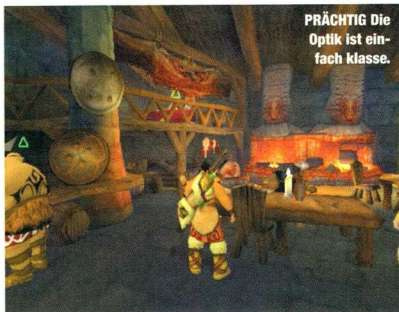


CHEATER Einige wirklich witzige Modi lassen sich mit unseren Cheats aktivieren.

The Mark of Kri (US)

CHEATCODE Import-Freaks freuen sich über unsere brandneuen Cheats.

In der Vorschau-Sektion haben wir das Action-Adventure bereits beleuchtet. Auffällig ist vor allem die blitzsaubere Optik und die ultraflüssige Grafik-Engine. Für die Zocker unter Ihnen, die nicht auf eine PAL-Version warten wollten und sich das Spiel bereits aus den USA besorgt haben, gibt's hier die passenden Cheats. Alle Tastenkombinationen werden im Titelsbildschirm (Press Start) eingegeben. Bei Erfolg grunzt eine tiefe Stimme etwas Unverständliches.



PRÄCHTIG Die Optik ist einfach klasse.

Effekt

Unendliche Pfeile

Extrastarke Feinde

Schwache Gegner

Arena KI ausschalten

Tastenkombination

×.●.■.■.×.■.●.●.×.■.■.×

×.●.■.■.×.■.●.●.×.●.●.×

×.●.■.■.×.■.●.●.×.■.■.×

×.●.●.×.■.■.■.■.×.■.■.×

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
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/2002
Batman Vengeance	01/2002
BDFL Manager 2002	07/2002
CART Fury	10/2001, 12/2001
City Crisis	12/2001
Conflict Zone	06/2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	11/2001
Dark Summit	04/2002
Deus Ex	07/2002
Drakens: The Ancients' Gates	04/2002
Driven	05/2002
Dropship	04/2002
Dynasty Warriors 3	12/2001
ESPN NBA 2Night	12/2001
ESPN X Games Skateboarding	02/2002
Evil Twin	03/2002
F1 2002	08/2002
Fatal Frame	06/2002
Freestyle	09/2002, 10/2002
Frequency	06/2002
Giants: Citizen Kabuto	03/2002
GoDai Elemental Force	04/2002
GTA III	02/2002, 03/2002, 05/2002
GTC Africa	05/2002
GT Concept: Tokyo - Geneva	10/2002
Gully Gear X	01/2002
Gully 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
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	08/10/2002
Mike Tyson Heavyv. 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	09/2001, 10/2001, 03/2002
NFL Blitz 2002	05/2002
NHL Hitz 2002	12/2001
Oni	08/2002
Pirates: Black Kat	05/2002
Portal Runner	03/2002
Prisoner of War	10/2002
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	08/2002
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 Race Revenge	06/09/2002
State of Emergency	05/2002
Stuntman	09/2002
Sunny Garcia Surfing	03/07/2002
Tarzan Freeride	06/2002
Test Drive Off-Road Wide Open	08/2002
TD Overdrive	09/2002
The Mark of Kri	10/2002
The Simpsons Road Race	03/04/2002
Tiger Woods PGA Tour 2002	06/07/2002
Time Crisis 2	02/2002
T. Hawk's Pro Skater 3	02/03/10/2002
Transworld Surf	07/2002
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

PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
PlayStation 2 (PAL)	☐	☐	☐
PlayStation 2 (NTSC)	☐	☐	☐
PlayStation/PSone PAL	☐	☐	☐
PlayStation/PSone Multinorm	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐
Game Boy Advance	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐
Game Boy/Game Boy Color	☐	☐	☐
Gamebuster/Xploder	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐

3. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

4. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____
_____	_____

5. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)?

Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Booklet: Red Faction II - Manifest	___	☐	☐	☐
Update-Rubrik	___	☐	☐	☐
Red Faction II	___	☐	☐	☐
FIFA Football 2003	___	☐	☐	☐
Ape Escape	___	☐	☐	☐
Virtua Tennis 2	___	☐	☐	☐
Onimusha 2	___	☐	☐	☐
Turok Evolution	___	☐	☐	☐
The Getaway	___	☐	☐	☐
Komplettlösung: Project Zero	___	☐	☐	☐

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 10,
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: 10/02)

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

Activision	42-43, 109, 147
Allianz	148
Codemasters	39, 67, 77
COMPUTEC MEDIA	89, 113, 117, 125
Deutsche Telekom	85
Electronics Boutique	27
Idee+Spiel	35
Infogrames	48-49, 95
Range	2

SPIELE-HOTLINES

Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Cryo www.modern-games.de	02408/959209	Mo.-Fr. 15:30-18 Uhr	
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Sony Powerline www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe) www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.

INFO DVD defekt?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:



COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 10/2002, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@compu-tec.de, Internet: www.pszone.de

Anschrift des Abo-Service:
PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Service-Nummer:
Tel.: 0451 - 4906-700, Fax: 0451 - 4906-770
E-Mail: compute.abo@pvz.de

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion:
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer, Michael Pruchnicki
Redaktion: Maik Bütefür, Uwe Hönig, Albrecht Ott,
Philipp Rohwedder, Stefanie Schetter
Freier Mitarbeiter: Oliver Beck
Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Assistenz DVD-Redaktion: Melanie Fickenscher
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Thomas Eder
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

Manuskript und Programme: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Ausdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-(0)911-28 72-341, Fax: +49-(0)911-28 72-241
E-Mail: jasmin.zemsch@compu-tec.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@compu-tec.de
Anzeigenberatung: Susanne Szameitat (V. i. S. d. P.), Ina Willax
Fax: +49-(0)911/28 18-241
E-Mail: susanne.szameitat@compu-tec.de

Anzeigendisposition: Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@compu-tec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@compu-tec.de

Datenübertragung:
ISSN PC: +49-(0)911/28 72-261
ISSN Mac: +49-(0)911/28 72-260

Es gelten die Mediatarife Nr. 15 vom 01.10.2001. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

Verlag:
Produktionsleitung: Martin Clossmann
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), 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: bgensers@leserservice.at Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schloß baldus Gruppe
ISSN/Presepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugewiesen: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

E-Games

PC ACTION

MCV Markt für Computer & Videospiele

Hardware

N-ZONE

WZ

X-ZONE



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

Der **Cup** der Besten

Beim PES-Media-Cup lieferten sich Spieleredakteure ein heißes **Fußballturnier**.

Während sich die offizielle, deutsche Pro Evolution Soccer-Meisterschaft in diesen Tagen mit dem Finale in Leipzig (auf der Games Convention) dem Ende zuneigt, durften am 29. Juli auch Spieleredakteure bei einem speziellen Turnier in Frankfurt zeigen, wie gut sie kicken können. Konami hatte in die Champions Bar des Marriott Hotels eingeladen und zwölf Redakteure waren der Einladung gefolgt. Diese relativ kleine Teilnehmerzahl kam durch einige sehr kurzfristige Absagen zustande. Die stärkste Fraktion bildeten die Fußballprofis des Cypress-Verlags aus Würzburg, die sogar mit Fans anreisten. Für Computec traten Christian Bigge (PC ACTION), Jochen Gebauer (PC Games), Jens Quentin (N-ZONE) und meine Wenigkeit an. Nach einer kurzen Eröffnungsrede von Konamis PR-Manager Wolfgang Ebert ging's dann endlich los. In vier Dreiergruppen wurden per Hin- und Rückspiel die acht Viertelfinalisten ermittelt. Dort setzte sich fast die komplette Computec-Delegation relativ problemlos

durch. Nur Jochen Gebauer musste sich nach einem nervenaufreibenden Match, das erst im Elfmeterschießen entschieden wurde, Olaf Bleich (Cheats & More) geschlagen geben. Im ersten Halbfinale standen sich dann Christian Bigge und Jens Quentin gegenüber. In einem sehr von Taktik geprägten Match setzte sich schließlich Christian verdient mit 1:0 durch. Das zweite Semifinale zwischen Olaf und mir war nicht minder spannend und wurde schließlich durch ein glückliches Tor in der buchstäblich letzten Sekunde von mir entschieden. Bevor es aber zum mit Spannung erwarteten Finale Bigge : Fischer kam, konnte sich Jens im Spiel um den dritten Platz in der Verlängerung mit 2:1 gegen Olaf durchsetzen. Damit war schon vor dem Endspiel klar, dass die ersten drei Plätze an Computec gehen werden, was bei den Redakteuren der Konkurrenz-Magazine nicht gerade für Begeisterungstürme sorgte. In einem abwechslungsreichen Finale unterlag ich schließlich Christian Bigge verdientermaßen mit 1:3, nachdem das Spiel über



GROSSLEINWAND Ab dem Viertelfinale wurden alle Spiele hier nacheinander ausgetragen.



TRIUMVIRAT Christian, Jens und ich im Freudentaumel.



OBJEKT DER BEGIERDE Der erste PES-Media-Cup.



VERDIENTER SIEGER Christian Bigge hat während des Turniers seine Ausnahmestellung bewiesen.

weite Strecken ziemlich ausgeglichen war. Nach der Siegerehrung war dann noch Zeit für einige Freundschaftsspiele, bei denen noch das eine oder andere Revanche-Match ausgetragen

wurde. Der einhellige Tenor aller Beteiligten war aber, dass dieses Turnier auf jedem Fall im nächsten Jahr wiederholt werden muss, dann aber mit Pro Evolution Soccer 2! (wf)

VORSCHAU

Ausgabe 11/2002 ab **27.09.2002** am Kiosk!

**Jetzt immer
freitags!**

TimeSplitters 2

Zombies, Zeitreisen und zünftige Waffen – nach dem eher durchwachsenen ersten Teil werden sich Shooter-Fans auf den mit vielen Vorschusslorbeeren versehenen Nachfolger freuen. Wie gut der Ego-Shooter wirklich ist, erfahren Sie, wenn wir die Testversion endlich in unsere griffigen Griffel bekommen.



007 Nightfire

Der smarte Geheimagent ist zurück! Wir haben unsere diplomatischen Verbindungen zu EA spielen lassen um das neue Bond-Abenteuer endlich intensiv anspielen zu dürfen.



Colin McRae Rally 3

Was lange währt, wird endlich gut! Ob dies auch auf den ersten PS2-Auftritt des Rallye-Asses zutrifft, verrät Ihnen unser ausführlicher Test in der nächsten Ausgabe.



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
Der Anschlag	26. September
Disney's Phantasias	26. September
Downforce	Ende September
Jimmy Neutron	Ende September
Madden NFL 2003	20. September
MX Superfly	Ende September
Myst 3: Exile	12. September
Riding Spirits	26. September
Scooby-Doo!	Ende September
Shox	27. September

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

WEITERE THEMEN

TOR! TOR! TOR!
Ist Pro Evolution Soccer 2 wirklich der erwartete Knaller?

BLEIFUSS
Die ganze Redaktion freut sich auf die Burnout 2-Testversion!

RALLYE PUR
Wir werfen einen ersten Blick auf Sonys WRC II Extreme.

GTA MEETS MIAMI VICE?
Wir sagen Ihnen, was Sie von GTA Vice City erwarten dürfen!



Spieler als Streetball-Legende Hot Sauce, 1/2 Man 1/2 Amazing und andere.



Zeige coole Street-Moves auf den härtesten authentischen Basketball-Courts Amerikas.



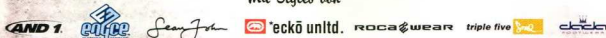
Setze deine virtuelle Knete auf dein Team und kauf dir von den Gewinnen rockende Outfits.

Zeige deine Skills auf dem Court – von Mann gegen Mann bis zu 5 gegen 5.

Cooler Klamotten,
heiße Courts
und fette Beats.

Classic Hip Hop-Tracks von DMX, Ludacris und Xzibit

Mit Styles von



STREET
HOOPS

Gib dir das Game, gib dir den Thrill,
gib alles was du hast.



PlayStation 2



NINTENDO
GAMECUBE



ACTIVISION

© 2002 Activision Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Vertriebsleistung und Vertriebsrechte: Activision Publishing, Inc. Es werden nur die registrierten Warenzeichen und Street Hoops ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenz für die Vertriebsleistung auf der PlayStation 2, "PlayStation" und "PlayStation 2" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM, ® AND 1, NINTENDO GAMECUBE, LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Vertriebsrechte sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

activision.de
streethoopsgame.com



Was für ein Tor!

Ob er den Pfosten wohl
auch so schön trifft?

Für alle, die kein langweiliges Leben führen: www.allianz.de/gofuture . Wenn man schon wie ein

Amateur spielt, sollte man sich wenigstens wie ein Profi absichern. Versicherungs-, Vorsorge- und Vermögenspakete für

alle bis 25 Jahre finden Sie zu attraktiven Angeboten unter: www.allianz.de/gofuture

Allianz 

Versicherung Vorsorge Vermögen

