



WWW.PSZONE.DE

PLAYZONE

Capcoms Megahit für 2003

DEVIL MAY CRY 2

HEISS: Der Grafik-Hammer geht
in die zweite Runde.

Miami Vice – Das Spiel?

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

AKTUELL: Brandneue Bilder und Infos
zur 80er-Jahre-GTA-Neuaufgabe

BRANDAKTUELL: Konamis nächster Megahit!

SILENT HILL 3

ANGESPIELT: Neue Heldin, alte Klasse?
Konami schockt mit subtilem Horror.



ONIMUSHA 2

KOMPLETTLÖSUNG: So können Sie Nobunaga
Oda endgültig in die Schranken weisen!



TIMESPLITTERS 2

GETESTET: Kann Eidos endlich
den Ego-Shooter-Thron erobern?

HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN



PC
CD



EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

PLAYZONE EDITORIAL

Da freut sich der PS2-Fan: MEGAHITS im Anmarsch!

HEISSER SPIELEHERBST

Die viel beschworene herbstliche Hitflut für die PlayStation 2 nimmt langsam konkrete Formen an. Konnten wir mit *Onimusha 2*, *Tekken 4*, *Turok Evolution* oder *Need for Speed: Hot Pursuit 2* schon in der letzten Ausgabe die ersten aufwühlenden Vorboten unter die Testlupe nehmen, so wurden diesmal Titel wie *TimeSplitters 2*, *Hitman 2*, *Shox* oder *Burnout 2* angespült. Am Horizont können wir darüber hinaus weitere potenzielle Überflieger wie *GTA Vice City*, *WWE SmackDown! Shut your mouth*, *Herr der Ringe*, *Silent Hill 3* oder *WRC II Extreme* erkennen. Damit wir uns auch wirklich jedem Titel ausgiebig widmen können, haben wir unser PLAYZONE-Team weiter verstärkt. Als kompetente Pfadfinder unterstützen wir Sie so noch intensiver auf der Suche nach den Hits und führen Sie sicher an kapitalen Flops vorbei. Oberste Regeln für uns: Objektivität, Unabhängigkeit und umfassende Information in Sachen PlayStation 2. Wir enthalten Ihnen weder wichtige News und Spiele in Sachen PlayStation 2 vor, noch gehen wir für exklusive Vorab-Berichterstattungen, frühzeitige Tests oder spielbare Demos Verpflichtungen oder gar Abhängigkeiten ein. Die redaktionelle Freiheit wird bei uns niemals eingeschränkt. Darauf können Sie sich bei uns stets verlassen.

VERSTÄRKUNG Neue Männer braucht das Land! Um der anrollenden PS2-Spieleflut Herr zu werden, haben wir unsere Redaktion tüchtig verstärkt und zwei echte Spieleveteranen an Bord geholt. Während **Maik Bütetür** die Redaktion seit August als Volontär ergänzt, greift uns **Oliver Beck** als freier Mitarbeiter in hektischen Spitzenzeiten unter die Arme.

DIE PARTY-VORBEREITUNGEN LAUFEN AN ...

In der kommenden Ausgabe werden wir den vierten Geburtstag der PLAYZONE feiern. Wir nutzen die Gelegenheit, um auf die ereignisreiche Geschichte von Deutschlands dienstältestem Videospiele-Magazin mit Datenträger zurückzublicken und verlosen Preise im Wert von zigtausend Euro. Hiermit sind auch Sie offiziell eingeladen. Bis dahin wünsche ich Ihnen noch viel Spaß bei der Lektüre!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Stefanie Schetter (Redaktion)
Christian Harnoth (Layout)
Uwe Hönig (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktionsassistent)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Albrecht Ott (Redaktion)

Von links nach rechts, vorne:
Hans Ippisch (Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Maik Bütetür (Redaktion)
Oliver Beck (Redaktion)
Robert Heller (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)

Nicht im Bild:
Alexandra Böhm (Layout)



NEWS

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

REPORTAGEN

- 20 Games Convention

GEWINNSPIELE

- 92 Gewinnspiel MX Superfly

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 112 DVD
- 110 Platinium

RUBRIKEN

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

SPIELREGISTER

Amored Core 2: Another Age	9
Armada 2: Star Command	13
auto modellista	50
Big Mutha Truckers	8
Blade II	97
Burnout 2	74
Colin McRae Rally 3	14
Crashed	17
Devil May Cry 2	56
Disneys Donald Duck Phantasias	104
Grand Theft Auto Vice City	42
Hitman 2: Silent Assassin	78
James Cameron's Dark Angel	9
Kelly Slater's Pro Surfer	86
Kingdom Hearts	38
King's Field IV	9
Largo Winch	103
Lord of the Rings	30
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	16
Madden NFL 2003	100
Metropolismania	98
Micro Machines Explosion	19
Mission: Impossible - Operation Surma	8
MX Superfly	92
NBA Live 2003	12
NBA Starting Five	12
NHL 2003	94
Ninja Assault	104
Pro Tennis WTA Tour	100
Rallye Fusion	18
Raygar - The Legendary Adventure	10
Ratchet & Clank	34
Rayman 3 Hoodlum Havoc	18
Reign of Fire	58
Riding Spirits	102
Robocop	59
Scoby-Doo: Die Nacht der 100 Schrecken	98
Shox	82
Silent Hill 3	26
SOS Final Escape	6
Sword of the Samurai	7
Summoner 2	17
Spyro: Enter the Dragonfly	54
Star Ocean: Till the End of Time	11
Street Hoops	90
Sub Rebellion	7
Taz Wanted	103
Terminator: Dawn of Fate	19
This is Football 2003	96
TimeSplitters 2	70
Total Immersion Racing	7
Ty the Tasmanian Tiger	52
UFC-Throwdown	102
Unlimited SaGa	11
VIP	106
Way of the Samurai	88
Whiteout	13
WRC II Extreme	46
WWE SmackDown! Shut your Mouth	22

INHALT

11/2002

VORSCHAU
42

GRAND THEFT AUTO VICE CITY

Der erwartete Hit oder doch nur ein laues Update mit verbesserter Grafik? Bisher hält sich Take 2 immer noch sehr bedeckt mit neuen Informationen. Was GTA-Experte Maik ihnen trotzdem entlocken konnte, finden Sie auf Seite 26.

TFT
74

BURNOUT 2

Nachdem schon der erste Teil hervorragend war, schickt sich nun der zweite Teil an, auch die letzten Zweifler durch blitzsaubere Optik und geniales Gameplay verstummen zu lassen. Unser Drei-Seiten-Test zeigt, ob dies gelungen ist!



REPORTAGE

20

GAMES CONVENTION

Riesenerfolg oder Superflop? Wolfgang war auf der Games Convention in Leipzig und hat sich selbst einen Eindruck davon gemacht, wie die gut besuchte Veranstaltung bei den Besuchern angekommen ist. Seinen Messebericht finden Sie ab Seite 20.



70 TIMESPLITTERS 2

Wahnsinnig schnell, sehr umfangreich und echt witzig. Dieser erste Eindruck von TimeSplitters 2 hat sich bei der Testversion noch verstärkt. Ob der Ego-Shooter jedoch mit der Genreferenz Medal of Honor: Frontline mithalten kann, lesen Sie ab Seite 70.



VORSCHAU

22 WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH

Dürfen sich Wrestling-Fans endlich über einen umfangreichen Karrieremodus freuen? Ist das Spektakel diesmal auch optisch einwandfrei? Unsere vierseitige Preview samt Exklusiv-Interview wird diese Fragen klären.



VORSCHAU

26 SILENT HILL 3

Lust auf einen erneuten Abstecher in den mysteriösen Ferienort Silent Hill? Was Sie vom dritten Teil der beliebten Gruselreihe zu erwarten haben, können Sie in Albrechts Reisebericht auf Seite 42 nachlesen.



VORSCHAU

- 50 **auto modellista**
Arcade-Racer im Cel-Shading-Look
- 56 **Devil May Cry 2**
Cooler denn je: Dante ist wieder da!
- 42 **Grand Theft Auto Vice City**
Neue Infos zu Take 2s Hitkandidat
- 38 **Kingdom Hearts**
Unterwegs mit Donald Duck und Goofy
- 30 **Lord of the Rings**
Die Buchadaption von Vivendi nimmt Formen an
- 34 **Ratchet & Clank**
Besser als Jak und Daxter?
- 58 **Reign of Fire**
Maik wädet durch Drachenblut
- 59 **Robocop**
Der Super-Cop räumt in Neo-Detroit auf
- 26 **Silent Hill 3**
Der Schrecken nimmt kein Ende!
- 54 **Spyro: Enter the Dragonfly**
Altbackenes Drachen-Jump&Run
- 52 **Ty the Tasmanian Tiger**
Albi wagt ein Tänzchen mit dem tasmanischen Tiger
- 46 **WRC II Extreme**
Wirklich besser als der erste Teil?
- 22 **WWE Smackdown! Shut your Mouth**
Michael lässt sich den Mund nicht verbleiten!

TEST

- 97 **Blade II**
- 74 **Burnout 2**
- 104 **Disneys Donald Duck Phantomas**
- 78 **Hitman 2: Silent Assassin**
- 86 **Kelly Slater's Pro Surfer**
- 103 **Largo Winch**
- 100 **Madden NFL 2003**
- 98 **Metropolismania**
- 92 **MX Superfly**
- 94 **NHL 2003**
- 104 **Ninja Assault**
- 100 **Pro Tennis WTA Tour**
- 102 **Riding Spirits**
- 98 **Scooby-Doo**
- 82 **Shox**
- 90 **Street Hoops**
- 103 **Taz Wanted**
- 96 **This is Football 2003**
- 70 **TimeSplitters 2**
- 102 **UFC-Throwdown**
- 106 **VIP**
- 88 **Way of the Samurai**

KOMPLETTLÖSUNG

- 120 **Onimusha 2: Samurai's Destiny**

CHEATS & CODES

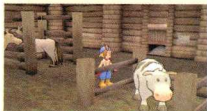
- 138 **Turok Evolution**
- 139 **Stuntman**
- 140 **Crazy Taxi**
- 140 **Star Wars: Starfighter**
- 141 **DTM Race Driver**
- 141 **Street Hoops**
- 142 **Gravity Games Bike: Street, Vert, Dirt**
- 142 **Mat Hofmann's Pro BMX 2**



PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. Harvest Moon!

Die PS2-Version steigt auf Platz 7 in die Most-Wanted-Charts ein!

2. Burnout 2

Acclaim zeigt der Rennspiel-Konkurrenz beim zweiten Mal, wo der Hammer hängt!

3. TimeSplitters 2

Es geht doch: Free Radical Designs' zweiter Versuch erweist sich als Volltreffer!

4. Die Herren der Ringe

Wettbewerb ist immer gut: Wird Vivendis oder EAs Tolkien-Umsetzung die bessere?

5. Kelly Slater's Pro Surfer

Wer hätte's gedacht? Nach Shaun Palmer noch ein Top-Titel von Activision Q2!

FLOPS



1. VIP

Auweia! Das PS2-Spiel ist mindestens genauso schlecht wie die Serie mit Pam Anderson!

2. Ninja Assault

Von einem Lightgun-Shooter aus dem Hause Namco erwarten wir deutlich mehr!

3. Metropolismania

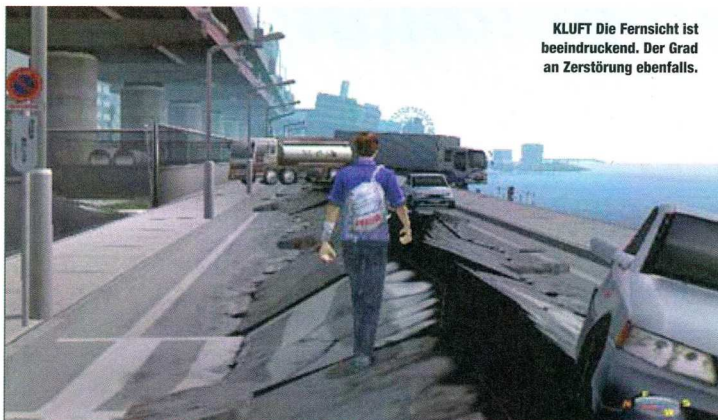
Eine gute Idee, aber leider nur lieblos umgesetzt – nicht gerade typisch für Natsume!

4. This Is Football 2003

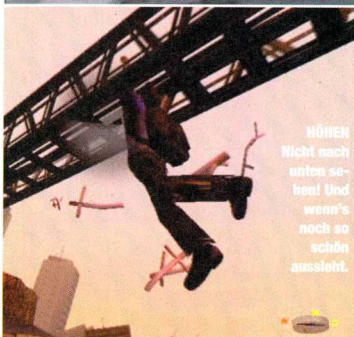
Insgesamt nicht übel, aber Sony hat hier den Anschluss an die Konkurrenz verpasst!

5. Spyros Rückkehr

Sicher kein schlechtes Spiel, aber der PSone-Vorgänger war besser als die PS2-Neuaufgabe!



KLUFT Die Fernsicht ist beeindruckend. Der Grad an Zerstörung ebenfalls.



HÖHEN Nicht nach unten sehen! Und wenn's noch so schön aussieht.



T'S LANG? Die Brücke ist schwer in Mitteldensität gezogen.

SOS Final Escape

ACTION-ADVENTURE Irem's Katastrophen-Thriller kommt nach Deutschland!

Das Spiel mit dem unaussprechlichen Namen kommt auch zu uns. *Zettai Zetsumei Toshi*, so der japanische Original-Titel, wird hierzulande allerdings in *SOS Final Escape* umbenannt, was europäischen Zungen zugute kommt. Das sogenannte Survival-Adventure sorgte bereits für einiges Aufsehen. Besonders das originelle Spielprinzip, in dem man mit seiner Spielfigur die Nach-

wirkungen eines Erdbebens durchleben muss, konnte begeistern. Zudem steckt hinter dem Spiel niemand Geringeres als die Firma Irem, bisher weltbekannt für die legendäre Shoot-'em-Up-Reihe *R-Type*. Als Publisher fungiert Agetec, die sich auf Japan-Titel dieser Art spezialisiert haben, während Bigben das Spiel in Deutschland vertreiben wird. Bleibt abzuwarten, wie lange

wir noch warten müssen, bis wir als Überlebender der Katastrophe durch das Chaos wandeln dürfen. Ständig auf der Hut vor Nachbeben und auf der Suche nach Nahrung. Bereits in der *PLAYZONE 02/2002* haben wir das Spiel unter dem Titel *Disaster City* vorgestellt. (mb)

Hersteller: Agetec

Internet: www.zettai-zetsumei.com

Termin: November

Sword of the Samurai

BEAT 'EM UP Ubi Soft bringt den Kengo-Nachfolger nach Deutschland.

Ganz wie von uns erwartet hat Ubi Soft jetzt Genkis *Kengo 2* für eine Deutschland-Veröffentlichung angekündigt. Ob die Titeländerung zu *Sword of the Samurai* jetzt mit dem eher durchwachsenen Ruf des Vorgängers oder eher mit dessen Indizierung zusammenhängt, sei mal dahingestellt (in den USA heißt das Spiel *Kengo II: Legacy of the Blade*). Jedenfalls können sich Fans der alten Bu-

shido *Blade*-Spiele auf ein neues, taktisch geprägtes und relativ realistisches Schwertkampf-Spektakel freuen, das erneut vom japanischen Lightweight-Team entwickelt wurde und bei dem die rollenspielartige Entwicklung eines vielfältigen Kampfstils für Motivation sorgt. (mp)

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 1. Quartal 2003



DAS WAR'S
Ob die deutsche Version auch so blutig wird?

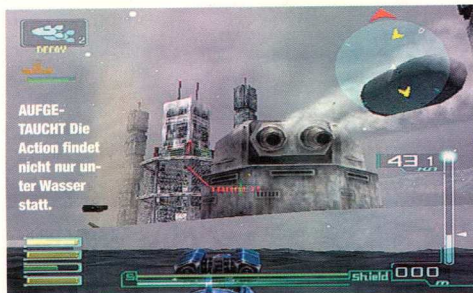
Sub Rebellion

ACTION U-Boot-Ballerei von den R-Type-Machern!

Metro3D bringt Irems U-Boot-Shooter *-U- Unterwater Unit* unter dem Titel *Sub Rebellion* nach Deutschland. Laut Presseinfo handelt es sich um „das einzige U-Boot-Actionspiel exklusiv auf der PS2“, was ja schon mal einiges bedeutet. Oder auch nicht. Ihr Auftrag als Kommandant eines topmodernen Atom-U-Bootes lautet jedenfalls, das Meluguis-Imperium von der Bildfläche zu fegen. Dabei müssen Sie nicht

bloß Unterwasser-Gegner ausschalten, in den 23 Levels kriegen Sie es auch mit Luft- und Bodenzielen zu tun. Neben reiner Action gibt es auch Suchaktionen in den Tiefen des Meeres, bei denen Sie für die Mission wichtige Gegenstände oder einfach nur nützliche Upgrades für Ihr Gefährt finden. (mp)

Hersteller: Metro3D
Internet: www.metro3d.com
Termin: November



AUFGE-TAUCHT Die Action findet nicht nur unter Wasser statt.

Total Immersion Racing

RENNSPIEL Empires Rennsport-Simulation mit neuem Namen

Hinter dem Titel *Total Immersion Racing* versteckt sich das Spiel, das bisher unter dem Namen *World Sports Cars* gehandelt wurde. Es ist noch ein weiteres Empire-Rennspiel mit dem Titel *World Sports Cars* in Arbeit, das jedoch von einem anderen Team entwickelt wird und mit *Total Immersion Racing* überhaupt nichts zu tun hat. *TIR* soll sich nämlich vor allem durch ein Feature aus der Masse der Rennsimulationen hervorheben: durch seine intelligenten CPU-Fahrer. Ihre Konkurrenten besitzen nämlich nicht

nur unterschiedlich viel Ausdauer und Streckenkenntnis, sie merken sich auch jede kleine Gemeinheit von Ihnen. Provokieren Sie einen Rivalen zu sehr, so dürfen Sie sicher sein, dass er sich bei Gelegenheit dafür rächen wird – wahrscheinlich im für Sie denkbar ungünstigsten Moment. Zum Glück warnen Sie farbige Anzeigen auf dem Schirm, welcher Opponent Sie bereits auf seiner schwarzen Liste hat. (ses)

Entwickler: Empire Interactive
Internet: www.empireinteractive.com
Termin: 1. November



MENSCHLICH Jeder Fahrer besitzt eine eigenständige Persönlichkeit – und ein gutes Gedächtnis!



MARKENWARE Rennsportfreunde dürfen sich auf 18 lizenzierte Wagenmodelle freuen.



DER SCHÖNE SCHEIN Mit Licht- und Wittereffekten wird scheinbar nicht gezeigt.

INFO KURZ & KNAPP

ONLINE-MECHS Game Arts arbeitet an *GunGriffon Online*. Mehr Infos sind bislang leider nicht bekannt.

LIGHTGUN-PACKUNG Namco veröffentlicht in Japan eine Compilation mit den drei *Gun-Bullet*-Spiele (bei uns bekannt als *Point Blank*) zusammen mit dem ersten *Time Crisis*. Wer sich auf aufgeborene Grafik freut, der wird enttäuscht sein; grafisch sollen die Spiele den PSone-Originalen entsprechen und lediglich die PS2-Lightgun GunCon 2 unterstützen.

KNIGHT RIDER Nach *Auto-bahn Raser* und *USA Raser* sucht Davilex die Rennspiel-Fans demnächst mit einem ganz besonderen Schmanke! heim: *Knight Rider*! Das Spiel soll bereits im November erscheinen. Hoffentlich singt David Hasselhoff nicht den Soundtrack!



MEHR FINAL FANTASY

Auf der Tokyo Game Show, die kurz nach Drucklegung dieser Ausgabe begann, stellt Square voraussichtlich die beiden Ableger von *Final Fantasy X* vor. Der volle Titel lautet *Final Fantasy X – Another Lord: The Lord of Future* und es soll sowohl eine Yuna- als auch eine Rikku-Version geben. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe von PLAYZONE!

SONIC-TEAM FÜR PS2

Das Sonic-Team hat angekündigt, an einem Spiel für die PS2 zu arbeiten. Weder Titel noch sonstige Infos wurden bekannt gegeben, voraussichtlich wird das Projekt auf der Tokyo Game Show enthüllt.

Mission: Impossible – Operation Surma

ACTION-ADVENTURE Abwechslungsreicher PS2-Ableger der Kino-Kracher!

Im vergangenen Jahr hat sich Infogrames die Rechte am Blockbuster *Mission Impossible 2* gesichert und bastelt seitdem an einem plattformübergreifenden Action-Adventure. Mit *Operation Surma* schlägt der Publisher allerdings ein ganz neues Kapitel auf: Als Spezialagent Ethan Hunt müssen Sie einen Mikrochip zerstören, mit dem sich die Sicherheitssysteme der globalen Supermächte ausschalten lassen. Damit die Weltwirtschaft nicht in die Hand des meistbietenden Bösewichts gerät, reisen Sie unter anderem nach

Rom, in den Mittleren Osten oder nach Osteuropa. Die umfangreichen Missionen können Sie dabei auf unterschiedliche Weise bewältigen: Ob Sie auf zahlreiche Allzweckwaffen zurückgreifen oder sich als eine andere Person ausgeben, ist letztlich Ihnen überlassen. Zudem können Sie für Tumulte sorgen und die Gegner so ausschalten, ohne Ihre Tarnung aufzugeben. (rh)

Entwickler: Paradigm Entertainment

Internet: www.pe-i.com

Termin: Winter 2002



UND ACTION MIT
einem Superagenten
ist nicht zu spaßen.



VORSICHT! Wer
nicht auffällt,
lebt länger.

Big Mutha Truckers

RENNSPIEL/STRATEGIE Roadmovie-Persiflage um ein schrulliges Geschwister-Quartett

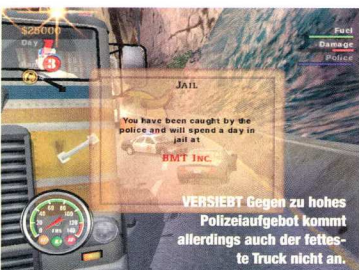
In seinem Mix aus Wirtschaftsspiel und Funracer trampelt Empire genüsslich auf dem Klischeebild der amerikanischen Südstaatler herum. Der Spieler besteigt dabei den Lkw einer von vier Redneck-Karikaturen, um den harten Kampf um die Erbschaft des Familienunternehmens aufzunehmen. Wie während der festgesetzten 60-Tages-Spanne die höchsten Gewinne zu erwirtschaften, gilt es, sich in den lokalen Kneipen nach Tipps und Spezialaufträgen umzusehen, um die derzeit begehrtesten Güter mög-

lichst lukrativ an die richtige Adresse zu befördern. Ähnlich wie in *Crazy Taxi* haben Sie dabei auf den Straßen nahezu uneingeschränkte Fahrt- und Zerstörungsfreiheit, andererseits erschweren Ihnen Bullen, Gauner und teure Reparaturen das Geschäft. Auf den ersten Blick macht der Titel technisch wie spielerisch schon einen ausgereiften Eindruck. (ses)

Entwickler: Empire

Internet: www.empireinteractive.com

Termin: November



VERSIERT Gegen zu hohes
Polizeiaufgebot kommt
allerdings auch der fetteste
Truck nicht an.

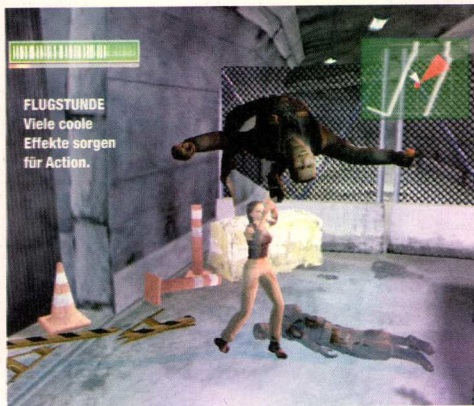
James Cameron's Dark Angel

ACTION Die TV-Serie als Action-Fest mit Adventure-Elementen

In ihrem Heimatland USA ist die Fernsehserie *Dark Angel* schon nicht mehr im Programm, hier läuft sie noch bei Vox. Ob es da noch Nachschub gibt, wenn im nächsten Jahr die Spiele-Umsetzung auf den Markt kommt? Eine gewisse Bekanntheit hat der Titel auf jeden Fall und schlecht scheint das Spiel auch nicht zu sein. Auf der ECTS wurde jetzt ein spielbarer Code gezeigt und der beweist zumindest eines: Die Action kommt nicht zu kurz: Protagonistin Max beherrscht viele Kampf-

techniken, um ihre Gegner zu besiegen: Sie kann treten, schlagen, gewagte Sprünge vollführen oder an Wänden Salti starten. Die zehn Missionen erfordern manchmal allerdings auch, dass sie nicht gesehen wird. Mit einem Pfiff lenkt sie dann die Wachen ab und greift aus dem Hinterhalt an. Auf größere Entfernungen ist ein Snipergewehr hilfreich, um sich den Weg zu bahnen. (ao)

Hersteller: Sierra
Internet: www.radical.ca
Termin: 1. Quartal 2003



FLUGSTUNDE
Viele coole Effekte sorgen für Action.

Armored Core 2: Another Age

ACTION Metro3D bringt das Mech-Update nach Deutschland!



LUFTKAMPF Die Flugdüsen der Mechs kommen hier zum Einsatz.

LASERSHOW Die Effekte können sich durchaus sehen lassen.

So ganz tafrisch ist der Titel ja nicht mehr: Während die Japaner seit April schon den dritten Teil von *Armored Core* spielen, veröffentlicht Metro3D jetzt erst einmal das Update *Armored Core 2: Another Age*, das in Japan schon seit 1,5 Jahren erhältlich ist. Und wie befürchtet ist bei der PAL-Version von dem Online-Modus des Originals nirgendwo die Rede. Der einzige Multiplayer-Modus läuft über

einen Splitscreen für lediglich zwei Spieler. Immerhin gibt's für Einzelspieler 100 Missionen. Im Gegensatz zur alten Japan-Fassung bietet die Version für die westliche Welt immerhin auch Analog-Steuerung. Für Mech-Fans durchaus empfehlenswert, wenn auch reichlich spät dran. (mp)

Hersteller: Metro3D
Internet: www.metro3d.co.uk
Termin: 27. September

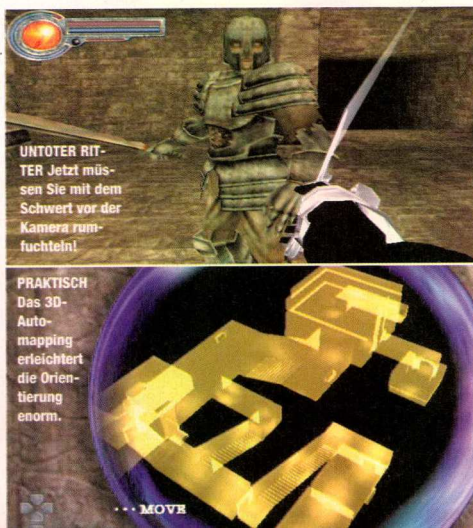
King's Field IV

ROLLENSPIEL Abenteuer aus der Ego-Perspektive

Abgesehen von den alten PS-one-Vorgängern der *King's Field*-Serie hat From Software auch auf der PS2 schon Erfahrung mit Rollenspielen aus der Ego-Perspektive. Allerdings war *Eternal Ring* nicht gerade ein Highlight. Das seit letztem Oktober in Japan erhältliche *King's Field IV* erscheint dank des neuen Vertriebspartners Bigben jetzt auch in Deutschland. Sie schlüpfen in die Rolle des Prinzen Ickxion Rosberg, der in den Fußstapfen seines vermissten Schwertmeisters einen

wiederholten Versuch unternimmt, ein mysteriöses Idol in die Tiefen einer unterirdischen Stadt zurückzubringen, um einen uralten Fluch zu brechen. Spielerisch präsentiert sich *King's Field IV* wie seine Vorgänger als behäbiges Echtzeit-Rollenspiel aus der Ego-Perspektive. Mit verständlichen Texten könnte der durchaus atmosphärische Titel für Genre-Fans zum Geheimtipp werden. (mp)

Hersteller: Metro3D
Internet: www.metro3d.co.uk
Termin: November



UNTOTER RITTER Jetzt müssen Sie mit dem Schwert vor der Kamera rumfucheln!

PRAKTISCH Das 3D-Auto-mapping erleichtert die Orientierung enorm.

JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

berichtet.

Neues PS2-Display von Sony

Sony hat ein neues Head-Mounted-Display für die PlayStation 2 entwickelt, der offizielle Name ist PUD-J5A. Seit dem 26. September ist das Gerät für 60.000 Yen (ca. € 500,-) über den japanischen PlayStation-Online-Shop erhältlich. Setzt man das PUD-J5A zusammen mit darauf angepasster Software ein, kann man durch Drehen des Kopfes die Perspektive im Spiel ändern und sich so „umsehen“. Während man also bisher beispielsweise bei *Densha de Go* die Ansicht mit dem Controller verändern musste, könnte man sich durch das so genannte „Head-Action-Tracking“ des neuen Sony-Displays einfach nur durch die bloße Kopfbewegung den Überblick verschaffen. Derzeit steht man in Verhandlungen mit etlichen Software-Herstellern, damit diese neue Technologie in zukünftigen Spiele-Projekten zum Einsatz kommt.



JAPAN PS2-CHARTS

1. MS Gundam: Lost War Chronicles
2. auto modellista
3. Project Minerva
4. Powerful Pro Baseball 9
5. Ape Escape 2
6. My Summer 2
7. Suikoden III
8. Kamaitachi 2
9. AC Pachislot Aladdin A
10. Everybody's Golf 3



Rygar The Legendary Adventure

ACTION Die Rückkehr des 8-Bit-Helden steht kurz bevor!

Videospiel-Veteranen erinnern sich vielleicht noch an die Abenteuer von Rygar auf dem seligen Nintendo Entertainment System. Bei Tecmo nähert sich die PS2-Neuaufgabe des Spiels langsam, aber sicher der Vollendung, so dass es nach der E3 endlich neue Bilder gibt. Das Action-Spiel hat den Sprung in die dritte Dimension offenbar sehr gut überstanden. Nach wie vor steht Rygars einzigartige Waffe im Mittelpunkt des Gameplays – eine Art stachelbewehrte Frisbee-Scheibe an einer Kette. Neben normalen Angriffen und einem verheerenden Drehschlag kann Rygar damit sogar seine Feinde festhalten und an der Kette durch die Luft (etwa gegen andere Gegner) wirbeln. Große 3D-Umgebungen (mit Karte) und Rollenspiel-Elemente wie dazulernbare

Fähigkeiten dürften für einige Dauermotivation sorgen. In Japan wird der Held übrigens anders heißen als in der westlichen Welt. Der übersetzte japanische Spiele-Titel heißt so viel wie „Der Soldat Argus“ (oder Argos, wenn man nach der Lautschrift geht). Während es für Europa noch keinen Termin gibt, kommen die Amerikaner schon Mitte November in den Genuss dieses Spiels. (mp)

Hersteller: Tecmo
Internet: www.tecmoinc.com
Termin: Ende 2002 (Japan)



ERWISCHT Dieser Gegner darf sich gleich auf eine Karussell-fahrt gefasst machen.

VORBILODIG Die Texturen können sich wirklich sehen lassen!

Star Ocean: Till the End of Time

ROLLENSPIEL Teil 3 von Enix' RPG-Saga kommt Ende November!

Ende November soll der dritte Teil von Enix' *Star Ocean*-Serie in Japan erscheinen. Der Titel spielt über vier Jahrhunderte nach seinem PSone-Vorgänger *Star Ocean – The Second Story*. Die Vorgeschichte beginnt mit der Ankunft des Hauptcharakters Fate Linegod, seiner Eltern und seiner Freundin Sofia Esteed auf einem Planeten unter dem Schutz der Galaxy Federation, der kurz danach von unbekannten Aggressoren angegriffen wird. Auf dem Weg zu einem sicheren Zufluchtsort verliert Fate

seine Eltern ... Das Spiel bietet actionreiche Active-Time-Battle-Kampfszenen, bei denen sich die Kontrahenten frei innerhalb des Schauplatzes positionieren können – ganz ähnlich wie bei *Grandia*. Die Grafik macht einen ordentlichen Eindruck, ohne aber mit Referenztiteln wie *Final Fantasy X* mithalten zu können. In den USA soll das Spiel im Laufe des kommenden Jahres erscheinen. (mp)

Hersteller: Enix

Internet: <http://starocean.net>

Termin: 28. November (Japan)

Unlimited SaGa

ROLLENSPIEL Und noch ein Square-Rollenspiel!

Schade, dass wir Ihnen diesen vielversprechenden Titel nicht etwas größer vorstellen können, doch was Infos und vor allem Bilder angeht, so hält sich Square ziemlich bedeckt. Abgesehen von ein paar Konzeptbildern und einer Hand voll kleiner Screenshots gibt es derzeit wenig offizielles Bildmaterial zu der PS2-Fortsetzung der *SaGa*-Serie. Spielerisch soll es sich um ein nichtlineares Rollenspiel aus der Sicht verschiedener Charaktere handeln. Die Kämpfe werden über das so genannte „Reel“-System bestritten, dessen riesiger Steuerung mit den Feldern Stop, Hold und Go Ähnlichkeiten zu Geldspiel-

automaten hat. Klingt zumindest mal ungewöhnlich. Grafisch soll der Titel mit einer einzigartigen Grafiktechnik (nicht das übliche Cel-Shading!) einen eigenständigen Comic-Look erhalten. (mp)

Hersteller: Squaresoft

Internet: www.playonline.com

Termin: Dezember



DER KAMPFSCREEN Leider gibt's keine größeren Bilder!

SEHR HÜBSCH Die Konzeptstudien sind vielversprechend.



SCHNEEGESTÖBER Die Umgebungen können sich sehen lassen.



WIE BITTE? Nächstes Jahr kommt eine englischsprachige Version!



JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Hack Vol. 2	Rollenspiel	19. September
Energy Airforce	Action	26. September
King of Colosseum	Wrestling	September
Marvel vs Capcom 2	Beat 'em Up	19. September
Ninja Assault	Lightgun-Shooter	12. September
Star Ocean 3	Rollenspiel	26. September

Erscheint demnächst

Armored Core 3	Action	Frühjahr 2003
Breath of Fire V	Rollenspiel	14. November
Clock Tower 3	Action-Adventure	
Contra: Shattered Soldier	Action	November
Dark Cloud 2	Action-Adv./Rollenspiel	28. November
Devil May Cry 2	Action	30. Januar
Get Bass Battle	Angelspiel	24. Oktober
Guilty Gear XX	Beat 'em Up	Winter
Gun Survivor 4	Action	Capcom
Metal Gear Solid 2: Substance	Action-Adventure	19. Dezember
Power Smash 2 (Virtua Tennis 2)	Tennis	Herbst
Rygar	Action	Ende 2002
Shinobi	Action	5. Dezember
Silent Scope 3	Action	17. Oktober
Star Ocean: Till the End of Time	Rollenspiel	28. November
Tales of Destiny 2	Rollenspiel	28. November
The King of Fighters 2000	Beat 'em Up	28. November
Unlimited SaGa	Rollenspiel	Dezember



USA NEWS

INFO KURZ & KNAPP

HAMILL SPRICHT WOLVERINE

Da ist Activision ein großer Wurf gelungen: Der Softwarehersteller hat für die Synchronisation von *Wolverine's Revenge* Alt-Jedi Mark Hamill verpflichtet. Damit aber nicht genug: Patrick Stewart, der auch in den *X-Men*-Filmen eine tragende Rolle als Professor X spielt, konnte ebenfalls gewonnen werden. Wie gut sich die Stimmen im Spiel machen, können wir leider erst im Frühjahr 2003 sagen. Dann soll das Spiel nämlich parallel zum nächsten *X-Men*-Film erscheinen.

NASCAR: DIRT TO DAYTONA

Dies ist der neue Titel von Infogrames' *NASCAR Heat 2: Road to the Championship*. Mit der Änderung wird der Tatsache Rechnung getragen, dass man jetzt Dirt-Track-Rennen bestreiten kann und in niedrigeren Stock-Car-Klassen fahren darf.

STRATEGIE FÜR JEDERMANN

Laut Koei stellt *Dynasty Tactics* die Brücke zwischen den anderen beiden Strategiespielreihen der japanischen Software-schmiede (*Kessen* und *Romance of the Three Kingdoms*) dar. Das jetzt erschienene Spiel vereint Elemente beider Serien, bietet für Hardcore-Strategen aber definitiv zu wenig Tiefgang. Wann und vor allem ob der Strategietitel in Deutschland erscheinen wird, ist noch nicht sicher.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. GTA 3
2. Kingdom Hearts
3. Madden NFL 2003
4. Medal of Honor: Frontline
5. Final Fantasy X
6. Street Hoops
7. Spider-Man: The Movie
8. Metal Gear Solid 2
9. Turok Evolution
10. Jak und Daxter

TEAM SPIRIT

Die Bulls machen sich vor dem Match richtig heiß.



NBA Live 2003

BASKETBALL EAs kommendes Basketball-Highlight präsentiert sich runderneuert.

Während andere American-Sports-Titel wie *Madden* oder *NHL* auf der PS2 längst konkurrenzlos in ihrem Genre sind, hinken die Basketball-Simulationen der traditionsreichen Softwareschmiede EA Sports ein wenig hinterher. Um dies endlich zu ändern, wurden für *NBA Live 2003* weder Kosten noch Mühen gescheut. Neben zahlreichen neuen Animationen, für die spezielle Motion-Capturing-Aufnahmen von mehreren Spielern gleichzeitig nötig waren, wurde vor allem an der KI gefeilt. Dies betrifft nicht

nur die gegnerischen Basketballer, sondern natürlich auch ihre Mitspieler. Es ist jetzt viel einfacher, schnelle Fast Breaks durchzuführen und imposante Körbe mithilfe der KI-Kameras zu erzielen. Wie bei *NHL 2003* können Sie mit dem rechten Analog-Stick spezielle Moves ausführen und die Spieler so noch direkter kontrollieren. Aber auch in der Defense greift die verbesserte künstliche Intelligenz, vor allem wenn es darum geht, Rebounds zu bekommen. Damit obendrein richtige NBA-Atmosphäre aufkommt, wurde

selbstverständlich die Präsentation überarbeitet. Viele kleine Details vor und nach dem Match beziehungsweise auf dem Court oder abseits davon sorgen für zusätzliche Motivation. Wer will, darf sogar mit klassischen Team Jerseys aus der Glanzzeit der jeweiligen Mannschaft auflaufen. In Amerika wird der mit Spannung erwartete Titel schon am 21. Oktober erscheinen, wir müssen uns noch bis zum 29. November gedulden. (wf)

Hersteller: EA Sports

Internet: www.easports.com

Termin: 21. Oktober (USA)



ALLEY HOOP Per Tastendruck können Sie einen Kameraden zu einem spektakulären Dunk auffordern.



NBA Starting Five

BASKETBALL Konamis Basketballserie erhält einen neuen Namen.



Das letzte Basketball-Game aus dem Hause Konami (*ESPN NBA 2Night 2002*) hat ja nicht ganz den höchsten Qualitätsanspruch genügt. Daher hat man sich dafür entschieden, beim Nachfolger einiges zu ändern. Dies fängt beim Namen an: *NBA Starting Five* soll die neueste Auflage in diesem Jahr heißen. Natürlich ist dies nicht die einzige Änderung. Vor allem grafisch hat sich eine ganze

Menge getan. Die Spielermodelle sehen viel detaillierter aus und auch die Atmosphäre ist eine ganz andere als bei den Vorgängerspielen. Dafür müssen die Entwickler noch dringend an der Spielmechanik und Steuerung arbeiten.

Hier liegt noch einiges im Argen. In puncto Spielmodi gibt es nichts Neues zu berichten. Herzstück des Spiels wird der umfangreiche Franchise-Modus sein. Ansonsten dürfen Sie natürlich jederzeit auch ein Freundschaftsspiel gegen ein beliebiges, lizenziertes NBA-Team wagen. (wf)

Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Termin: 8. Oktober (USA)

Armada 2: Star Command

ACTION Spaceshooter mit einer Prise RPG!

Nachdem die Menschen von einer feindlichen Alienrasse, nur bekannt als „Die Armada“, von ihrem Heimatplaneten vertrieben wurden, ziehen sie als sechs verschiedene Stämme durchs Weltall, auf der Suche nach einer neuen Heimat. Dabei werden sie immer noch von der Armada verfolgt. Als Mitglied eines der Stämme (von denen jeder bestimmte Stärken und Schwächen hat) bekämpfen Sie den Feind mithilfe Ihres aufrüstbaren Raumschiffs. Wer fleißig Gegner ausschaltet, erhält dafür Erfahrungspunkte und Geld, womit er sowohl das

Raumschiff als auch die eigenen Charakterwerte aufbessern kann. Damit das Ganze nicht langweilig wird, generiert das Spiel ständig neue Missionen. Durch das sich ständig verändernde Universum stecken in *Armada 2* mehr als 100 Spielstunden. Auf Wunsch können sogar vier Spieler per Splitscreen gegen die Armada antreten. Da der Spaceshooter in Amerika onlinefähig sein wird, dürfen über das Internet sogar acht Spieler gemeinsam spielen. (wf)

Hersteller: Metro3D
Internet: www.metro3d.com
Termin: 2. Quartal 2003 (USA)



Whiteout

RENNSPIEL Endlich ein ernsthafter Sled-Storm-2-Konkurrent

Braucht die PS2 ein weiteres Schneemobilspiel? Wenn es nach Konami geht, dann lässt sich diese Frage schon am 5. November dieses Jahres klar mit Ja beantworten. Dann nämlich soll *Whiteout* in den Staaten erscheinen. Das Rennspiel wird fünf verschiedene Spielmodi bieten, darunter Arcade, Karriere, Zeitrennen und Multiplayer. Der Arcade-Modus dient dazu, durch das Erreichen von Levelzielen neue Strecken freizuschalten.

Im Karrieremodus geht es allein darum, Rennen zu gewinnen. Preisgelder dürfen Sie in verbesserte Ausrüstung investieren. Grafisch kann Konamis Schneemobilrennspiel leider nicht ganz mit dem Genreprimus von EA mithalten. Vielleicht können die Programmierer bis zum Release da noch ein bisschen was drehen. (wf)

Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Termin: 5. November (USA)



USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Dual Hearts	Rollenspiel	17. September
Eggmania: Eggstreme Madness	Puzzle	11. September
Fisherman's Bass Club	Simulation	17. September
Gungrave	Action	17. September
Kelly Slater's Pro Surfer	Surfen	17. September
NHL Hitz 20-03	Eishockey	16. September
Summoner 2	Rollenspiel	17. September

Erscheint demnächst

.hack	Rollenspiel	15. Oktober
Burnout 2	Rennspiel	1. Oktober
Grandia Xtreme	Rollenspiel	30. September
Hitman 2: Silent Assassin	Action	1. Oktober
NBA 2K3	Basketball	8. Oktober
Wild Arms 3	Rollenspiel	15. Oktober

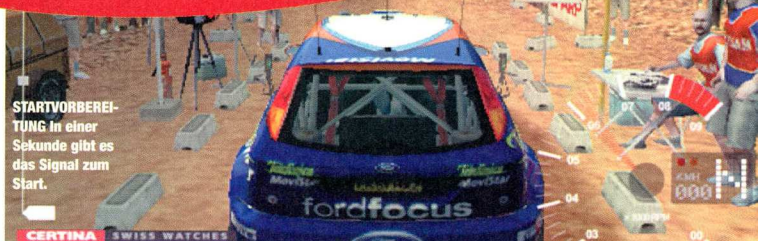
UPDATE

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 Colin McRae Rally 3

STARTVORBEREITUNG In einer Sekunde gibt es das Signal zum Start.



Colin McRae Rally 3

Kurz vor dem Release erreichte uns eine weitgehend fertige Version von Colin McRae Rally 3. Zwar war sie leider noch nicht zum Test freigegeben, doch wollen wir den vielen Kaufinteressierten schon mal ausführliche Eindrücke des Spiels präsen-

RENNSPIEL Wie nicht anders erwartet, bietet Colin 3 spielerischen Hochgenuss.





MALERISCH In Australien erwartet Sie ein fantastischer Sonnenuntergang.



RAMPONIERT Eine Begegnung mit einem Baum hat bereits sämtliche Scheiben zerstört.

PLAYZONE UPDATE

tieren. Und Donnerwetter, macht Colin 3 Spaß! Wie schon die Vorgänger, bietet der Titel eine sagenhafte Spielbarkeit und ein fantastisches Fahrzeughandling. Die Steuerung ist perfekt gelungen und hinterlässt den Eindruck, dass Sie zu jeder Zeit Herr der Lage sind: Feingefühlig können Sie einen ausbrechenden Wagen abfangen oder mit brachialem Handbremseneinsatz herumreißen. Abflüge in die Landschaft basieren so grundsätzlich auf eigenen Fahrfehlern und niemals auf der Steuerung. Der Untergrund spielt dabei ebenfalls eine große Rolle. Äußerst realistisch fühlen sich Wechsel zwischen verschiedenen Bodenbelägen an. Schnee, Schotter, Schlamm oder Asphalt ergeben deutliche Unterschiede beim Fahrzeughandling und erfordern auch differenzierte Reifenauswahl. Im Setup dürfen Sie darüber hinaus den Motor oder das Fahrwerk den Gegebenheiten anpassen.

ren ausgemerzt. Ansonsten gibt es aber nichts zu bemängeln. Die Grafikengine liefert flüssige 50 Bilder pro Sekunde und die Rallye-Boliden sehen einfach super aus. Auf den ersten Metern einer Etappe spiegelt sich die Umgebungsgrafik auf den polierten Autos, was sich aber nach kurzer Zeit ändert. Optisch schön in Szene gesetzt, lagern sich Schlamm und Schmutz auf der Karosserie ab. Das Schadensmodell arbeitet sehr gut und bietet wegfliegende Teile und physikalisch korrekte Verformungen.

DETAILFLUT

Dazu kommen kleine Details, die das Rallye-Leben erst so richtig interessant machen. Rasen Sie beispielsweise frontal auf eine Leitplanke, verformt sich diese ebenfalls. Dann gibt es diese allseits bekannten rot-weißen Plastikbänder bei Absperungen. Heizen Sie in solch ein Band, kann es vorkommen, dass es sich im Radkasten verfängt und noch einige Zeit mitgeschleift wird. Gerade diese Kleinigkeiten sorgen für ein äußerst realistisches Spielerlebnis, das Lust auf mehr macht. Das Spiel ist ein todsicherer Hit-Kandidat – wir in der PLAYZONE-Redaktion können die endgültige Version von Colin McRae Rally 3 jedenfalls kaum noch erwarten! (uh)

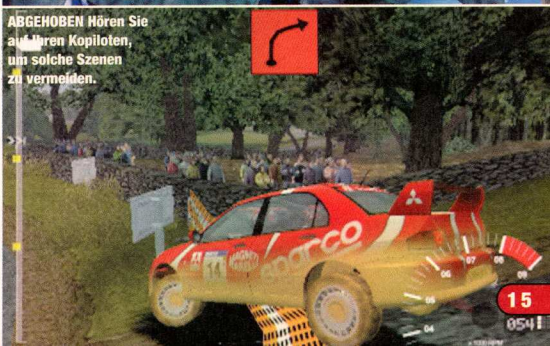
Entwickler: Codemasters
Internet: www.codemasters.com
Termin: 25. Oktober



GENIAL Die Regentropfen und die Schlieren des Scheibenwischers sehen einfach super aus.



HEKTIK Die Mechaniker sind nach der Etappe schwer am Schuften.



ABGEHOBEH Hören Sie auf Ihren Kopiloten, um solche Szenen zu vermeiden.

ABGEFAHREN

Leider ist der Karrieremodus, bei dem Sie in die Haut von Colin McRae persönlich schlüpfen, bei unserer Vorabversion noch nicht ganz fertig. Dazu gesellen sich noch diverse Grafikfehler, wie fehlende Texturen, gelegentliche Ruckler oder teilweise deutlich wahrnehmbarer Grafikaufbau am Horizont. Momentan werden diese Mängel noch von den Programmie-



POWER-UP
Nach einer Reihe besonders professioneller Ork-Exekutionen bekommt ihre Waffe zu leuchten.



LEIBWACHE
Während Gimli sich ausblät, gerät seine Schutzbefohlenen (rechts oben) in Bedrängnis.

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

ACTION Die PLAYZONE-Redaktion ist sich einig: So muss ein Actionspiel mit Filmlizenz aussehen. Ganz genau so.

Endlich hatten wir Gelegenheit, uns in eine zu rund 70 % fertige Version von EAs Fantasy-Schlacht zu stürzen – und durften bereits im Prolog eine verblüffende Demonstration davon erleben, wie fließend sich Realfilm-Sequenzen mit Spielgrafik verweben lassen: Da hat man sich gerade gemütlich zurückgelehnt, um sich den gefilmten Vorspann anzusehen, als man inmitten der laufenden Szene in der Rolle von Isildur im wildesten Schlachtgetöse „fallen gelassen“ wird und in Windeseile die Basisaktionen erlernen muss. Nach demselben Schema geht es in vollem Tempo weiter. Eine packende Filmszene leitet einen neuen Abschnitt ein; die Figur eines Schauspielers marschiert über den Schirm und wird nahtlos von ihrem Polygongegenstück überblendet, das kaum Atem holen darf, bevor ihm der erste Ork an die Gurgel springt. Auch Schlüsselsequenzen während des Spielgeschehens mischen gekonnt Real- und Computergrafiken. Und da nicht nur Musik und Soundeffekte aus dem Film über die Spielszenen ausgedehnt wurden, sondern auch sämtliche Dialoge von den Original-Schauspielern gesprochen

werden, geht der Wechsel auch akustisch fast unbemerkt vonstatten.

WEITERE NEWS:

- Die Dialoge der deutschen Fassung werden vollständig von den deutschen Stimmen der Film-Trilogie gesprochen werden.
- Stormfront hat nicht nur Kulissen, Schauspieler und Musik aus dem Kinoepos gepachtet, sondern bedient sich auch der Programmierwerkzeuge, die die Filmemacher für ihre Computertricks (zum Beispiel in den Massenschlachten) verwendet haben. Damit wirken Kampfverhalten und Bewegungen der Orks und Krieger auf der PS2 ebenso glaubwürdig wie die der animierten Charaktere auf der Leinwand.
- Etwa ein Drittel des Spiels umfasst die Handlung von *Die Gefährten*, der Rest erzählt die Geschichte von *Die zwei Türme*. Damit kommen Sie als Spieler schon fünf Wochen vor Kinostart des zweiten Films an Szenen aus dem Leinwandabenteuer.
- Natürlich gibt's auch eine Menge Extras freizuspielen. Welche, dürfen wir noch nicht verraten. (ses)

Entwickler: Electronic Arts
Internet: www.electronic-arts.de
Termin: 8. November

ZAPP Gefilmte Gesichter werden blitzschnell gegen Spielmodelle ausgetauscht – und weiter geht's!



LAWINENGEFAHR In den pulvrigen Schneeladungen rieselt es überraschend auch ein paar Orks auf den Pass.



SCHLITTERPARTIE
Auf der Schnee-
strecke sind
Crashes ohnehin
unvermeidbar.

Crashed!

RENNSPIEL Probefahrt mit Rages Destruction-Derby-Klon

Nach der Xbox wird in Kürze auch die PS2 mit Rage Softwares Auto-Zerstörungsspiele bedient, wobei man selbst bei Rage scheinbar nicht so genau weiß, wann's denn jetzt erscheinen

soll. Der Titel wurde von *Crash* zu *Crashed!* geändert, ansonsten hat sich wenig getan. Das Zerschrotten von Autos für Punkte sorgte schon bei *Destruction Derby* (PSOne) für Laune und tut's

auch hier, getrübt wird die Freude lediglich durch die leicht ruckelnde Grafik. (mp)

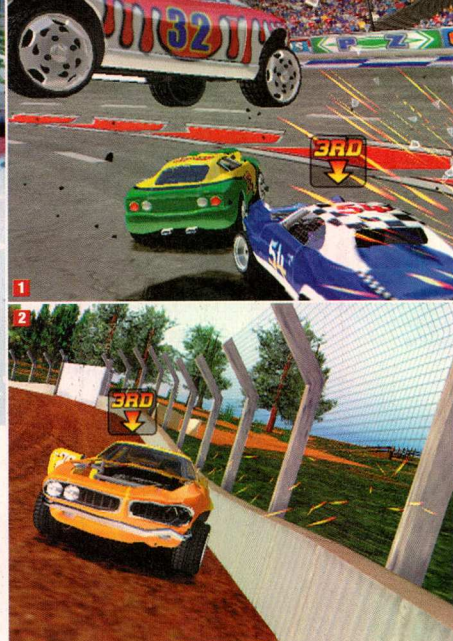
Hersteller: Rage

Internet: www.rage.co.uk

Termin: Herbst

1. TIEFFLIEGER Schadensmodell und Fahrzeugphysik sind ordentlich gelungen.

2. AGGRESSIVER GEGNER Hier empfehlen wir den Rückwärtsgang.



Summoner 2

ROLLENSPIEL Göttliches Action-Rollenspiel mit toller Story.

Summoner 2 erzählt die Geschichte von Maia, der Königin von Halassar, die obendrein eine wiedergeborene Göttin ist. Ihr Schicksal ist es, die Welt von allem Übel zu befreien. Auch wenn der zweite Teil des Rollenspieles in derselben Welt spielt wie der erste, könnten die Unterschiede – vor allem in puncto Grafik – nicht größer sein. Die uns vorliegende, finale NTSC-Version des Spiels läuft butterweich und bietet fast schon grandiose Fernsicht. Dass Entwickler Volition auch kräftig an der Texturqualität gearbeitet

hat, sieht man jedem der weitläufigen Levels an. Richtig klasse sehen die Zwischensequenzen aus, die komplett in Spielgrafik gehalten sind und die Story stimmungsvoll weitererzählen. Die Animation der Figuren ist ebenfalls gelungen, lediglich die Laufanimationen der Charaktere sehen ein wenig „gestelzt“ aus. In der nächsten PLAYZONE werden wir das Action-RPG dann einem ausführlichen Test unterziehen. (wf)

Hersteller: THQ

Internet: www.thq.de

Termin: Oktober

RUNDUMSCHLAG Auch vier Gegner sind kein Problem für Taurigs.



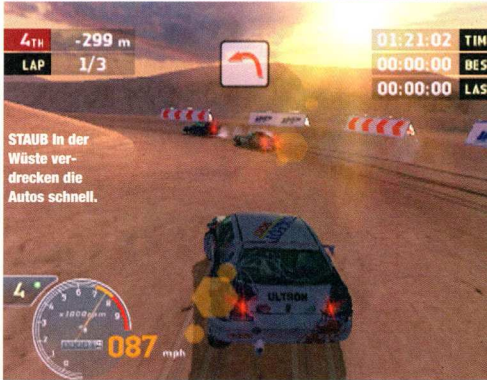
Rally Fusion: Race of Champions

RENNSPIEL Berge und Wüsten bilden die Kulissen wilder Rennen.

Als wir das letzte Mal über *Rally Fusion* berichteten, hieß es noch *Race of Champions*. Jetzt ist der Titel in die Unterzeile gerutscht, weil dieses Rennen nicht unbedingt der wichtigste Modus des Spiels ist. Mindestens ebenso interessant sind die anderen Varianten. Dabei gibt es natürlich die normalen Runden- und Rallyerennen durch staubige und schlammige Straßen. Sehr ansprechend ist aber das so genannte „Hill Race“. Hier rasen Sie alleine einen Berg hoch und versuchen, die Bestzeit zu erreichen. Probleme machen dabei nicht nur die

engen Serpentinstraßen, sondern auch gährende Abgründe, die bei Fahrfehlern schnell zu tödlichen Fallen werden. Mit ein wenig Übung kommen Sie aber auch vereiste Straßen schnittig hoch, denn die Steuerung ist eingängig. Das *Race of Champions* gibt es selbstverständlich auch noch. Bei diesem Rennen auf Gran Canaria kommt es nur auf fahrerisches Talent an: In einem Duell messen sich zwei Fahrer auf der gleichen Strecke mit dem gleichen Auto. (ao)

Entwickler: Activision
Internet: www.activision.de
Termin: Ende November

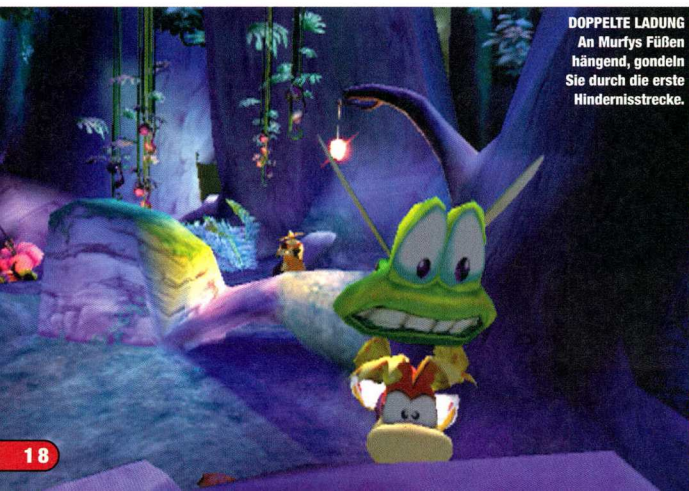


Rayman 3 Hoodlum Havoc

JUMP&RUN Sechs neue Levels und ein irrwitziges Intro

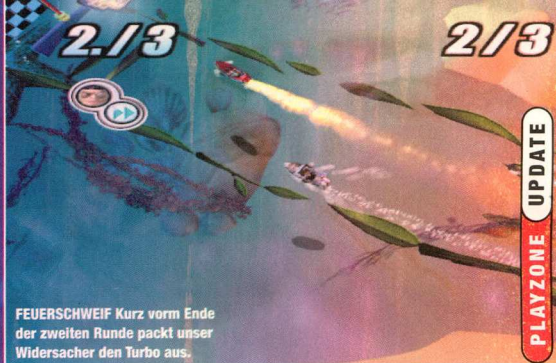
Wie ein schwarzes Lum aussieht, wie es seinen roten Geschwistern die Lebensenergie absaugt und schließlich zu einem maskierten „Hoodlum“ mutiert, verrät jetzt endlich Ubi Softs ulkiges Renderintro zu *Rayman 3*. Mithilfe seiner Freunde gelingt dem Hel- den gerade noch die Flucht – und ab geht es in den ersten von sechs neuen Vorschau-Levels. Abgesehen von eini-gen Kollisions- und Kamerafehlern machen diese kunterbunt gemischten

Spielabschnitte schon richtig Lust auf mehr. Mal „skatet“ Rayman vor schrillen Flowerpower-Hintergründen über trikkreich platzierte Rampen, mal muss er eine neue Superwaffe gegen wütende Hoodlums auspielen, mal unbeschadet einen Raketenritt überstehen. Ein „Kinderspiel“ ist der Titel trotz des putzigen Comic-Looks aber keineswegs. (ses)
Entwickler: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 2. Quartal 2003





HUH? In den Straßen der Großstadt geht's auch schon mal über Gullydeckel hinweg.



FEUERSCHWEIF Kurz vorm Ende der zweiten Runde packt unser Widersacher den Turbo aus.

MicroMachines

RENNSPIEL Die Miniflitzer sind endlich wieder unterwegs.

Seit dem in guter Erinnerung gebliebenen Auftritt auf der PSone ist es still geworden um die *MicroMachines*. Seinerzeit noch von Codemasters entwickelt, hat sich nun Info-

games der Sache angenommen. Die Vorabversion überzeugt mit hübscher Grafik und altbewährtem Spielprinzip, hat aber noch mit leichten Ruckeleinlagen und ver-

hältnismäßig langen Ladezeiten zu kämpfen. Spielerisch bleibt alles beim Alten. Bis zu vier Spieler fahren in der Draufsicht über simple Kurse und schlagen sich gegenseitig während der Fahrt Hämmer auf den Kopf oder jagen sich Raketen hinterher. Alleine kann man natürlich auch ins Rennen gehen und ganze Meisterschaften fahren, aber der Schwerpunkt liegt, wie immer, auf den Mehrspieler-

duellen. Auch beim Charakter-Design hat sich das neue Team an den Vorgängern orientiert und so fährt man mit Elvis-Imitatoren, alten Omas oder Großwildjägern über die Kurse. Untermalt wird das Ganze von drolligen Soundeffekten und netten Animationen neben der Strecke. (mb)

Hersteller: Infogrames

Internet: www.infogrames.de

Termin: 07. November

Terminator — Dawn Of Fate

ACTION I'll be back! Bereiten Sie Arnies Brüdern den Garaus!

Das Jahr 2029. Die Maschinen haben die Macht über den Planeten an sich gerissen. Kleine Splittergruppen von Menschen kämpfen unter der Führung von John Connor ums Überleben. Wer die Filme mit Arnold Schwarzenegger gesehen hat, erinnert sich an die kurzen Rückblenden, die ein dunkles und trostloses Zukunftsbild zeichnen. Und in genau dieses Szenario versetzt Sie *Dawn Of Fate*. Spielerisch orientiert sich Entwickler Paradigm (*SpyHunter*) an Spielen wie *Devil May Cry* und *Resident Evil*. Die Umgebung wird in Echtzeit-3D dargestellt, die Kamera folgt vorbestimmten Pfaden. Damit keine Hektik aufkommt, gibt es ein automatisches

Zielsystem, das den nächsten Gegner anvisiert. Mit charakteristischer Laserwumme oder altmodischer Pumpgun wird das metallische Gegenüber auseinander genommen. Die derzeitige Version überzeugt mit hübscher Grafik und Bombastgitarren von Fear Factory als Musikbegleitung in den Kampfszenen. Spielerisch sicher keine Neuerfindung des Rades, aber was wir bisher sehen konnten, war ein gradliniger, stimmungsvoll inszenierter Action-Cocktail, der die Atmosphäre der Filme gut einfängt. (mb)

Hersteller: Infogrames/Paradigm Entertainment

Internet: www.infogrames.de

Termin: 24. Oktober



Games Convention

Wir konnten uns vor Ort davon überzeugen, wie die **erste deutsche Spielemesse** von Spielern, Firmen und Journalisten aufgenommen wurde.

Am 29.08.2002 um 10 Uhr war es endlich so weit!

Die erste reinrassige Spielemesse Deutschlands öffnete in Leipzig offiziell ihre Pforten. Praktisch alle wichtigen Spielehersteller waren gekommen: Insgesamt 166 Aussteller aus elf Ländern zeigten, mit welchen Neuigkeiten auf dem Spielesektor die Spieler in nächster Zeit rechnen dürfen. Auch wenn Nintendo durch Abwesenheit glänzte, gab es natürlich Software für alle drei großen Konsolen und für PCs zu sehen. Aber auch Hardware-Hersteller ließen es sich nicht nehmen, die neuesten Lenkräder, Gamepads und anderes Zubehör vorzustellen.

IM OSTEN NICHTS NEUES

So ganz stimmt diese Überschrift natürlich nicht, denn auf der Games Convention gab es für Endverbraucher eine ganze Menge neuer Sachen zu bestaunen. Vor allem, weil viele Spielehersteller nicht nur fertige Produkte, sondern in vielen Fällen auch Betaversionen kommender Highlights zeigten. Dieser Mut und Einsatz wurde glücklicherweise auch belohnt, fanden sich über die vier Messtage verteilt immerhin rund 80.000 Besucher auf der Games Convention ein. Für die Fachpresse gab es allerdings wirklich nicht viel Neues zu erspähen, da die meisten Spiele schon auf der E3 gezeigt worden waren. Aber das war nicht weiter tragisch. An den Ständen gab es auch sonst viel zu sehen. Vor allem am Samstag und Sonntag war richtig die Hölle los. Am heißesten ging es in dieser Beziehung an den Ständen von EA, Infogrames, Eidos



TRIFTIGE GRÜNDE ... gab es genug, warum der Infogrammes-Stand einer der interessantesten auf der GC war.



RIESIG Bei EA konnte man sich unter mächtiger Beschallung die kommenden Highlights anschauen.



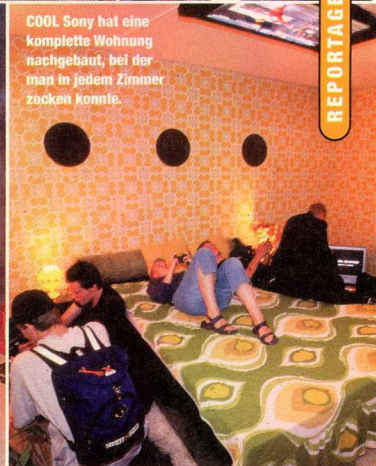
REPORTAGE GAMES CONVENTION



NUR FÜR GELADENE GÄSTE Auf der Turok-Party im Leipziger Zoo sorgte eine vielseitige Schlangenbeschwörerin für Abwechslung.



COOL Sony hat eine komplette Wohnung nachgebaut, bei der man in jedem Zimmer zocken konnte.



und Sony her, die dank guter Show immer mehr als gut besucht waren. Kein Wunder, denn wer will nicht das offizielle Lara-Croft-Double treffen, mit heißen Atari-Girls tanzen oder am GT 3-Rennsimulator ein paar Runden drehen. Fast schon selbstverständlich, dass auch die Jungs und Mädels von NBC GIGA da nicht weit waren. Etwas abseits des großen Trubels in der Nebenhalle konnten

Interessierte die Show live erleben und ein wenig hinter die Kulissen blicken.

DER TAG STEHT SCHON FEST

Die Messe war also ein voller Erfolg, daran gibt es nichts zu rütteln. Dies belegen auch von einander unabhängige Umfragen, die vom Veranstalter durchgeführt wurden. Danach sagten etwa 90 % aller Besucher (Kon-

sumenten und Fachbesucher), dass sie im nächsten Jahr wiederkommen wollen und die Messe auch bedenkenlos weiterempfehlen werden. Bei den Ausstellern war die Akzeptanz sogar noch größer. 94 % waren sich zur Zeit der Umfrage schon sicher, dass sie im nächsten Jahr wieder dabei sein wollen. Auch die Presse ließ sich nicht lumpen. Allein für die Premierveranstaltung waren über 750 Jour-

nalisten akkreditiert. Leipzig war für Videospielefreaks aus ganz Deutschland in diesem Jahr also eine Reise wert. Dass die Messe im nächsten Jahr wieder stattfinden wird, ist daher schon beschlossene Sache. Am 21. August 2003 wird die Games Convention dann wieder für vier Tage ihre Pforten öffnen, hoffentlich mit mindestens doppelt so vielen Besuchern.

WOLFGANG FISCHER





SO NICHT! Hulk Hogan lässt sich von Neulingen nichts vormachen.

Mit Versprechungen im Vorfeld von Spielveröffentlichungen ist das so eine Sache. Der ernüchternde Test von *WWE SmackDown! Just Bring It* machte wieder mal deutlich, dass nicht jedes großspurig angekündigte Feature es letztendlich ins Spiel schaffen muss, wenn die gewinnträchtige Weihnachtssaison naht. Entsprechend vorsichtig waren wir daher bei unserer Berichterstattung zum Nachfolger, der dieses Jahr unter vergleichbarem Zeitdruck fertig gestellt werden muss. Die aktuelle Beta-Version zeigt, dass einige der Zweifel unbegründet waren, während aber andere hinzugekommen sind.

HÜBSCHERE MUSKELBERGE

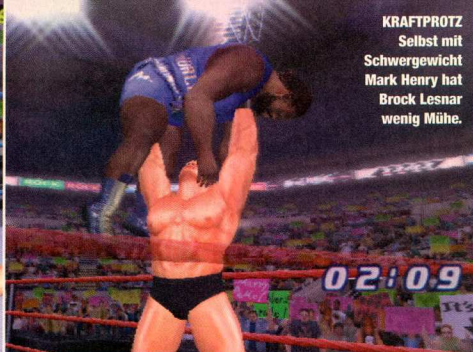
Auf jeden Fall kann man dem Entwicklerteam Yuke's, das bereits die drei Vorgänger schuf,

nicht vorwerfen, sich im vergangenen Jahr auf seinen Lorbeeren ausgeruht zu haben. Zwar war *Just Bring It* kommerziell wie erwartet sehr erfolgreich, doch war die Kritik der Spieler unüberhörbar und wurde von den Verantwortlichen bei THQ auch sehr ernst genommen. Schon bei den Einmärschen der Wrestler in die Arena wird deutlich, dass einige grafische Schwächen der Vergangenheit angehören. Waren die Muskelberge bei *Just Bring It* noch etwas eckig, so sind diesmal die Körper der Athleten wesentlich runder und realistischer modelliert – ohne dass der Detailgrad der erneut exzellent dargestellten Gesichter gelitten hätte! Ebenfalls viel besser gelungen ist diesmal die Darstellung von langen Haaren. Wirkten diese beim Vorgänger im Bewegung wie ein angeklebtes Stück Pappe, so wurden die Mähnen jetzt mit einigen einzeln animierten Strähnen

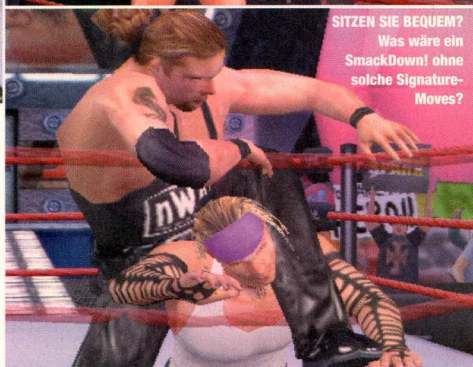
WWE SmackDown!



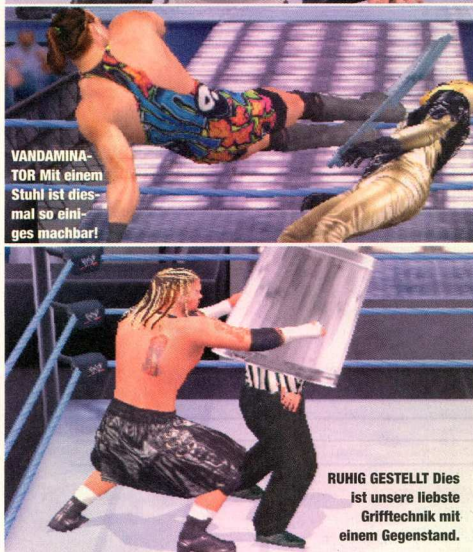
**SCHÜTTEL DEIN
HAUPTHAAR** Die
langen Mähnen
sehen deutlich
besser aus.



KRAFTPROTZ
Selbst mit
Schwergewicht
Mark Henry hat
Brock Lesnar
wenig Mühe.



SITZEN SIE BEQUEM?
Was wäre ein
SmackDown! ohne
solche Signature-
Moves?



**VANDAMINA-
TOR** Mit einem
Stuhl ist dies-
mal so eini-
ges machbar!

RUHIG GESTELLT Dies
ist unsere liebste
Grifftechnik mit
einem Gegenstand.

umgesetzt, was in Bewegung
ziemlich gut aussieht.

DER NEUE KARRIERE-MODUS

Besonders gespannt waren wir
natürlich, was aus dem unge-
wöhnlichen Story-Modus des
Vorgängers werden würde, der
von den Spielern als Ersatz für
einen umfangreichen Karriere-
Modus nicht akzeptiert wurde.
Unter dem Menüpunkt „Career
Mode“ findet man diesmal eine
Mischung aus beiden. Nach-
dem Sie sich für einen Wrestler
entschieden haben, wählen Ric
Flair und Vince McMahon die
Kader für ihre Shows (Smack-
Down! und Raw), und die Sai-
son beginnt. Sie kämpfen sich
im wöchentlichen Rhythmus
durch die jeweilige TV-Show
und nehmen je nach Erfolg an
den aktuellen Pay-Per-View-
Veranstaltungen teil. Die Back-
stage-Wanderungen aus der Ego-
Perspektive wurden beibehalten
und so können Sie erneut zwi-
schen den Matches die Gegend
erkunden und ein paar mehr
oder weniger geistreiche Wor-
te mit den Kollegen wechseln.
Witzigerweise dürfen Sie wäh-
rend der laufenden Show in
Matches eingreifen und sich
so neue Freunde und Feinde
machen. Wer sich die Mühe
macht, bis zur U-Bahn-Station

Keine Angst **vor großen Muckis:** Wir stiegen
mit The Rock und Co. in den Ring!

Shut Your Mouth

INFO DER KADER

Wrestler ab € 1,-!

Beim neuen Smack-
Down! wird einiges
fürs Geld geboten –
für knapp € 60,-
kriegen Sie gleich 60
spielbare Haudegen!

1. The Rock
2. Stone Cold
3. Triple H
4. The Undertaker
5. Rob Van Dam
6. Kurt Angle
7. Chris Jericho
8. Kane
9. Booker T
10. Chris Benoit
11. Edge
12. Christian
13. Matt Hardy
14. Jeff Hardy
15. Lita
16. Bubba Ray Dudley
17. D-Von Dudley
18. William Regal
19. Lance Storm
20. Diamond Dallas Page
21. Stephanie McMahon
22. Vince McMahon
23. Randy Orton
24. Faarooq
25. Bradshaw
26. Test
27. Big Show
28. Trish Stratus
29. Tajiri
30. Rikishi
31. Ric Flair
32. Stacy Keibler
33. Hollywood Hulk Hogan
34. Kevin Nash
35. The Big Valbowski
36. Chuck
37. Billy
38. Albert
39. Shawn Stasiak
40. Tazz
41. The Hurricane
42. Molly Holly
43. Torrie Wilson
44. Spike Dudley
45. Brock Lesnar
46. Rhyno
47. Raven
48. Maven
49. X-Pac
50. Jazz
51. Eddie Guerrero
52. Billy Kidman
53. Hardcore Holly
54. Rico
55. Ivory
56. Al Snow
57. Mark Henry
58. Scotty 2 Hotty
59. Shawn Michaels
60. Goldust

INTERVIEW MIT PRODUZENT NICK WLODYKA

„Wir haben das Feedback von den Spielern sehr genau ausgewertet“

Die SmackDown!-Serie ist seit dem ersten Teil für die PSone ein Gemeinschaftsprojekt von THQ und den japanischen Entwicklern Yuke's. Beim Vorgänger haben wir im Vorfeld das Yuke's-Team interviewt, dieses Mal lassen wir den amerikanischen Produzenten hinter dem Spiel zu Wort kommen.



NICK WLODYKA Produzent von WWE SmackDown! Shut Your Mouth

PLAYZONE: Als SmackDown! Just Bring It letztes Jahr auf den Markt kam, waren viele Spieler von dem schnell durchspielbaren Story-Modus enttäuscht. Erzählen Sie uns, was in dieser Hinsicht bei Shut Your Mouth anders gemacht wurde!

Nick Wlodzyka: Wir haben viel Zeit damit verbracht, nach Just Bring It das Feedback von den Spielern auszuwerten. Ein Saison-Modus war das oberste Ziel, schon seit der anfänglichen Planung für Shut Your Mouth. Unser Ziel war es, einen fesselnden Modus zu schaffen, der die Dramatik und den häufigen Comedy-Aspekt der WWE einfängt. Es war wichtig, dass der Saison-Modus ebenso auf der Realität wie auf Fantasie basiert. Wir haben den Modus auf Basis des vergangenen WWE-Jahres aufgebaut. Alle wichtigen Momente sind enthalten, so dass man das Jahr auf beliebige Weise nachspielen kann. Man kann mit einem der tatsächlichen WWE-Stars oder einem selbst erschaffenen Wrestler antreten. Das Ziel ist der Gewinn des WWE-Championtitels ... und vielleicht der Gewinn aller Titel, um der größte Champion aller Zeiten zu werden! Der Verlauf der Karriere hängt nicht nur davon ab, welche Entscheidungen man trifft. Wenn man mit einem eigens kreierten Wrestler in den Ring steigt, wird man ganz unten anfangen und sich ganz schön reinhängen müssen, um Titelmatches bestreiten zu dürfen. Im Verlauf dieses Modus wird es möglich sein, viele unterschiedliche Backstage-Bereiche zu erforschen, die komplett interaktiv sind. Freut euch auf wilde Action in diesen Umgebungen! Basierend auf dem Erfolg wird man mit versteckten Features belohnt. Bei jedem Spiel ergibt sich ein anderer Ablauf, so dass der Wiederspielwert sehr hoch ist!

PLAYZONE: Eine der grafischen Schwächen von Just Bring It war das Aussehen von langen Haaren, wenn sich die Wrestler bewegt haben – vor allem beim Laufen. Zudem sahen die Wrestler beim letzten Spiel zwar gut aus, aber die Körper waren teilweise etwas eckig. Was wurde getan, um die Grafik zu verbessern?

NW: Wir haben die Wrestlermodelle komplett überarbeitet um sicherzustellen, dass sie genau wie ihre realen Pendants aussehen. Wir wollten, dass die Spieler sagen „Wow, das ist Triple H“ oder „Schau dir Hogan an, er sieht so echt aus!“. Dazu haben wir erst mal die Polygonzahl pro Wrestler gegenüber dem Vorjahr verdoppelt, von ca. 1.500 auf über 3.000. Und wir haben das System für die Animation von Haaren geändert, damit sie natürlicher wirken. Wir sind sehr zufrieden mit dem jetzigen Ergebnis!

PLAYZONE: Welche spezifischen Manöver werden diesmal im Rahmen der diversen Special-Matches möglich sein? Letztes Jahr haben sich einige Spieler beschwert, dass es nicht möglich war, einen Gegner durch die Decke des Käfigs zu chokeslammen. Wird das diesmal möglich sein?

NW: Es wird alle möglichen Arten von besonderen neuen Moves geben. Man kann diesmal Leute durch das Käfigdach chokeslammen, aber es gibt noch coolere Moves, bei denen Waffen als Teil des SmackDown!-Finishing-Moves eingesetzt werden. Und durch Drücken von L1 oder L2 kann man nun einige wirklich spektakuläre Kamerawinkel anwählen, während die SmackDown!-Moves ausgeführt werden.

PLAYZONE: Werden die Kommentatoren diesmal am Ring sitzen? Das war ja für Just Bring It angekündigt (es gab sogar ein Bild davon), war aber letztendlich im fertigen Spiel nicht enthalten.

NW: Interessanterweise sitzen JR und der King diesmal im Einmarschbereich und nicht direkt neben dem Ring, wie es bisher im Fernsehen üblich war. Da es unklar war, wo sie sitzen würden, haben wir uns entschlossen, sie an keinem der beiden Orte sitzen zu haben. (Anm. der Redaktion: Kreative Ausrede. Da dieses Interview per E-Mail geführt wurde, konnten wir hier leider nicht weiter nachhaken.)

PLAYZONE: Wieviele Wrestler werden maximal auf dem Bildschirm sein können? Vor allem in Hinblick auf Battle Royals ist das ja wichtig.

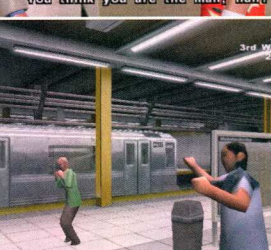
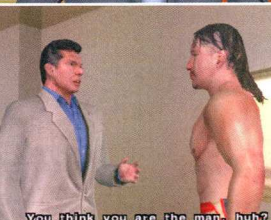
NW: Die maximale Anzahl sind sechs Wrestler um sicherzustellen, dass sie auf der höchsten Detailstufe gerendert werden.

PLAYZONE: Was wurde im Detail am Gameplay verändert?

NW: Wir wollten dem Spiel insgesamt mehr Tiefe verleihen. Dafür haben wir ein neues Reversal-System hinzugefügt, mit dem man die Moves des Gegners ausknornern kann. Dieses System ist timing-basiert. Es war wichtig, dass dieses System einfach zu handhaben ist, aber durch das wichtige Timing wollen wir verhindern, dass die Matches nur aus Knornern und Gegenknornern bestehen. Wir sind extrem zufrieden mit dem, wie das Ganze in der Praxis funktioniert, und es hat schon für viele Stunden von Bildschirmerschlächten hier bei THQ gesorgt.

KARRIERE-MODUS
Erneut gibt es
Story-Sequenzen
(oben, Mitte) und
Backstage-Aus-
flüge (unten).

My number one draft pick
for WWE RAW is... Rob Van Dam



zu laufen, der kann sogar bei der anderen TV-Show Unruhe stiften! Und um die wohl wichtigste Frage zu beantworten: Nein, diesmal ist der Spaß zum Glück nicht nach einer Hand voll Matches vorbei!

MIT STUHL UND MÜLLEIMER

Spielerisch ähnelt das Spiel seinem Vorgänger natürlich stark, doch gibt es einige Änderungen im Detail. So kann man diesmal Grifftechniken und sogar SmackDown!-Moves (Finisher) mit illegalen Gegenständen ausführen, etwa einem Gegner einen Mülleimer überstülpen oder ihm einen DDT auf einen Stuhl verpassen. Und wer mit einem Guillotine Drop auf die Stuhllehne abgefertigt wurde, der steht so schnell nicht mehr auf. Witzig ist auch die Möglichkeit, den Gegner besonders zu verhöhnen, indem man ihn mit dessen eigenem Finishing Move auf die Bretter schickt. Weiterhin kann man diesmal die Polster in den Ringen abnehmen – ein ungepolsterter Aufprall wirkt da natürlich deutlich verärgerlicher. Bei Just Bring

GAME 1.de

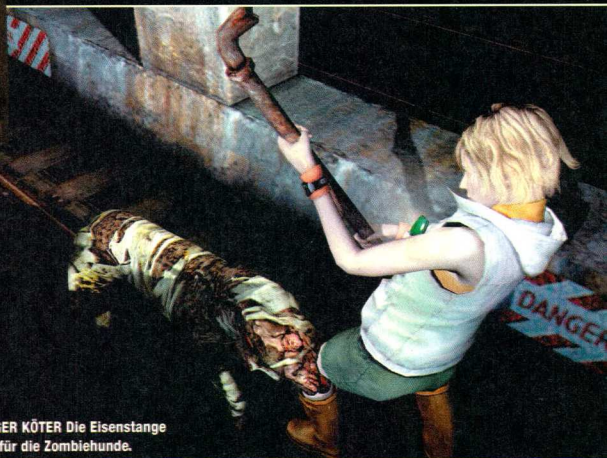


Silent Hill 3

Schnäppchenjagd des Schreckens:
Ein Einkaufsbummel führt Heather
in eine **monströse Horrorwelt**.

Besonders für Männer bedeutet Shopping an sich oft schon den puren Horror. Dass man beim Bummeln aber auf einmal in eine Welt voller Monster, Grauen und mysteriöser Geheimnisse gezogen wird, pas-

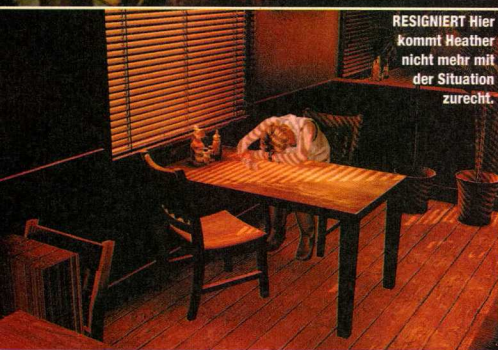
siert wohl auch dem schlimmsten Einkaufsmuffel nie. Ausgerechnet eine Frau sieht sich in Konamis neuem Abenteuer bald mit dieser Situation konfrontiert. Wie üblich will Heather, die Protagonistin von *Silent Hill 3*, nur schnell im Einkaufszentrum einige Besorgun-



LÄSTIGER KÖTER Die Eisenstange reicht für die Zombiehunde.



BLUTIG Die Zombies sind wirklich furchteinflößend.



RESIGNIERT Hier kommt Heather nicht mehr mit der Situation zurecht.



METAMORPHOSE Das scheint derselbe Schauplatz zu sein: Einmal in der normalen Welt, einmal in der alternativen.



gen machen. Ahnungslos und unvorhergesehen landet sie dabei ganz plötzlich in einer abnormen Welt. Hier taucht eine merkwürdige Frau auf, spricht ein paar rätselhafte Worte und verschwindet wieder im Nirgendwo. Was hat sie mit diesen ungewöhnlichen Umständen zu tun? Lange kann Heather über diese Frage nicht nachdenken, weil sie die meiste Zeit damit verbringt, vor Monstern wegzurennen oder sie zu bekämpfen. Sie will nur noch nach Hause, wo ihr Vater auf sie wartet.

U-BAHN INS NIRGENDWO

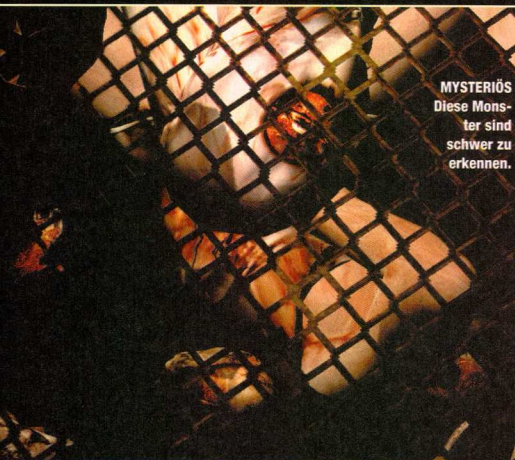
So beginnt der dritte Teil der Horror-Saga, wieder einmal mit einem unschuldigen Charakter, der wider Willen in unheimliche Ereignisse hineingezogen wird. Die Aufgabe des Spielers wird dann sein, den Charakter möglichst unbeschadet aus dieser Welt zu lotsen und dabei hinter die Natur der Ereignisse zu kommen. Einige Unterschiede zu den Vorgängern gibt es allerdings schon auf der Erzählebene: Im Gegensatz zu den

männlichen Protagonisten des ersten und zweiten Teils ist Heather nicht auf der Suche nach einer geliebten Person. Sie will vielmehr einfach nur fliehen. Ein anderer, großer Unterschied besteht darin, dass die Handlung gar nicht in Silent Hill beginnt. Heathers Heimatstadt, in der das Einkaufszentrum steht, ist eine moderne Metropole mit Hochhäusern und sogar einer U-Bahn. Von dem beschaulichen Ferienresort Silent Hill hat man dort höchstens aus Touristenbroschüren gehört.

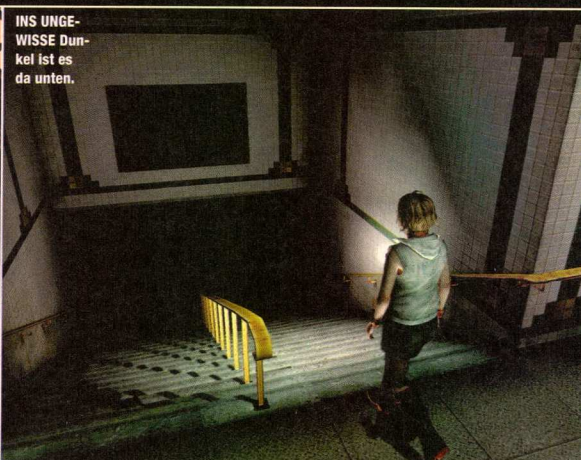
Irgendeine Verbindung muss es aber doch geben: Die abnorme Welt ist ganz offensichtlich mit der Horrormgebung des Städtchens verwandt. Welcherart diese Verwandtschaft ist, bleibt eines der großen Rätsel, das erst im Verlauf des Spiels auf ganz eigene Art gelöst wird.

MONSTER AN JEDER ECKE

Neben der komplexen Handlung und den fantasievollen Rätseln war eine der größten Stärken der Serie schon im-



MYSTERIÖS Diese Monster sind schwer zu erkennen.



INS UNGEWISSE Dunkel ist es da unten.

INFO INTERVIEW MIT KAZUHIDE NAKAZAWA

Schatten im Nebel

Director Kazuhide Nakazawa stand uns Rede und Antwort.



PLAYZONE: Eine der größten Stärken von *Silent Hill* ist die gruselige Atmosphäre. Wie wollen Sie diesmal eine passende Stimmung schaffen? Gibt es neue Sound- oder Grafikeffekte?

Nakazawa: Die einheitliche Stimmung der *Silent Hill*-Serie – leise aber mit konstantem, beklemmendem Gefühl und gruseliger Atmosphäre in normalen Landschaften – wird sicher auch in diesem Teil wieder hervorgerufen. Außerdem ist diese Geschichte von den fähigen Teammitgliedern erschaffen worden, die sich in den vorherigen *Stories* Know-how angeeignet haben, dadurch ist ihre Ausdrucksfähigkeit noch erweitert worden. Ich bin mir sicher, dass Sie sich in der Welt von *Silent Hill* wieder sehr fürchten werden. Diese Welt ist der realen Welt sehr ähnlich. Eines der anderen Charakteristika von *Silent Hill* ist die Existenz der alternativen Welt. In *SH3* konzentrieren wir uns stark auf die Kreation dieser Welt. Eine spezielle Grafik-Engine schafft diesen Effekt, der ganz anders ist als alles, was Sie vorher gesehen haben. Die Gestaltung dieser Welt hat eine Menge zu tun mit den Erfahrungen der Schöpfer. Die haben ihre Ideen aus Filmen, persönlichen Erfahrungen, Romanen, bei denen wir die Bilder in unserer Fantasie erschaffen usw. – diese Welt hat viele Quellen. Der Art Director dieses Spiels, Masahiro Ito, sagt, er lasse sich auch von Modemagazinen beeinflussen.

PLAYZONE: Der zweite Teil war ein bisschen weniger komplex als der erste. Die Rätsel waren leichter, die Handlung eher linear. Wird der dritte Teil sich in dieser Hinsicht wieder am Original orientieren?

Nakazawa: Beim Schwierigkeitsgrad scheinen die Spieler auf der ganzen Welt unterschiedliche Eindrücke zu haben. Es gab viele Leute, die gesagt haben: „Die Rätsel waren schwierig“. War es für die deutschen Spieler nicht schwierig genug?

Im Schwierigkeitsgrad und der Erzählweise dürfte es *SH2* sehr ähnlich werden. Im Allgemeinen glaube ich jedoch, dass es von jedem einzelnen Spieler abhängt. In *SH3* können Sie auch wieder den Schwierigkeitsgrad der Rätsel einstellen. Ich möchte Sie mal beim „HARD“-Modus sehen!

PLAYZONE: In den Vorgängern spielt ein Teil der Handlung in einem alternativen *Silent Hill*, das in jedem Spiel anders aussah. Wird es diese alternative Welt wieder geben und wenn ja, wie wird sie aussehen?

Nakazawa: Die Antwort ist ja. Außerdem werden Sie immer weiter in die abnormale Welt hineingezogen, je weiter die Story voranschreitet. Ich hoffe, dass Sie von den Screenshots eine Idee dieser Welt bekommen können. Denken Sie doch zum Beispiel mal an das alternative Einkaufszentrum. Ich denke, viele Leute werden die alternative Welt der vorhergehenden Geschichte wiedererkennen. Denken Sie jedoch daran, dass dies nur der Anfang ist. Wenn man weiter in die abnormale Welt hineingezogen wird, wird sich auch das Aussehen ändern. Bei der Tokyo Game Show haben wir eine spielbare Version gezeigt. Die Kulisse ist ein Erholungspark in der alternativen Welt voller Nebel. Wenn Sie das gesehen haben, haben Sie bestimmt die Unterschiede zur vorherigen Geschichte festgestellt. Schatten, die in fast kompletter Finsternis durch den Nebel huschen – ich liebe diese gruselige Atmosphäre.

PLAYZONE: Der erste Teil war eigentlich nur richtig zu verstehen, wenn man alle Enden gesehen hatte. Wie viele verschiedene Enden gibt es diesmal und welche Entscheidungen beeinflussen sie?

Nakazawa: Zu der Anzahl und den Auslösern der Enden darf ich leider noch nichts sagen. Entschuldigung! Wenn Sie das Spiel jedoch einmal lösen, bekommen Sie schon eine recht komplette Vorstellung von der Geschichte.

PLAYZONE: Ein weiterer Kritikpunkt am zweiten Teil war, dass es vielen Spielern zu kurz vorgekommen ist. Wie lang wird der Durchschnittsspieler brauchen, um diesen Teil durchzuspielen?

Nakazawa: Ungefähr so lange wie beim direkten Vorgänger. Sie mögen jetzt sagen: „Mhm, das kommt mir ein bisschen kurz vor.“ Ich persönlich denke, dass das die richtige Länge ist.

WEGWEISER Eine merkwürdige Frau begrüßt Heather.



STIMMUNGSVOLL Die Beleuchtung ist wieder sehr durchdacht.



mer die Atmosphäre. Im Zusammenspiel von Musik, Grafik- und Soundeffekten und gruseligen Umgebungen entstand in den Vorgängern eine ständig beklemmende, geisterhafte Stimmung. Zu der tragen natürlich auch die Monster bei, die so absurd und unnatürlich aussehen, dass schon der bloße Anblick Schauer über den Rücken jagt. Ein kleiner Kritikpunkt beim zweiten Teil war allerdings, dass sich diese Wesen zu sehr ähnelten. Das soll jetzt wieder anders werden. Laut Aussage von Director Kazuhide Nakazawa wird es so viele Zombiarten geben wie noch in keinem der Vorgänger. Außerdem soll sich jede dieser Spezies auf ganz eigene Weise bewegen. Dadurch wird der Eindruck noch verstärkt, dass die ganze Stadt mit monströsen Individuen übersät ist.

AUTOMATISCHE WAFFEN

Auf der Tokyo Games Show gab es jetzt zum ersten Mal eine spielbare Version von *Silent Hill 3* zu sehen. Leider hatte die japanische Videospielemesse vor Redaktions-

schluss noch nicht angefangen. In Bezug auf das Gameplay lässt sich aber schon sicher sagen, dass es eine ganze Reihe neuer Action- und Kampfelemente geben wird, die in dieser Form in den beiden Vorgängern nicht vorkamen. Heather hat dabei Waffen wie eine Eisenstange, aber auch Effektiveres wie ein Maschinengewehr. Das braucht sie wohl, um heil aus diesem Tohuwabohu herauszukommen.

ALBRECHT OTT

VORSCHAU SILENT HILL 3

Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	2003
Internet:	www.konamityo.com/sh3
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Konami Tokyo
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Im gruseligsten Ferienresort der Welt wird den PS2-Spielern mal wieder das Blut in den Adern gefrieren.“

DAS DING

PARANOIA IST IHRE EINZIGE HOFFNUNG!



- AGIEREN SIE IM TEAM, SONST HABEN SIE KEINE CHANCE.
- GNADENLOSE FEINDE MIT UNBARMHERZIGER INTELLIGENZ.



• NUTZEN SIE DAS EINZIGARTIGE
VERTRAUEN/ANGST-INTERFACE
UM IHR TEAM ERFOLGREICH ZU
FÜHREN.



• NUR MIT FEUERKRAFT UND VERSTAND WERDEN SIE ÜBERLEBEN!



Sie müssen es einfach spielen, denn es wird Sie fesseln und bis ins Mark erschüttern!"

John Carpenter

"Erstklassige Lokalisierung" 86% - OPM2, 10/2002

"Eine gelungene Film-Adaption, die der Zelluloid-Vorlage alle Ehre macht!" 83% - playPlaystation, 09/2002

**PC CD-ROM**

PlayStation 2

XBOX



COMPUTER
ARTWORKS



www.universalinteractive.de

BEI NACHT UND NEBEL die Heimat der Hobbits wird von düsteren Gestalten heimgesucht.

KICKBOXER Eigentlich hatte der Ork einen Schwerthieb von oben erwartet.

Der Herr der Ringe: Die Gefährten

Eine Geschichte, zwei
Spieleschmieden: Wer
erweist sich als der
wahre Herr der Ringe?

Fangen wir ganz von vorne an, damit keine Missverständnisse entstehen: Es gibt da dieses Buch. Nein, eigentlich sind es drei Bücher, die die Geschichte *Der Herr der Ringe* erzählen: *Die Gefährten*, *Die zwei Türme* und *Die Rückkehr des Königs*. Diese drei Bücher hat also Regisseur Peter Jackson zu drei ebenso betitelten Filmen verarbeitet. Die Auf-

teilung der Filmhandlungen entspricht halbwegs korrekt der Romanvorlage, wenn sich der Film auch einige Freiheiten nimmt respektive ein paar Episoden über Bord wirft. Eine Buch-Trilogie, eine Film-Trilogie. So weit, so gut. Nun hätten wir da zwei Software-Häuser: Electronic Arts und Vivendi Universal Interactive. Von denen werkelt wiederum jedes an seinem eigenen

BIENCHEN UND BLÜMCHEN Los geht die Reise natürlich im verträumten Auenland.



SPINNEN-ALARM Bei Surreal machen Sie auch einen ungemütlichen Abstecher in den Alten Wald.

Spiele-Dreiteiler unter dem Logo *Der Herr der Ringe*. Und jetzt wird's richtig kompliziert. Electronic Arts stützt sich auf die Lizenz der Verfilmung und hat seinen Dreiteiler folgendermaßen aufgebaut:

- Erstes Spiel – Titel: *Die zwei Türme*. Inhalt: *Die Gefährten* (Film) und *Die zwei Türme* (Film).
- Zweites Spiel – Titel: *Die Rückkehr des Königs*. Inhalt: *Die Rückkehr des Königs* (Film).
- Drittes Spiel – Titel: Noch nicht bekannt. Inhalt: Komplette Trilogie (Filme).

Vivendi Universal macht es uns einfacher. Die haben sich die Lizenz der Buchvorlage gekrallt und halten sich auch strikt an deren Reihenfolge:

- Erstes Spiel – Titel: *Die Gefährten*. Inhalt: *Die Gefährten* (Buch).
- Zweites Spiel – Titel: *Die zwei Türme*. Inhalt: *Die zwei Türme* (Buch).
- Drittes Spiel – Titel: *Die Rückkehr des Königs*. Inhalt: *Die Rückkehr des Königs* (Buch).

Jeder Hersteller wird nun kurz vor Kinostart des zweiten Filmes sein erstes Spiel auf den Markt bringen. EAs Projekt wurde bereits in Ausgabe 8/2002 ausführlich vorgestellt und in der aktuellen Update-Rubrik behandelt, jetzt ist endlich Vivendi an der Reihe.

HERE BE DRAGONS

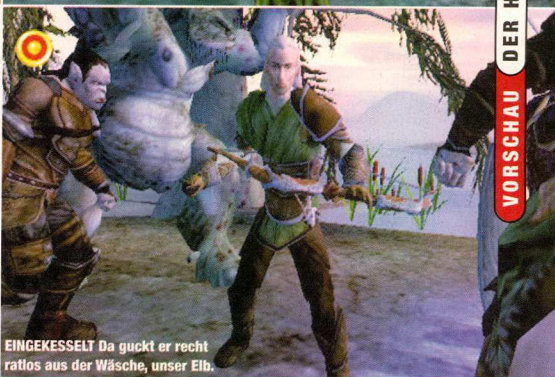
Wie es derzeit bei Film- oder Buch-Begleittiteln in Mode ist, kommt *Der Herr der Ringe: Die Gefährten* im Gewande eines Action-Adventures daher. In einem ziemlich sauber gebürsteten Gewand, muss man dazusagen; denn verantwortlich für das Projekt ist das Sur-

real-Team, das bereits mit seinen *Drakan*-Spielen für PC und Konsole sehr gelungene Abenteuerkost abgeliefert hat. Die Erfahrung im Design atmosphärischer 3D-Landschaften und in der Koordination von Echtzeit-Kämpfen kommt den Entwicklern da sichtlich zugute.

Eines wurde Lead Designer Todd Clineschmidt in unserem Interview (siehe Extrakasten) ja nie müde zu betonen: Inhaltlich orientiert sich Vivendis Action-Adventure peinlich genau, vollständig, lückenlos, unverfälscht und sakrilegfrei am Buch. Daher dürfen Sie in *Die Gefährten* etliche Winkel von Mittelerde besuchen und mit dutzenden Figuren plaudern und verhandeln, die Sie im Film beziehungsweise in EAs Spiel nie zu Gesicht bekommen. Einige Nebencharaktere erteilen Ihnen nicht nur wertvolle Hinweise, sondern auch lukrative Aufträge – bring mir dies, erledige das, und dergleichen. Steuern können Sie allerdings nur drei Helden aus der Ringgemeinschaft: Hobbit Frodo, Magier Gandalf und Krieger Aragorn.

MIT SCHWERT, STAB UND SCHLEUDER

Wann Sie in welche Rolle zu schlüpfen haben, schreibt Ihnen das Spiel zwar genau vor, aber da die drei Charaktere recht unterschiedliche Stärken und Schwächen zu verzeichnen haben, sollte das Spiel auch so schön abwechslungsreich bleiben. Während beispielsweise Frodo sich anfangs noch wilde Tiere mit Stöcken und Steinen vom Hals hält, be-



EINGEKESSELT Da guckt er recht ratlos aus der Wäsche, unser Elb.



TANZ DER DRKS Im Programmieren stimmungsvoller 3D-Welten hat das Team Übung.



VOLLMOND Wer liegt denn hier mitten in der Nacht auf der Straße herum?

INFO INTERVIEW MIT TODD CLINESCHMIDT, LEAD DESIGNER BEI SURREAL

„Akkurat und vollständig“

Lead Designer Todd Clineschmidt vom Drakan-Schöpfersteam Surreal Software ließ sich von uns zu seinem *Der Herr der Ringe*-Projekt löffeln.



PLAYZONE: Während EA gerade an einem Actionspiel zu den *Der Herr der Ringe*-Filmen arbeitet, entwickeln Sie ein Action-Adventure zum ersten Roman. Was ist das Besondere an Ihrer Version?

Todd Clineschmidt: Wir konnten auf den kompletten Inhalt von Tolkiens Erzählung *Die Gefährten* zurückgreifen. Zum Beispiel tauchen in unserem Spiel Tom Bombadil, die Hügelgräber und die alte Trauerweide auf. Die kamen im Film nicht vor.

PLAYZONE: Versuchen Sie, dem Buch so treu wie möglich zu bleiben?

Todd Clineschmidt: Unser Spiel hält sich sehr eng an den Roman *Die Gefährten*. Wir haben uns sehr bemüht, den Spielern eine akkurate und vollständige 3D-Umsetzung von allem zu geben, was im ersten Buch vorkommt. Alle wichtigen Orte und Charaktere aus dem Buch kommen auch in unserem Spiel vor.

PLAYZONE: Haben Sie irgendwelche „Experten“ zu Rate gezogen, um eine besonders originalgetreue Version von *Mittelerde* nachzubilden?

Todd Clineschmidt: Wir haben eng mit mehreren Tolkien-Experten zusammengearbeitet. Außerdem war Tolkien Enterprises (von denen wir uns die Buchrechte für die Spiele gesichert haben) die ganze Zeit an der Entwicklung beteiligt, um sicherzustellen, dass alles genau stimmt.

PLAYZONE: Beide *Der Herr der Ringe*-Spiele sollen Ende des Jahres erscheinen. Denken Sie, beide Titel sprechen dieselbe Zielgruppe an?

Todd Clineschmidt: Eigentlich nicht. Ich denke, Leute, die die gesamte Geschichte von Anfang an erleben möchten, werden sich zu unserem Spiel hingezogen fühlen. EAs Spiel kann das einfach nicht bieten. Schließlich beruht es auf einem Film und deckt das erste Drittel der Trilogie nicht wirklich ab. Ich glaube, unser Spiel wird viele verschiedene Spieler ansprechen, von den jahrelangen Hardcore-Tolkien-Fans bis zu Leuten, die von der ganzen Geschichte keine Ahnung haben. Da das Spiel die vollständige Erzählung umfasst, kann jemand, der Tolkien überhaupt nicht kennt, beim Spielen das ganze Abenteuer miterleben.

PLAYZONE: Auf was für Spielelemente können wir uns einstellen?

Todd Clineschmidt: Das Spiel ist ein Action-Adventure, daher halten sich Plattform-Aufgaben oder *Tomb Raider*-typische Rätsel sehr in Grenzen, während Schleichaufgaben und direkter Kampf im Mittelpunkt stehen.

PLAYZONE: Muss der Spieler sich an einen festen Spielablauf halten?

Todd Clineschmidt: Obwohl das Spiel einem linearen Handlungsfortlauf folgen muss, um der Erzählung treu zu bleiben, gibt es auch Nebenaufgaben für Freiwillige und viele Möglichkeiten, auf Entdeckungsreise zu gehen. Der Spieler erhält viel Freiheit und wird sich auf keinen Fall durch die Umgebung eingeschränkt fühlen. Und wir gehen nicht davon aus, dass der Spieler gleich beim ersten Durchgang alles entdeckt.

PLAYZONE: Womit hatten Sie Probleme?

Todd Clineschmidt: Große Probleme gab es keine. Das Spiel war wie geschaffen für die Technologie, die wir für unsere *Drakan*-Serie entwickelt hatten; alles lief so glatt, wie man es sich nur wünschen kann.

PLAYZONE: Und worauf sind Sie besonders stolz?

Todd Clineschmidt: Ich bin sehr stolz darauf, dass unser Spiel die komplette Geschichte präsentiert, und das sehr gut. Wir konnten alle wichtigen Figuren und Ereignisse „zum Leben erwecken“ und das Ergebnis ist unserer Meinung nach das vollständigste und fesselndste Spiel zu *Die Gefährten*, das je entwickelt wurde.

STRUPPIG Der Höhlentroll sieht in der Fantasie der Surreal-Leute etwas anders aus als sein Film-Gegenstück.



VERFLUCHT Die Zwergenstadt von Moria ist fast wie ausgestorben. Aber nur fast.



herrscht Aragorn den Umgang mit dem Bogen ebenso wie verschiedene Schwertkampfmanöver. Gandalf erweist sich als besonders vielseitig: Natürlich schleudert er Saurons Schergen Blitze, Feuerbälle und eine Reihe von weiteren Zaubern aus seinem Stab entgegen, doch gleichzeitig führt er mit der anderen Hand sein sagenhaftes Schwert. Ausgetragen werden die Scharmützel gegen Orks, Trolle und diverse andere Unholde. Vivendi spricht von 28 Gagnetypen aller Art und Größe, die unterschiedliche Intelligenz und Verhaltensweisen an den Tag legen. Oh, und dann wären da natürlich noch die Nazgul, die schwarzen Reiter, die sich an die Fersen des Ringträgers geheftet haben. Um den Blicken seiner unheimlichen Verfolger zu entkommen, muss sich Frodo auf nervenaufreibende Versteckspiele einlassen und die Macht des Meisterrings ganz überlegt einsetzen. Der funktioniert bekanntermaßen wie eine Tarnkappe, bringt seinen Träger jedoch schleichend um den Verstand ...

Leider konnten wir noch keine PS2-Fassung von *Die Gefährten* anspielen, doch nach einem Blick auf die Xbox-Version hat es den Anschein, als könnte Vivendis Umsetzung von Tolkiens Meisterwerk auf ihre Art ebenso interessant und sehenswert werden wie EAs Film-Begleiter. Auf jeden Fall dürfte sie eine etwas ruhigere und storyorientiertere Gangart einlegen als der Konkurrenztitel.

STEFANIE SCHETTER

VORSCHAU DIE GEFÄHRTEN

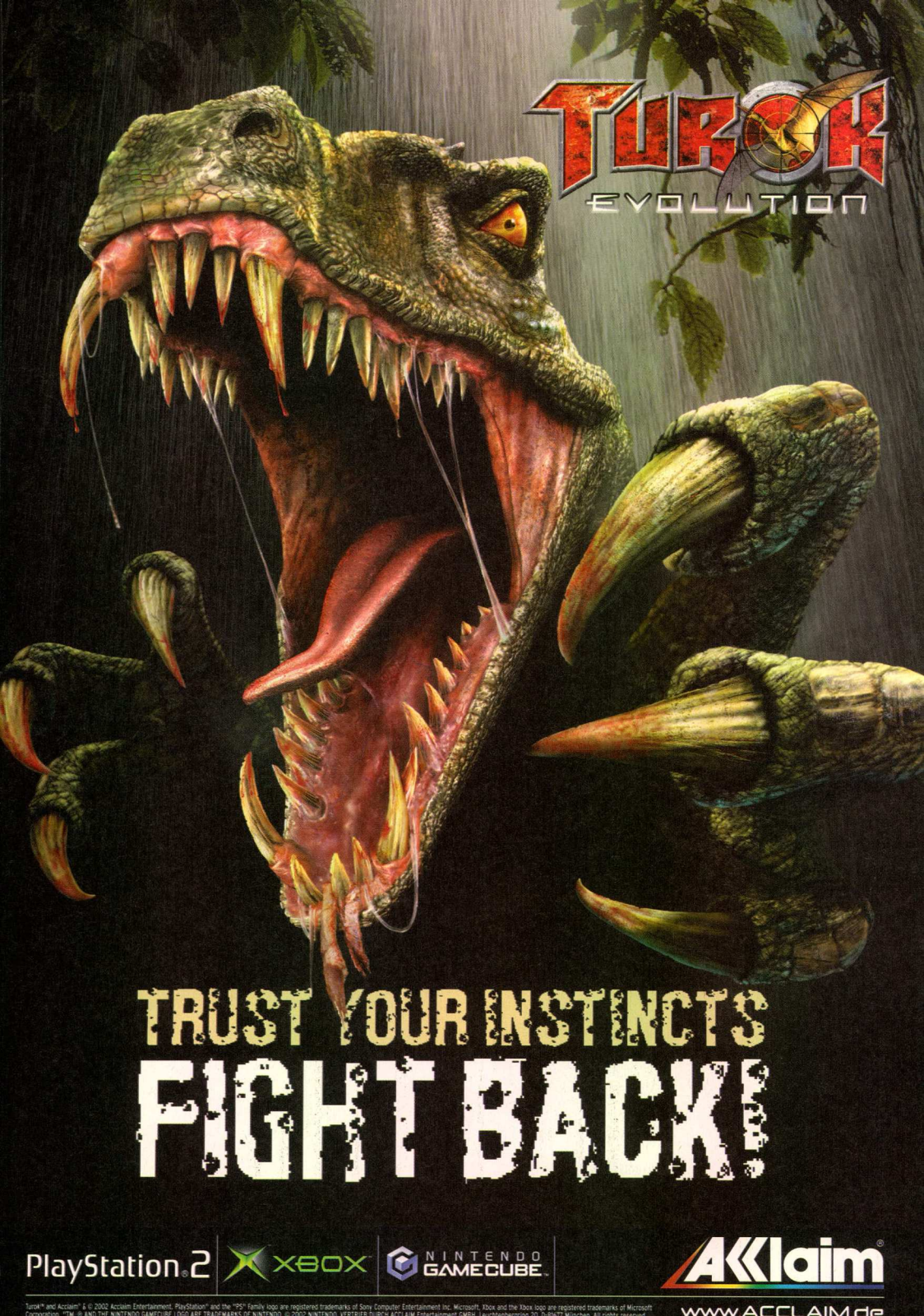
Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	November

Internet: www.universalinteractive.de

Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Surreal
Umfang	Datenträger
8 Kapitel	DVD

SEHR GUT

„Abwechslungsreiches Abenteuer in ordentlicher Optik: Die Roman-Lizenz scheint in guten Händen zu sein.“



TUROK EVOLUTION

TRUST YOUR INSTINCTS
FIGHT BACK!

PlayStation 2

XBOX

NINTENDO
GAMECUBE

AKkaim®

Turok™ and Akkaim™ © 2002 Akkaim Entertainment. PlayStation™ and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are registered trademarks of Microsoft Corporation. TM and the NINTENDO GAMECUBE logo are trademarks of Nintendo. © 2002 NINTENDO. VISITERS TO THIS AND ALL ENTERTAINMENT ONLINE. IS AN INDICATION OF A SUBMITTER'S INTEREST IN THE PRODUCT. ALL RIGHTS RESERVED.

WWW.AKKAIM.COM

Gold Bolt acquired

WER SUCHET, DER FINDET
Gut versteckte goldene
Bolzen bringen Extrapunkte.

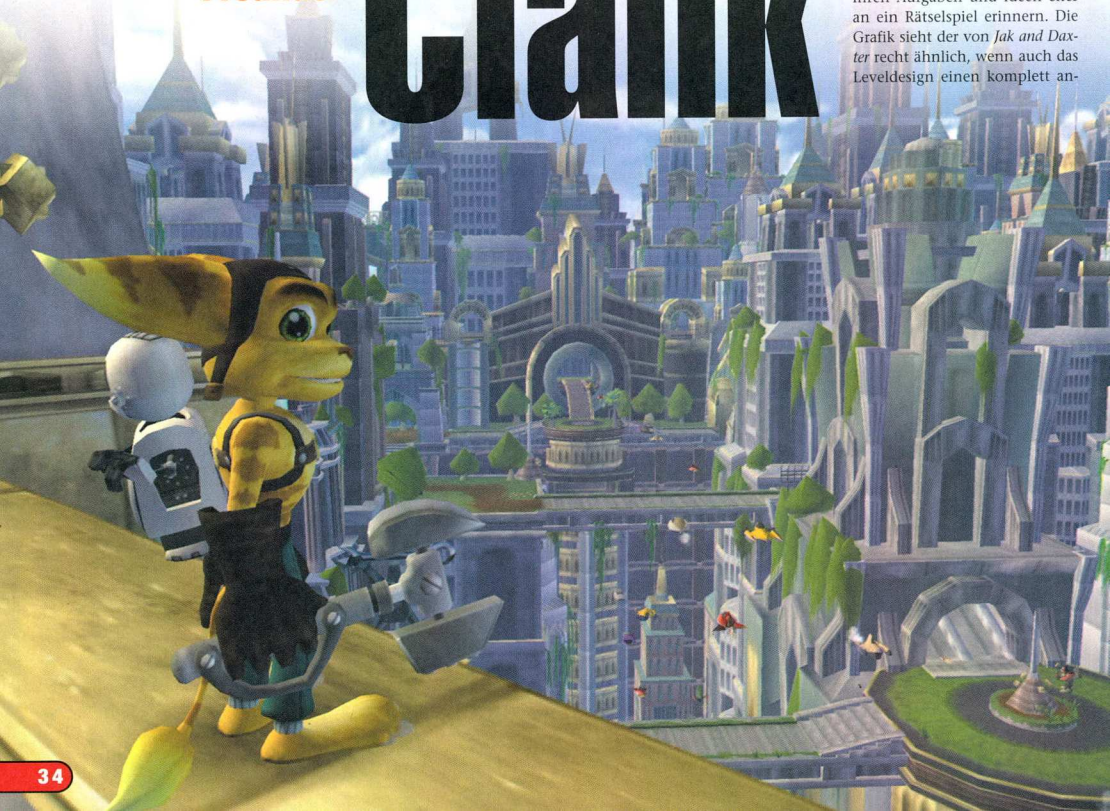
HERZENWEICHEND Clank hat Mühe,
Ratchet davon zu überzeugen, dass es
sich lohnt, das Universum zu retten.

DER TUT NIX, DER
WILL NUR SPIELEN
Ja, genau. Was
spielt ein Wesen,
das zu 60 % aus
Kiefer besteht?!

Hier kommt ein
audiovisueller
Leckerbissen
für **Jump&Run-**
Freunde.

Ratchet & Clank

Jak and Daxter war erst der Anfang. Das auch von uns hochgelobte Jump & Run stellt die Technik, die Ratchet & Clank zugrunde liegt. Das fällt auch sofort ins Auge, wenn man mit Ratchet, einem Gremlin-ähnlichen Wesen, die ersten Schritte wagt. Mit dem Roboter Clank auf den Rücken geschmalt, geht es in ausgeklügelte Levels, die mit ihren Aufgaben und Ideen eher an ein Rätselspiel erinnern. Die Grafik sieht der von Jak and Daxter recht ähnlich, wenn auch das Leveldesign einen komplett an-





WAS DU WOLLE? Der Kreissägen-Roboter sieht zwar gefährlich aus, ist aber ein kleiner Fisch.

deren Weg geht. Speziell in den Zwischensequenzen macht sich das Animationssystem positiv bemerkbar und die Ähnlichkeiten zu *Jak and Daxter* werden mehr als auffällig. Die Story ist genreüblich dünn, aber wer erwartet von einem Jump & Run wirklich eine tief schürfende Geschichte? Ratchet hängt irgendwo in einem abgelegenen Sektor des Universums herum und beschäftigt sich gerne damit, Geräte zu bauen und zu reparieren – bis eines Tages der kleine Roboter Clank bei ihm notlanden muss und ihn spontan zur Rettung der Galaxie einspannt. Schon klar.

QUICK-EQUIP

Die ersten Levels von *Ratchet & Clank* machen einen sehr guten Eindruck. Geschmeidig animierte Gegner hüpfen mit witzigen Bewegungen auf das Heldengepann zu, doch dank der vielfältigen Extrawaffen und dem eher gemächlichen Spielablauf kommt keine Hektik auf. Es geht viel-

mehr darum, bestimmte Aufgaben zu erfüllen – und dies auf durchaus recht abwechslungsreiche Art und Weise. Neben Bombenhandschuh und Flammenwerfer bekommt Ratchet für eingesammelte Schrauben und Muttern in Shops noch weitere Waffen, die auch nötig sind. Anfänglich lassen sich kleine Gegner noch durch einen beherzten Hieb mit dem großen Schraubenschlüssel wegschleudern. Mit zunehmenden Fortschritten werden aber auch die Gegner anspruchsvoller. Die späteren Waffen machen ordentlich was her und sind teilweise zum Brüllen komisch. Der „Glove of Doom“ beispielsweise bringt eine kleine Kugel hervor, aus der dann vier kleine laufenden Bomben krabbeln und sich schräg gebündelt auf den nächsten Gegner stürzen.

AUSSER KONTROLLE

Die Steuerung erweist sich als gut kontrollierbar. Sämtliche Aktionen werden intuitiv ausgeführt

und man kommt schnell ins Spiel hinein. Kein Wunder, sind doch die Schöpfer dieses Titels auch die kreativen Köpfe hinter der *Spyro*-Serie auf der PSone gewesen und schufen vor Urzeiten den umstrittenen Ego-Shooter *Disruptor* (siehe Extra-Kasten). Ratchet kann nicht einfach nur springen und schlagen, sein Repertoire erreicht locker die Dimensionen einer Lara Croft. Ob seitlichen Überschlag, Doppelsprung oder das simple Hangeln an Vorsprüngen, Ratchet ist äußerst agil. Dem steht sein Kumpel Clank in nichts nach. Nur dass der kleine Roboter die Sache etwas subtiler angeht. Er kann noch kleinere, so genannte Bots, die er findet, rekrutieren und mit Basis-Befehlen kommandieren. Das sieht dann ähnlich putzig aus wie Abe und seine Kumpanen in *Abe's Exoduss*. Dennoch wirkt *Ratchet & Clank* nicht niedlich und zu sehr auf Kinderaugen zugeschnitten. Einige Soundeffekte könnten sogar in einem der berüchtigten

INFO ALTE HASEN

Die Macher

Ratchet & Clank ist beileibe kein Erstlingswerk. Mit Jump & Runs kennt man sich aus bei Insomniac Games.

Und das schon erstaunlich lange. Bereits 1987 fing man an, Spielwelten zu erschaffen. Seit Ende 1996 auch für die PSone. *Disruptor*, ein innovativer, aber ansonsten eher mittelmäßiger 3D-Shooter abseits der Klischees war Insomniacs Debüt auf der PlayStation. Vielen Spielern in Erinnerung blieb der Titel vor allem wegen der für damalige Verhältnisse skandalösen Werbung, die einen Teddybär mit Bauchschuss zeigte. Im Oktober 1998 erblickte *Spyro the Dragon* zum ersten Mal das Licht der Videospieldwelt und zog noch zwei Fortsetzungen nach sich. Das kommende PS2-Abenteuer von *Spyro* wird allerdings nicht mehr von Insomniac entwickelt.



BAUCHSCHUSS Stein des Anstoßes: das Anzeilmotiv von *Disruptor*.



SCHLICHT Viel Nebel, wenig Details. So sahen 3D-Shooter anno 1996 aus.



SÜSSER FRATZ *Spyro* sieht auch heute noch niedlich aus, wenn auch die Grafik reichlich angestaubt ist.

SMALLTALK In dieser Cutscene bekommen wir die nützlichen Grind-Schuhe verpasst.



INFO TAUSENDSSASSA RATCHET

Was so ein Gremlin alles kann

Zusammen mit seinem Kumpel Clank erkaufte sich Ratchet im Laufe des Spiels ein riesiges Waffenarsenal.

DIE WAFFEN

So schnell kann's gehen. Hält sich Ratchet anfangs noch mit einem überdimensionierten Schraubenschlüssel kleine Sandhaie vom Leib, geht's später mit schwerem Geschütz erst richtig los.



BURN! Mit dem Flammenwerfer hält man auch große Gegner auf Distanz.



DREHWURM Noch sinnvoller ist das Gerät aber gegen mehrere kleine Gegner.



LUIGI WER? Per Suck-Cannon lassen sich bis zu fünf kleinere Gegner einfach einsaugen.



AUA! Hat man genügend widerwillige Munition aufgesammelt, geht's an die Entleerung.



OCH, WIE SÜÜÜÜSS Die niedlichen kleinen Bomben.



ATTACKEEEE Wer hat hier was von süß gesagt?!

Ego-Shooter von id Software Verwendung finden.

GUT GEKLAUT

Man merkt schon: *Ratchet & Clank* klagt in der gesamten Spielwelt die besten Ideen und fügt sie zusammen. Einige Levels erinnern an die kniffligen Passagen aus *Super Mario 64*, andere an die *Sonic*-Episoden auf dem Dreamcast, dann wieder fühlt man sich an *MDK 2* erinnert. Auch *Crash Bandicoot* und *Tomb Raider* dienen offensichtlich als Inspiration. Das macht aber überhaupt nichts. Denn den Entwicklern ist es gelungen, die großen Vorbilder perfekt nachzuahmen und teilweise sogar zu übertreffen. Neben den bereits erwähnten Waffen gibt es auch eine Reihe von Ausrüstungsgegenständen. Mit dem Enterhaken zieht sich

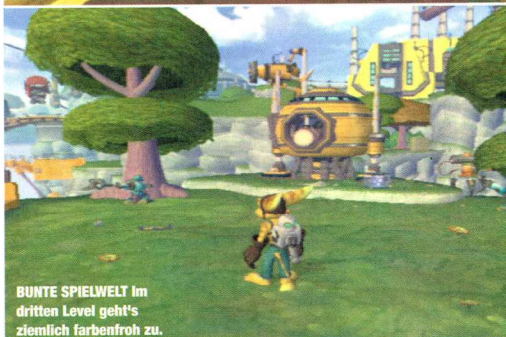
das Gespann an dafür vorgesehenen Punkten über sonst unüberwindliche Abgründe. Eine Art Generalschlüssel ermöglicht das Weiterkommen an verschlossenen Türen. Allerdings nicht so ohne weiteres. Erst nach dem Lösen eines kleinen Logikrätsels, das an Agentenfilme erinnert, geht der Weg weiter. Insgesamt befinden sich so schon nach kurzer Zeit acht Waffen und Ausrüstungsgegenstände in Ratchets Besitz. Später wird das Gespann sage und schreibe 35 Waffen und Gerätschaften mit sich führen.

HANDLUNGSFREIHEIT

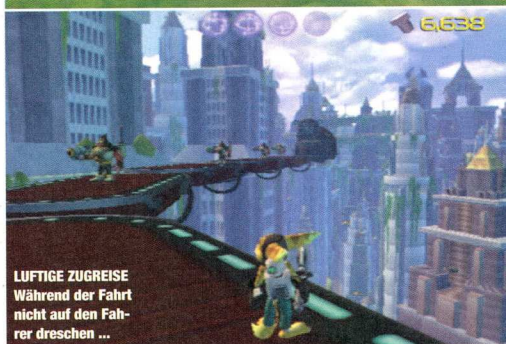
Insomniac legt Wert auf die Nicht-Linearität des Spiels, die sich mir allerdings nach knapp acht Levels noch nicht so recht erschließen mag. Zwar ist es



OPULENT Nicht alles auf dem Bild ist begehbar, aber die Illusion ist fast perfekt.



BUNTE SPIELWELT Im dritten Level geht's ziemlich farbenfroh zu.



LUFTIGE ZUGREIFE Während der Fahrt nicht auf den Fahrer dreschen ...

schon so, dass man bestimmte Bereiche eines Levels erst mit Gegenständen aus späteren Levels erreichen kann, dennoch ist der Weg von Level zu Level und wieder zurück vom Spiel präzise vorgegeben. Hier bleibt abzuwarten, was der Titel in späteren Abschnitten noch zu bieten hat. Wir sind absolut zuversichtlich, dass *Ratchet & Clank* das Zeug zum Hit hat. Der Schwierigkeitsgrad ist fair, lediglich die Kameraführung ist noch nicht ausgereift. Häufig ist man selbst damit beschäftigt, sich den perfekten Überblick zu verschaffen. Das sorgt, zumindest bei Kämpfen, für eine Spur Hektik. Äußerst witzige Zwischensequenzen lockern das Geschehen auf. Das sind dann auch die einzigen Ruhepausen, die dem Spieler gegönnt werden, denn richtige Ladezeiten

sind – auch beim Levelwechsel – kaum vorhanden.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU RATCHET & CLANK

Hersteller:	Sony
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	Ende 2002
Internet: www.playstation.de	
Savegame	Entwickler
Automatisch	Insomniac Games
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Klasse präsentiertes und abwechslungsreiches Actionspiel der Oberklasse.“

MIT TOP-SPEED
DURCH FREMDE
WELTEN!



Stell dir vor, du rast mit 1440
Km/h durch fremde Welten. Rasend
schnell ziehen futuristische Gebäude
an dir vorbei, doch du siehst sie
kaum, da du dir ein packendes Rennen
lieferst, in dem es nur zwei Ziele gibt:
Ankommen und überleben!
16 Rennstrecken, 16 Gegner, 160 Waffen
und nur ein Gedanke: Durchkommen.

**Quantum
Redshift**

Ein weiteres großartiges Spiel - Nur für Xbox



www.xbox.com/de/quantumredshift

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE



©2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Die in dieser Produktbeschreibung enthaltenen Angaben dienen ausschließlich zu Informationszwecken und beziehen sich auf die Pre-Release-Version des Produkts, das vor seiner Freigabe zum Verkauf noch wesentlichen Änderungen unterliegen kann. Microsoft schließt in Bezug auf diese Produktbeschreibung und die darin enthaltenen Angaben jede Haftung und Gewähr aus. © 2002 Curly Monsters Ltd. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Quantum Redshift, Xbox sowie die Xbox-Logos sind eingetragene Marken bzw. Kennzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. In dieser Produktbeschreibung enthaltene Firmennamen und Produktbezeichnungen sind u.U. Marken der betreffenden Inhaber.

Stellen Sie sich an der Seite von **Disney-Charakteren** dem schattenhaften Bösen!

Kingdom Hearts

Final Fantasy meets Disney? Äh, wie soll das denn funktionieren?“ ist die erste Frage, die sich wohl jedem aufdrängt, der das erste Mal von diesem Spiel hört. Zuerst einmal möchte ich alle Skeptiker (und davon wird es bei einem derart gewagten Konzept einige geben) beruhigen: Es funktioniert erstaunlich gut. Squaresoft hat sich in Zusammenarbeit mit Dis-



ney eine wirklich gute Story ausgedacht, die sowohl *Final Fantasy*-Anhänger als auch Disney-Fans ansprechen wird. Auch wenn sich das Ganze inhaltlich eher an jüngere PS2-Spieler richtet, werden auch ältere Zocker viel Spaß mit *Kingdom Hearts* haben, dafür sorgt schon der ständig wiederkehrende „Aha“-Effekt, wenn man eine neue Welt betritt oder altbekannte Charaktere trifft.

COOLE STORY

Der Spieler schlüpft in die Rolle des jungen Sora. Dieser lebt mit seinen Freunden Riku und Kairi auf der Inselgruppe Destiny Islands. Obwohl das Leben dort

absolut sorglos und problemfrei ist, wollen die drei ein Floß bauen und damit nach „anderen Welten“ suchen. Doch dazu kommt es nicht mehr, denn seltsame schattenhafte Wesen greifen die Inselgruppe an. In einem dramatischen Showdown muss Sora mit ansehen, wie Riku gemeinsame Sache mit dem Bösen macht und Kairi entführt. Beim Versuch, sie zu retten, wird er schließlich von einem dunklen Wirbel aufgesaugt und erwacht an einem fremden Ort, der Stadt Traverse Town. Dort trifft er auf Donald Duck und Goofy, die hierher gekommen sind, um ihren verschwundenen König Mickey

Mouse zu finden. Die drei tun sich zusammen und machen sich mit vereinten Kräften auf die Suche. Mithilfe des Raumschiffs von Donald und Goofy ist es möglich, zu weit entfernten Orten zu reisen. Die erste Spur führt ins Wunderland, wo die neuen Freunde prompt Alice und die Herzkönigin treffen.

WUNDERBARE WELTEN

Nach und nach erforschen Sie so eine Disney-Fantasywelt nach der anderen. In jeder dieser Welten gilt es, ein Tor zu finden, durch das die Schatten kommen. Mithilfe von Soras Schwert, dem Keyblade, können

Sie diese Portale ein für alle Mal schließen. In vielen Fällen kommen Ihnen dabei bekannte Disney-Charaktere zu Hilfe. Manche davon können Sie sogar kurzzeitig in Ihre Party aufnehmen. Neben der allgegenwärtigen Hauptaufgabe gibt es eine ganze Reihe Bonus-Quests und Minispiele, die Sie obendrein erfüllen können. So werden Sie zum Beispiel gebeten, 99 entlaufene Dalmatinerwelpen zu finden, oder gar Pinocchios verschwundenen Vater. Sie können auch versuchen, sich in Rekordzeit durch Tarzans Dschungel zu hangeln. An manchen Stellen im Spiel finden Sie zudem so genannte Trinity-Zeichen.



TRINITY An diesen Stellen können Sie mithilfe Ihrer Kameraden zu versteckten Orten gelangen oder Bonusgegenstände bzw. Geld bekommen.



TRAININGSKAMPE

Sora und sein Kumpel Riku duellieren sich mit Holzscheren.



Is this the power you seek?
SCHWERE ENTSCHEIDUNG Zu Beginn müssen Sie die Charakterklasse Ihres Helden festlegen.

Yes.
No.



TRAUMPAAAR
Eine tiefe Bindung vereint Sora und seine Freundin Kairi.



WICHTIGE HILFE in Mertins Haus dürfen Sie den Umgang mit der Magie üben.



Durch Zusammenwirken von Sora, Goofy und Donald können Sie dort eine Gemeinschaftsaktion durchführen. So erreichen Sie nicht nur verborgene Orte, sondern erhalten auch Bonusgegenstände und Geld. Da es diese Symbole in mehreren Ausführungen gibt und Sie selbstverständlich nicht von Beginn an alle aktivieren können, kommen Sie nicht umhin, Fantasy-Welten des Öfteren zu besuchen.

ABWECHSLUNGS-REICHER GENRE-MIX
Dieses Spiel eindeutig einem bestimmten Genre zuzuordnen,

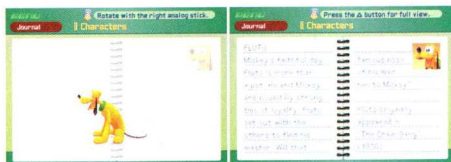
ist praktisch unmöglich. Auf den ersten Blick sieht *Kingdom Hearts* aus wie ein typisches Action-Adventure in Third-Person-Ansicht mit frei drehbarer Kamera. Dazu kommen einige teilweise recht anspruchsvolle Jump&Run-Einlagen. Doch das ist bei weitem nicht alles. Mindestens ebenso wichtig ist der RPG-Anteil. Für das Töten von Feinden erhalten Sie nämlich Erfahrungspunkte. Haben Sie genügend Erfahrungspunkte gesammelt, steigen Sie in höhere Stufen auf, verbessern Ihre Charakterwerte und erlernen neue Fähigkeiten. Dasselbe gilt natürlich auch für Ihre Kame-

INFO DAS JOURNAL

Kleine Gedächtnisstütze

Wer nicht mehr genau weiß, wo er den einen oder anderen Charakter schon mal gesehen hat, darf gern im Journal nachgucken.

Wissen Sie noch, in welchem *Final Fantasy*-Teil Squall mitgespielt hat oder wann Mickey Mouse seinen ersten Filmauftritt hatte? Nicht mehr? Kein Problem, nachdem Sie sich mit Donald und Goofy in Traverse Town zusammengeschlossen haben, erhalten Sie Zugriff auf ein Journal, das automatisch geführt wird. Hier finden Sie neben Infos zu allen Charakteren eine Übersicht über bereits erledigte Mini-Quests. Natürlich darf ein Überblick über die Story und bereits besuchte Orte auch nicht fehlen. Darüber hinaus dürfen Sie jederzeit nachprüfen, wie viele Trinity-Symbole Sie schon aktiviert haben.



HILFREICH Im Journal finden Sie alle vorkommenden Charaktere und eine kurze Beschreibung zu ihrer Herkunft.

raden. Damit die anderen Party-Mitglieder wirklich tun, was sie sollen, können Sie ihr Verhalten über KI-Einstellungen definieren. Mit etwas strategischem Geschick ist es kein Problem, die zahlreichen Kämpfe deutlich zu vereinfachen. Die entscheidenden Treffer werden Sie aber immer noch selber landen müssen.

PROBLEMATISCHE KAMERA

Leider kann *Kingdom Hearts* grafisch nicht ganz mit dem „großen Bruder“ *Final Fantasy X* mithalten. Das liegt vor allem daran, dass sich Squaresoft bei der Gestaltung von Levels und Charakteren sehr eng an die „reale“ Zeichentrickvorlage aus den Disney-Filmen gehalten hat. Das ganze Spiel sieht bis auf die wirklich erstklassigen Videosequenzen und die tollen Effekte bei Kämpfen sehr solide aus. Echte grafische Leckerbissen suchen Sie leider vergebens. Vor allem die Raumschiffpassagen hätte man schon ein wenig ansprechender gestalten können, ohne dabei für einen Stilbruch zu sorgen. Sprachausgabe und Musikunterstützung sind dafür umso besser gelungen. In puncto Atmosphäre ist das abwechslungsreiche Action-Adventure daher wirklich zu loben. Nur ein weiterer, kleiner Kritikpunkt trübt manchmal

noch etwas den Spielspaß. Vor allem in Kämpfen, wenn Sie teilweise wild durch die Gegend springen müssen, lässt die Kameraführung etwas zu wünschen übrig. Zu oft verliert man hier die Übersicht und muss unnötige Treffer einstecken. Dies ist vor allem bei härteren Gegnern schon mal ein Problem. Glücklicherweise gibt es ausreichend Save Points, an denen Sie Ihre Gesundheit wieder aufrichten dürfen und auch der allgemeine Schwierigkeitsgrad ist nicht so hoch.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU KINGDOM HEARTS

Hersteller:	Squaresoft Europe
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	November
Internet: www.squaresoft.com	
Savegame	Entwickler
Speicherpunkte	Squaresoft Europe
Umfang	Datenträger
40+ Stunden	DVD

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Turbulenter Genre-Mix mit bekannten Charakteren aus Disney-Filmen und dem Final-Fantasy-Universum.“

86%
11/02

GOLD

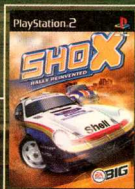
\$1280

PlayStation 2



ERSTER!

SHOX™-Zone: Jede Sekunde zählt!



www.electronicarts.de

Grand Theft Auto: Vice City

Größer, schneller, besser, mehr! Das potenzielle **Spiel des Jahres** steht kurz vor seiner Fertigstellung.

Willkommen in Miami! Miami? Nicht ganz. Zwar sieht *Vice City* dem realen Vorbild sehr ähnlich, eine 1:1-Umsetzung ist es aber nicht. Das hätte nach Ansicht der Entwickler nur deren Kreativität eingeschränkt und das klingt auch nachvollziehbar. Trotzdem sehen die verfügbaren Bilder und Videos einfach klasse aus und das Flair vom Miami der 80er kommt stimmig rüber. Autos mit den aerodynamischen Eigenschaften eines Kühlschranks, neonbeleuchtete Clubs und Passanten mit Frisuren, die heutzutage reihenweise Coiffeure in den Freitod treiben würden. Aber man erinnert sich doch immer wieder gern an Nachmittage

vor dem Fernseher, dessen drei Programme als absolut ausreichend empfunden wurden. Es war die Zeit der Macho-Helden. Als Männer ihr wallendes Brusthaar noch zu Schau stellen durften und ein Westernheld Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika werden konnte ... Doch genug der Sentimentalitäten. Es geht um *Grand Theft Auto*.

DIE FAKTEN

Wie wir schon im letzten Heft berichteten, wird das Spiel einiges mehr zu bieten haben als sein Vorgänger. Ein wenig überraschend ist die Tatsache, dass die neue Stadt nun von Beginn an komplett befahrbar sein wird. Brauchte es im Vorgänger schon einige Zeit, sich in den drei Stadtteilen



COME ON IN Die malerische Umgebung wartet nur darauf, von uns ins Chaos gestürzt zu werden.



HOME, SWEET HOME!
Das sieht doch fast
aus wie ein Versteck.
Könnte man noch
wohnlicher ein-
richten, oder?



VORSICHT! Jetzt bloß kein Aufsehen erregen.
Man beachte die tolle Weitsicht ...



BITTE FOLGEN Ein beliebter Spaß:
Wir schnappen uns einen Polizeifahr-
zeug und richten allerlei Unfug an.



NIGHTLIFE Die Stretch-Limos dürfen
nicht fehlen. Das macht das Stra-
ßenbild doch erst perfekt.

zurechtzufinden, wird der Spieler hier wohl noch einige Stunden Orientierungsfahrt draufschlagen müssen. Zudem werden auch Wanderungen nicht ausbleiben, denn konnte man in *GTA III* höchstens einmal die Terrasse des italienischen Restaurants oder das Wohnzimmer des örtlichen Dons betreten, wird *Vice City* sage und schreibe 60 Indoor-Locations bieten. Da man fremde Wohnungen als ambitionierter Krimineller natürlich nicht unbewaffnet betritt, stellt Rockstar dem Spieler ein Waffenarsenal zur Verfügung, das sich gewaschen hat. 40 Waffen werden im Laufe des Spiels benutzbar sein. Das schließt alte Bekannte wie die Uzi oder das Scharfschützengewehr genau

so ein wie das neu hinzugekommene schwere Maschinengewehr M60 und den dicken Revolver. Erfreulicherweise hat man sich bei Rockstar die wenige Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen und versprochen, das Zielsystem zu überarbeiten. So soll nun jeweils der gefährlichste Gegner automatisch anvisiert werden und die Kamera wird nicht mehr direkt hinter den Protagonisten wechseln, sondern ihm über die Schulter sehen, was der Übersicht dienlich sein dürfte. Unsere Spielfigur Tommy Vercetti wird zudem noch einige Nahkampfwaffen mit sich führen können. Hier stellt sich lediglich die Frage, was dabei herauskommen mag, wenn man einem

Gangster solch illustre Werkzeuge wie Vorschlaghammer, Axt oder Kettensäge in die Hand drückt. Eine Anstellung als Holzfäller dürfte in *Vice City* jedenfalls schwer zu finden sein ...

DRIVE ME CRAZY

Der eigentliche Kern des Spiels und der Serie war aber immer die Fortbewegung in diversen Fahrzeugen und hier hat sich ebenfalls viel getan. Schlappe 50 Fahrzeuge hatten im Vorgänger genügt, um ein abwechslungsreiches Straßenbild zu produzieren. In *Vice City* werden sage und schreibe 120 Fahrzeuge für Spaß sorgen. Nicht nur auf vier, auch auf zwei Rädern darf erkundet werden. Auf Motocross-Maschine, Chopper oder

ganz normalem Straßenmotorrad können Sie durch die Stadt cruisen. Aber wie sagte schon Doc Brown im ersten Teil der *Zurück in die Zukunft*-Trilogie? „Straßen. Wo wir hingehen, brauchen wir keine Straßen!“ Getreu diesem Motto schwingen wir uns auch in die dreckigen Lüfte von Vice City. Endlich gibt es Flugzeuge, die keinen Pilotenschein erfordern, um sie in der Luft zu halten und auch per Helikopter darf der Blick über die Stadt streifen. Nicht nur deswegen soll der Missionsaufbau um einiges komplexer ausfallen als noch in Liberty City. Längere Aufträge mit mehreren Teilzielen sollen für mehr Spannung sorgen. Dazu passend werden die Gesetzeshüter um einiges

SPAZIERFAHRT Gemütliches Sightseeing in der neuen Umgebung wird vermutlich erste Pflicht.



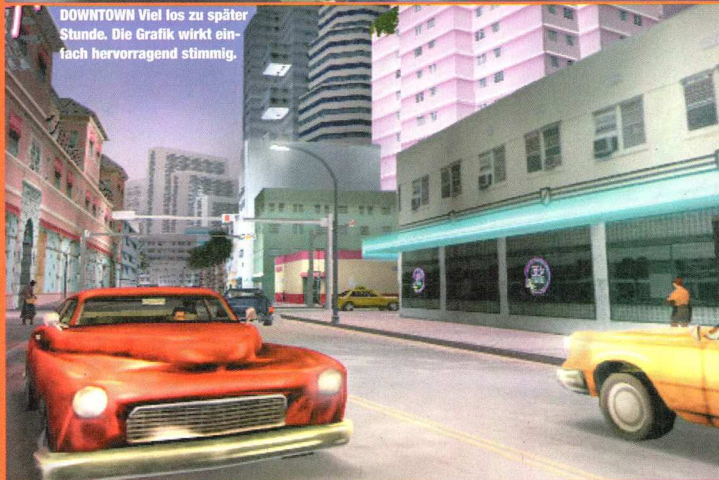
OLDTIMER Auch ein schöner Rücken kann entzücken.





GESICHTSELFETER
Einen Schönheitspreis gewinnt unser neues Alter Ego sicherlich nicht.

DOWNTOWN Viel los zu später Stunde. Die Grafik wirkt einfach hervorragend stimmig.



DAS NIEHET NACH ÄRGER
Corvette geparkt, Uzi im Anschlag, das wird (!) Ärger geben.



SCHWERES GESCHÜTZ Am helllichten Tag ist ein Auftritt mit dieser Waffe reichlich risikoreich.



aggressiver vorgehen. Rote Ampeln und konsequente Geschwindigkeitsübertretungen sollen zukünftig für mehr Interesse bei den Cops sorgen.

DAS WEISSE IM AUGE

Eine der beliebtesten Waffen im Vorgänger war das Scharfschützengewehr. Und das wird vermutlich auch so bleiben, denn dessen Möglichkeiten wurden erweitert. So ist es zum Beispiel möglich, durch

die Scheibe eines Autos den Fahrer zu treffen. Zarter besaitete Naturen schießen stattdessen auf die Reifen und freuen sich über das vergebliche Bemühen des Opfers, den Wagen auf der Straße zu halten. Ist man selbst der Geschädigte, hat man endlich wieder die Möglichkeit, das Auto auch während der Fahrt zu verlassen. War die Musik schon immer ein herausstechendes Merkmal der Serie, setzt Rockstar dem Gan-

zen nun die Krone auf. Neun Stunden Musik und witzige Dialoge warten auf den geneigten Radiohörer. Die ganze Bandbreite der 80er-Musik wird geboten. Von Blondie über Kool & The Gang bis hin zu Judas Priest wird für jeden etwas dabei sein. Wer gar nicht genug bekommen kann, der kauft sich einfach einen der sieben etwa zeitgleich veröffentlichten Soundtracks.

MAIK BÜTEFÜR

INFO DIE GESCHICHTE VON GTA

Vom Geheimtip zum Hit!

Über vier Millionen Exemplare von GTA III konnte Take2 bisher weltweit absetzen. Eine beeindruckende Zahl, die das Unternehmen und die eigentlichen Köpfe hinter dem Spiel in eine äußerst angenehme Situation versetzt. Der Deal mit Sony, das Spiel exklusiv für die PS2 zu bringen, dürfte noch mal eine ziemliche Stange Geld in die Kassen gespült haben. Aber auch die Vorgänger waren keine Ladenhüter.



URGESTEIN Der erste Teil überraschte mit originellem Spielprinzip.



BACK TO GOOD GTA London sah weitgehend wie der erste Teil aus.



FACELIFT Der Nachfolger wurde vor allem grafisch mächtig aufgeböhrt.

VORSCHAU GTA: VICE CITY

Hersteller:	Take2
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	25. Oktober 2002

Internet: www.vicecity.com

Savegame	Entwickler
Nach jedem Level	Rockstar North
Umfang	Datenträger
Ca. 90 Missionen	DVD

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„DER Blockbuster des Jahres auf der PS2. Große Erwartungen scheinen sogar noch übertroffen zu werden.“

LEGION

THE LEGEND OF EXCALIBUR

LEGENDEN WERDEN NICHT GEBOREN.
SIE WERDEN GESCHMIEDET.



Lebe die Legende von König Artus!

In diesem epischen Abenteuer schlüpfst Du in die Haut des legendären König Artus und seiner Ritter der Tafelrunde.
Begib Dich auf zugenagte Schlachtfelder, um mit Excalibur gegen die finsternen Mächte von Morgan Le Fay zu bestehen.
Du stehst vor einer heldenhaften Aufgabe: Fülle die Burg Camelot wieder mit Leben und
führe die Tafelrunde wieder zusammen.



PlayStation 2

www.legion.midway.com

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Being developed by 7 Studios.

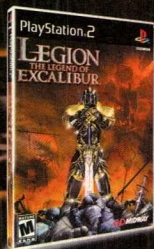
"A" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

distributed by:



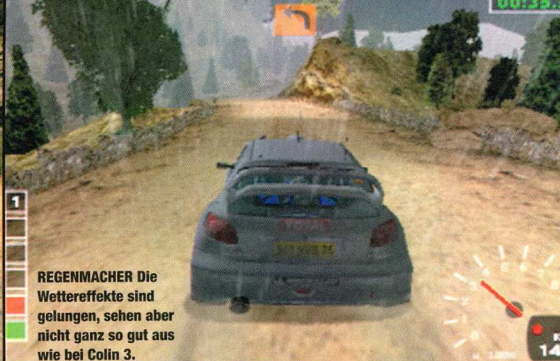
MIDWAY

www.midway.com





RAMPONIERT Das Schadensmodell arbeitet noch nicht ganz einwandfrei.



REGENMACHER Die Wettereffekte sind gelungen, sehen aber nicht ganz so gut aus wie bei Colin 3.

Sony schickt
den nächs-
ten Teil des
Rallye-Spiels
mit offizieller Lizenz
ins Rennen!

WRC II Extreme

Ein Rallye-Game nach dem anderen buhlt zurzeit um die Gunst der Zocker. Nach dem sehr guten, bereits erschienenen *V-Rally 3* wird demnächst *Colin McRae Rally 3* veröffentlicht. Um das Trio zu komplettieren, schiebt So-

ny dann im November *WRC II Extreme* auf den Markt. Das Besondere an *WRC II Extreme* ist sicherlich die offizielle Lizenz, wodurch sämtliche Teams, Fahrzeuge und Locations der laufenden Rallye-Saison implementiert sind. Somit findet der Rallye-Freund über 50 Fahrer und

Co-Piloten auf der DVD, die allesamt originalgetreu nachgebildet worden sind. Weiterhin werden 115 Etappen in insgesamt 14 Ländern enthalten sein, was schon mal eine überaus





ANSICHTSSACHE
Die verschiedenen Kamera-
perspektiven
bieten für jeden
Zocker etwas.



ABGEHOBEH Neben
Springen lässt die Phy-
sik-Engine natürlich auch
zünftige Überschläge zu.

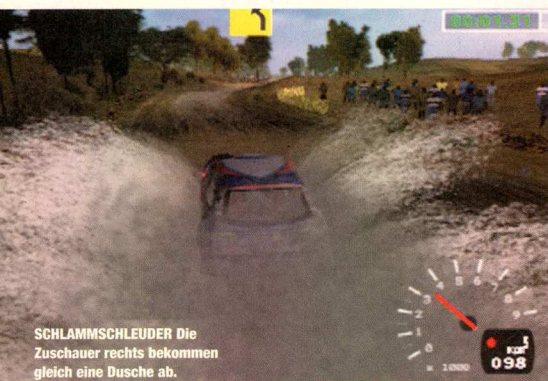
stättliche Anzahl ist. Die Strecken sind dabei äußerst detailliert gestaltet und im Vergleich zum Vorgänger mit mehr Objekten sowie doppelter Sichtweite ausgestattet. Wie schon bei *World Rally Championship* nutzten die Entwickler Satellitendaten für möglichst reale Etappen. Allerdings ist die Streckenführung nicht vollständig übernommen. Je nach Gegebenheit haben sich die Designer teilweise für mehr Kurven bei unspektakulären Abschnitten entschieden, um ein besseres Spielerlebnis zu ermöglichen. Auch vom Fahrverhalten erinnert *WRC II* eher an einen Arcade-Racer als an eine ernsthafte Simulation.

NAHE AN DER REALITÄT

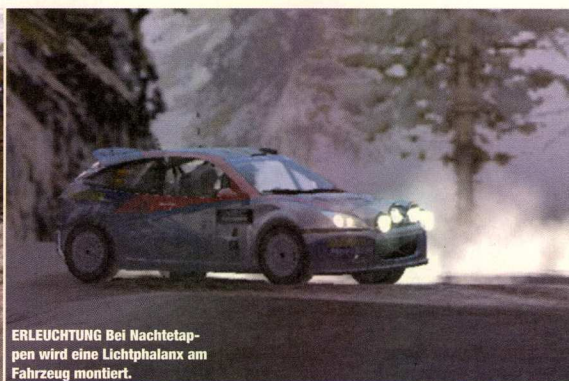
Grafisch sehen die Etappen durch natürliche Farbwahl und viele länderspezifische Details am Wegesrand wie Dörfer, Kirchen oder Brücken unheimlich realistisch aus. Detailliert ist nicht nur die Umgebung, selbst die Fahrbahn ist je nach Untergrund gesäumt von Rissen, Unebenheiten oder Geröll. Neu sind Pflügen oder Wasserlöcher, durch die Sie mit Ihrem Boliden heizen dürfen. Aufspritzendes Wasser begleitet den Ausflug ins Nass, was optisch ansprechend umgesetzt wurde. Apropos nass, Wettereffekte gibt es natürlich auch. So

erschweren neben Regen und Schnee manchmal auch heftige Nebelbänke die Sicht und damit das Gameplay. Übrigens wurde nicht einfach die Grafik-Engine von *WRC* recycelt, sondern eine gänzlich neue entwickelt. Eine ultraflüssige Optik ist das angestrebte Ergebnis, doch wird dies bei unserer Vorabversion noch durch gelegentliche Ruckler verhindert. Die Programmierer arbeiten momentan aber mit Hochdruck an der Optimierung des Codes. Mit der neuen Engine sind auch verbesserte Fahrzeugmodelle möglich. Mit 20.000 Polygonen pro Gefährt haben die Jungs von Evolution Stu-

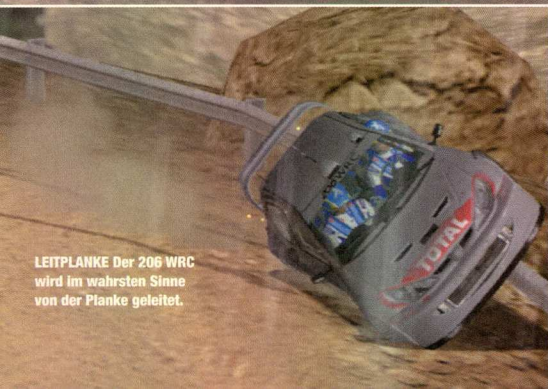
dios den Vorgänger (etwa 8.000 Polygone pro Fahrzeug) um mehr als das Doppelte übertroffen. Staub und Schmutz setzen sich auf den Boliden ab und verschleiern besonders bei dreckigen Etappen ruckzuck das dynamische Environment Mapping, das ansonsten hübsch anzusehende Spiegelungen auf die Fahrzeuge zaubert. Das Schadensmodell ist bei unserer Version leider noch nicht vollständig enthalten. In der endgültigen Fassung sollen sich Schäden auch auf das Fahrverhalten der Autos auswirken und so ziemlich alles am Wagen (rund 25 Elemente) wird zerstörbar sein.



SCHLAMMSCHLEUDER Die Zuschauer rechts bekommen gleich eine Dusche ab.



ERLEUCHTUNG Bei Nachtetappen wird eine Lichtphalanx am Fahrzeug montiert.



LEITPLANKE Der 206 WRC wird im wahrsten Sinne von der Planke geleitet.



STATISCH Die Charaktermodelle sehen gut aus, verziehen aber keine Miene.



FAHREIGENSCHAFTEN ...
ändern sich je nach Wetter
– wie in der Realität.



ZEITFRESSER Ein Überschlag kostet viel Zeit
und bei zu langen Ausflügen ins Gelände
bekommen Sie eine 10-Sekunden-Strafe.



DETAILLIERT Die Fahrzeuge sind
optisch gelungen und verschmutzen
recht schnell.



DEUTSCHLAND ... ist bei
WRC II Extreme ebenfalls
mit einem Event vertreten.

INFO ADAC-RALLYE DEUTSCHLAND

Rallye-Fieber in Trier

Nach langen Jahren der Abstinenz fand in diesem Jahr endlich wieder ein Weltmeisterschaftslauf des WRC-Zirkus in Deutschland statt.

Vom 22. bis 25. August fand in Trier die Rallye Deutschland statt. Sony nutzte die Gelegenheit natürlich und entführte unter anderem auch die PLAYZONE zu einem zweitägigen Presse-Event im Rahmen der Rallye. Hier durfte ausgiebig das neue *WRC II Extreme* angetestet, mit Entwicklern und Verantwortlichen gefachsimpelt und zum krönenden Abschluss einer Rallye-Etappe live beigewohnt werden.



- 1. HEKTIK** Nach der Etappe heißt es während dem 20-Minuten-Fenster für die Mechaniker ranklotzen, was das Zeug hält.
- 2. ANSPRACHE** Martin Kenwright, Boss der Evolution Studios, klärte die Pressevertreter über alle Details von *WRC II* auf.
- 3. TRANSFER** Nobel geht die Welt zugrunde. Vom Service-Park zur Rallye-Strecke ging es per Helikopter.
- 4. PROBELAUF** In stylischen Gehäusen mit Lenkrad und Pedalen durfte ausgiebig *WRC II Extreme* gezockt werden.

KEINE LANGEWEILE!

Insgesamt sorgen elf Spielmodi für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Alleine sechs Modi stehen für Solo-Spieler zur Verfügung, wobei der WRC-Mode eine komplette Rallye-Saison mit allem Drum und Dran simuliert. Jede Rallye in den 14 Ländern besteht – wie bei der FIA Rally üblich – aus vier Tagen. Drei davon werden für die Etappen verwendet, während Sie am ersten Tag im „Shakedown“ Probe fahren dürfen. Im Servicepark können sämtliche Setup-Einstellungen modifiziert oder zwischen den Etappen die unvermeidbaren Schäden repariert werden. Mit den fünf Kamera-Ansichten behalten Sie stets den Überblick, während der obligatorische Co-Pilot Sie vor jeder Kurve warnt. An der Steuerung wird im Moment noch gefeilt, obwohl sie schon einen recht guten Eindruck hinterließ. Hat man sich erst einmal an die unheimlich direkten und hektischen Reaktionen der WRC-PS-Monster gewöhnt, sind herrliche Drifts bei teilweise mörderischem Tempo möglich. Für Bonus-Fans haben die Entwickler ebenfalls noch ein Schmäckerl parat: Für gute Fahrleistungen können Sie fünf ungewöhnliche Autos (mit teilweise über 500 PS) freispielen. Hierbei wurden

Studien der Hersteller direkt für das Spiel verwendet, so dass Sie möglicherweise in den Genuss der nächsten Generation der Rallye-Boliden kommen könnten.

Wer sich zu zweit oder gar zu viert an die Konsole wagt, der darf aus fünf Multiplayer-Modi wählen, teilweise mit Splitscreen. Sogar einige Rundkurse stehen so für Kopfan-Kopf-Rennen zur Auswahl. Schon wie der Vorgänger könnte *WRC II* einer der Top-Titel innerhalb des Genres werden. Wir von der PLAYZONE-Redaktion sind jedenfalls schon äußerst gespannt, wer im großen Rallye-Vergleich Ende des Jahres letztendlich die Nase won hat.

UWE HÖNING

VORSCHAU WRC II EXTREME

Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Termin:	November
Internet: www.playstation.de	
Savegame Ja	Entwickler Evolution Studios
Umfang 115 Etappen	Datenträger DVD

SEHR GUT

„Tolle Grafik und ein Handling mit Arcade-Anleihen dürfte WRC II einen Platz unter den **Top-Rennspielen** besichern.“

Zugreifen!



Playcom Online Shop
www.playcom.de

- 24 Stunden Blitzservice
- Lieferung per Post und UPS
- Versand in Sicherheitsverpackungen
- kostenloses Playcom-Magazin
- Vorbestellservice
- Lieferungen ab 130 € versandkostenfrei

PSone.. Sony PS1	
▶ 17091	Austin Powers Pinball 14,80
17358	Delta Force: Urban Warfare 29,99
17065	Disney's Peter Pan 2 29,00
17336	Dragonball Z – Final Bout 31,90
* 17369	Firebligs 29,90
17022	Hugo und der teuflische Spiegel 18,90
17361	Kleines Besch Volley Ball 19,00
* 17033	M&S: Die Geheimformel 21,50
* 17139	Pro Evolution Soccer 2 27,90
17005	Tony Hawk's Pro Skater 3 Platinum 24,90

PS2 Sony PS2	
▶ 35484	Anschlag, Der – Sum of All Fears 42,40
35254	Barbarian 56,90
* 35501	Burnout 2 55,99
35199	Commandos 2 – Men of Courage 59,90
35478	Dino Stalker 54,99
35485	Disney's Donald Duck – Phantomas 28,90
35473	Disney's Peter Pan 2 59,00
35511	Ferrari F355 Challenge 59,00
35354	Guilty Gear X 57,90
35346	Gumball 3000 58,99
35182	Kelly Slater's Pro Surfer 58,99
35486	Largo Winch – Empire under Threat 59,90
35469	Madden NFL 2003 59,99
35273	Mat Hoffman's Pro BMX 2 58,90
35488	May 3 – Exile + Lösung 59,90
35519	NHL 2003 59,99
* 35445	Onimusha 2 – Samurai's Destiny 64,99
35487	Super Bust a Move 2 28,90
35520	This is Football 2003 59,00
35359	Timesplitters 2 59,90
35240	Tomb Raider – The Angel of Darkness 59,90
35327	Turok Evolution 56,99
35433	UFC – Throwdown 59,90
35471	Way of Samurai 59,90

 Dragonball Z – Ultimate Battle 22 PS1 ▶ 17340 31.90 €	 Largo Winch – Commander SAR PS1 ▶ 17067 15.50 €	 Metal Slug X PS1 ▶ 17335 29.90 €	 Spec Ops 4: Airborne Commando PS1 17346 11.10.02 14.80 €	 Verkehrsgigant PS1 17752 17.10.02 29.99 €
 Colin Mc Rae Rally 3.0 PS2 ▶ 35103 18.10.02 58.99 €	 Conflict: Desert Storm PS2 ▶ 35347 58.99 €	 Project Zero PS2 ▶ 35518 52.99 €	 Stuntman PS2 ▶ 35252 58.90 €	 Tekken 4 PS2 ▶ 35312 69.00 €

Die mit * gekennzeichneten Produkte sind bei Drucklegung noch nicht erschienen.
 Die mit gekennzeichneten Produkte werden versandkostenfrei geliefert.
 Die mit ▶ gekennzeichneten Produkte sind Neuheiten.

playcom



Comicoptik und ernsthafte
Rennaction – ob das
 wohl zusammenpasst?

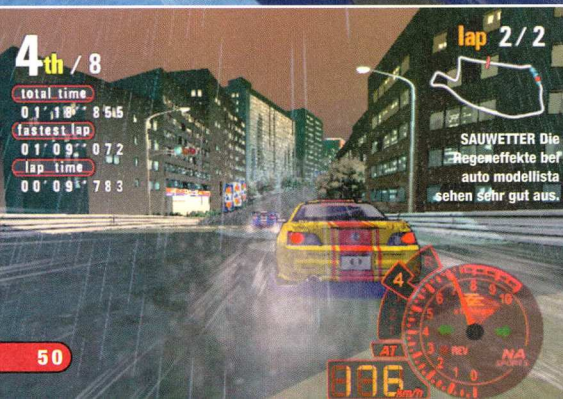
auto modellista



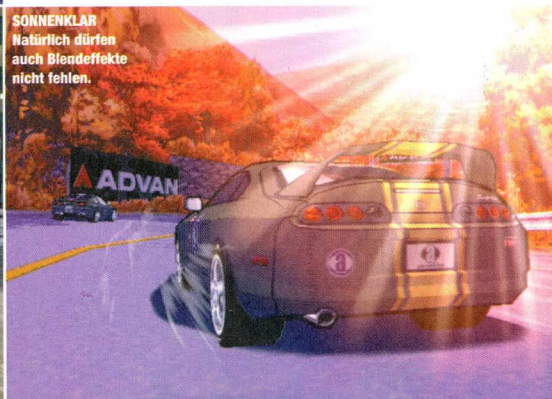
WINDIG Bei schneller Fahrt wird der vorbeblausende Wind mit weißen Strichen dargestellt.

Japaner hatten schon immer die sonderbarsten Ideen, wenn es um aufsehenerregende Spiele geht. Ganz in dieser Tradition fällt bei *auto modellista* von Capcom als Erstes die ungewöhnliche Optik auf. Wie in einem Comic ist die Grafik in knallbunten Farben gehalten und erinnert eher an einen Trickfilm als an ein Rennspiel. Die hierbei verwendete Rendertechnik nennt sich Cel-Shading und ist in letzter Zeit

relativ beliebt bei Spielherstellern. Dabei werden Flächen mit mehreren Schattierungen einer Farbe gefüllt und (meist) mit einem dicken schwarzen Strich umrandet, wodurch der spezielle Comic-Stil entsteht. Mit *auto modellista* setzt aber erstmals ein Rennspiel auf diese Optik. Wer jetzt aber meint, es handelt sich dabei um einen Fun-Racer, der ist auf dem Holzweg. Am ehesten lässt sich das Spiel mit *Gran Turismo* vergleichen, das Fahrverhalten der

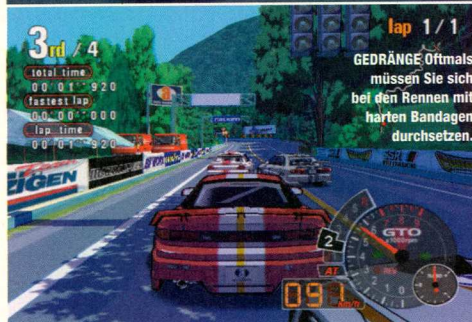


SONNENKLAR
 Natürlich dürfen auch Blendeffekte nicht fehlen.





REAL Die Automodelle stammen von namhaften Herstellern wie Honda, Toyota oder auch Mitsubishi.



GEDRÄNGE Oftmals müssen Sie sich bei den Rennen mit harten Bandagen durchsetzen.



TUNING Natürlich werden die Tuningmenüs für die PAL-Version lokalisiert.

高回転での最大パワーを重視したピークパワー重視のタービンです。羽根が大きい為、強い排圧を与えないと適切なブースト圧に達しません。



ABFAHRT Diese Strecke dürfen Sie entweder bergab oder bergauf fahren.

Boliden ist nämlich auf realistisch getrimmt. Von einer Simulation zu sprechen, ist dann aber doch wieder zu weit hergeholt. Ein Schadensmodell wurde nicht implementiert, was bedeutet, dass Sie ohne Reue die Fahrzeuge gegen die Wand setzen oder sich Rangeleien mit den Gegnern liefern dürfen. Das Einzige, was dabei leidet, sind Ihre Rundenzeiten. Die Kurse sind an Originalschauplätze in Japan angelehnt oder wurden 1:1 übernommen, wie zum Beispiel die Rennstrecke von Suzuka. Leider ist die Auswahl nicht gerade berauschend: Gerade einmal sechs Bahnen stehen zu Beginn zur Verfü-

gung. Dabei dürfen Sie bei einigen Strecken (Bergetappen) auswählen, ob Sie den Hang nach unten oder nach oben rasen wollen. Ebenso ist es möglich, Rundkurse auch „Reverse“ zu fahren.

WENN'S SPASS MACHT!

Neben den üblichen Spielmodi wie Arcade und Multiplayer mit Splitscreen ist vor allem der Garage Life Mode interessant. Dabei handelt es sich im weitesten Sinne um eine Art Karriere, bei der Sie zu Beginn ein Auto wählen, um sich anschließend durch unzählige Events zu kämpfen. Ähnlich wie bei *Gran Turismo* dürfen

Sie Ihr Auto tunen oder die verschiedensten Einstellungen verändern. Allerdings müssen Sie nicht sämtliche Teile für teures Geld kaufen, denn zahlreiche Modifikationen wie Turbo oder Rennauspuff sind von Beginn an direkt auswählbar. Weitere Extras schalten Sie durch erfolgreiche Rennen frei, worunter sich auch optische Gimmicks wie Spiegel, Spoiler oder Aufkleber befinden. Außerdem können Sie in einem Editor sogar eigene Sticker erstellen und anschließend auf Ihr Auto pappen. Die Steuerung ist bis auf die eigenartig reagierende Handbremse gelungen und das Fahrverhalten der namhaften

Automobile japanischer Hersteller macht ebenfalls Laune. Die ansehnliche Optik wirkt sehr stylisch, was nicht zuletzt an den zahlreichen Effekten wie Regen, Sonnenblender oder vorbeirauschendem Wind liegt. Leider gibt es den einen oder anderen Ruckler zu bemängeln, vor allem wenn alle Gegner vor einem herumrangeln. Ansonsten läuft die Grafikengine aber mit flüssigen 60 Bildern in der Sekunde. Leider werden wir Europäer jedoch vorerst nicht in den Genuss des Online-Modes kommen, was eigentlich der Hauptanreiz der Japan-Version von *auto modellista* ist.

UWE HÖNIG

INFO WAS IST MIT DEM ONLINE-MODE?

Mehrspielerduelle via Internet

In Japan und demnächst auch in den USA vergnügen sich die Zocker mit dem Online-Mode bei *auto modellista*. Wie gewohnt dürfen wir Europäer mal wieder etwas länger warten ...

Nach der Einwahl ins Internet können Sie sich bei *auto modellista* mit sieben weiteren Mitspielern messen. Besonders witzig dabei: Die Daten Ihres Fahrzeuges werden komplett übertragen. Das bedeutet, Sie können der ganzen Welt Ihren persönlich erstellten bzw. optisch modifizierten Wagen präsentieren. Allerdings wird in Europa zunächst nur eine Offline-Variante des Spiels veröffentlicht. Eine Online-Version wird erst im Laufe des nächsten Jahres erscheinen.



VORSCHAU AUTO MODELLISTA

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Rennspiel**
Spieler: **1-2**
Sprache: **Deutsch**
Termin: **November**

Internet: www.capcom.com

Savegame: **Ja**
Entwickler: **Capcom**
Umfang: **Drei Spielmodi**
Datenträger: **DVD**

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Coole Optik und flotte Autos! Leider fehlt vorerst bei der europäischen Version die Online-Funktion.“



RIESENKRABBE Dieser Gegner ist nicht mit Bumerangs zu besiegen.



WEITE SPRÜNGE Mit zwei Bumerangs kann Ty über Abgründe schweben.



WILDER EBER Das riesige Schwein ist nur mit Taktik zu besiegen.



TITANIC Ty findet ein Wrack, in dem sich ein Amulettstein befindet.

Ty

the Tasmanian Tiger

Hübsches
Hüpfspiel mit
Bumerang-
effekt: Ty
springt durch
Australien.

Australische Beuteltiere scheinen eine Vorliebe für Jump & Runs zu haben: Schon die Beutelratte Crash Bandicoot hüpfte und rannte durch einige amüsante Spiele. Jetzt kommt sein entfernter Verwandter Ty, ein tasmanischer Tiger, auf die PlayStation 2. Eine gewisse Ähnlichkeit ist dabei nicht abzustreiten, schon von der äußeren Erscheinung her: Beide schauen etwas grimmig aus der Wäsche, laufen nur mit einer Hose bekleidet durch die Gegend und beider Stärke liegt im Springen und Rennen.

KRÄFTIG ZUBEISSEN
Scheinbar ist *Ty the Tasmanian Tiger* also ein stinknormales Jump & Run, wie es schon viele gab. Ty kämpft sich durch ein buntes Australien, sammelt dabei Opale ein und erreicht das Levelziel auf einem sehr linearen Weg. Doch bei genauerer Betrachtung erschließt sich ei-

ne riesige, fantasievolle Welt. Um neue Umgebungen aufzuschließen, muss Ty mehr erreichen als das Hauptziel eines Levels. In jedem Abschnitt sind einige Amulettsteine verteilt, von denen eine gewisse Anzahl nötig ist, um versteckte Portale zu öffnen. Und die meisten von denen sind gar nicht so leicht zu erreichen. Einige sind einfach so abgelegen, dass man wirklich den kompletten Level absuchen muss, um alle zu finden. Für andere wiederum soll Ty spezielle Aufgaben bewältigen: Einen Truthahn fangen oder Wettrennen gewinnen zum Beispiel. Weniger schwer sind da die Gegner, die sich im Outback tummeln. Aber lustig gestaltet sind sie auf jeden Fall. Da krecht und fleucht fast die gesamte australische Fauna durch die Gegend: Kragenechsen, Kampfkängurus, Krokodile oder Haie. So brutal viele von ihnen wirken, so leicht sind sie doch zu besiegen. Ty besitzt zu

SURFING AUSTRALIA
Die Wasserrutsche birgt einige Gefahren.





HA! IHR! Diese Fische sind ganz schön bissig.



ABWECHSLUNG Manche der Aufgaben sind kleinere Minispiele.

diesem Zwecke zwei landestypische Waffen: Bumerangs. Die sind zielsicher und kommen praktischerweise immer wieder zurück. Im Verlauf des Spiels kann der wehrhafte tasmanische Tiger sie von einem verrückten Professor auswerten lassen. Dann erhält er Modelle, die bei Berührung eine Explosion verursachen oder den Gegner einfach schockgefrieren. Manche Feinde sind allerdings immun gegen die Wurfhölzer. Für diesen Fall besitzt Ty noch eine natürliche Waffe: sein kräftiges Gebiss. Damit kann er gepanzerte Tiere knacken, Kisten öffnen und sich sogar eine schwebende Treppe hochbeißen.

AUF WIEDERSEHN!

Ty the Tasmanian Tiger hat also genügend tiefer gehende Spielelemente, auch wenn es dem ersten Anschein nach wie ein Kinderspiel wirkt. Wer sich jedoch länger damit beschäftigt, bleibt sicher einige Zeit daran hängen. Bis die Levels alle ausreichend erforscht sind, ist schon mehr als ein einziger Besuch nötig und das Wiederkommen bringt genauso viel Spaß wie der erste Aufenthalt.

Optisch ist ebenfalls für jede Altersstufe etwas dabei: Die niedlichen Tierchen sprechen sicher eher eine jüngere Zielgruppe an. Mit schrägen Animationen und Cartoonhumor erobert das australische Entwicklungsstudio jedoch auch die Erwachsenenwelt. Lediglich die Kameraführung ist etwas wackelig: Man muss bei fast jedem Perspektivwechsel die Kamera erst einmal von Hand justieren.

ALBRECHT OTT

VORSCHAU TY	
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	November
Internet: http://www.ea.com	
Savegame	Entwickler
Jederzeit	Krome Studios
Umfang	Datenträger
16+ Levels	DVD
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Crash Bandicoot bekommt jetzt ernsthafte Jump&Run-Konkurrenz von seinem Landsmann Ty.“	

INFO DER TASMANISCHE TIGER

Wolf im Tigerfell

Schon seit 1936 gilt der Tasmanische Tiger als ausgestorbt. Eigentlich handelt es sich dabei um einen Wolf.

Nur wegen seines gestreiften Rückens erhielt der Tasmanische Beutewolf den umgangssprachlichen Namen „Tiger“, verwandt ist er mit dieser Raubkatze nicht. Als die ersten weißen Siedler in Australien ankamen, jagte das Beuteltier noch weit verbreitet nach kleineren Säugetieren. Diese Vorliebe wurde ihm zum Verhängnis: Weil auch Schafe auf seinem Speiseplan standen, wurde er gnadenlos verfolgt. 1936 starb das letzte Exemplar in einem Zoo in Hobart, der Hauptstadt Tasmaniens. Demnächst könnte der Tasmanische Tiger allerdings auch außerhalb der PlayStation 2 zu neuem Leben erweckt werden. In Sydney versucht gerade ein Wissenschafterteam, den Beutewolf als erstes ausgestorbenes Lebewesen zu klonen.

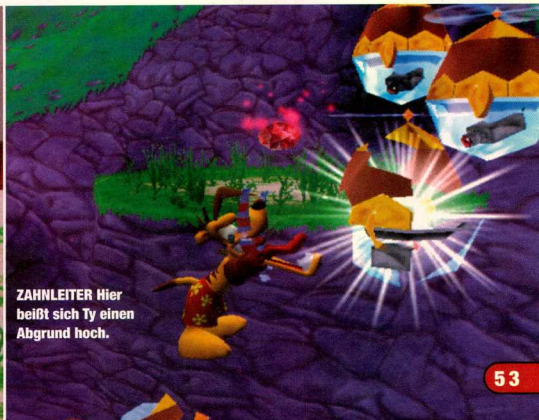


1. FRIEDLICH Ausgestopft kann der Tasmanische Tiger kaum Angst einflößen.

2. GROSSMAUL Auf dieser zeitgenössischen Fotografie wirkt der Tasmanische Tiger dagegen schon sehr angriffslustig.



HALBSTARKE Diese Kampfkängurus sind nicht sehr bedrohlich.



ZAHNLEITER Hier beißt sich Ty einen Abgrund hoch.



PORTAL Welches Minispiel mag sich hinter diesem Tor verbergen?

Spyro

Enter the Dragonfly

Alles beim
Alten im
Drachenland.
Abgesehen
von dieser
Kuh mit der
Laserkanone ...

Die bessere Hälfte eines jeden Drachen des Spyro-Universums ist seine Libelle – zu Englisch: „dragonfly“ –, die ihm (nicht zuletzt in ihrer Funktion als Lebensenergieanzeige) durch dick und dünn

zur Seite schwebt. Doch die diesjährige Generation von Baby-Libellen wurde Opfer einer Massenentführung und will nun in allen möglichen und unmöglichen Ecken des ausgedehnten Fantasy-Landes wieder eingefangen werden. Déjà-vu? Tja, was die Ausarbeitung neuer Ideen angeht, zeigt sich Spyros neue Programmiererfamilie Check Six Games recht zögerlich. Unsere Preview-Version war zwar noch ein gutes Stück von der Fertigstellung entfernt, aber große inhaltliche Revolutionen sollten nicht mehr anstehen. Und da unterscheidet sich *Enter the Dragonfly* eigentlich nur in zwei Punkten vom PSone-Vorgänger:

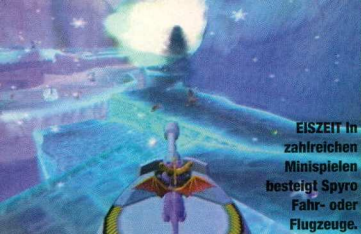
Zum einen darf unser geliebtes Knuddel-Reptil nicht nur mehr Feuer, sondern auch Eis, Blitze und Seifenblasen spucken, sobald es eine entsprechende Drachenrune ertagert hat. Mit dem elektrischen „Atmen“ lassen sich beispielsweise bestimmte

Schlösser knacken oder Mechanismen aktivieren, während ein flüchtiges Libellenkind erst „nach Hause gebeamt“ werden kann, wenn Sie es mit einer Schaumblase umpustet haben. Zum zweiten dürfen Sie diesmal nicht mehr in die Rollen anderer Spielfiguren schlüpfen, sondern sind wieder auf den fliederfarbenen Schuppenpanzer von Spyro beschränkt. Ja, Sie haben richtig gelesen: Unterm Strich bekommen Sie drei neue Huster im Tausch gegen vier komplett ausgearbeitete Zusatzcharaktere samt Spezialfähigkeiten. Als wirklichen Gewinn fürs Gameplay kann man das wohl kaum bezeichnen.

Ansonsten verläuft Spyros Reise wie gewohnt: Man hüpf, flattert, kugelt und schwimmt durch weitläufige 3D-Landschaften und sammelt Kristalle, verputzt niedliches Kleingetier, rammt Ninja-Nashörnern und anderen ulkigen Gegnern die Hörnchen in die Speckfalten



HOPSA! Den außerirdischen Kühen sitzt der Huf locker am Abzug.



EISZEIT In zahlreichen Minispielen besteigt Spyro Fahr- oder Flugzeuge.



SEIFENBLASE Jetzt benennen sie schon Spielfiguren nach PLAYZONE-Redakteurinnen!



PANIK AUF DER WEIDE Die Schäfchen wissen schon, warum sie vor dem geflügelten Zwerg Reißaus nehmen.



DAS KITZELT! Umgeknickte Pflanzen stellen sich automatisch wieder auf.



AUGE IN AUGEN Während Spyro seinen Verwandten auftaucht, beäugt Sparx ihr Wohnzimmer.

und plaudert mit friedlichen Levelbewohnern. Für Auflockerung sorgen wieder zahlreiche Minispiele, bei deren Design Check Six einen deutlich skurrileren Humor an den Tag legen als ihre Kollegen von Insomniacs. So muss Spyro zum Beispiel unter Zeitdruck Vogelscheuchen abfackeln oder von einem UFO aus Kühe jagen.

ZUG VERPASST?

Optisch gleicht *Enter the Dragonfly* dem Vorgänger fast wie ein Drachenei dem anderen. Sicher, Umgebungen und Figuren sind feinkörniger dargestellt, Effekte und Animationen wurden erneuert und natürlich steht noch der letzte Feinschliff an. Bedenkt man jedoch, dass seit *Year of the Dragon* eine ganze Konsolengeneration ins Land gegangen ist, und vergleicht den Titel mit Konkurrenten wie *Ratchet & Clank* oder *Jak and Daxter*, so wirkt die Gra-

fik trotz alledem recht spartanisch, um nicht zu sagen angerostet. So weh es tut, das dem tapsigen PSOne-Star unter die Schnauze reiben zu müssen: Allen Anschein nach ist es dem neuen Team zwar gelungen, die spielerischen und stilistischen Qualitäten des letzten Serienteils auf die PS2 hinüberzu retten, aber nicht, sie nennenswert weiterzuentwickeln. Doch zwei Jahre lang mehr oder weniger auf der Stelle zu treten, kann sich im Videospiel-Wettbewerb kaum jemand leisten – und so dürfte unser ehemaliger Spitzenreiter gegen seine neuen, vor Ideen sprudelnden Rivalen arg ins Hintertreffen geraten.

Einen großen Trumpf hat *Spyro* jedoch auf jeden Fall noch nicht eingebüßt: Den Niedlichkeitsfaktor. Die wolligen, unter „Boinggg“-Lauten umherfedernden Schäfchen oder die pausbäckige Mimik von Libelle Sparx, die neuerdings auch

Hilfestellungen zum Besten gibt, sind immer wieder für ein Schmunzeln gut; ganz zu schweigen von dem welpenhafte Charme des Titelhelden, der sich so lebendig gebärdet wie nie zuvor.

STEFANIE SCHETTER

VORSCHAU SPYRO 4

Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	Oktober/November
Internet:	www.universal-interactive.com
Savegame Automatisch	Entwickler Check Six Games
Umfang 25+ Levels	Datenträger DVD

GUT

„Neues Team, altes Spiel: Die niedliche **Jump&Run-Serie** macht es sich auf ihren Lorbeeren etwas zu gemütlich.“

EINSCHÄTZUNG



KUNSTSPRINGER So quirlig wie auf der PS2 wirkten Spyros Hopper noch nie. Die Wasser-Landung muss er aber noch üben!

Devil May Cry 2

FRAU AN SEINER
SEITE Lucia ist
der zweite spiel-
bare Charakter in
Devil May Cry 2.

Der Teufel ist eine Heulsuse!
Jetzt fängt er schon wieder an zu weinen!

Mehr als zwei Millionen Exemplare von *Devil May Cry* hat Capcom bisher weltweit verkauft. Die Platinum-Edition (siehe Test Seite 110) dürfte da noch einmal einen Schub bringen.

Kein Wunder, dass schon ein zweiter Teil in der Mache ist. Den stellte Capcom erstmals auf der E3 vor, jetzt gab es auf der ECTS in London einen neuen Trailer zu sehen. Geübte Beobachter erkannten sofort, dass der weißhaarige Held Dante eine Menge dazugelernt hat, um

die noch bizarrer aussehenden Gegner zu vermöbeln. Dass das immer noch cool wie Eisregen wirkt, steht außer Frage. Schon die schwächste Schusswaffe nutzt der Protagonist auf neue Art: Er kann seine beiden Pistolen jetzt gleichzeitig in zwei Richtungen einsetzen. Während er mit der einen Hand nach vorne schießt, hat er gleichzeitig die zweite auf dem Rücken, um die Feinde, die ihm im Nacken sitzen, auszuschalten.

VÖLLIG SCHWERELOS

Von Schwerkraft hielt Dante ja schon im ersten Teil nicht so besonders viel. Unglaubliche Sprünge und Wände hochlau-

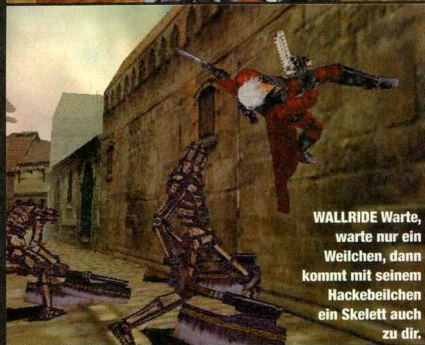
fen waren sein Markenzeichen. Jetzt geht er noch eine Stufe weiter: Er spaziert die Mauern nicht nur nach oben, er kann sogar daran entlangrennen. Natürlich sind auch die Sprünge aufgemotzt. Mit Doppelsprüngen oder Überschlagen kommt Dante weit und hoch und kann aus der Luft noch attackieren. Das ist allerdings auch gut so. Denn die Feinde wirken um einiges fieser als im ersten Teil. Mechanisch wirkende Skelette treten da auf oder seltsame Mischwesen mit menschlichen Gesichtern und tierischen Körpern. Das Unangenehme daran ist, dass sie die Kraft und Fähigkeiten der Tiere mit den Kör-

BISSIG Unangenehme
Gegner treten meist in
Scharen auf.





OHNE GEWEHR
Schwerter stehen
Dante ebenfalls wieder zur Verfügung.



WALLRIDE Warte, warte nur ein Weilchen, dann kommt mit seinem Hackebeilchen ein Skelett auch zu dir.



ÜBERMACHT Mit zwei Pistolen ist der Boss-Gegner schwer zu besiegen.

pern gleich übernommen haben. Besonders mies benahm sich dabei einer der Zwischengegner aus dem Trailer: ein riesiges dunkles Wesen, das zu allem Überfluss auch noch seine Form ändern kann. Eine seiner Attacken besteht darin, mit zerstörerischen Strahlen aus seinen Augen um sich zu schießen.

DIE WAFFEN DER FRAU

Wie schon letztes Mal hat Dante wieder weibliche Unterstützung an seiner Seite. Die rothaarige Dämonenjägerin heißt Lucia und jetzt war sie auch mal in Bewegung zu sehen. Mit zwei Krumsäbeln bewaffnet, wir-

belt sie durch die Gegend und sieht dabei genauso cool aus wie ihr männliches Pendant. Im zweiten Teil von *Devil May Cry* wird sie aber nicht nur Staffage sein. Vielmehr ist Lucia als zusätzlicher spielbarer Charakter eng in die Geschichte mit eingebunden. Neben dem actionreichen Spielkonzept konnte beim Vorgänger vor allem die Atmosphäre überzeugen. Das wird beim Nachfolger nicht anders sein. Die Schauplätze sind wieder düster und gotisch gestaltet, egal ob sie sich jetzt in einer modernen Hochhausstadt oder in einem eher mittelalterlichen Ort befinden.

AUBRECHT OTT

VORSCHAU DEVIL MAY CRY 2

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

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

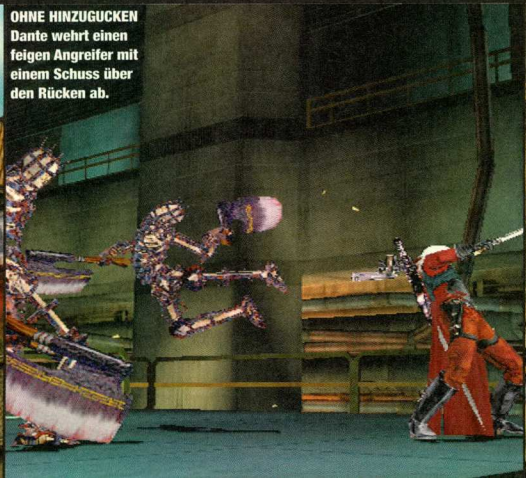
„Noch bizarrere Dämonen, noch abgefahrener Sprünge: Das Action-niveau des ersten Teils wird gehalten.“

VERRENKUNG
Sieht fast aus wie Breakdance.

BEDRÄNGT Gut gerüstet schützt sich dieses Skelett vor Knochenbrüchen.



ANMUTIG Auch Lucia bekommt Ärger mit den Dämonen.



OHNE HINZUGUCKEN
Dante wehrt einen feigen Angreifer mit einem Schuss über den Rücken ab.



MATTE Die Haare von Dante scheinen etwas länger geworden zu sein.



FLAMMENHÖLLE Die Feuereffekte wirken sehr lebensecht und sind ein absolut herausragendes Merkmal des Titels.

TREFFER! Ein besonders großes Exemplar hat es auf den Laster mit den Technikern abgesehen.



UND TSCHÜSS! Wir haben die Burg verteidigt und die Feinde in die Flucht geschlagen.

WIR MÜSSEN LEIDER DRAUSSEN BLEIBEN Die kleinen Babydrachen halten nicht viel von dieser Regel.



Reign of Fire

Die **Schreckensherrschaft** der Drachen hat begonnen! Doch die Menschheit gibt nicht auf.

Die Erde ist verwüstet. Grau und leblos präsentiert sich die Landschaft des Jahres 2024. Die Menschen verstecken sich angesichts haushoher, fliegender Drachen, welche die Herrschaft über die Erde übernommen haben. Doch die Hoffnung stirbt bekanntlich zuletzt. Ein Trupp amerikanischer Soldaten erreicht nach langer Reise die kleine Widerstandsgruppe nicht weit von London. Unter der Führung von Denton Van Zan hat man unterwegs schon einige Drachen erlegt und verfolgt den Plan, das Übel an der Wurzel zu packen. In London. So weit zum Film und seiner

Geschichte. Das dazugehörige Spiel greift die Story lose auf und fügt noch eine Menge mehr Action hinzu. Zu Anfang kämpft man sich in der Rolle der Menschen mit verschiedenen Fahrzeugen durch die Schlachtfelder, schießt Drachen vom Himmel, löscht Feuer oder rettet Zivilisten. Spielerische Parallelen zu *Halo* sind während der ersten Missionen zu erkennen. Die Steuerung erweist sich als recht komplex und es bedarf einiger Einarbeitungszeit, bis man in der Lage ist, gleichzeitig zu fahren, zielen und schießen, ohne ständig mit Objekten oder Mitstreitern zu kollidieren. Im zweiten Teil darf

man den moralischen Ballast abwerfen und sich mit einem riesigen Drachen in die Lüfte schwingen. Die herrlich düster dargestellte Umgebung bleibt dieselbe, aber das Spielgefühl ist ein gänzlich anderes. Als Drache hat man nicht nur die Möglichkeit, alles per Feuerstrahl oder -ball in Brand zu stecken, auch Objekte und sogar Gegner kann man aufnehmen und gezielt wieder zu Boden gehen lassen. Technisch präsentiert sich *Reign of Fire* auf der Höhe der Zeit. Die Grafik bleibt stets flüssig, und das, obwohl die Umgebungen riesig sind und ständig um einen herum die Hölle los ist.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU REIGN OF FIRE

Hersteller:	Bam Entertainment
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Termin:	14. November

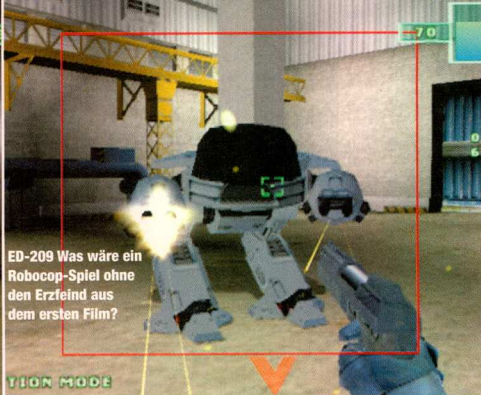
Internet: www.bam4fun.com

Savegame	Entwickler
Levelende	Kuju
Umfang	Datenträger
14 Levels	DVD

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Düstere Zukunftsvision mit komplexer Steuerung, **opulenter Optik** und toller Endzeitatmosphäre“



Titus präsentiert die Zukunft der Verbrechensbekämpfung auf der PS2.

Robocop

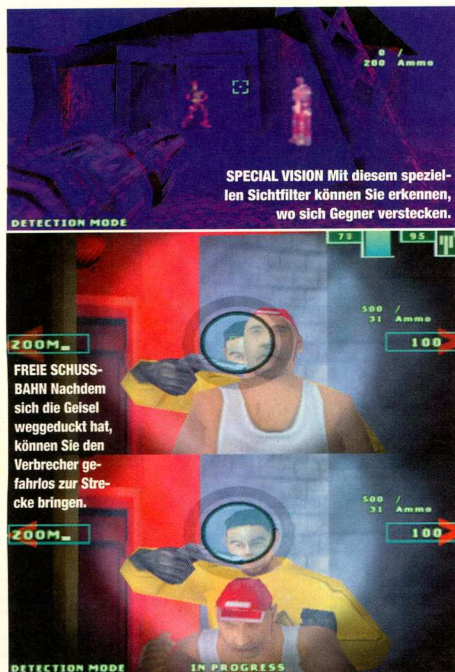
Nordamerika im Jahre 2015: Riesige Konzerne bestimmen das Leben der Menschen. Machtmissbrauch, Korruption und Verbrechen sind an der Tagesordnung. Besonders schlimm sieht es in Neo-Detroit aus, das von der Firma

Omni Consumer Products (OCP) kontrolliert wird, sogar die Polizei untersteht dem Konzern. Um dem überhand nehmenden Verbrechen Einhalt zu gebieten, hat OCP aus den menschlichen Überresten des verstorbenen Polizisten Alex Murphy einen cybernetischen Superpolizisten entwickelt: Robocop.

So weit zur Hintergrundgeschichte, die älteren Spielern bestimmt aus dem gleichnamigen 1987er-Film von Paul Verhoeven bekannt ist. Im Spiel ballern Sie sich in bewährter Ego-Shooter-Manier durch neun höchst unterschiedliche Levels, die wiederum in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Schauplätze sind die Straßen von Neo-Detroit, Fabrikanlagen, Abwasserkanäle und vieles mehr. Um den 30 verschiedenen Gegnerarten (darunter auch der Kampfroboter ED-209!) Herr zu werden, dürfen Sie auf ein Arsenal von sechs Waffen zurückgreifen. Mithilfe von Maschinengewehr, Raketenwerfer oder Plasmawaffe fällt es viel leichter, Recht und Gesetz durchzusetzen, als mit Robocops Standard-Pistole. Damit das Ganze nicht in ein großes Schlachtfest ausartet, sind Sie dazu angehalten, Gegner möglichst nur anzuschießen und zu verhaften, sobald sie sich ergeben haben. Wer wehrlose Feinde trotzdem tötet, wird auf lange Sicht die jeweilige Mission nicht erfolgreich abschließen können.

Welche primären und sekundären Aufgaben Sie in den einzelnen Abschnitten zu bewältigen haben, erfahren Sie vor jeder Mission in einem detaillierten Briefing. Optisch reicht der actionreiche Shooter zwar nicht ganz an die Referenztitel in diesem Genre heran, die Levels sind aber dennoch schön gestaltet und Grafikeffekte wie Explosionen oder splittendes Glas sehen sogar richtig gut aus. Einziges Manko: Die uns vorliegende noch sehr frühe Version von *Robocop* leidet hier und da noch unter Framerate-Problemen, die im Hinblick auf die Testversion aber bestimmt noch beseitigt werden.

WOLFGANG FISCHER



VORSCHAU **ROBOCOP**

Hersteller: Titus Interactive

Genre: Ego-Shooter

Spieler: 1

Sprache: Deutsch

Termin: Winter 2002

Internet: www.titusgames.com

Savegame: Entwickler

Ja, nach Levels Titus Interactive

Umfang: Datenträger

9 Levels DVD

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Ordentliche Leinwandadaptation, die vor allem durch das düstere Szenario und den coolen Hauptcharakter besticht“

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 ERHÄLTICH
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%
Tekken 4	Namco	87%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Tekken 4	Namco	87%
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



Auf unserer aktuellen DVD zeigen wir Ihnen den ersten PS2-Auftritt von Bond-Mime Pierce Brosnan. *NightFire* verspricht noch besser als der Vorgänger zu werden!

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

APE ESCAPE 2



Das Warten auf einen genauen Termin für die Affenjagd geht weiter. Schon letztes Jahr sollte ein anderes *Ape Escape*-Spiel unter diesem Titel zu dieser Zeit erscheinen.

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

AUTO MODELLISTA



In Japan ist Capcoms grafisch einzigartiges Cel-Shading-Rennspiel mittlerweile erhältlich. Auf den Seiten 50-51 schildert Ihnen Uwe seine bisherigen Eindrücke vom Spiel.

Hersteller:	Capcom
Termin:	November
Genre:	Rennspiel

COLIN MCRAE RALLY 3



Außer neuen Spieleindrücken gibt's zu diesem Spiel so kurz vor der Veröffentlichung nichts wirklich Neues zu schreiben. Ein klarer Fall für unsere Update-Rubrik (ab Seite 14)!

Hersteller:	Codemasters
Termin:	25. Oktober
Genre:	Rennspiel

CONTRA: SHATTERED SOLDIER



Auf der PSone verärgerte Konami Fans der Kultserie *Contra/Protector* mit missratenen 3D-Nachfolgern. Die PS2-Version wird diese Ausrutscher wieder gutmachen!

Hersteller:	Konami
Termin:	Ende 2002
Genre:	Action

DEFENDER



Außer der Grundidee und dem Titel hat das neue *Defender* nicht mehr viel mit dem Arcade-Oldie zu tun. Hier wird 3D-Action mit Echtzeit-Strategie-Anleihen geboten!

Hersteller:	Midway
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action

DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN



Neben EA wagt sich auch Vivendi Universal an ein Herr der Ringe-Spiel. Die Gefährten für die Umsetzung des ersten der drei Bücher von J.R.R. Tolkiens Romantrilogie.

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

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME



Die erste spielbare Version von Electronic Arts' Filmumsetzung begeistert mit jeder Menge Action und hervorragender Präsentation. Zu Weihnachten ein sicherer Verkaufsthit!

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

DEVIL MAY CRY 2



„Gibt's in der nächsten PLAYZONE was Neues zu Devil May Cry 2?“ hören wir zuletzt öfters. Auf den Seiten 56-57 hat Albrecht die neuesten Infos und Bilder zusammengesucht!

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

DIE SIMS



Auf dem PC ist diese Serie seit einiger Zeit ein Garant für hohe Verkaufszahlen. Ob die PS2-Version eine ebenso große Fangemeinde finden wird? Wir sind gespannt!

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **22. November**
Genre: **Simulation**

ENCLAVE



Das umstrittene Xbox-Spiel wird angeblich noch dieses Jahr für die PS2 erscheinen. Ob das bei der Xbox-Grafik (siehe obiges Bild) und dem Zeitplan gut gehen kann?

Hersteller: **SWING!**
Termin: **Ende 2002**
Genre: **Action**

FIFA FOOTBALL 2003



Es tut sich was im Hause Electronic Arts: Das neue FIFA-Spiel präsentiert sich vor allem spielerisch viel besser als die letzten Teile. Konkurrenz für Pro Evolution Soccer?

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

FORMEL EINS 2002



Bereits am 16. Oktober soll Sonys neues Formel 1-Spiel in den Läden stehen, und wir haben noch nicht mal eine Vorabversion gekriegt. Hoffentlich nicht mangels Qualität!

Hersteller: **Sony**
Termin: **16. Oktober**
Genre: **Rennspiel**

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



Der heiß erwartete Nachfolger von GTA III wurde ein wenig nach hinten verschoben. Auf den Seiten 26-28 hat Maik alles Wichtige zu diesem Hitkandidaten für Sie recherchiert!

Hersteller: **Take 2**
Termin: **November**
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%
DTM Race Driver	Codemasters	86%
Aktuelle Empfehlung:		
DTM Race Driver	Codemasters	86%
Aktuelle Warnung:		
USA Racer	Davilex	48%
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:		
Gravity Games Bike: Street, Vert, Dirt	Midway	46%
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%
Onimusha 2	Capcom	89%
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	89%
MDK 2 – Armageddon	Interplay	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Onimusha 2	Capcom	89%
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	89%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%
Summoner	THQ	86%
Grandia II	Ubi Soft	83%
Aktuelle Empfehlung:		
Final Fantasy X	Square	89%
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:		
Football Mania	Lego	53%
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%
Turok Evolution	Acclaim	80%
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:		
Tetris Worlds	THQ	50%
Aktuelle Warnung:		
–		
Platinum-Empfehlung:		
–		

HARRY POTTER UND DIE KAMMER ...



Die PS2-Umsetzung des zweiten *Harry Potter*-Abenteuers verspricht ein ordentliches Spiel zu werden, nachdem es letztes Jahr ja leider nur zu einer PSone-Version langte.

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

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S ...



„Herbst“ ist ein dehnbare Begriff. Wir sind ja mal gespannt, was sich die Leute von LucasArts darunter genau vorstellen, denn dann soll das neue *Indy*-Spiel erscheinen.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	Herbst
Genre:	Action-Adventure

KINGDOM HEARTS



Wolfgang im *Kingdom Hearts*-Fieber: Nach anfänglicher Skepsis ließ ihn das Square/Disney-Projekt nicht mehr los. Noch dieses Jahr kommt der Titel auch nach Deutschland!

Hersteller:	Square
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action-Adventure

LAMBORGHINI



Grafisch gehört *Lamborghini* zu den besten PS2-Rennspielen. Ob der Titel auch spielerisch zur Spitzengruppe aufschließen kann, zeigt sich in einer der nächsten Ausgaben.

Hersteller:	Rage
Termin:	Ende 2002
Genre:	Rennspiel

LEGAIA 2: DUEL SAGA



Leider gelang es Eidos nicht, uns rechtzeitig eine Testversion von *Legaia 2* zur Verfügung zu stellen. Trotzdem soll das Rollenspiel schon am 11. Oktober in den Läden stehen.

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

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



Unsere Most-Wanted-Auswertung sollte Konami zu denken geben: Für das MGS2-Update *Substance* interessiert sich kaum einer, alle wollen lieber *Metal Gear Solid 3*!

Hersteller:	Konami
Termin:	2003
Genre:	Action-Adventure

MICRO MACHINES EXPLOSION



Die *Micro Machines*-Lizenz liegt nicht mehr bei Codemasters, doch Infogrames macht spielerisch genau da weiter, wo diese aufgehört haben: Multiplayer-Rennspiel-Action!

Hersteller:	Infogrames
Termin:	7. November
Genre:	Rennspiel

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE



In England erscheint *Mortal Kombat: Deadly Alliance* am 1. Oktober. Für Deutschland liegt uns leider kein so genauer Termin vor, viel später dürfte es aber wohl nicht werden.

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

NBA 2003



Was wäre ein Jahr ohne ein neues (beliebige Liga einsetzen) von EA? Nach NHL, NFL und FIFA kriegt auch die NBA ein 2003er-Update spendiert. Ob's diesmal ruckelfrei läuft?

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **29. November**
Genre: **Sportspiel**

PRIMAL



Das grafisch äußerst gelungene und spielerisch vielversprechende Primal wird in der Redaktion mit Spannung erwartet. Leider kommt's nun doch nicht mehr dieses Jahr!

Hersteller: **Sony**
Termin: **Januar 2003**
Genre: **Action-Adventure**

PRO EVOLUTION SOCCER 2



Während Electronic Arts noch versucht, das erste Pro Evolution Soccer einzuholen, zeigt Konami auf eindrucksvolle Weise, wie man sehr Gutes noch besser machen kann.

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

RATCHET & CLANK



Dieses Jahr gibt's zwar kein neues Abenteuer von Jak und Daxter, doch Sonys neues Duo Ratchet & Clank dürfte für Fans ein guter Ersatz werden. Mehr dazu ab Seite 34!

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

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC



Daumen drücken! Wenn Ubi Soft Wort hält, werden wir Ihnen auf der nächsten DVD Videomaterial einer neuen Vorabversion von Rayman 3 präsentieren können.

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

RED FACTION II



Der Nachfolger von Red Faction macht bisher einen sehr guten Eindruck. Ob das aber gegen die neue Genrereferenz TimeSplitters 2 genügt ist? Man darf gespannt sein!

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

SILENT HILL 3



Endlich gibt es neue Bilder und Infos zum dritten Silent Hill-Ausflug. Albrecht hat als Kenner der Serie für Sie auf den Seiten 42-43 schon mal ausgiebig den Stadtplan studiert!

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

SLY RACCOON



Neben Ratchet & Clank hat Sony für das Weihnachtsgeschäft einen weiteren Jump&Run-Hitkandidaten in der Mache. Sly Raccoon glänzt mit toller Cel-Shading-Optik!

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

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
-------	------------	---------

Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele

Jak und Daxter: The Precursor ...	Sony	90%
Rayman Revolution	Ubi Soft	90%
Klonoa 2: Lunateas Veil	Namco	85%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi Universal	81%

Aktuelle Empfehlung:
Jak und 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
Jak und Daxter: The Precursor Legacy	Sony	25. September
Devil May Cry	Capcom	08. November

SEPTEMBER

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Armored Core 2: Another Age	Metro3D	27. Sept.
Barbarian	Titus	Sept.
Battle Engine Aquila	Infogrames	19. Sept.
Blade II	Activision	26. Sept.
Commandos 2	Eidos	06. Sept.
Conflict: Desert Storm	SCI	Sept.
Das Ding aus einer anderen Welt	Vivendi	20. Sept.
Dino Stalker	Capcom	20. Sept.
Downforce	Virgin	Sept.
Ferrari F355 Challenge	Sega	25. Sept.
FireBlade	Midway	Sept.
Gravity Games: bike.street.vert.dirt	Midway	Ende Sept.
Guilty Gear X	Virgin	Sept.
Gumball 3000	SCI	Sept.
Iron Storm	Wanadoo	Sept.
Large Winch	Ubi Soft	05. Sept.
Legion – Legend of Excalibur	Midway	Ende Sept.
Madden NFL 2003	Electronic Arts	27. Sept.
Master Rallye	Microids	Sept.
MX Superfly	THQ	13. Sept.
Myst III: Exile	Ubi Soft	26. Sept.
Peter Pan	Disney/Sony	11. Sept.
Pro Tennis WTA Tour	Konami	13. Sept.
RC Sports Copter Challenge	THQ	Sept.
Riding Spirits	Ubi Soft	26. Sept.

Fortsetzung September

Scoby Doo! Night of 100 Frights	THQ	Sept.
Street Hoops	Activision	26. Sept.
Stuntman	Infogrames	05. Sept.
Super Bust-a-Move 2	Ubi Soft	19. Sept.
Taz Wanted	Infogrames	26. Sept.
Tekken 4	Namco	18. Sept.
Transworld Surf	Infogrames	12. Sept.
Turok Evolution	Acclaim	06. Sept.
UFC Throwdown	Ubi Soft	05. Sept.
Way of the Samurai	Eidos	13. Sept.

OKTOBER

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Akira Psycho Ball	Infogrames	02. Okt.
Beach Soccer	Wanadoo	Okt.
Burnout 2	Acclaim	04. Okt.
Colin McRae Rally 3	Codemasters	25. Okt.
Curse	Wanadoo	Okt.
Der Anschlag	Ubi Soft	04. Okt.
Disney Golf	Disney/Capcom	18. Okt.
Disneys Donald Duck Phantomas	Ubi Soft	04. Okt.
FIFA 2003	Electronic Arts	31. Okt.
Formel Eins 2002	Sony	16. Okt.
Halloween	Wanadoo	Okt.
Hitman 2 – Silent Assassin	Eidos	27. Okt.
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	02. Okt.
Legala 2: Duel Saga	Fresh Games/Eidos	11. Okt.
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	02. Okt.
Metropolismania	Natsume/Ubi Soft	04. Okt.
Need for Speed Hot Pursuit 2	Electronic Arts	25. Okt.
NHL 2003	Electronic Arts	11. Okt.
NHL Hitz 2003	Midway	Okt.
Ninja Assault	Namco	02. Okt.
Onimusha 2 – Samurai's Destiny	Capcom	04. Okt.
Robocop	Virgin	Okt.
Run Like Hell	Virgin	Okt.
Shox	Electronic Arts	18. Okt.
Soccer Slam	Sega/Infogrames	24. Okt.
Summoner 2	THQ	Ende Okt.
Terminator: Dawn of Fate	Infogrames	24. Okt.
The Scorpion King	Vivendi Universal	Okt.
This Is Football 2003	Sony	09. Okt.
TimeSplitters 2	Eidos	11. Okt.
Wizardry: Tales of the Forsaken...	Ubi Soft	31. Okt.

NOVEMBER

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
007 NightFire	Electronic Arts	29. Nov.
Animalcross: The Great Edgar Hunt	SWING!	Ende Nov.
auto modellista	Capcom	Nov.
BDFL Manager 2003	Codemasters	Nov.
Chop Lifter New Era	THQ	Nov.
Club Football Borussia Dortmund	Codemasters	Nov.
Club Football FC Bayern München	Codemasters	Nov.
Club Football Hamburger SV	Codemasters	Nov.
Ben Hur	Microdis	Nov.
BMX XXX	Acclaim	Nov.
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Vivendi	Nov.
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	08. Nov.
Der Schatzplanet	Disney	13. Nov.
Die Sims	Electronic Arts	22. Nov.
Dragon Ball Z: Saiyan Fighters	Infogrames	28. Nov.
E.T. Return to the Green Planet	Ubi Soft	Nov.
Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar/Take 2	Nov.
Gremilins	LSP	22. Nov.
Gundam: Federation vs Zeon	Infogrames	07. Nov.
Gungrave	Activision	Nov.
Harry Potter u. d. K. d. S.	Electronic Arts	15. Nov.
Haven: Call of the King	Midway	Nov.
Hot Wheels: Velocity X	THQ	Nov.
Inquisition	Wanadoo	Nov.
Inspector Gadget – Mad Robots	LSP	22. Nov.
James Cameron's Dark Angel	Fox Interactive	Nov.
King's Field IV	Metro3D	Nov.
Legends of Wrestling 2	Acclaim	Nov.
Malice	Sierra	Nov.
Marvel vs Capcom 2	Capcom	15. Nov.
Micro Machines Explosion	Infogrames	07. Nov.
Minority Report	Activision	Nov.
Monster Jam Max. Destruction	Ubi Soft	28. Nov.
NBA Live 2003	Electronic Arts	29. Nov.
Pro Evolution Soccer 2	Konami	Nov.
Rally Fusion: Race of Champions	Activision	Nov.
Ratchet & Clank	Sony	06. Nov.
Red Faction II	THQ	Mitte Nov.
Reign of Fire	Ubi Soft	Nov.

SOUL CALIBUR II



Zwar gibt es keinen Termin für die Heimumssetzung von *Soul Calibur II*, doch auf unserer DVD können Sie sich schon mal selbst ein Bild von der Spielhallen-Fassung machen!

Hersteller:	Namco
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Beat 'em Up

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY



Das neue *Spyro*-Abenteuer konnte bisher leider nicht auf ganzer Linie überzeugen. Der Titel ist grafisch kaum besser als die PSone-Vorgänger und bietet auch nicht viel Neues.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	November
Genre:	Jump & Run

STAR WARS BOUNTY HUNTER



Ausnahmsweise mal ein LucasArts-Titel, dessen Release nicht für „Herbst“ angekündigt ist. Bis zum nächsten Heft rechnen wir daher eventuell mit einer Testversion.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	November
Genre:	Action

STAR WARS: THE CLONE WARS



Die Umsetzung der Klonkriege kommt erstaunlich spät und wirkte bislang aufgrund der eher mäßigen Technik auch nicht wirklich mitreißend. Ob sich da noch etwas tut?

Hersteller:	LucasArts
Termin:	Herbst
Genre:	Action

SUIKODEN III



In den USA soll *Suikoden III* am 8. November erscheinen. Da die PAL-Version nicht ins Deutsche übersetzt werden soll, dürfte es relativ kurz danach auch bei uns erscheinen.

Hersteller:	Konami
Termin:	2002
Genre:	Rollenspiel

SUMMONER 2



Die aktuelle Vorabversion von *Summoner 2* hinterlässt einen zwiespältigen Eindruck. Warum das so ist, erklärt Ihnen Wolfgang in der Update-Rubrik (ab Seite 14)!

Hersteller:	THQ
Termin:	Ende Oktober
Genre:	Rollenspiel

TENCHU 3



Nachdem der zweite *Tenchu*-Teil die Fans nicht vollends zufrieden stellte, hat Activision für das erste PS2-Spiel der Serie spielerisch etliche Verbesserungen umgesetzt.

Hersteller:	Activision
Termin:	Winter
Genre:	Action

THE GETAWAY



Derzeit sind in der Redaktion alle gespannt, ob *The Getaway* dieses Jahr wirklich zu Weihnachten in die Läden kommt – laut Sony wird der Termin definitiv gehalten!

Hersteller:	Sony
Termin:	Dezember
Genre:	Action-Adventure

THE MARK OF KRI



In den USA ist dieses Spiel schon seit einiger Zeit erhältlich und gilt als Import-Geheimtipp. Es soll zwar nach Deutschland kommen, aber ein Termin steht noch nicht fest.

Hersteller: **Sony**
Termin: **Noch nicht bekannt**
Genre: **Action-Adventure**

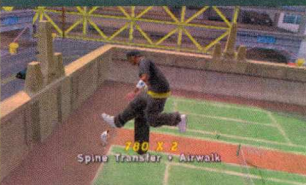
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



Auf der Games Convention konnten sich die Messebesucher selbst einen Eindruck von Laras PS2-Debut verschaffen. Die veränderte Steuerung sorgte für Diskussionen.

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

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Mit *Aggressive Inline* hat Acclaim einen starken Konkurrenten ins Rennen um die Trendsport-Krone geschickt. Kann Activision mit dem vierten *Tony Hawk* wieder davonskatzen?

Hersteller: **Activision**
Termin: **November**
Genre: **Trendsport**

WRC II EXTREME



Colin McRae 3, *V-Rally 3* und jetzt auch noch *WRC II Extreme* – an guten Rallye-Spielen mangelt es dieses Jahr nicht! Auf den Seiten 46-48 beschreibt Uwe seine Fahrindrücke.

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

WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH



In dieser Ausgabe haben wir uns den Nachfolger von *WWF SmackDown! Just Bring It* mal genauer vorgenommen. THQ scheint die größten Schwächen beseitigt zu haben!

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

VIRTUA TENNIS 2



Ärgerlich: Eigentlich warten wir seit über einem Monat jeden Moment darauf, endlich den offiziellen Termin für die PAL-Version von *Virtua Tennis 2* drucken zu können.

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

XIII



Der ungewöhnliche Ego-Shooter im Cell-Shading-Look macht bisher einen sehr guten Eindruck. Leider liegt die Veröffentlichung derzeit noch in einiger Ferne.

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **1. Quartal 2003**
Genre: **Ego-Shooter**

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER



Wir sind ja mal gespannt, ob auch dem zweiten *Zone of the Enders* eine Demo-Version (oder bei uns wieder nur ein Video?) eines kommenden MGS-Spiels beiliegen wird.

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

Fortsetzung November

Savage Skies	IRock	Nov.
SOS: Final Escape	AgeTec	Nov.
Speed Challenge	Ubi Soft	21. Nov.
Spyro: Enter The Dragonfly	Vivendi Universal	Nov.
Starsky & Hutch	Empire Interactive	Nov.
Star Wars Bounty Hunter	LucasArts	Nov.
Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	Nov.
Sub Rebellion	Metro3D	Nov.
Syberia	Microids	Nov.
Tennis Master Series	Microids	Nov.
Tomb Raider – The Angel of Darkness	Eidos	Nov.
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	21. Nov.
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Nov.
Total Immersion Racing	Majesco	Nov.
White Fear	Microids	Nov.
Wreckless – The Yakuza Missions	Activision	Nov.
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	THQ	Nov.
X-Men: Next Dimension	Activision	Nov.

4. QUARTAL

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Crashed	Rage	Herbst
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	LucasArts	Herbst
GioGio's Bizarre Adventure	Capcom	06. Dez.
Simpsons Skateboarding	Electronic Arts	06. Dez.
Tom & Jerry	Ubi Soft	05. Dez.
The Getaway	Sony	Dez.
Vexx	Acclaim	Dez.
Ape Escape 2	Sony	4. Quartal
Contra: Shattered Soldier	Konami	4. Quartal
Defender	Midway	4. Quartal
Downhill Racer	Namco	4. Quartal
Ekks vs. Seyer	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
Silent Scope 3	Konami	4. Quartal
Sly Raccoon	Sony	4. Quartal
Space Channel 5 Part 2	Sega	4. Quartal
Treasure Planet	Disney	4. Quartal
WRC II Extreme	Sony	4. Quartal
Enclave	SWING!	Ende 2002
Lamborghini	Rage	Ende 2002
Tenchu 3 – Wrath of Heaven	Activision	Ende 2002
Twin Caliber	Rage	Ende 2002
Suikoden III	Konami	2002

2003

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	Januar 2003
Battle Bots	THQ	Januar 2003
Coaster Works II	THQ	Januar 2003
Dakar Rally 2	Acclaim	Januar 2003
Primal	Sony	Januar 2003
Jimmy Neutron	THQ	Februar
Pride FC	THQ	März 2003
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	1. Quartal 2003
Robin Hood: Defender of the...	Greengame	1. Quartal 2003
Sword of the Samurai	Ubi Soft	1. Quartal 2003
Tom Clancy's Rainbow Six RS	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
Indy Racing League	Codemasters	Frühjahr 2003
RTX Red Rock	LucasArts	Frühjahr 2003
World Championship Snooker 2003	Codemasters	Frühjahr 2003
Dragon's Lair 3D	THQ/Encore	April 2003
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	THQ	Juni 2003
Alter Echo	THQ	2. Quartal 2003
Black & Bruised	Majesco	2003
Blood Rayne	Majesco	2003
Butterfly Table Tennis	Metro3D	2003
Devil May Cry 2	Capcom	2003
Full Throttle II	LucasArts	2003
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	2003
Nightmare Creatures 3	Ubi Soft/Kallisto	2003
Red Dead Revolver	Capcom	2003
Silent Hill 3	Konami	2003
The Lost	Ubi Soft	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
SW Galaxies: An Empire Divided	LucasArts	Nicht bekannt
Tiny Toons Adventures	SWING!	Nicht bekannt

SCHON GETESTET

1 ONIMUSHA 2



Saubere Arbeit: Das asiatische Action-Adventure im Edel-Design steckt den Vorgänger in jeder Hinsicht in die Tasche.

2 TEKKEN 4



Namco hat seine beliebte Prügelserie gewaltig aufpoliert – in echten 3D-Arenen spielt es sich einfach viel besser!

Stimmen aus dem Forum

Das meinen die Spieler zum aktuellen Titel.

Project Zero



„Ich muss sagen, dass *Project Zero* bestimmt nicht schlechter ist als *SH 2*, wenn nicht sogar besser. Also, Herr Albrecht Ott, bei diesem Spiel ham Sie ein bisschen zu pingelig bewertet, meine Meinung.“ – HeichichMishima

„Das Spiel ist zweifelsohne ein Gänsehautgarant, aber ich muss sagen, *SH 2* hat dann doch eine bedrohlichere Atmosphäre. Es ist einfach nicht das Gleiche, ob man sich gegen blutverschmierte Zombies und monströse Gestalten oder halt gegen Geister mithilfe 'ner Kamera wehrt. Wobei ich das übrigens auch innovativ find, und auch den leichten Anime-Stil der Figuren mag ich. Aber grundsätzlich kann man die Spiele untereinander schlecht vergleichen. Sie versuchen auf sehr verschiedene Weise, den Spieler zu schocken.“ – k4M1

Wollen auch Sie Ihre Meinung loswerden?
www.pszone.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
F1 2002	Ein Muss für jeden Formel-1-Fan	EA	07/02	90%
Aggressive Inline	Extrem-Trendsport ganz nah an der Vollendung	Acclaim	08/02	90%
Medal of Honor: Frontline	Bemerkenswerter Shooter in Spitzentechnik	EA	07/02	89%
1 Onimusha 2: Samurai's Destiny	Bombastische Action-Adventure-Fortsetzung	Capcom	10/02	89%
2 Tekken 4	Grafisch wie spielerisch ein klasse Beat 'em Up	Namco	10/02	87%
Freekstyle	Nervenaufreibende Motocross-Action	EA	09/02	87%
Stuntman	Origineller Renn/Action-Mix mit Technik-Mankos	Infogrames	08/02	86%
DTM Race Driver	Trotz technischer Mängel ein Top-Rennspiel	Codemasters	10/02	86%
V-Rally 3	Die neue Grafik-Referenz für Rallye-Titel	Infogrames	07/02	85%
Das Ding	Echt unheimlich: Ein Muss für Survival-Horror-Fans	Vivendi Universal	10/02	85%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	Tolle Autos und Kurse, aber ruckelige Grafik	EA	10/02	84%
Project Zero	Auf dieser Geisterjagd ist Gänsehaut garantiert.	Wanadoo	10/02	83%
GT Concept 2002 Tokyo-Geneva	Inhaltlich abgespeckter GT 3-Ableger	Sony	08/02	83%
Spider-Man: The Movie	Wenig innovatives, aber spaßiges Actionspiel	Activision	07/02	81%
Turok Evolution	Schwerer Shooter für (angehende) Profis	Acclaim	10/02	80%
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%
Mike Tyson Heavyweight Boxing	Ansehnliches Boxspiel mit guter Steuerung	Codemasters	07/02	78%
Legion – The Legend of Excalibur	Echtzeit-Strategie mit Rollenspiel-Anleihen	Midway	10/02	78%
Akira Psycho Ball	Cooler und preiswerter Flipper zum Kult-Trickfilm	Bandai/Infogrames	10/02	76%
Conflict: Desert Storm	Spannendes Kriegsspiel mit Technik-Schwächen	SCI	10/02	76%
Ferrari F355 Challenge	Sehr realistisches Rennspiel mit wenig Abwechslung	Sega	10/02	75%
FireBlade	Abwechslungsreiche Helikopter-Action	Midway	08/02	73%
Star Trek Voyager: Elite Force	Technisch überholter Ego-Shooter, spielerisch okay	Codemasters	08/02	73%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Etwas lahme Fortsetzung des BMX-Rennspiels	Activision	10/02	71%
Transworld Surf	Für eine Surf-Simulation gar nicht mal so übel	Infogrames	10/02	71%
Prisoner of War	Zu geradliniges Action-Adventure im 2. Weltkrieg	Codemasters	08/02	71%
EndGame	Umfangreiche Lightgun-Action mit hohem Frustfaktor	Empire Interactive	08/02	70%
Antz Extreme Racing	Trickfilm-Funracer mit vielen Levels	Empire	09/02	69%
Commandos 2	Auf der PS2 macht der Taktik-Titel nicht viel Spaß.	Pyro Studios	10/02	68%
Dino Stalker	Sehr kurzer Dino-Shooter mit zu träger Steuerung	Capcom	09/02	68%
eJay ClubWorld	Elektronische Musik zum Selberbauen – trocken	eJay Entertainment	08/02	66%
Slam Tennis	Grundsätzliches Tennisspiel, durchweg mittelmäßig	Infogrames	09/02	65%
NGT: Next Generation Tennis	Viele Spielmödel, aber dürftige Steuerung	Wanadoo	08/02	65%
Circus Maximus: Chariot Wars	Witziges Wagenrennen mit versenkten Chancen	THQ	08/02	65%
Tour de France	Enttäuschende Umsetzung einer sehr guten Lizenz	Konami	08/02	64%
Gumball 3000	Witzige Rennspielidee, technisch nur Durchschnitt	Sci	10/02	64%
Master Rallye	Durchschnittliches Rennspiel zum Sparpreis	Microdis	10/02	62%
Mega Race 3: Nanotech Disaster	Zu gemütlischer SF-Racer zum Sparpreis	Cryo	08/02	61%
PRYZM – Chapter One: The Dark Unicorn	Höllisch schwere Fantasy-Action für Geduldige	TDK Mediactive	10/02	59%
Disneys Stitch: Experiment 626	Disneyfilmumsetzung mit mieser Kameraführung	Disney Interactive	08/02	57%
Jonny Moseley Mad Trix	Solides, aber auf Dauer ödes Trendsport-Spiel	3DO	10/02	57%
M.I.B. 2: Alien Escape	Eintrübige Action mit coolen Effekten	Infogrames	09/02	56%
Football Mania	Simplex Fun-Fußball im Lego-Look	Lego Software	10/02	53%
Tetris Worlds	Variantionen des Puzzle-Klassikers. Unspektakulär.	THQ	10/02	50%
USA Racer	Langweiliger, liebloser Arcade-Racer	Davilex	10/02	48%
Shifters	Öde Fortsetzung von <i>Warriors of Might & Magic</i>	3DO	09/02	48%
Gravity Games: Bike. Street. Vert. Dirt.	Die schwerfällige Steuerung trübt den Spielspaß.	Midway	10/02	46%
Disneys Peter Pan	Ruckeliges Jump & Run für die Kleinen	Sony	09/02	42%
WM Nationalspieler	Gratulation: das schlechteste Sportspiel auf der PS2!	Ubi Soft	09/02	20%

I BELIEVE I CAN FLY



MX SUPERFLY

FEATURING
RICKY CARMICHAEL

Die ultimative Kombination aus...



Motocross



Supercross



Freestyle

SEPTEMBER 2002

www.mxsuperfly.com



November 2002

PlayStation 2



© 2002 THQ Inc. Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. THQ, the THQ logo and the MX Superfly logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All Rights Reserved. "G" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2002 NINTENDO.

CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

PLATZ 1: Final Fantasy X



PLATZ 2: GTA III



PLATZ 3: Medal of Honor: Frontline



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	WERTUNG	MONAT
1 3	Final Fantasy X	PS2	89% 3
2 2	GTA III	PS2	91% 11
3 1	Medal of Honor: Frontline	PS2	89% 4
4 NEU	DTM Race Driver	PS2	86% 1
5 8	Resident Evil CODE: Veronica X	PS2	90% 12
6 19	Silent Hill 2	PS2	87% 10
7 17	Devil May Cry	PS2	85% 8
8 13	Pro Evolution Soccer	PS2	91% 3
9 14	Dead or Alive 2	PS2	87% 18
10 16	WWF SmackDown! Just Bring It	PS2	83% 6
11 6	Aggressive Inline	PS2	90% 2
12 NEU	Turok Evolution	PS2	80% 1
13 NEU	Deus Ex	PS2	87% 1
14 WE	Red Faction	PS2	85% 13
15 WE	Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2	88% 7
16 WE	Virtua Fighter 4	PS2	91% 2
17 WE	This Is Football 2002	PS2	82% 3
18 11	GT Concept 2002 Tokyo-Geneva	PS2	83% 2
19 NEU	FreeStyle	PS2	87% 1
20 WE	SSX Tricky	PS2	86% 6

In den Lesercharts geht es diesen Monat noch recht gemäßigt zu. Die Top 3 wechseln fröhlich die Plätze durch, höchste Neueinsteiger sind *DTM Race Driver*, *Turok Evolution*, *FreeStyle* und mit einiger Verspätung der Zukunfts-Thriller *Deus Ex*, der auf der Konsole leider nicht den Kultstatus der PC-Version erreichen konnte. Verlassen haben uns unter anderem die einstigen Dauerbrenner *Gran Turismo 3: A-spec* und *Tony Hawk's Pro Skater 3*, dafür melden sich etliche ältere Titel wieder auf dem Spielfeld zurück.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ/VORMONAT	WERTUNG	MONAT
1 NEU	DTM Race Driver	86% 1
2 NEU	Stuntman	86% 1
3 NEU	Turok Evolution (engl. V.)	80% 1
4 NEU	Project Zero	83% 1
5 1	GT Concept 2002 Tokyo-Geneva	83% 2
6 2	Medal of Honor: Frontline	89% 4
7 4	Gran Turismo 3: A-spec (Platinum)	93% 7
8 5	GTA III	91% 11
9 3	Final Fantasy X	89% 4
10 7	Resident Evil CODE: Veronica X (Platinum)	90% 4
11 NEU	Commandos 2	68% 1
12 13	Tekken Tag Tournament (Platinum)	82% 7
13 NEU	Turok Evolution	80% 1
14 NEU	Tony Hawk's Pro Skater 3 (Platinum)	90% 1
15 WE	Metal Gear Solid 2	94% 5

Was für ein fruchtbarer Videospielemarkt: Gleich alle vier ersten Plätze sind mit frischer Top-Ware verschiedenster Genres besetzt. Dabei findet die englischsprachige Verkaufsversion von *Turok Evolution* noch reißenden Absatz als die deutsche. Die Neueinsteiger des letzten Monats, *Aggressive Inline* und *Star Trek Voyager: Elite Force*, haben sich aus den Top 15 verkümmert; dafür steckt Solid Snake nach kurzem Absturz wieder die Nase in die Charts.

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	HERSTELLER	MONAT
1 4	Grand Theft Auto: Vice City	PS2	Take 2 4
2 1	The Getaway	PS2	Sony 3
3 2	Red Faction 2	PS2	THQ 4
4 NEU	WWE SmackDown! Shut Your Mouth	PS2	THQ 1
5 NEU	Hitman 2	PS2	Eidos 1
6 9	Pro Evolution Soccer 2	PS2	Konami 2
7 NEU	Harvest Moon: Save the Homeland	PS2	Natsume 1
8 8	Metal Gear Solid 3	PS2?	Konami? 6
9 6	Silent Hill 3	PS2	Konami 4
10 WE	Devil May Cry 2	PS2	Capcom 2

Nach zwei Monaten an der Spitze wird Sonys Gangster-Epos *The Getaway* vom Take 2-Kollegen verdrängt. Neu ins Zentrum des Publikumsinteresses gerückt sind Teil 4 der *SmackDown!*-Serie, *Hitman 2* und der Titel, auf dessen Europa-Veröffentlichung wir immer noch heimlich hoffen – *Harvest Moon: Save the Homeland*. Die Bauernhof-Simulation scheint momentan sogar beliebter als *Metal Gear Solid 3* und *Silent Hill 3* zu sein.

DIE REDAKTION



HANS IPPISCH
32, Redaktionsdirektor

Wurde im Urlaub per Handy auf dem Laufenden gehalten, genoss es aber viel mehr, mit seinem Söhnchen (12 Wochen alt) erstmals gemeinsam baden zu gehen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Colin McRae Rally 3
Aktuelle Lieblings-CD
Herbert Grönemeyer – Mensch
Aktueller Lieblingsfilm
Road to Perdition



MICHAEL PRUCHNICKI
24, Leitender Redakteur

Nervt seine Freundin nach 70er-Jahre-Progrock, Extrem-Metal und Klassik jetzt auch noch mit Jazz aller Art. Vielseitig interessiert oder einfach nur schizopren?

Aktuelles Lieblingsspiel
TimeSplitters 2
Aktuelle Lieblings-CD
Porcupine Tree – In Absentia
Aktuelles Lieblingsbuch
Miles Davis – Die Autobiographie



WOLFGANG FISCHER
30, Leitender Redakteur

Zählt schon die Tage bis zu seinem Urlaub und freut sich darauf, endlich mal wieder richtig ausspannen zu können und eine Woche keine Spiele sehen zu müssen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Kingdom Hearts, Burnout 2
Aktuelles Lieblingsbuch
In Flames – Reroute to Remain
Aktueller Lieblingsfilm
Signs



ALBRECHT OTT
31, Redakteur

Genießt zurzeit den letzten Sommerurlaub des Jahres in Portugal. Freut sich aber schon auf das Chaos auf seinem Schreibtisch, wenn er erholt wiederkommt.

Aktuelles Lieblingsspiel
Project Zero
Aktuelle Lieblingsbuch
R. Gernhardt: Im Glück und anderswo
Aktuelle Lieblingsfernsehserie
Emergency Room



STEFANIE SCHETTER
24, Redakteurin

Hat ihren Urlaub auf Balkonien richtig genossen. Natürlich war er wie immer zu kurz, andererseits möchte man nicht alle guten Tests den Kollegen überlassen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme
Aktuelle Lieblings-CD
Maria McKee – Life Is Sweet
Aktuelle Lieblings-DVD
Pakt der Wölfe



UWE HÖNIG
28, Redakteur

UT 2003 steht langsam, aber sicher in den Startlöchern. Daher gibt es für Uwe momentan nur noch eine Aussage: „Ich brauche dringend einen neuen Rechner!“

Aktuelles Lieblingsspiel
WRC II Extreme
Aktuelles Lieblings-MP3
Adam Beyer live @ Groovetech
Aktueller Lieblingsfilm
Bad Company



MAIK BÜTEFÜR
25, Volontär

Steht kurz bevor, GTA III ein drittes Mal in Angriff zu nehmen, um die Wartezeit auf den Nachfolger ein bisschen erträglicher zu machen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Shox
Aktuelle Lieblings-CD
Spock's Beard – Snow
Aktuelles Lieblingsbuch
Calvin & Hobbes – There's treasure everywhere



OLIVER BECK
22, Freier Redakteur

Wünscht sich, dass die Semesterferien niemals aufhören würden, und will eigentlich nur wieder zurück in den Urlaub, in die Dominikanische Republik.

Aktuelles Lieblingsspiel
Burnout 2
Aktuelle Lieblings-CD
Pink – Mitsundaxtodd
Aktuelle Lieblings-DVD
Memento



ROBERT HELLER
22, DVD-Redakteur

Hat sich mit reichlich Bier und miesen PS2-Spielen auf die Suche nach Freunden gemacht, die ihm bei seinem Umzug helfen – doch nur Abi ist drauf eingefallen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Das Ding
Aktuelle Lieblings-DVD
Cyress Hill – IV
Aktueller Lieblingsfilm
Men In Black II



ALEXANDRA BÖHM
27, Senior Designer

Beschwert sich, ihr Urlaub wäre viel zu schnell vorbeigegangen, und würde am liebsten noch nochmal drei oder vier Wochen dranhängen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Street Hoops
Aktuelle Lieblings-CD
Herbert Grönemeyer – Mensch
Aktuelle Lieblings-DVD
Monster AG



CHRISTIAN HARNOTH
31, Senior Designer

Mit seinem Welpen geht es langsam wieder bergauf, die neue Staffel von Sex and the City läuft im Fernsehen und Fabian ist sein neuer Untergebener. Was will man mehr?

Aktuelles Lieblingsspiel
TimeSplitters 2
Aktuelle Lieblings-CD
Ozzy Osbourne – Dreamer
Aktuelle Lieblingsfernsehserie
Sex and the City



FABIAN HÜBNER
17, Auszubildender Mediendesigner

Unter der Obhut seines Ausbilders Christian lernt er nun die harte Arbeitswelt kennen. Gut so, denn dann kann er endlich noch mehr Geld für DVD's ausgeben.

Aktuelles Lieblingsspiel
Jet Set Radio Future
Aktuelle Lieblings-CD
Muse – Origin of Symmetry
Aktuelle Lieblings-DVD
Chungking Express

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

RENNSPIELE

Burnout 2	74
MX Superfly	92
Riding Spirits	102
Shox	82

ROLLENSPIELE

Keine Testversionen in diesem Monat

ACTION-ADVENTURES

Largo Winch	103
Way of the Samurai	88

ACTION-SPIELE

Blade II	97
Hitman 2: Silent Assassin	78
Ninja Assault	104
TimeSplitters 2	70

SPORTSPIELE

Kelly Slater's Pro Surfer	76
Madden NFL 2003	100
NHL 2003	94
Pro Tennis WTA Tour	100
Street Hoops	90
This Is Football 2003	96

BEAT 'EM UP

UFC Throwdown	102
---------------------	-----

GESCHICKLICHKEIT

Disney's Phantomas	104
Scooby Doo	98
Taz Wanted	103
VIP	106

STRATEGIE

Metropolismania	98
-----------------------	----

DIE ICONS



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



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

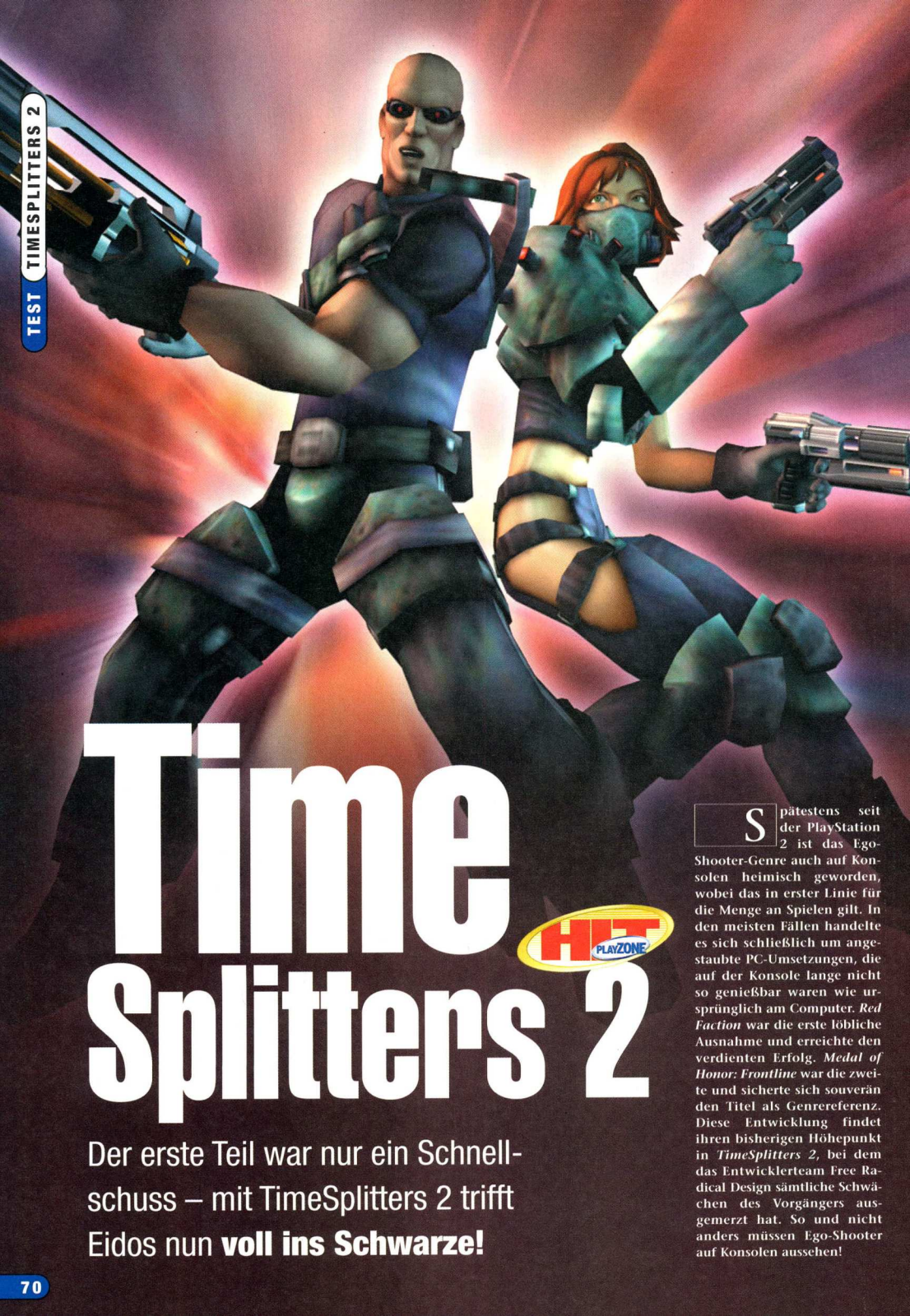


Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD eine interessante Reportage!



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungs-wendungen.

OHNE FOTO: Nicht zu vergessen unsere fleißigen Tipps&Tricks-Beauftragten Stefan Weiß und Thomas Eder.

The background of the page is a large, stylized illustration of the two main characters from the game TimeSplitters 2. On the left is a bald, muscular man with red eyes and a black visor, wearing a dark tactical suit with multiple straps and pouches. He is holding a large, futuristic handgun in his right hand. On the right is a woman with short red hair, wearing a blue tactical suit with a blue visor and a blue mask covering her mouth. She is also holding a large, futuristic handgun in her right hand. The background is a dark, swirling vortex of orange and red light, suggesting a time-travel or action theme.

Time Splitters 2

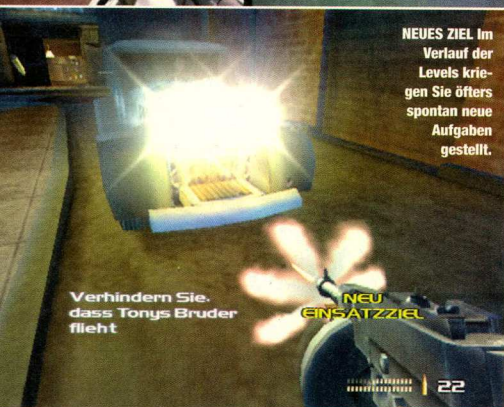


Der erste Teil war nur ein Schnellschuss – mit TimeSplitters 2 trifft Eidos nun **voll ins Schwarze!**

Spätestens seit der PlayStation 2 ist das Ego-Shooter-Genre auch auf Konsolen heimisch geworden, wobei das in erster Linie für die Menge an Spielen gilt. In den meisten Fällen handelte es sich schließlich um angestaubte PC-Umsetzungen, die auf der Konsole lange nicht so genießbar waren wie ursprünglich am Computer. *Red Faction* war die erste löbliche Ausnahme und erreichte den verdienten Erfolg. *Medal of Honor: Frontline* war die zweite und sicherte sich souverän den Titel als Genrereferenz. Diese Entwicklung findet ihren bisherigen Höhepunkt in *TimeSplitters 2*, bei dem das Entwicklerteam Free Radical Design sämtliche Schwächen des Vorgängers ausgemerzt hat. So und nicht anders müssen Ego-Shooter auf Konsolen aussehen!



SPLITSREEN Zu viert spielt sich's flüssig, mit einigen Bots nicht mehr ganz.



FAST SCHON ÜBERFLÜSSIG

Das vielleicht wichtigste Qualitätsmerkmal im Vergleich zur Konkurrenz ist die extrem flüssige Darstellung. Mit butterweichen 50 PAL-Bildern pro Sekunde huscht die ansehnliche Grafik an einem vorbei, dass es eine wahre Freude ist. Eigentlich ist die Optik dabei – zumindest als Standbild – gar nicht mal sooo fantastisch, bloß wirkt sie insgesamt einfach unheimlich sauber und homogen. Einer der Gründe dafür ist das stilvolle Comic-Design, das so ausgereift wirkt, dass man sich innerhalb kürzester Zeit an die Spielwelt gewöhnt hat.

Die exzellenten Animationen sämtlicher Lebewesen im Spiel unterstreichen den hervorragenden Eindruck nochmals: Die computergesteuerten Gegner rollen sich auf dem Boden ab, verstecken sich hinter Ecken und Kisten und blicken für einige Schüsse kurz dahinter hervor

– stillhalten tun sie nur, solange sie sich sicher fühlen. Hat ein Gegner Sie erst mal erblickt, werden präzise Treffer schwierig. Vorher können Sie aber (je nach Level) natürlich mit Scharfschützengewehr und Zoomfunktion versuchen, möglichst unbemerkt vorzugehen.

ZEHN UNTER EINEM HUT

Der Story-Modus des Spiels schlägt Sie in zehn unterschiedliche Epochen, in denen Sie jeweils in die Haut anderer Protagonisten schlüpfen und mit der Zeit angemessenen Waffen hantieren. Als Aufhänger für diese Zeitreisen dient eine abstruse Story um die titelgebenden TimeSplitters, die durch Zeitreisen aus der Zukunft heraus die Geschichte der Menschheit manipulieren – zum Schlechten natürlich. Die beiden Helden des Spiels sind die letzten Überlebenden einer Einsatzgruppe, die einen Angriff auf die Station der TimeSplitters

INFO DIE STORYLEVELS

Last-Minute-Zeitreisen

Die Reisen durch die Zeit führen Sie vom Jahr 2401 aus zurück bis 1853!

JAHR: 1990
ORT: Sibirien

Im ersten Level müssen Sie sich Zutritt zu einer geheimen Forschungseinrichtung unter einem sibirischen Staudamm verschaffen. Vermutlich entwickelt der Feind dort biologische Waffen

... Durch die patrouillierenden Wachen und Überwachungskameras ist vorsichtiges Vorgehen hier empfehlenswert. Diesem Abschnitt merkt man am ehesten an, dass einige der Entwickler früher an einem indizierten 007-Spiel für das Nintendo 64 gearbeitet haben.



JAHR: 1932
ORT: Chicago

Der 30er-Jahre-Chicago-Level bietet alle Klischees, die man davon erwarten sollte: einen jazzigen Soundtrack, düstere Gangster-Typen mit Hüten, klassische Autos, zwielichtige Informanten und die alttümlichen Tommy-Gun-Maschinengewehre. Hier müssen Sie dem Unterwelt-König Big Tony auf die Pelle rücken, der mit seinem Bruder offenbar in den Juwelenschmuggel einsteigen will.



JAHR: 1895
ORT: Notre Dame

Im Paris des späten 19. Jahrhunderts treibt ein gewisser Jacques de la Morte (was für ein Name!) in den Hallen Notre Dames sein Unwesen. Sie müssen einige gefangene Jungfrauen aus seinen Klauen befreien und seinen schwarzen Messen ein Ende bereiten. An Gegnern stellen sich Ihnen jede Menge Zombies, untote Priester und noch eine große Überraschung entgegen – doch mehr wollen wir an dieser Stelle noch nicht verraten.



JAHR: 2280
ORT: Planet X

Der erste Level, der aus unserer heutigen Sicht in der Zukunft spielt. Im Gamma-Sektor wurde ein UFO geortet und bis zum Planeten X zurückverfolgt. Dort kämpfen schon seit einiger Zeit zwei außerirdische Rassen um die Vorherrschaft. Die alten Befürchtungen, dass in unterirdischen Stützpunkten neue Schiffe gebaut werden, haben sich jetzt scheinbar bestätigt. Sie sollen nun die genauen Details aufdecken und geraten dabei natürlich ins Laser-Kreuzfeuer!



JAHR: 2019
ORT: Neo Tokio

Kaum eine Stadt wird bei Science-Fiction-Geschichten so gerne abgeschrieben wie das „alte“ Tokio. In der „Neuauflage“ müssen Sie als der zu Unrecht des Diebstahls beschuldigte Ghost der Polizei aus dem Weg gehen und einen Hacker der eigentlich schuldigen Bande von Sadako bis zu deren Versteck verfolgen. Der gestohlene Gegenstand ist der Prototyp eines Cyberhackers, der angeblich außerirdische Biomaterie enthält und mit Kristallen betrieben wird.



JAHR: 1853
ORT: Little Prospect

Ein Wildwest-Szenario bietet sich für einen Ego-Shooter natürlich an, zumal die alten Waffen hier sich gar nicht so stark vom Arsenal des 1990er-Levels unterscheiden. Mit Revolver, Schrotflinte und Jagdgewehr räumen Sie unter den Schergen des gefährlichen Colonels auf und retten die unschuldige Richterin Ramona Sosa aus dem Gefängnis, bevor Sie in einem Minengelände dem Bösewicht persönlich gegenüberzutreten.



JAHR: 1972
ORT: Khallos-Insel

Der ebenso geniale wie großwahn-sinnige und reiche Mr. Khallos hat auf seiner Privatinsel einen modernen Nuklearspalter stehen. Sie schlüpfen in die Rolle des Spezialagenten Harry Tipper (natürlich im schicken 70er-Look), der als „mutiger internationaler Playboy“ die letzte Hoffnung der Menschheit darstellt. In diesem Level sind die James-Bond-Anspielungen natürlich unübersehbar und dürften vor allem Fans des berühmten Rare-Spiels auf dem N64 erfreuen.



JAHR: 1920
ORT: Guatemala

Captain Ash denkt auch nach seiner altersbedingten Entlassung aus dem Militär nicht daran, sich zur Ruhe zu setzen. Tief im Dschungel hat er nach jahrelanger Suche endlich den verlorenen Tempel von T'hoecak gefunden, in dem das uralte Jadeartefakt der Azteken versteckt sein soll. Doch der Tempel ist nicht verlassen: Neben einem Eingeborenstamm und intelligenten Affen kriegen Sie es hier sogar mit gewaltigen Golems zu tun!



JAHR: 2315
ORT: Roboterfabrik

Im vorletzten Level werden Erinnerungen an die Terminator-Filme wach: Eine künstliche Intelligenz namens „der Dunkle Maschinist“ hat Jahre nach den Maschinenkriegen eine letzte Produktionsstätte wieder aktiviert und will ein Roboterheer bauen, um sich an den Menschen zu rächen. Sie müssen die Energieknoten der Anlage mit speziellen „Electrotools“ überladen. Zum Abschluss steht natürlich noch der Showdown mit dem Dunklen Maschinisten an!



JAHR: 2401
ORT: Raumstation

Die Jagd nach den Kristallen ist vorbei, zum Schluss landen Sie wieder in der „Gegenwart“ der Handlung von *TimeSplitters 2*. Und schlüpfen dabei erstmals in die eigentliche Haut der beiden Marines, die ja eigentlich die Hauptrollen im Spiel haben. Allzu viel wollen wir zum Finale des Spiels nicht verraten, daher sei an dieser Stelle nur gesagt, dass im letzten Level wirklich schwere Waffen wie eine futuristische Minigun zum Einsatz kommen.



gestartet hat. Wild um sich feuernd erreichen Sie das Zeitportal gerade noch rechtzeitig, um die letzten der Viecher mit je einem Zeitkristall in der Hand hineinspringen zu sehen. „Hinterher!“ lautet da natürlich das Motto – warum die beiden Helden nach dem Zeitsprung zu einer ganz anderen Person werden, wird nicht so ganz klar. Ist aber egal, denn so seltsam der Hintergrund dafür klingt, so abwechslungsreich und spaßig gestalten sich die zehn Levels. Mehr dazu im entsprechenden Extrakasten!

ZEITSPRUNGE ZU ZWEIT

Der Einzelspieler-Modus ist an sich schon klasse, doch noch spaßiger wird die Kristallhatz zu zweit! Im Kooperations-Modus können Sie zusammen mit einem Freund per Splitscreen die ganz normalen Story-Levels nämlich im Duo angehen. Ob alleine oder zu zweit, in jedem Fall lohnt sich das mehrfache Spielen der Szenarien, denn der anfänglich anwählbare Schwierigkeitsgrad „leicht“ enthält Ihnen neben etlichen Gegnern und Überwachungskameras auch ganze Abschnitte der Levels und einige Aufgaben vor! Zwar ist *TimeSplitters 2* im Grunde ein Actionspiel, doch zum Lösen einiger Zusatzaufgaben müssen Sie schon etwas mehr tun, als

nur wild in der Gegend herumzuballern. Zum Beispiel geizt in der Gegend rumballern, etwa um Whisky-Fässer oder Akten-schränke zu zerlegen. Falls Sie selbst das zu sehr von der Action ablenkt, können Sie sich im gradlinigen Arcade-Modus austoben, in dem Sie satte 45 Variationen der Multiplayer-Spielarten mit Computergegnern erwarten. Hinzu kommt noch der Herausforderungs-Modus, bei dem Sie insgesamt 21 kurze Einzelaufgaben zu erledigen haben. Von „Unter Zeitdruck Fenster mit Ziegelsteinen einschmeißen“ über „Unbemerkt durch eine Militärbasis schleichen“ bis hin zu Levels nach Machart des ersten *TimeSplitters* wird auch hier viel Abwechslung geboten. Da die Arcade-Levels und Herausforderungen nur nach und nach freigeschaltet werden, ist auch hier die Motivation ziemlich hoch.

GETEILTES BILD IST HALBES BILD

Der Multiplayer-Modus via Splitscreen war schon beim ersten *TimeSplitters* eine der Stärken des Spiels. Diesmal können sogar bis zu acht Spieler mitspielen – eine zweite PS2 samt Fernseher, Spiel und Link-Kabel vorausgesetzt! Doch schon mit (bis zu) vier Leuten auf einem Bildschirm sorgt dieser Modus für Laune. Die insge-



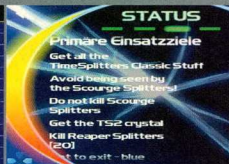
Machen Sie's doch besser!

Wer sich nicht nur destruktiv, sondern vielleicht auch kreativ betätigen möchte, der kann sich mit dem Level-Editor von *TimeSplitters 2* austoben.

Zwar sind Sie dabei auf 20 rechteckige, unterschiedlich große Fertigelemente beschränkt, können diese aber immerhin siebenstöckig übereinander lagern und somit doch relativ komplexe Umgebungen erstellen. Die Beschränkung der Textursets auf fünf (von denen nur eines pro Level nutzbar ist!) macht die Endergebnisse allerdings grafisch relativ eintönig.



LEVEL-BAUKASTEN Die Editor-Umgebungen bestehen aus 16 verschiedenen Elementen.



KLARE AUFGABEN Das Erstellen von Story-Levels ist besonders aufwendig.

Wer besonders ambitioniert ist, der zimmert nicht nur reine Deathmatch-Arenen, sondern verteilt in bester Storymodus-Manier wichtige Gegenstände und legt Levelziele fest. Zwar ist der Editor – gemessen an den Voraussetzungen – recht benutzerfreundlich, doch einfach ist das Erschaffen von anständigen Levels dadurch noch lange nicht. Immerhin sind die sieben vorgefertigten Beispielskamen beim Erlernen aller Funktionen sehr hilfreich.

samt 16 Multiplayer-Arenen sowie ebenfalls 16 Matchvarianten müssen Sie teilweise erst in den Einzelspieler-Modi freispielen, wobei guten Spielern dort auch zusätzliche Spielfiguren winken. Wer sich mehr Action wünscht oder nicht genug Mitspieler für eine spannende Runde zusammenkriegt, der kann bis zu acht Computergegner 'dazuschalten'. Allerdings geht dies im Splitscreen-Modus zulasten der Performance – im Gegensatz zum superflüssigen Einzelspieler-Modus kann's hier bei hohem Gegner-

aufkommen zu Ruckeleinlagen kommen. Wer drauf verzichten kann, der sollte die Bots also besser außen vor lassen.

DAS OHR SPIELT MIT

Wie es sich für so einen hochwertigen Titel gehört, bietet *TimeSplitters 2* einen Soundtrack der Extraklasse. Passend zu den Levels stilistisch breit gefächert und stimmungsvoll erklingt die angenehm unaufdringliche Musik aus den Boxen. Die schon alleine deswegen hervorragende Atmosphäre wird durch die kna-

ckigen Soundeffekte und die professionelle Sprachausgabe nochmals aufgewertet. Angesichts der hohen Qualität ist leicht zu verschmerzen, dass Eidos dem Spiel lediglich deutsche Untertitel verpasst hat – sooo viel wird hier ohnehin nicht gesprochen. Da bei *TimeSplitters 2* eh kein Blut fließt, ist die deutsche Version ungeschnitten. Somit können alle Fans von Ego-Shootern unbesorgt zugreifen, wenn das Spiel am 11. Oktober in die Läden kommt.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT SUPER



Michael Pruchnicki

verliert jedes Zeitgefühl.

Mir persönlich waren die bisherigen Ego-Shooter auf der PS2 zu ruckelig oder träge. *TimeSplitters 2* zeigt der Konkurrenz in dieser Hinsicht, wo der Hammer hängt: Die stilvolle Grafik ist dank der hohen Framerate ein Augenschmaus und die flüssige Darstellung kommt natürlich auch der makellosen Steuerung zugute. Dem unausgegorenen Vorgänger ist das Spiel in jedem Punkt um Klassen überlegen. Puristen werden sicherlich bemängeln, dass man nicht mit Maus und Tastatur spielen kann, doch davon abgesehen muss man die Kritikpunkte hier schon mit der Lupe suchen. Das Spiel ist in allen Spielmodi durch freischaltbare Features sehr motivierend aufgebaut und macht sowohl alleine als auch mit mehreren Freunden einen Heiden Spaß. Für Ego-Shooter-Fans ein klarer Pflichtkauf!

IM VERGLEICH

Spieler aus dem Genre im Kurzüberblick

TIMESPLITTERS 2

Eidos

90%

Technisch brillant, im Einzelspieler-Modus durchdacht und motivierend und mit vielen Mehrspieler-Varianten die neue Referenz!

Medal of Honor: Frontline

Electronic Arts

89%

Medal of Honor: Frontline lebt in erster Linie von seiner Grafik und der erschreckend intensiven Atmosphäre. Nur für Solo-Spieler!

Half-Life (dt.)

Vivendi Universal

86%

Zwar ist *Half-Life* spielerisch extrem ausgefeilt, doch grafisch ist der Titel lange nicht mehr zeitgemäß und zu zweit weniger Spaß.

WO IST MEIN KOPF? Die Zombies sind so schnell erledigt.



HILFE! Wer würde diese pralle Maid nicht aus dem Feuer retten?



TIERISCHE GEGNER Diese Kampfbären können Sie mittels Editor in eigenen Levels verwenden!



SCHARFSCHÜTZE Mit dem Zoom schalten Sie Kameras und unaufmerksame Gegner aus.



TEST TIMESPLITTERS 2

Hersteller: Eidos
Genre: Ego-Shooter
Spieler: 1-8 (iLink)
Sprache: Deutsche Texte
Preis: Ca. € 60,-
Termin: 11. Oktober

Internet: www.eidos.de

Savegame Nach Levels 10 + 16 (Multi)
Schwierigkeitsgrad Variabel
USK-Freigabe Ab 16 Jahren
Entwickler Free Radical Design
Datenträger DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK 84% | SOUND 89% | SPASS 91% **90%**

„TimeSplitters 2 ist als ausgereiftes Einzel-/Multiplayer-Komplettpaket unsere neue Ego-Shooter-Referenz!“



Als das erste *Burnout* vor knapp einem Jahr auf der PlayStation 2 erschien, schauten die Spiele-Freaks in der ganzen Welt nicht schlecht. Der Rennspielfreunden bis dato eher unbekannte Entwickler Criterion zauberte ein reindrassiges Arcade-Rennspiel auf den Bildschirm,

welches zu überzeugen wusste. Leider vermiest einige technische Defizite und vereinzelte Designschwächen das vollkommene Spielvergnügen.

ALLES BLEIBT BESSER

Mit *Burnout 2* schicken die Programmierer jetzt den rundum verbesserten Nachfolger

ins Rennen. Am eigentlichen Spielprinzip hat sich erst mal nichts verändert: Noch immer fahren Sie mit Ihrem Boliden gegen drei CPU-gesteuerte Gegner Straßenrennen. Wie für diese Art Rennen üblich, wimmelt es geradezu von anderen Autofahrern, die ihrem ganz normalen Alltag nachge-

hen und sich als äußerst unangenehme „Hindernisse“ entpuppen. Dennoch wird ohne Rücksicht auf Verluste durch Großstädte, über Autobahnen und Landstraßen geheizt. Auf die Spitze getrieben wird die Raserei durch den Einsatz des Turbos (nähere Beschreibung siehe Extrakasten), durch den Ihr Auto für kurze Zeit einen Extra-Schub bekommt und Geschwindigkeiten jenseits von Gut und Böse erreicht. Verlieren Sie dabei einmal die Kontrolle über den Wagen oder einer der anderen Verkehrsteilnehmer kommt Ihnen in die Quere, gibt's einen schön in Szene gesetzten Crash, bei dem die Fetzen fliegen und Sie wertvolle Sekunden verlieren. Im Vergleich zum Vorgänger ist die Kollisionsabfrage dabei wesentlich benutzerfreundlicher gestaltet und die beim ersten Teil zu häufig vorkommenden Unfall-

Burnout 2

Der Arcade-Racer aus dem Hause Criterion geht in die zweite Runde. Und wie ...





le wurden deutlich reduziert. Um die Rennen spannend zu gestalten, hat man den CPU-Gegnern eine KI spendiert, die sich an Ihre eigenen Fahrleistungen anpasst: Fahren Sie fehlerlos über die Straßen und legen eine neue Topzeit nach der anderen hin, heften sich die Gegner an Ihr Heck und lauern geradezu auf einen Fehler Ihrerseits; fahren Sie dagegen weniger gut und sind in einen Unfall nach dem anderen verwickelt, so leisten sich auch die Gegner ab und an gröbere Patzer.

DRIFTEN, DRIFTEN, DRIFTEN

Steuerungstechnisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger ebenfalls nichts verändert. Auf den Geraden weichen Sie mithilfe der präzisen Steuerung den anderen Fahrzeugen aus und in den Kurven gibt es dabei nur eine Devise: Driften, bis der

Arzt kommt! Dabei haben Sie zu jeder Zeit und bei jeder Geschwindigkeit die vollkommene Kontrolle über Ihren Boliden. Bereits nach kurzer Einarbeitungsphase haben Sie die Steuerung verinnerlicht und werden von Minute zu Minute sicherer. Schon bald ertappen Sie sich dabei, wie Sie auch die schärfsten S-Kurven mit aktiviertem Turbo anvisieren und zum großen Erstaunen auch perfekt meistern. Diese exzellente Steuerung ist auch ein absolutes Muss, denn *Burnout 2* ist – das „richtige“ Auto vorausgesetzt – ein unglaublich schnelles Rennspiel. Wenn Sie mit einem der später zu erhaltenden PS-Monster im Turbo-Mode durch die Städte heizen, wirkt selbst ein *Ridge Racer* aus dem Hause Namco wie ein Rennspiel für Senioren.

INFO TURBO-EINSATZ

Bis die Reifen qualmen ...

Wie schon beim ersten Teil ist auch diesmal der Turbo-Boost das Salz in der *Burnout*-Suppe.

Wie schon beim Vorgänger kann der Turbo erst aktiviert werden, wenn die Turbo-Leiste aufgeladen ist. Aufgeladen wird sie dadurch, dass Sie sich auf der Straße sprichwörtlich wie ein Pistenrowdy verhalten und alle Regeln der Straßenverkehrsordnung missachten.

Die folgenden Aktionen führen zum Aufladen:

- Fahren auf der Gegenfahrbahn (stellenweise äußerst riskant!)
- Knappes vorbeifahren an Autos aller Art
- Sprünge, bei denen alle vier Reifen die Fahrbahn verlassen
- Ausgedehnte Drifts

Was sich jedoch grundlegend verändert hat, ist die Häufigkeit des Boost-Einsatzes. Dauerte es bei *Burnout 1* noch eine halbe Ewigkeit, bis Sie den Turbo endlich aufgeladen hatten, so vergeht beim Nachfolger nur eine kurze Zeit und die Extra-Power ist verfügbar. Ebenfalls verändert hat sich die Häufigkeit der „Kettenreaktionen“ des Turbos. Sprich: Während Sie Ihren ersten Boost verbraucht haben, hat sich der nächste schon aufgeladen und Sie können sofort weiter mit Top-Geschwindigkeit fahren.



BURNOUTX9! Neun Turbos hintereinander sorgen für feuchte Hände ...



INFO DIE SPIELMODI

Vielfalt für Bleifüße

Abwechslung ist Trumpf: Um das Spielprinzip etwas aufzulockern und den Umfang zu erweitern, integrierte Criterion einige nette Zusatz-Spielmodi:

PURSUIT

Sie schlüpfen in die Rolle der Polizei und müssen ein anderes Auto innerhalb einer vorgegebenen Strecke zum Stoppen zwingen. Erreicht wird das nur durch schonungsloses Anrennen des flüchtenden Autos.



ONE MORE HIT Noch eine Berührung und das flüchtige Auto ist am Ende.

OFFENSIVE DRIVING 101:

Bevor Sie überhaupt Rennen fahren dürfen, müssen Sie in dieser „Fahrschule“ Ihre Kenntnisse im Verkehrsregeln-Missachten erlangen.



GEISTERFAHRER Die Fahrschule der etwas anderen Art.

MULTIPLAYER

Im Multiplayer-Mode können entweder „normale“ Rennen im Splitscreen gegeneinander gefahren werden (mit 2 CPU-gesteuerten Fahrzeugen) oder die Spielmodi „Pursuit“ und „Crash for Cash“ werden gegeneinander ausgetübt. Leider ist der Splitscreen technisch abgespeckt, denn sowohl die Framerate als auch die Spielgeschwindigkeit lassen zu wünschen übrig.



MULTIPLAYER Es muss nicht auf des CPU-Gegner und den Gegenverkehr verzichtet werden.

CRASH FOR CASH

Hier zählt nur eines: innerhalb einer vorgegebenen Strecke so viel Schaden wie möglich anrichten!



CRASH! Je wilder die Unfälle, desto mehr Geld bekommen Sie dafür.

GRAFISCHER VOLLTREFFER

Doch was bringt einem bei einem Arcade-Racer das beste Geschwindigkeitsgefühl, wenn nicht auch die Grafik überzeugt und den visuellen Eindruck komplettiert? Richtig, gar nichts! Deswegen hat sich Criterion nicht lumpen lassen und ihre bekannte Grafik-Engine „RenderWare“ richtig aufgeböhrt. Was dadurch auf dem Bildschirm dargestellt wird, ist der helle Wahnsinn. Bei der ohnehin schon irrsinnig hohen Geschwindigkeit wird eine Detailtreue geboten, die ihresgleichen sucht. Egal ob komplex ausmodellerte Hintergrundgebäude, fantastisch gestaltete (hochauflösende!) Texturen oder umwerfend schöne Lichteffekte, Burnout 2 hat dies alles und noch viel mehr. Dank des integrierten 60-Hz-Modus wird das gesamte Spiel dabei mit einer konstant hohen Framerate von 60 fps dargestellt, die nie, aber auch wirklich nie in die Knie geht. Außerdem kann die Frage, die die Besitzer des Vorgängers wohl als Erstes stellen werden, mit Ja beantwortet werden: „Ja, das fast schon augenschädigende Flimmern aus Teil 1 wurde komplett eliminiert!“ Und die jetzt gebotene Bild- und Grafikqualität kann sich selbst mit einem GT 3: A-spec messen. Neben der grafischen Brillanz weiß auch der Sound zu gefallen. So wohl die stimmige Hintergrundmusik, die je nach Strecke die verschiedensten Musikparten abdeckt, als auch die passenden Soundeffekte überzeugen auf ganzer Linie und können dank Dolby Surround Pro Logic II auch in opulentem Surround-Sound ausgegeben werden.

OLIVER BECK

MEIN FAZIT SUPER



Oliver Beck
ist der Drift-King!

Burnout ist back! Wow, was Criterion hier für ein Spektakel abgeliefert, hätte wohl keiner für möglich gehalten. Sowohl grafisch als auch spielerisch überzeugt das Spiel auf ganzer Linie, ohne sich auch nur die geringste Schwäche zu leisten. Nicht dass wir uns falsch verstehen: Burnout 2 erfindet das Genre nicht neu, aber es legt die Messlatte für alle kommenden Arcade-Rennspiele derart hoch, dass sich die Konkurrenz warm anziehen muss. Einen Großteil des Flairs macht dabei natürlich die überlegende Grafik aus, die zusammen mit der immens hohen Spielgeschwindigkeit für staunendes Gesicht sorgt. Aber auch neben der Edelo-Optik kann Burnout 2 in allen Bereichen punkten. Der Umfang ist für einen Arcade-Racer ebenfalls mehr als angemessen, das Streckendesign ist über jeden Zweifel erhaben ... Kaufen und selber spielen!

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

BURNOUT 2 Acclaim	91%
Die Arcade-Referenz auf der PS2. Burnout 2 brilliert dank massiver Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger.	
Shox Electronic Arts	87%
Toller Arcade-Racer mit ausgezeichnete Steuerung, toller Grafik und motivierendem Gameplay.	
Burnout Acclaim	84%
Der erste Teil konnte bereits vor einem Jahr überzeugen, hatte allerdings noch deutliche technische Defizite.	

TEST BURNOUT 2

Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	4. Oktober
Internet:	www.acclaim.de

Savegame Nach den Rennen	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 7 Spielmodi	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Criterion	Datenträger DVD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTBEWERTUNG
91%	86%	91%	91%

„Ein Wahnsinns-Arcade-Racer mit bombastischer Grafik und fantastischer Spielbarkeit!“



capcom-europe.com

RACHE.

The logo for Onimusha 2: Samurai's Destiny. The word "ONIMUSHA" is in a stylized, metallic, golden font with a red outline. The number "2" is also in a similar golden font. Below the main title, the subtitle "Samurai's Destiny" is written in a smaller, red, stylized font. The background of the logo is dark with red, flame-like or blood-like splatters.



® "PlayStation" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Character "Yusaku Kurebayashi" Yusaku Matsuda Office Sakai. CAPCOM CO. LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. Characters: "ROUND/2000" CO. LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.



Hitman 2

Silent Assassin

Der Anti-Held ist zurück. Als eiskalter **Killer** begeben wir uns auf einen erbarmungslosen Rachefeldzug.

St. Petersburg. Es schneit. Die Sicht ist schlecht. Hinter einigen Mülltonnen finden wir die für diesen Auftrag erforderliche Ausrüstung. Durch dreckige, stinkende Abwasserkanäle führt der Weg direkt unter die Limousine der Zielperson. Kaum ist die Bombe platziert, wartet noch der Wagen von Opfer Nummer zwei. Der Chauffeur hatte hoffentlich ein erfülltes Leben, jedenfalls ist es nun vorbei. In dessen Kleidung ist es ein Leichtes, auch den zweiten Wagen mit einer Bombe auszustatten und

jetzt geht es nur noch darum, möglichst un gesehen zu fliehen. Schnell noch die Leichen beseitigt und zurück zum Boot, wo per Fernzündung der Auftrag erfolgreich abgeschlossen werden kann. Und das alles mit Litern von Adrenalin im Körper.

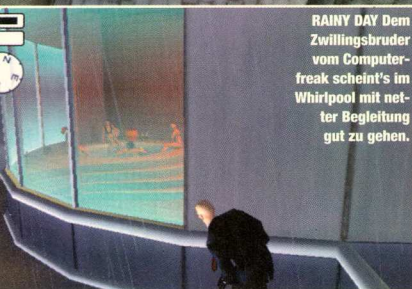
LAUTLOSER KILLER

So sieht also der Alltag eines Berufskillers aus. Nichts für schwache Nerven. Diesen Alltag tatsächlich als Spiel zu präsentieren, ist mutig und unter Umständen – zumindest hierzulande – nur von kurzer Dauer. Im Laufe des





KLEIDERSPENDE
Wir „borgen“ uns die Dienstinform, um unauffällig in die Botschaft zu gelangen.



RAINY DAY Dem Zwillingsbruder vom Computerfreak scheint's im Whirlpool mit netter Begleitung gut zu gehen.



HANDICAP Eigentlich wollten wir ja nur ne Runde Golf spielen ...

GOLFSCHLÄGER

TEST HITMAN 2

Spiele stehen Ihnen nämlich nicht nur die absurdesten Mordwerkzeuge zur Verfügung, auch die Anzahl der Opfer steigt je nach Spielweise enorm an. Dabei ist die Darstellung nicht gerade subtil. Grundsätzlich sind die Missionen von *Hitman 2* aber so ausgelegt, dass verschiedene Wege zum Ziel führen. Zwar sind die Einsätze auch durchaus mit brachialer Waffengewalt zu schaffen, eleganter und auch einfacher ist es aber, mithilfe der Karte ein genaues und überlegtes Vorgehen zu planen. Das hat dann den hübschen

Nebeneffekt, dass man weitgehend ungesehen bleibt und sich die Zahl der Opfer in Grenzen hält. Während einer Mission kann bis zu dreimal gespeichert werden, was experimentierfreudigen Spielern entgegenkommt. Ob man nun per Rauchbombe Feueralarm auslöst und die darauf folgende Hektik ausnutzt oder als glatzköpfiger Pizzalieferant eine ganz besondere Lieferung überbringt – für Abwechslung ist gesorgt. Leider sind die teilweise irrwitzigen Lösungswege vom Entwicklerteam recht präzise vorgegeben, was die ei-

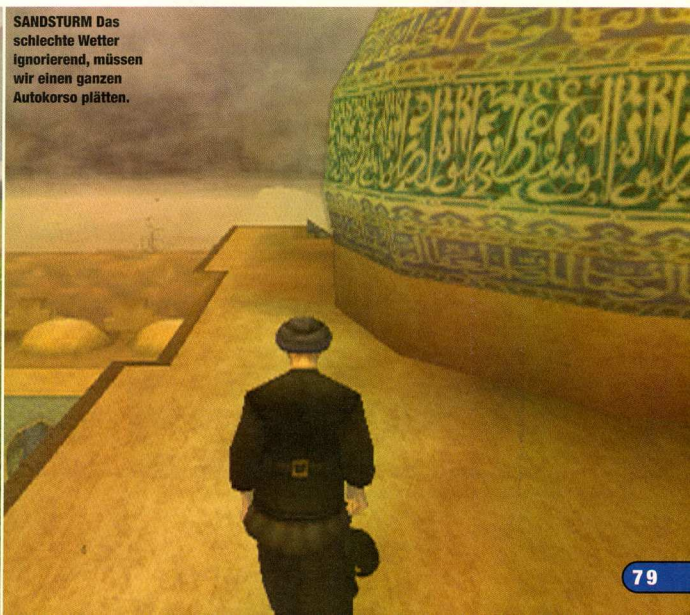
gene Kreativität ein wenig einschränkt. Im Endeffekt ist man ständig auf der Suche nach einem Weg, den sich die Programmierer überlegt haben. Der ist nicht immer der unauffälligste und man kommt nicht umhin, auch mal das ein oder andere schwere Feuergefecht zu überstehen. Hauptdarsteller 47 zielt sehr gut alleine, wirklich 100%ige Kontrolle hat der Spieler nicht. Die Kamera verhält sich gerne bockig, zoomt immer wieder näher an die Spielfigur heran und in engen Gängen mangelt es häufiger an Übersicht.

EPISCHE STORY

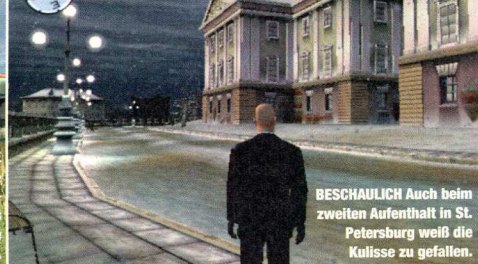
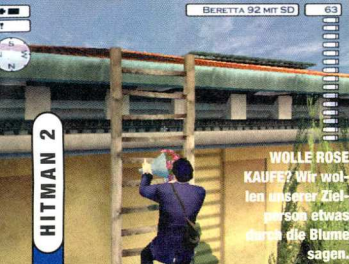
Viele Punkte sammelt das Spiel in den Zwischensequenzen. Die Story ist dünn und hanebüchen, aber fantastisch inszeniert. Nach seinem ersten (mittlerweile indizierten) Abenteuer hat sich 47 in ein italienisches Kloster zurückgezogen und genießt die Gartenarbeit. Doch das Spiel wäre kein Nachfolger, wenn nicht etwas passieren würde, was die Ruhe stört. Tatsächlich wird flugs der Pater des Klosters entführt und 47 fühlt sich berufen, in der Gartenlaube die etwas ausgefallenen „Werkzeuge“ zu schnap-



TURBAN In perfekter Verkleidung schleichen wir uns in die Abwässerkanäle.



SANDSTURM Das schlechte Wetter ignorierend, müssen wir einen ganzen Autokorso plätten.



WOLLE ROSE KAUFEN? Wir wollen unserer Zielperson etwas durch die Blume sagen.

BESCHAULICH Auch beim zweiten Aufenthalt in St. Petersburg weiß die Kulisse zu gefallen.

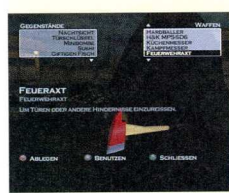
AUF LEISEN SOHLEN Gleich gibt's ein böses Erwachen.

GEDULDSPROBE Die beiden Wachen haben die Ruhe weg, während wir unter Strom stehen.

INFO DAS AUSGEFALLENSTE WERKZEUG

Abgefahrne Ausrüstung

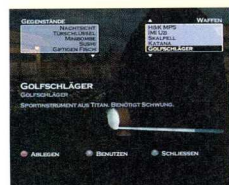
Auf seinem Rachefeldzug stehen 47 eine ganze Reihe an Mordwerkzeugen zur Verfügung. Doch neben Scharfschützengewehren und Pumpguns greift unser Anti-Held auch auf ziemlich abgedrehtes Werkzeug zurück.



FEUERWEHRMANN Die Axt ist auch durchaus noch für andere Aufgaben zu gebrauchen.



UNBLUTIG Mit Chloroform schicken wir Gegner pazifistisch ins Reich der Träume.



HOLE-IN-ONE Der Golfschläger ist leise, aber leider auch sehr unpräzise.



TORTENEHEBER Das Katana sieht nett aus, ist aber recht unhandlich und ähnlich ungenau.



MIRACLE BLADE? Nicht nur den Kugelfisch kann man damit gekonnt filetieren.



SCHWESTER, DAS SKALPELL. Zur Not bietet sich immer noch die Ärztkarriere an.

pen. Doch der Weg zu den Entführern ist lang und es dauert eine ganze Weile, bis man sich am Abspann ergötzen darf. So genießt man eben die Spielgrafik, denn obwohl das Spiel für mehrere Plattformen gleichzeitig entwickelt wurde, sieht es erstaunlich gut aus. Glitzernde Pools und grüne Wiesen wechseln sich mit kalten Neonkulissen ab. Während der über den ganzen Erdball verteilten Einsätze hat man allerdings nur wenig Gelegenheit, die teilweise prachtvolle Grafik zu bestaunen. Die professionelle Vertonung steuert ihren Teil zur guten Gesamtatmosphäre bei. 47 wird dabei von der deutschen Stimme von Wesley Snipes gesprochen. Besonders aufwendig klingt die Hintergrundmusik. Orchesterale Wucht wechselt sich mit Synthie-Klängen ab und ist auch ohne Spiel absolut hörenswert.

KLEINE DETAILMACKEN

Es gibt nur wenig auszusetzen am Attentäter-Sequel. Die Ladezeiten könnten kürzer sein, die Maps sind teilweise riesengroß und unübersichtlich, die Steuerung nicht immer so genau, wie man sich das wünschen würde. Das kratzt aber alles nur sehr oberflächlich am Lack des Edelthrillers. Doch Vorsicht! Das Spiel ist erstens nichts für Kinderhände und zweitens nur für geduldige Planer. Wer den Rambo raushängen lassen will, ist hier falsch.

MAIK BÜTEFÜR

MEIN FAZIT SEHR GUT



Maik Bütelfür
braucht Baldrian.

Hitman 2 ist nichts für Gelegenheitsspieler oder besonders Zartbesaitete. Das Spielprinzip ist derb und die Darstellung schonungslos. Und so fällt es fast schon schwer zu sagen, dass der Spielspaß stimmt. Lässt man aber jeden moralischen Ballast außen vor und sich auf das Spiel ein, bietet **Hitman 2** spannende Unterhaltung. Die Levels sind teilweise riesig und langsamen Schrittes dauert es auch schon mal eine ganze Weile, bis man endlich am Ziel ist. Hat man sich dann aber mal durch Heerscharen von Gegnern geschlichen und den Auftrag ohne großes Aufsehen erledigt, ist die Genugtuung groß. Grafik und Sound sind auf hohem Niveau. Lediglich die unpräzise Steuerung und der arg langsame Spielablauf verhindern eine höhere Wertung.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Metal Gear Solid 2 Konami	94%
Grafisch in einer ganz eigenen Klasse angesiedelt und spielerisch ausgereifter Referenz. Pflichtspiel auf der PS2.	
Deus Ex Eidos	87%
Die erstaunliche Handlungsfreiheit hebt die Konkurrenz aus dem eigenen Hause noch ein kleines Stück vor den Herausforderer.	
HITMAN 2 Eidos	85%
Technisch sehr saubere Attentäter-Simulation mit kleinen Macken, aber enormer Spannung und filmreifer Präsentation.	

TEST HITMAN 2

Hersteller:	Eidos	
Genre:	Action-Adventure	
Spieler:	1	
Sprache:	Deutsch	
Preis:	Ca. € 60,-	
Termin:	27. September	
Internet:	www.eidos.de	
Savegame	Schwierigkeitsgrad	
3 Mal pro Level	Drei Stufen	
Umfang	USK-Freigabe	
21 Aufträge	Ab 18 Jahren	
Entwickler	Datenträger	
I/O Interactive	DVD	
GESAMTWERTUNG		
GRAFIK	SOUND	SPASS
83%	85%	86%
„Schwierige, aber sehr reizvolle und enorm spannende Antiheldenkariere mit hoher Spieltiefe.“		



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.



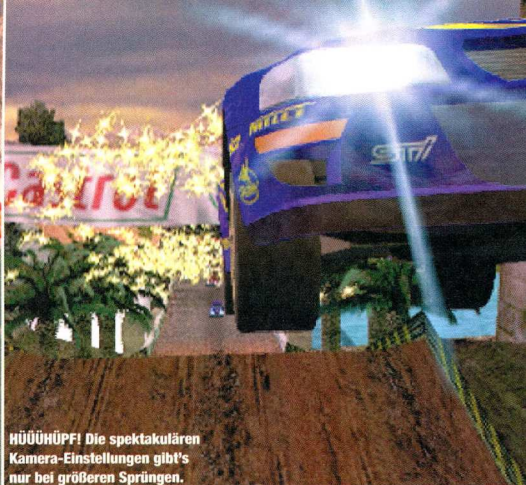
PlayStation.2

PC
CD
ROM





DICH KRIEG ICH!
Die Schockwelle
ist nicht so leicht
einzuholen, sieht
aus der Ferne
aber auch ganz
nett aus.



HÜÜÜHÜP! Die spektakulären
Kamera-Einstellungen gibt's
nur bei größeren Sprüngen.

Shox-
schwerenot!
Endlich mal
wieder ein
reinrassiger
**Arcade-
Racer!**

Shox

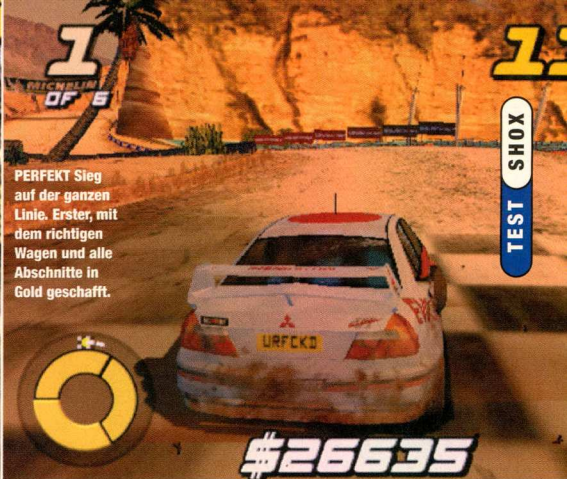


Die ganze Welt wartet auf Colin McRae, da schickt EA ganz klammheimlich *Shox* ins Rennen. Fast schon eine Reminiszenz an die alten Tage, als Rennspiele noch drei Strecken, vier Autos und einfach nur perfektes Gameplay hatten. *Shox* bietet mehr Strecken, mehr Autos und eine Fahrphysik, die dem Arcade-Klassiker *Sega Rally* alle Ehre machen würde. Doch der Reihe nach: EA hat sich bemüht, *Shox* ein eigenständiges Gesicht zu verpassen, und viele neue Ideen ins Spiel einfließen lassen. Sitzt man erst einmal in der virtuellen Rennsammel, kann man sich nur noch schwer lösen. Das Fahrverhalten ist mit seinen gefühlvollen Drifts hervorragend gelungen.





GOLD! Die informativen Anzeigen sind alles andere als subtil gestaltet. Das kann manchmal sogar ein wenig die Sicht nehmen.



PERFEKT Sieg auf der ganzen Linie. Erster, mit dem richtigen Wagen und alle Abschnitte in Gold geschafft.

TEST SHOX

FIGHT FOR YOUR RIDE

Bevor es losgeht, muss man sich sein Fahrzeug erkämpfen, indem man mit dem ersehnten Gefährt gegen einen Gegner mit dem gleichen Wagen antritt. In den Rennen kommt der Name *Shox* nicht von ungefähr: Über die Strecken verteilt sind jeweils drei kurze, durch Tore abgesteckte Abschnitte. Durchfährt man eines der Tore, beginnt eine Uhr zu ticken. Kommt man besonders fix am zweiten Tor an, regnet es erst einmal nur Geld. Schafft man dies aber dreimal hintereinander, dann geht nach einem kurzen Countdown die Schockwelle auch schon los. Diese jagt dann vor einem her und sorgt für noch mehr Geldregen. Der hält aber selten lange an, denn die Welle verzerrt das Bild nicht zu knapp, und so wird die Fahrt nicht gerade leichter. Spätestens in der zweiten Geschwindigkeitsklasse muss man sich dann damit abfinden, die Schockwelle nicht mehr allzu häufig zu sehen, denn die Anforderungen sind enorm. Und als ob das alles nicht schon genug wäre, spielt die Platzierung natürlich auch noch eine Rolle.

ENDLOSE DRIFTS

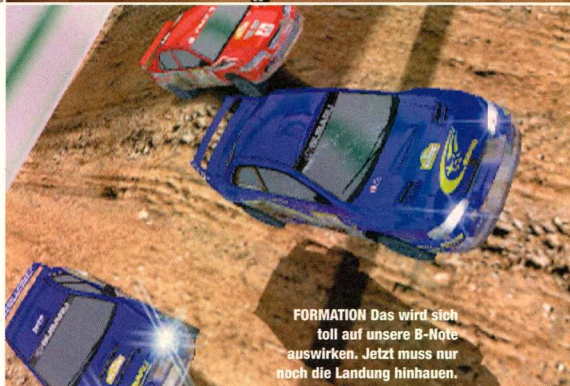
Selbst wenn man mal Schwierigkeiten hat, die Vorgaben zu erreichen, die Motivation ist enorm. Schon alleine das pure Fahren und ausgiebige Driften über die sehr hübsch gestalteten Kurse macht eine Menge Laune. Die Umgebungen sind äußerst variantenreich und Langeweile kommt so schnell nicht auf. Unterschiedliche Streckenbeläge sorgen für Anspruch und jeder Kurs macht einen sehr durchdachten Eindruck. Zudem läuft die Grafik butterweich am Be-

trachter vorbei. Größere Sprünge genießt man in fesch geschnittener Zeitlupe, was nach einer Weile aber stört und gottlob abschaltbar ist. Die Fahrzeuge sehen ihren realen Pendanten durchaus ähnlich, sind aber nicht auf dem Niveau eines *Gran Turismo*. Zudem hat man es mit dem Spiegeleffekt vom Lack ein wenig zu gut gemeint und speziell dunkle Autos sehen eher aus wie das „Domina-Mobil“. Dafür kann das Schadensmodell begeistern. Nach einem richtig üblen Rennen ist das eigene Gefährt schon mal ziemlich zerfleddert.

GENTLEMEN! START YOUR ENGINES!

Zu zweit kann man ebenfalls an den Start gehen, muss dann aber auf Schockwellen oder Videoclip-Ästhetik in spektakulären Situationen verzichten. Dafür gehen neben den beiden menschlichen

Kontrahenten noch vier Computergegner auf Punktejagd, was die Rennen spannender gestaltet. Erstaunlich ist der Vierspielermodus. Zwei Computerfahrer füllen das Fahrerfeld auf sechs auf und dennoch bleibt die Grafik



FORMATION Das wird sich toll auf unsere B-Note auswirken. Jetzt muss nur noch die Landung hinwauen.

MAIK BÜTEFOR

MEIN FAZIT SEHR GUT



Maik Bütelfür ist süchtig.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Gran Turismo A-spec 93%
Hersteller

Die Referenz. Spielerisch simulationslastiger und in Sachen Spielumfang und Optik immer noch ungeschlagen.

SHOX 87%
Hersteller

Purer Spielhallenspaß. Frischer Wind im Rennspielgenre auf der PS2. Wunderschöne Optik und perfekte Spielbarkeit können überzeugen.

V-Rally 85%
Hersteller

Ermsthafteste Rallye-Simulation, die spielerisch kaum vergleichbar ist, qualitativ aber locker mithalten kann.

Shox rox! Für uns ist *Shox* ein echter Überraschungshit. Die Grafik kann sich absolut sehen lassen und das Fahrgefühl ist einfach grandios. Das Erstaunlichste ist aber die Motivation. Der ständige Wille, sich zu verbessern und doch noch eine begehrte Schockwelle auszulösen oder eine bessere Bewertung zu bekommen, macht es dem Spieler schwer, sich von dem Titel zu trennen. Zwar ist der Schwierigkeitsgrad nichts für blutige Anfänger, aber man fühlt sich nur selten unfair behandelt. Uneingeschränkte Streckenkenntnis ist Pflicht. Vorverfallen lassen muss sich der Titel lediglich den unausgewogenen und generell hohen Schwierigkeitsgrad und die nicht ganz perfekte Sprungphysik, die den Spieler mit einer verpatzten Landung schon mal einen Sieg kosten kann.

TEST SHOX

Hersteller: Electronic Arts
Genre: Arcade-Racer
Spieler: 1-4
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. € 60,-
Termin: 27. September

Internet: www.electronicarts.de

Savegame: Schwierigkeitsgrad
Automatisch: Schwer
Umfang: USK-Freigabe
4+1 Meisterschaften: Frei ab 6 Jahren
Entwickler: Datenträger
Electronic Arts: DVD

GESAMTWERTUNG
GRAFIK: 89%
SOUND: 86%
SPASS: 87%
87%

„Konsequenter und gut durchdachter Arcade-Racer mit starker Steuerung und toller Optik“

GamesProfis auch in Ihrer Nähe!

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

Kids Spielwaren

1 Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583-510738

Play Away

2 Heinrich-Mann-Str. 9
02977 Hoyerswerda
03571-405659

Mc Media und Fantasy

3 Schillerstraße 3
07407 Rudolstadt
03672-313595

Netgames

4 Nicolaiberg 2
07545 Gera
0365-2900840

Fantasy and Future

5 Frankfurter Allee 3
10247 Berlin
030-42089622

Power Play

6 Senftenberger Ring 44b
13435 Berlin
030-40712664

Media World Service

7 Postplatz 4-4C
16781 Hennigsdorf
03302-272706

Games Store

8 Doberaner Str. 110
18057 Rostock
0381-2003330

Games World

9 Urdorger Strasse 289 A
22860 Nordstedt
04191-956240

Europlay

10 Europaplatz 2
24103 Kiel
0431-9709921

Game World

11 Buntentorsteinweg 33
28201 Bremen
0421-596506

Playhouse

12 Münchener Straße 55
28215 Bremen
0421-3760597

Mega Video & Game Store

13 Gröpelinger Heerstr. 171
28237 Bremen
0421-6166593

Eise's Gameshop

14 Lumlage 64
29221 Celle
05141-907079

Mega Company

15 Am Hornberg 2
29614 Solttau
05191-967581

Spieleparadies Dreier

16 Poststr. 15a
29614 Solttau
05191-71101

Xpert Games

17 Lindenstraße 13 a
31224 Peine
05171-581418

Schnäppchen Shop

18 Mittelstr. 34
32657 Lemgo
05261-1885

MC Game

19 Detmolder Strasse 68
33604 Bielefeld
0521-64234

Funtronixx

20 Die Freiheit 14
34117 Kassel
0561-7393801

Toystore

21 Hauptstraße 55
37412 Herzberg
05521-1780

Phoenix

22 Altendorfer Str. 6
37574 Einbeck
05561-3332

Joypoint

23 Am Wehrhahn 24
40211 Düsseldorf
0211-364445

Gameland

24 Kaiserswerther Str. 14
40878 Ratingen
02102-470473

Gameshop D. Weichelt

25 Ostwall 12
41515 Grevenbroich
02181-231323

Top-Games

26 Stockumer Str. 226
44225 Dortmund-Barop
0231-779700

Gamestore

27 Rütenscheider Str. 181
45131 Essen
0201-777225

Flying Arts

28 Hans-Böckler-Platz 10
45468 Mülheim an der Ruhr
0208-384362

High Score

29 Goethe Str. 44
45964 Gladbeck
02043-928831

Joystix

30 Oxfordstraße 10
53111 Bonn
0228-650095

Gamefreax

31 Kölner Straße 155
53840 Troisdorf
02241-881240

SK Gamematix

32 Paulinstr. 36
54292 Trier
0651-27211

Guild of Freaks

33 Binger Str. 6
55218 Ingelheim am Rhein
06132-799920

Game-Station

34 Topferstr. 30
56727 Mayen
02651-1262

CSE Schauties GmbH

35 Marktstr. 19
88212 Ravensburg
0751-26138

Susi's Little Shop

36 Am Königshof 5
93047 Regensburg
0941-565125

Softprice

37 Lindenstraße 16
93777 Wertheim
09342-912315

GamesProfi des Monats



CSE Schauties ist ein schöner, mittelgroßer Laden in der Stadt der Türme, Ravensburg. Das Fachgeschäft besteht seit über 20 Jahren und bietet neben einer Riesenauswahl an Spielen und Zubehör für die Systeme PC, PSone, PlayStation 2, Xbox, Game Cube, Dreamcast, GameBoy, GameBoy Advance auch Import-Spiele, DVD-Filme, PC-Hardware & Lösungsbücher. Natürlich stehen auch Geräte zum „Anzocken“ bereit (Xbox, Game Cube, PlayStation 2).



CSE Schauties GmbH
Marktstr. 19
88212 Ravensburg
Tel.: 0751-26138



www.GamesProfis.de



Der alte und neue Rally-Champ!

Colin McRae Rally 3
PlayStation 2

€ 59,95

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

colin mcræ rally



verfügbar ab
Ende Okt. 2002

Die hier abgedruckten Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen der jeweiligen Hersteller in Euro (€).

Erfragen Sie die aktuellen Preise bei Ihrem **GamesProfi!**

BURNOUT 2

POINT OF IMPACT

Rasen ohne Hintergedanken!
„... zeigt, wie ein Arcade-Racer sein sollte!“
(PlayZone 10/02)

Burnout 2
Point of Impact
PlayStation 2

€ 59,95

Unverbindliche
Preisempfehlung
des Herstellers

verfügbar ab
4. Okt. 2002

PlayStation 2

This is Football 2003

PlayStation 2

€ 59,95

Unverbindliche Preisempfehlung
des Herstellers

„Auf dem Weg zum
Fußball-Olymp“
(PlayZone 10/02)

verfügbar ab
4. Okt. 2002

TIF

THIS IS FOOTBALL 2003™

TIME SPLITTERS 2

Der beste Ego-Shooter
aller Zeiten

„Endlich ein Multiplayer-Ego-Shooter,
der nicht wie ein drittklassiger
Port vom PC wirkt!“
(PlayZone 09/02)

verfügbar ab
11. Okt. 2002

Timesplitters 2
PlayStation 2

€ 59,95

Unverbindliche
Preisempfehlung
des Herstellers

PlayStation 2

Onimusha 2 Samurai's Destiny

PlayStation 2

€ 59,99

Unverbindliche
Preisempfehlung
des Herstellers

verfügbar ab
4. Okt. 2002

ONIMUSHA 2

Samurai's Destiny™

Sie sind Händler mit dem Geschäftsbereich Video- / Computerspiele und wollen **GamesProfi** werden?
Senden Sie uns Ihren Gewerbenachweis und einen Briefkopf, wir melden uns bei Ihnen!

Fax: 0931 / 3598 - 777

Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg - www.GamesProfis.de - info@im-games.de

Kelly Slater's Pro Surfer

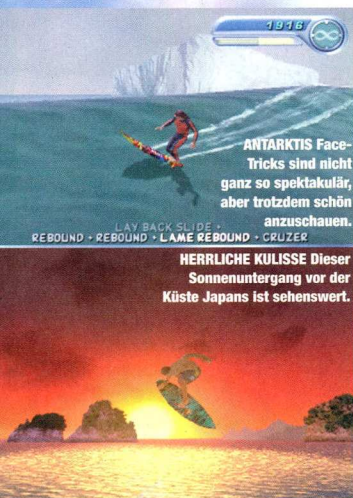
Gehen Sie mit Activisions Surf-Star auf die Suche nach der **perfekten Welle!**



Bisher hatten alle Surfspiele auf der PlayStation 2 ein kleines Problem: Sie waren schlicht und einfach stinklangweilig. Damit *Kelly Slater's Pro Surfer* nicht das gleiche Schicksal widerfährt, hat Activision dem neuen Trendsport-Titel eine ganze Reihe abwechslungsreicher Spielmodi spendiert. Herzstück des Spiels ist (wie nicht anders zu

erwarten) der Karriere-Modus, bei dem Sie von Strand zu Strand reisen, um dort verschiedenste Levelziele zu erfüllen. Neben „normalen“ Aufgaben wie dem Erreichen einer bestimmten Punktzahl dürfen Sie unter anderem Badegäste nass spritzen und für spektakuläre Fotos posieren. Wer beim ersten Mal nicht alle Missionsziele erfüllt, darf beliebig oft von neuem beginnen. Ehrgeizige Surf-Freunde können so bessere Attribute für ihren Charakter, neue Boards und jede Menge Cheats freischalten. Die nötigen Punkte erhalten Sie durch Ausführen von drei verschiedenen

Arten von Tricks (Aerials, Face- und Tube-Moves). Richtig gute Resultate erzielen Sie aber erst durch Kombination dieser Kunststücke, weil nur so höhere Ergebnismultiplikatoren erreicht werden. Dieses Aneinanderreihen von ausgefallenen Tricks hält das so genannte „Special Meter“ auf Maximum, was in späteren Spielstufen gar nicht mehr so leicht ist, da die Wellen ziemlich anspruchsvoll werden und Ihnen immer mehr abverlangen. Die einzelnen Levels unterscheiden sich nicht nur grafisch voneinander, sondern auch in





TEST KELLY SLATER'S PRO SURFER

puncto Intensität, Wellenhöhe und Geschwindigkeit. Langweilig wird das Wellenreiten dadurch so schnell nicht. Damit auch Trendsportanfänger mit der Surfsimulation etwas anfangen können, bietet *Kelly Slater's Pro Surfer* sowohl ein sehr gutes, umfangreiches Tutorial als auch eine sanft ansteigende Lernkurve. Auch die Steuerung ist gut gelungen und ermöglicht eine sehr präzise Kontrolle Ihres Surfers. Wer mit einer Aufgabe trotzdem überfordert ist, darf beliebig in den übrigen Einzelspielermodi üben. Für heiße Zweispielergefechte gibt es unter anderem den Push-Modus, der mittlerweile in fast jedem Trendsport-Game von Activision zu finden ist. Bis auf einige nicht weiter störende Ruckler und gelegentliche Kameraprobleme entspricht

auch die grafische Umsetzung des Titels durchaus aktuellen Ansprüchen. Dies gilt nicht nur für die erstklassig aussehenden Wellen, sondern auch für alle Animationen und nicht zuletzt die Hintergrundgrafiken. Vor allem spätere Levels laden dank ansprechender Optik zu ausgedehnten Surf-Sessions ein. Anders als bei vielen anderen Trendsportspielen drohnt bei *Kelly Slater's Pro Surfer* kein harter Alternative/Independent-Sound aus den Lautsprechern, sondern atmosphärische Instrumentalklänge. Damit auch Nicht-Surfer so richtig in Stimmung kommen, enthält der Titel über eine Stunde gutes Videomaterial, das richtig Lust und Laune macht, auch mal im richtigen Leben aufs Brett zu steigen.

WOLFGANG FISCHER

TEST KELLY S. PRO SURFER	
Hersteller:	Activision
Genre:	Surfen
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	2. Oktober
Internet: www.activision.de	
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
30 Levels	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Treyarch	DVD
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	SOUND
83%	82%
SPASS	
85% 85%	
„Endlich ein sehr gutes Surfspiel , das sowohl Trendsport-Cracks als auch Anfänger gleichermaßen faszinieren wird“	

MEIN FAZIT	SEHR GUT
	Wolfgang Fischer hat ein neues Hobby.
„Wieso spielst du eigentlich immer noch dieses Surfspiel?“, diese Frage haben mir viele Kollegen in der letzten Zeit mehr als einmal gestellt. Weil es einfach unheimlich viel Spaß macht und selbst Anfänger nicht vor unlösbare Aufgaben gestellt werden. Prinzipiell gibt es neben minimalen Framerate-Problemen nichts daran zu bemängeln, höchstens vielleicht, dass andere Trendsport-Games durch innovatives Level-design ein wenig mehr Abwechslung bieten. Wer in dieser Beziehung nicht zu engstirnig ist, wird mit <i>Kelly Slater's Pro Surfer</i> jedoch viele schöne Stunden vor dem Bildschirm verbringen.	

WIR LASSEN UNS NICHT FANGEN!

WANTED



REWARD
\$10,000
~~\$20,000~~
~~\$30,000~~
\$70,000

Jetzt im Handel erhältlich.



www.Looneytunes-games.com



Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the USA and/or other countries and are used under license from Microsoft. ©2002 Infogrames. All rights reserved. "Xbox" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. TM. © AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. ©2002 NINTENDO. LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of and © Warner Bros. White Looney Tunes. © Warner Bros.



MALERISCH Stellenweise hat das Spiel auch sehr hübsche Hintergründe zu bieten.



PECH Der arme Tropf in der Mitte ist zwischen die Fronten geraten.

MULTIPLE STORY Die Geschichte entwickelt sich anhand Ihrer Entscheidungen.

Way of the Samurai

Ein **Samurai** fürchtet weder Tod noch Feind!



Wir schreiben das Jahr 1878: Das seit Jahrhunderten von anderen Kulturen isolierte Japan befindet sich mitten in der Meiji-Restauration. Die Menschen aus dem Westen haben den Inselstaat erreicht und erschüttern die japanischen Traditionen in ihren Grundfesten. In dieser Zeit, in der die stolzen Samurai von einst nur noch Schatten ihrer ruhmreichen Vergangenheit sind, übernehmen Sie die Rolle eines dieser furchtlosen Krieger. Auf der Suche nach Aufträgen durchstreifen Sie weitläufige 3D-Areale und geraten dabei zwischen die Fronten verfeindeter Clans. Die Besonderheit am Spiel ist das so genannte Multipath-System, was bedeutet, dass sämtliche Ihrer Entscheidungen und Aktionen sich direkt auf den Verlauf des Spiels auswirken. Zu diesem Zweck bietet *Way of the Samurai* ellenlange Dialoge, an deren Ende Sie jeweils Entscheidungen treffen dürfen, die das weitere Geschehen beeinflussen. So können Sie selbst bestimmen, ob Sie als Menschenfreund die Dorf-



WARTESCHLANGE Sind mehrere Gegner auf dem Bildschirm, warten diese ganz traditionell, bis sie an der Reihe sind.



LERNERFOLG Während der Kämpfe können Sie neue Moves erlernen.

neue Technik entdeckt: 'gazanshindakyaku' → **R1 + U!**

bewohner beschützen, als knallharter Söldner über Leichen gehen oder sich auf die Seite eines Clans schlagen. Unabhängig von Ihrer Einstellung werden Sie früher oder später auf kampfbereite Gegner stoßen, die keine Sekunde zögern, den blanken Stahl einzusetzen. Per Knopfdruck ziehen Sie dann Ihrerseits das Katana und zeigen den feindlichen Schwerträgern, was eine Harke ist.

KEINE GNADE!

Die durchdachte Steuerung erlaubt den Einsatz einer Reihe von Kampftechniken sowie Block- oder Ablenkungsmanövern. Leider stößt der virtuelle Kameramann bei den Auseinandersetzungen öfters an seine Grenzen und rückt die Streithähne nicht ins rechte Licht. Dennoch machen die Kämpfe eine Menge Spaß, was nicht zuletzt an der Auswahl von über 50 Schwertern liegt. Diese dürfen Sie beim

örtlichen Schmied gegen ein gewisses Entgelt schärfen oder verstärken lassen. Die nötigen Yen finden Sie entweder auf den Streifzügen oder Sie nehmen sie Ihren Kontrahenten ab. Wer nach blut- und schweißtreibenden Konfrontationen nur noch wenig Lebensenergie übrig hat, sollte schleunigst nach Essbarem Ausschau halten, um beim nächsten Kampf nicht mit einer fast leeren Health-Leiste dazustehen. Insgesamt ist *Way of the Samurai* gelungen, auch wenn die Optik durch Flimmereinflagen und Ruckelanfälle etwas von ihrem Glanz verliert. Immerhin sorgen die fernöstlich angehauchte Musikuntermalung und passende Soundeffekte für eine tolle Atmosphäre. Katana-Fans sollten trotz teils nerviger langer Dialoge unbedingt einen Blick riskieren!

UWE HONIG



Uwe Honig
lebt nach dem Bushido.

Way of the Samurai gefällt mir persönlich ziemlich gut, was vor allem an der stimmungsvollen, fernöstlichen Atmosphäre liegt. Dazu gesellt sich ein ausgefeiltes Kampfsystem, wodurch eine Prise Taktik ins Spiel kommt. Allerdings gibt es auch schlechte Seiten: Die Optik flimmert stellenweise relativ heftig und so mancher Abschnitt wirkt durch unpektakuläre Texturen sehr trist. Trotzdem kommen Fans alter japanischer Kampfkunst und Traditionen voll auf ihre Kosten. Ein Extra-Lob gibt es für den 60-Hz-Mode bei der PAL-Version.

TEST WAY OF THE SAMURAI	
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 59,-
Termin:	Erhältlich
Internet: www.eidos.de	
Savegame Automatisch:	Schwierigkeitsgrad 3 Stufen
Umfang 2 Spielmodi:	USK-Freigabe Ab 16 Jahren
Entwickler Acquire:	Datenträger DVD
Besonderheiten:	60-Hz-Option
GESAMTWERTUNG GRAFIK 69% SOUND 80% SPIEL 78% 76%	
„Wer auf Samurais und Action-Adventures steht, der darf bedenkenlos zugreifen.“	

Spiel des Monats



Need for Speed Hot Pursuit 2

64,85 €

Geheimtipp



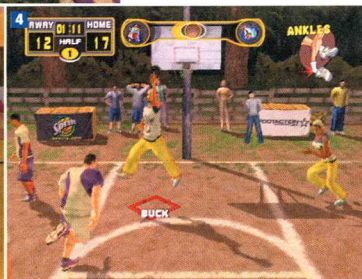
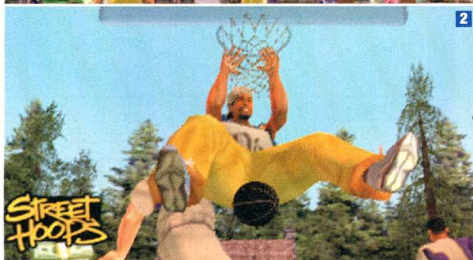
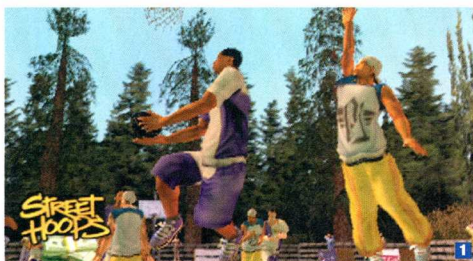
Red Faction 2

56,85 €

PS2	Ace Combat 4: Shattered Skies 59,95 € Age of Empires 3: The Age of Kings 49,95 € Aggressive Inline 29,95 € Ali Star Baseball 29,95 € Baldurs Gate: Dark Alliance 29,95 € Banjo-Kazooie 14,95 € B&B Manager 2002 29,95 € Blood Crowned 29,95 € Burnout 2 29,95 € Burnout 3 29,95 € C&C 3: Hammer Sins 29,95 € Colin McRae Rally 3 54,95 € Command & Conquer 2 54,95 € Conflict Desert Storm 54,95 € Defiant Zone 2 29,95 € Dead Island 2 29,95 € Dead Island 3 29,95 € Dead Island 4 29,95 € Dead Island 5 29,95 € Dead Island 6 29,95 € Dead Island 7 29,95 € Dead Island 8 29,95 € Dead Island 9 29,95 € Dead Island 10 29,95 € Dead Island 11 29,95 € Dead Island 12 29,95 € Dead Island 13 29,95 € Dead Island 14 29,95 € Dead Island 15 29,95 € Dead Island 16 29,95 € Dead Island 17 29,95 € Dead Island 18 29,95 € Dead Island 19 29,95 € Dead Island 20 29,95 € Dead Island 21 29,95 € Dead Island 22 29,95 € Dead Island 23 29,95 € Dead Island 24 29,95 € Dead Island 25 29,95 € Dead Island 26 29,95 € Dead Island 27 29,95 € Dead Island 28 29,95 € Dead Island 29 29,95 € Dead Island 30 29,95 € Dead Island 31 29,95 € Dead Island 32 29,95 € Dead Island 33 29,95 € Dead Island 34 29,95 € Dead Island 35 29,95 € Dead Island 36 29,95 € Dead Island 37 29,95 € Dead Island 38 29,95 € Dead Island 39 29,95 € Dead Island 40 29,95 € Dead Island 41 29,95 € Dead Island 42 29,95 € Dead Island 43 29,95 € Dead Island 44 29,95 € Dead Island 45 29,95 € Dead Island 46 29,95 € Dead Island 47 29,95 € Dead Island 48 29,95 € Dead Island 49 29,95 € Dead Island 50 29,95 € Dead Island 51 29,95 € Dead Island 52 29,95 € Dead Island 53 29,95 € Dead Island 54 29,95 € Dead Island 55 29,95 € Dead Island 56 29,95 € Dead Island 57 29,95 € Dead Island 58 29,95 € Dead Island 59 29,95 € Dead Island 60 29,95 € Dead Island 61 29,95 € Dead Island 62 29,95 € Dead Island 63 29,95 € Dead Island 64 29,95 € Dead Island 65 29,95 € Dead Island 66 29,95 € Dead Island 67 29,95 € Dead Island 68 29,95 € Dead Island 69 29,95 € Dead Island 70 29,95 € Dead Island 71 29,95 € Dead Island 72 29,95 € Dead Island 73 29,95 € Dead Island 74 29,95 € Dead Island 75 29,95 € Dead Island 76 29,95 € Dead Island 77 29,95 € Dead Island 78 29,95 € Dead Island 79 29,95 € Dead Island 80 29,95 € Dead Island 81 29,95 € Dead Island 82 29,95 € Dead Island 83 29,95 € Dead Island 84 29,95 € Dead Island 85 29,95 € Dead Island 86 29,95 € Dead Island 87 29,95 € Dead Island 88 29,95 € Dead Island 89 29,95 € Dead Island 90 29,95 € Dead Island 91 29,95 € Dead Island 92 29,95 € Dead Island 93 29,95 € Dead Island 94 29,95 € Dead Island 95 29,95 € Dead Island 96 29,95 € Dead Island 97 29,95 € Dead Island 98 29,95 € Dead Island 99 29,95 € Dead Island 100 29,95 € Dead Island 101 29,95 € Dead Island 102 29,95 € Dead Island 103 29,95 € Dead Island 104 29,95 € Dead Island 105 29,95 € Dead Island 106 29,95 € Dead Island 107 29,95 € Dead Island 108 29,95 € Dead Island 109 29,95 € Dead Island 110 29,95 € Dead Island 111 29,95 € Dead Island 112 29,95 € Dead Island 113 29,95 € Dead Island 114 29,95 € Dead Island 115 29,95 € Dead Island 116 29,95 € Dead Island 117 29,95 € Dead Island 118 29,95 € Dead Island 119 29,95 € Dead Island 120 29,95 € Dead Island 121 29,95 € Dead Island 122 29,95 € Dead Island 123 29,95 € Dead Island 124 29,95 € Dead Island 125 29,95 € Dead Island 126 29,95 € Dead Island 127 29,95 € Dead Island 128 29,95 € Dead Island 129 29,95 € Dead Island 130 29,95 € Dead Island 131 29,95 € Dead Island 132 29,95 € Dead Island 133 29,95 € Dead Island 134 29,95 € Dead Island 135 29,95 € Dead Island 136 29,95 € Dead Island 137 29,95 € Dead Island 138 29,95 € Dead Island 139 29,95 € Dead Island 140 29,95 € Dead Island 141 29,95 € Dead Island 142 29,95 € Dead Island 143 29,95 € Dead Island 144 29,95 € Dead Island 145 29,95 € Dead Island 146 29,95 € Dead Island 147 29,95 € Dead Island 148 29,95 € Dead Island 149 29,95 € Dead Island 150 29,95 € Dead Island 151 29,95 € Dead Island 152 29,95 € Dead Island 153 29,95 € Dead Island 154 29,95 € Dead Island 155 29,95 € Dead Island 156 29,95 € Dead Island 157 29,95 € Dead Island 158 29,95 € Dead Island 159 29,95 € Dead Island 160 29,95 € Dead Island 161 29,95 € Dead Island 162 29,95 € Dead Island 163 29,95 € Dead Island 164 29,95 € Dead Island 165 29,95 € Dead Island 166 29,95 € Dead Island 167 29,95 € Dead Island 168 29,95 € Dead Island 169 29,95 € Dead Island 170 29,95 € Dead Island 171 29,95 € Dead Island 172 29,95 € Dead Island 173 29,95 € Dead Island 174 29,95 € Dead Island 175 29,95 € Dead Island 176 29,95 € Dead Island 177 29,95 € Dead Island 178 29,95 € Dead Island 179 29,95 € Dead Island 180 29,95 € Dead Island 181 29,95 € Dead Island 182 29,95 € Dead Island 183 29,95 € Dead Island 184 29,95 € Dead Island 185 29,95 € Dead Island 186 29,95 € Dead Island 187 29,95 € Dead Island 188 29,95 € Dead Island 189 29,95 € Dead Island 190 29,95 € Dead Island 191 29,95 € Dead Island 192 29,95 € Dead Island 193 29,95 € Dead Island 194 29,95 € Dead Island 195 29,95 € Dead Island 196 29,95 € Dead Island 197 29,95 € Dead Island 198 29,95 € Dead Island 199 29,95 € Dead Island 200 29,95 € Dead Island 201 29,95 € Dead Island 202 29,95 € Dead Island 203 29,95 € Dead Island 204 29,95 € Dead Island 205 29,95 € Dead Island 206 29,95 € Dead Island 207 29,95 € Dead Island 208 29,95 € Dead Island 209 29,95 € Dead Island 210 29,95 € Dead Island 211 29,95 € Dead Island 212 29,95 € Dead Island 213 29,95 € Dead Island 214 29,95 € Dead Island 215 29,95 € Dead Island 216 29,95 € Dead Island 217 29,95 € Dead Island 218 29,95 € Dead Island 219 29,95 € Dead Island 220 29,95 € Dead Island 221 29,95 € Dead Island 222 29,95 € Dead Island 223 29,95 € Dead Island 224 29,95 € Dead Island 225 29,95 € Dead Island 226 29,95 € Dead Island 227 29,95 € Dead Island 228 29,95 € Dead Island 229 29,95 € Dead Island 230 29,95 € Dead Island 231 29,95 € Dead Island 232 29,95 € Dead Island 233 29,95 € Dead Island 234 29,95 € Dead Island 235 29,95 € Dead Island 236 29,95 € Dead Island 237 29,95 € Dead Island 238 29,95 € Dead Island 239 29,95 € Dead Island 240 29,95 € Dead Island 241 29,95 € Dead Island 242 29,95 € Dead Island 243 29,95 € Dead Island 244 29,95 € Dead Island 245 29,95 € Dead Island 246 29,95 € Dead Island 247 29,95 € Dead Island 248 29,95 € Dead Island 249 29,95 € Dead Island 250 29,95 € Dead Island 251 29,95 € Dead Island 252 29,95 € Dead Island 253 29,95 € Dead Island 254 29,95 € Dead Island 255 29,95 € Dead Island 256 29,95 € Dead Island 257 29,95 € Dead Island 258 29,95 € Dead Island 259 29,95 € Dead Island 260 29,95 € Dead Island 261 29,95 € Dead Island 262 29,95 € Dead Island 263 29,95 € Dead Island 264 29,95 € Dead Island 265 29,95 € Dead Island 266 29,95 € Dead Island 267 29,95 € Dead Island 268 29,95 € Dead Island 269 29,95 € Dead Island 270 29,95 € Dead Island 271 29,95 € Dead Island 272 29,95 € Dead Island 273 29,95 € Dead Island 274 29,95 € Dead Island 275 29,95 € Dead Island 276 29,95 € Dead Island 277 29,95 € Dead Island 278 29,95 € Dead Island 279 29,95 € Dead Island 280 29,95 € Dead Island 281 29,95 € Dead Island 282 29,95 € Dead Island 283 29,95 € Dead Island 284 29,95 € Dead Island 285 29,95 € Dead Island 286 29,95 € Dead Island 287 29,95 € Dead Island 288 29,95 € Dead Island 289 29,95 € Dead Island 290 29,95 € Dead Island 291 29,95 € Dead Island 292 29,95 € Dead Island 293 29,95 € Dead Island 294 29,95 € Dead Island 295 29,95 € Dead Island 296 29,95 € Dead Island 297 29,95 € Dead Island 298 29,95 € Dead Island 299 29,95 € Dead Island 300 29,95 € Dead Island 301 29,95 € Dead Island 302 29,95 € Dead Island 303 29,95 € Dead Island 304 29,95 € Dead Island 305 29,95 € Dead Island 306 29,95 € Dead Island 307 29,95 € Dead Island 308 29,95 € Dead Island 309 29,95 € Dead Island 310 29,95 € Dead Island 311 29,95 € Dead Island 312 29,95 € Dead Island 313 29,95 € Dead Island 314 29,95 € Dead Island 315 29,95 € Dead Island 316 29,95 € Dead Island 317 29,95 € Dead Island 318 29,95 € Dead Island 319 29,95 € Dead Island 320 29,95 € Dead Island 321 29,95 € Dead Island 322 29,95 € Dead Island 323 29,95 € Dead Island 324 29,95 € Dead Island 325 29,95 € Dead Island 326 29,95 € Dead Island 327 29,95 € Dead Island 328 29,95 € Dead Island 329 29,95 € Dead Island 330 29,95 € Dead Island 331 29,95 € Dead Island 332 29,95 € Dead Island 333 29,95 € Dead Island 334 29,95 € Dead Island 335 29,95 € Dead Island 336 29,95 € Dead Island 337 29,95 € Dead Island 338 29,95 € Dead Island 339 29,95 € Dead Island 340 29,95 € Dead Island 341 29,95 € Dead Island 342 29,95 € Dead Island 343 29,95 € Dead Island 344 29,95 € Dead Island 345 29,95 € Dead Island 346 29,95 € Dead Island 347 29,95 € Dead Island 348 29,95 € Dead Island 349 29,95 € Dead Island 350 29,95 € Dead Island 351 29,95 € Dead Island 352 29,95 € Dead Island 353 29,95 € Dead Island 354 29,95 € Dead Island 355 29,95 € Dead Island 356 29,95 € Dead Island 357 29,95 € Dead Island 358 29,95 € Dead Island 359 29,95 € Dead Island 360 29,95 € Dead Island 361 29,95 € Dead Island 362 29,95 € Dead Island 363 29,95 € Dead Island 364 29,95 € Dead Island 365 29,95 € Dead Island 366 29,95 € Dead Island 367 29,95 € Dead Island 368 29,95 € Dead Island 369 29,95 € Dead Island 370 29,95 € Dead Island 371 29,95 € Dead Island 372 29,95 € Dead Island 373 29,95 € Dead Island 374 29,95 € Dead Island 375 29,95 € Dead Island 376 29,95 € Dead Island 377 29,95 € Dead Island 378 29,95 € Dead Island 379 29,95 € Dead Island 380 29,95 € Dead Island 381 29,95 € Dead Island 382 29,95 € Dead Island 383 29,95 € Dead Island 384 29,95 € Dead Island 385 29,95 € Dead Island 386 29,95 € Dead Island 387 29,95 € Dead Island 388 29,95 € Dead Island 389 29,95 € Dead Island 390 29,95 € Dead Island 391 29,95 € Dead Island 392 29,95 € Dead Island 393 29,95 € Dead Island 394 29,95 € Dead Island 395 29,95 € Dead Island 396 29,95 € Dead Island 397 29,95 € Dead Island 398 29,95 € Dead Island 399 29,95 € Dead Island 400 29,95 € Dead Island 401 29,95 € Dead Island 402 29,95 € Dead Island 403 29,95 € Dead Island 404 29,95 € Dead Island 405 29,95 € Dead Island 406 29,95 € Dead Island 407 29,95 € Dead Island 408 29,95 € Dead Island 409 29,95 € Dead Island 410 29,95 € Dead Island 411 29,95 € Dead Island 412 29,95 € Dead Island 413 29,95 € Dead Island 414 29,95 € Dead Island 415 29,95 € Dead Island 416 29,95 € Dead Island 417 29,95 € Dead Island 418 29,95 € Dead Island 419 29,95 € Dead Island 420 29,95 € Dead Island 421 29,95 € Dead Island 422 29,95 € Dead Island 423 29,95 € Dead Island 424 29,95 € Dead Island 425 29,95 € Dead Island 426 29,95 € Dead Island 427 29,95 € Dead Island 428 29,95 € Dead Island 429 29,95 € Dead Island 430 29,95 € Dead Island 431 29,95 € Dead Island 432 29,95 € Dead Island 433 29,95 € Dead Island 434 29,95 € Dead Island 435 29,95 € Dead Island 436 29,95 € Dead Island 437 29,95 € Dead Island 438 29,95 € Dead Island 439 29,95 € Dead Island 440 29,95 € Dead Island 441 29,95 € Dead Island 442 29,95 € Dead Island 443 29,95 € Dead Island 444 29,95 € Dead Island 445 29,95 € Dead Island 446 29,95 € Dead Island 447 29,95 € Dead Island 448 29,95 € Dead Island 449 29,95 € Dead Island 450 29,95 € Dead Island 451 29,95 € Dead Island 452 29,95 € Dead Island 453 29,95 € Dead Island 454 29,95 € Dead Island 455 29,95 € Dead Island 456 29,95 € Dead Island 457 29,95 € Dead Island 458 29,95 € Dead Island 459 29,95 € Dead Island 460 29,95 € Dead Island 461 29,95 € Dead Island 462 29,95 € Dead Island 463 29,95 € Dead Island 464 29,95 € Dead Island 465 29,95 € Dead Island 466 29,95 € Dead Island 467 29,95 € Dead Island 468 29,95 € Dead Island 469 29,95 € Dead Island 470 29,95 € Dead Island 471 29,95 € Dead Island 472 29,95 € Dead Island 473 29,95 € Dead Island 474 29,95 € Dead Island 475 29,95 € Dead Island 476 29,95 € Dead Island 477 29,95 € Dead Island 478 29,95 € Dead Island 479 29,95 € Dead Island 480 29,95 € Dead Island 481 29,95 € Dead Island 482 29,95 € Dead Island 483 29,95 € Dead Island 484 29,95 € Dead Island 485 29,95 € Dead Island 486 29,95 € Dead Island 487 29,95 € Dead Island 488 29,95 € Dead Island 489 29,95 € Dead Island 490 29,95 € Dead Island 491 29,95 € Dead Island 492 29,95 € Dead Island 493 29,95 € Dead Island 494 29,95 € Dead Island 495 29,95 € Dead Island 496 29,95 € Dead Island 497 29,95 € Dead Island 498 29,95 € Dead Island 499 29,95 € Dead Island 500 29,95 € Dead Island 501 29,95 € Dead Island 502 29,95 € Dead Island 503 29,95 € Dead Island 504 29,95 € Dead Island 505 29,95 € Dead Island 506 29,95 € Dead Island 507 29,95 € Dead Island 508 29,95 € Dead Island 509 29,95 € Dead Island 510 29,95 € Dead Island 511 29,95 € Dead Island 512 29,95 € Dead Island 513 29,95 € Dead Island 514 29,95 € Dead Island 515 29,95 € Dead Island 516 29,95 € Dead Island 517 29,95 € Dead Island 518 29,95 € Dead Island 519 29,95 € Dead Island 520 29,95 € Dead Island 521 29,95 € Dead Island 522 29,95 € Dead Island 523 29,95 € Dead Island 524 29,95 € Dead Island 525 29,95 € Dead Island 526 29,95 € Dead Island 527 29,95 € Dead Island 528 29,95 € Dead Island 529 29,95 € Dead Island 530 29,95 € Dead Island 531 29,95 € Dead Island 532 29,95 € Dead Island 533 29,95 € Dead Island 534 29,95 € Dead Island 535 29,95 € Dead Island 536 29,95 € Dead Island 537 29,95 € Dead Island 538 29,95 € Dead Island 539 29,95 € Dead Island 540 29,95 € Dead Island 541 29,95 € Dead Island 542 29,95 € Dead Island 543 29,95 € Dead Island 544 29,95 € Dead Island 545 29,95 € Dead Island 546 29,95 € Dead Island 547 29,95 € Dead Island 548 29,95 € Dead Island 549 29,95 € Dead Island 550 29,95 € Dead Island 551 29,95 € Dead Island 552 29,95 € Dead Island 553 29,95 € Dead Island 554 29,95 € Dead Island 555 29,95 € Dead Island 556 29,95 € Dead Island 557 29,95 € Dead Island 558 29,95 € Dead Island 559 29,95 € Dead Island 560 29,95 € Dead Island 561 29,95 € Dead Island 562 29,95 € Dead Island 563 29,95 € Dead Island 564 29,95 € Dead Island 565 29,95 € Dead Island 566 29,95 € Dead Island 567 29,95 € Dead Island 568 29,95 € Dead Island 569 29,95 € Dead Island 570 29,95 € Dead Island 571 29,95 € Dead Island 572 29,95 € Dead Island 5
------------	---

Street Hoops

Nicht besser, aber motivierender als die **Streetball-Referenz** NBA Street.



Für Activision ist das größte Problem des Streetball-Knüllers *NBA Street* kein Thema – die geringe Spieldauer. Während bei dem EA-Titel die einzige Motivation darin bestand, jedes Gegnerteam zu besiegen und Streetball-Größen für den eigenen Kader zu rekrutieren, geht es in *Street Hoops* beim Fünf-gegen-fünf in erster Linie um Geld. Mit dem können Sie nicht nur Courts und Spieler kaufen, sondern auch Tattoos, Klamotten und Schmuck. Ein cooles Auftreten haben die Streetballer jedoch auch ohne die Accessoires. Die teils unglaublichen Dunks, Pass- und Dribbeltricks der Ball-Profis sind super animiert und wirken im Vergleich zu *NBA Street* sehr erwachsen. Zudem stellen sich die Mitspieler in der Offensive gar nicht so blöd an, laufen sich selbstständig frei und ermöglichen so Doppelpässe.

DEFENSE!!!

Die große Schwäche des Spiels ist zweifellos das unausgewogene Gameplay. Da Activision auf spaßigen Arcade-Basketball setzt, ist jeder Ihrer Spieler von Anfang an äußerst treffsicher. Auch Ihre Gegner scheinen das Zeug zum NBA-Profi zu haben, weshalb sich bei Verteidigungsversuchen schnell Frust aufbaut. Die Rivalen sind bei Dunkings und Korblegern kaum zu stop-

1. ZU SPÄT Bei Fast Breaks sind die Gegner kaum zu stoppen.

2. KRAWUMM! Die Animationen der Spieler wirken sehr realistisch.

3. REVERSE SLAM DUNK Da sehen selbst NBA-Profis alt aus.

4. TREFFSICHER Natürlich fällt auch dieser Wurf in den Korb.

pen und verwandeln jedes Fast Break mit traumwandlerischer Sicherheit – selbst wenn Sie noch mit erhobenem Arm angefliegen kommen. Im Set Play werden die Konkurrenten dann unfreiwillig von der miesen KI Ihrer Mitspieler unterstützt. Sobald Sie zu weit von dem ballführenden Angreifer entfernt stehen, helfen die Teamkameraden aus und lassen ihren eigenen Gegenspieler völlig frei unter dem Korb stehen. In anderen Situationen bewegen sie sich dagegen gar nicht vom Fleck. Die gegnerischen Mannschaften sind somit von vornherein kaum zu besiegen, auch wenn Sie selbst ähnlich einfach zu Punkten kommen – werfen Sie aber ein paar Mal daneben, ist das Spiel so gut wie verloren.

ROBERT HELLER

MEIN FAZIT GUT



Robert Heller

ist auf dem Court daheim.

Wer wie ich *NBA Street* bis zur Besinnungslosigkeit geockt hat, wird mit *Street Hoops* am Anfang sicherlich Probleme haben. Die Steuerung ist bei weitem nicht so intuitiv und das Gameplay ist sehr unausgewogen. Und wenn der Gegner einen Korb nach dem anderen macht, während die eigenen Mitspieler zuschauen, möchte man am liebsten in die Controller beißen. Die vielen Extras, die tollen Animationen und der erstklassige Soundtrack können dieses Manko leider nicht ausgleichen.

TEST STREET HOOPS

Hersteller:	Activision
Genre:	Basketball
Spieler:	1-8
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich
Internet:	www.activision.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach den Spielen	Schwer
Umfang	USK-Freigabe
Drei Spielmodi	Noch keine Angabe
Entwickler	Datenträger
Black Ops	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
80%	85%	78%	79%

„Motivierend und frustrierend zugleich – das unausgewogene Gameplay versetzt der tollen Präsentation einen heftigen Kratzer.“



Aufschlag ohne Kompromisse!

... **wieviel Spin verträgt
Deine Konsole?**



PlayStation 2

Konzentriere dich! ... denn jetzt kannst du endlich Tennis spielen wie ein Profi!
zögere nicht! ... und liefere dir actiongeladene Einzel und Doppel mit 20 original WTA Profi-
Spielerinnen! **Schlag auf!** ... und stell dich den Besten.

Jelena Dokic, Serena Williams, Martina Hingis oder Monica Seles fordern dich -dank Original-
Lizenz- auf deinen authentischen Lieblings-Courts heraus. Egal ob Top oder Back Spin, Ace,
Cross, Slice oder Volley. Rauf auf den Platz - **und werde WTA-Champion!**



www.konami-europe.com / www.konamistyle-europe.com

©2002 KONAMI CORPORATION. PRO TENNIS WTA TOUR™ is an officially licensed product of WTA Tour, Inc.
Developed by Konami Computer Entertainment Osaka, Inc. KONAMI and the KONAMI logo are registered trademarks of KONAMI CORPORATION.

Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries
and are used under license from Microsoft. "A" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.





NAMENSGEBER Dieser Trick nennt sich Superfly.



MX Superfly

Featuring Ricky Carmichael

Das nächste **Motocross-Game** steht am Start.

Letztes Jahr haben wir uns bereits mit MX 2002 vergnügt, welches den Cross-Sport sehr realistisch simuliert hat, ohne den Spaßfaktor zu vernachlässigen. THQ schickt nun mit MX Superfly einen so gut wie nicht verbesserten, aber dennoch guten Nachfolger ins Rennen. Rund 20 real existierende Fahrer sowie eine kleine Auswahl an Bonus-Charakteren (ein Alien!) sorgen für Kurz-

weil auf den insgesamt 25 In- und Outdoor-Strecken. Gepflegten Spielspaß ermöglicht die ausgeklügelte Steuerung, für deren perfekte Beherrschung Sie sich allerdings etwas Zeit nehmen sollten. Leider wirkt das Handling der Motorräder bisweilen etwas schwammig, woran man sich aber schnell gewöhnt. Die leicht ruckelige Optik mit fabelhafter Fernsicht geht in Ordnung, haut jedoch niemanden vom Hocker.

Für trickbessene Zocker hat MX Superfly dennoch einiges zu bieten. Das Trickssystem ist zwar nicht annähernd so intuitiv wie bei Freestyle, trotzdem gelingen nach einer Weile auch spektakuläre Manöver ohne größere Probleme. Mit den insgesamt sechs Spielmodi (inklusive Track Editor) wird Ihnen garantiert nicht langweilig, zumal Sie im Career-Mode mit Ihrem selbst erstellten Fahrer von der Anfänger- bis zur Profi-Klasse unzählige Rennen fahren dürfen. Gewonnenes Geld schaltet dabei die nächste Klasse oder Tuningteile für Ihr Motorrad frei. Insgesamt ist MX Superfly eher etwas für Spieler, die sich auch tatsächlich für den Sport interessieren. Zocker, die auf Arcade-Spaß abfahren, sollten sich lieber Freestyle holen.

UWE HÖNIG

TEST MX SUPERFLY

Hersteller:	THQ
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 59,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.thq.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Jederzeit	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
25 Strecken	Ab 6 Jahren
Entwickler	Datenträger
Pacific Coast P&L	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
72%	80%	79%	78%

„Gelungenes Motocross-Game mit guter Fahrphysik und schnellen, intelligenten Gegnern.“

GEWINNSPIEL

In Zusammenarbeit mit THQ verlosen wir fünf Pakete mit Spiel und T-Shirt. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie einfach die folgende Frage beantworten:

Wie heißt der bekannte Motocross-Fahrer, dessen Name auch im Titel des Spiels auftaucht?

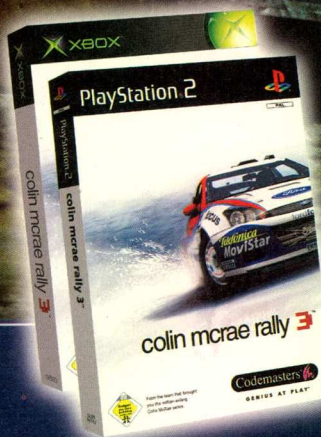
Zu gewinnen gibt es:

5 MX-Pakete mit jeweils einem T-Shirt und MX Superfly

Schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: MX Superfly, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Teilnahme-schluss ist der 31. Oktober 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von THQ 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.



colin mcrae rally 3™



RETURN OF THE Mc!



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 ihr spektakuläres Comeback. Mit nie dagewesener, 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.

NHL 2003

Zwölf Mann, zwei Tore, eine Eisfläche und eine kleine **Hartgummischeibe**

Aus diesen einfachen Zutaten bastelt Electronic Arts Jahr für Jahr einen neuen Eishockey-Hit. Nachdem die letztjährige Version des Kufenspektakels praktisch kaum mehr Raum für Verbesserungen ließ, durfte man natürlich gespannt sein, was sich EA für *NHL 2003* alles vorgenommen hat. Das wohl wichtigste neue Feature ist die Möglichkeit,

über den rechten Analog-Stick den Schläger direkt zu kontrollieren. Damit sind dynamische Täuschungsmanöver möglich, mit denen Sie (etwas Übung vorausgesetzt) jeden NHL-Goalie alt aussehen lassen können. Sollten Sie diese neue Steueroption nicht nutzen wollen, weil sie Ihnen zu kompliziert oder zu umständlich erscheint, ist das



aber kein Problem. Bequemere Kufen-Cracks können nach wie vor auf Knopfdruck automatische Deke-Moves ausführen. Diese Stocktricks (manuell oder automatisch) füllen nach und nach die so genannte Gamebreaker-Anzeige. Ist sie voll, kann der Gamebreaker ausgelöst werden. Die Kamera wird dann auf den puckführenden Spieler zentriert, der für ein paar Sekunden besonders tolle Aktionen ausführen kann. Ansonsten hat sich nicht viel geändert. Der Karrieremodus wurde etwas erweitert, Introsequenzen vor dem Spiel sind etwas länger und die Animationen wirken einen Tick flüssiger als beim Vorgänger. Selbstverständlich dürfen auch die NHL Cards nicht fehlen. In puncto Optionsvielfalt konnte man der Serie sowieso noch

nie einen Vorwurf machen. Sie können jeden Spielmodus komplett Ihren Vorlieben anpassen, womit Einsteiger und Profis gleichermaßen gedient ist. Während es im Vorgänger noch einen deutschen Sprecher gab, hat sich EA bei *NHL 2003* endlich die Wünsche der Fans zu Herzen genommen und den Kommentar auf Englisch belassen. Dies trägt natürlich enorm zur ohnehin schon erstklassigen Atmosphäre bei und sorgt für zusätzliche Motivation.

WOLFGANG FISCHER



TEAMWORK Hull verdeckt dem Goalie die Sicht und Shanahan schießt ein.



GEHALTEN Colorado-Goalie Roy pariert diesen Schlenzer problemlos.



GLANZPARADE Die Spieler sind wieder herrlich detailliert gestaltet.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer
ist heiß auf Eis.

Mal abgesehen von den paar neuen Features, die *NHL 2003* gegenüber dem Vorgänger bietet (z. B. der Gamebreaker, auf den man auch verzichten könnte), hat sich gar nicht so viel geändert. Nicht, dass Sie das jetzt falsch verstehen: Das ist durchaus nicht schlimm, da schon der Vorgänger den schnellen Kufensport konkurrenzlos gut simuliert hat. Wer also keine riesigen spielerischen Innovationen erwartet, wird von EA wie gewohnt mit toller Eishockey-Action bedient.

TEST NHL 2003

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Eishockey
Spieler:	1-8
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Bereits erhältlich

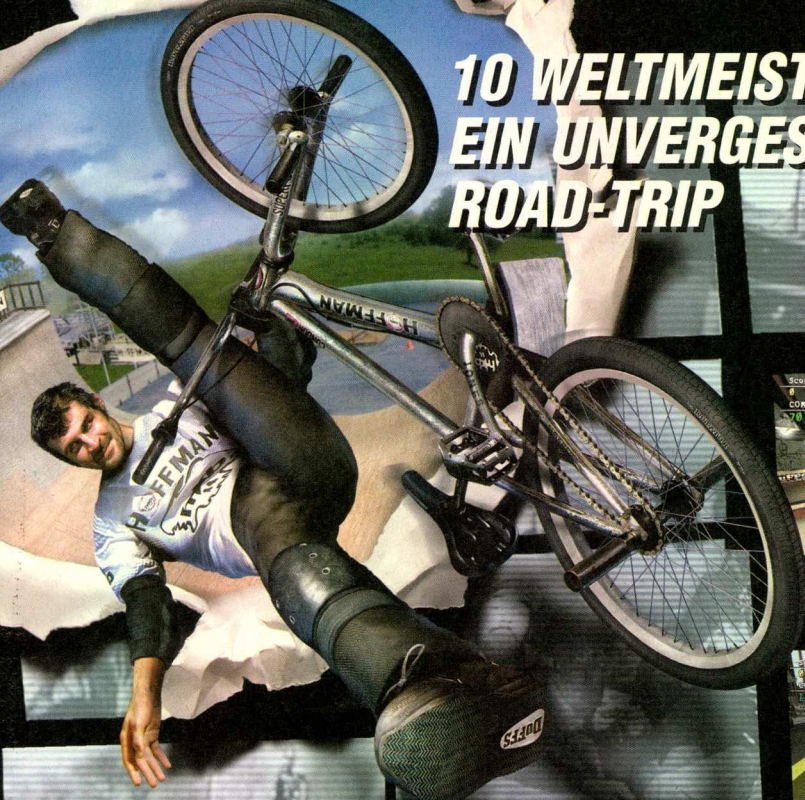
Internet: www.easports.com

Ja	Schwierigkeitsgrad Variabel (4 Stufen)
Umfang 4 Spielmodi	USK-Freigabe Keine Beschränkung
Entwickler EA Canada	Datenträger DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	88%
87%	86%	90%	

„NHL 2003 macht genauso viel Spaß wie der hervorragende Vorgänger, bietet aber **nichts substanzvoll Neues**.“

10 WELTMEISTERTITEL – EIN UNVERGESSLICHER ROAD-TRIP



Mach fette Sprünge
wie der zehnfache Weltmeister
Mat Hoffman.



Das einzige BMX-Spiel
mit Flatland-Tricks.

BMX WIE NIE ZUVOR ...

Spring in den Bus mit Mat Hoffman
und zehn anderen Top-Profis und
steig ein bei der ultimativen Tour durch
acht Städte in den USA.
Land die Hunderte von Tricks und Kombos
mit dem neuen Tricksystem oder bleib
auf dem Boden im einzigen BMX-Spiel,
bei dem Flatland-Moves möglich sind. Spiel
exklusive Videos hinter den Kulissen von Mats
richtigem Road-Trip frei und mach Schnappschüsse
deiner besten Tricks für dein eigenes Fotoalbum. Nur
ein Tag auf diesem Road-Trip wird dir zeigen, warum
BMX so sein kann, wie nie zuvor ...



Feg deinen Gegner im
exklusiven O2-Push-Modus vom
Bildschirm.



© 2001, 2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Entwicklung der PlayStation 2- und Xbox-Versionen von Rainbow Studios. Entwicklung der Game Boy Advance-Version von Graffiti Games. Entwicklung der Game Boy Advance-Version von Graffiti Games. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen. Activision 02, Mat Hoffman's Pro BMX und Pro BMX sind Warenzeichen von Activision, Inc. und der zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Mat Hoffman ist ein Warenzeichen von Mat Hoffman. Lizenziert für die Verwendung auf der PlayStation, "PlayStation" und "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "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. © 2000 Nintendo. Die Screenshots sind aus der PlayStation® Version. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



This Is Football 2003

Dribbling, Flanke, Tor! Wenn das Fußball ist, ist TIF eine **realistische Simulation.**

Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte. Ob das auch bei PS2-Fußballspielen so ist? Ernsthafte Konkurrenz gibt es in diesem Marktsegment hauptsächlich zwischen der FIFA- und der Pro Evolution Soccer-Serie. Jetzt will Sony mit dem neuen *This Is Football* die beiden Platzhirsche ausspielen. Von der Steuerung und dem Spielkonzept her geht das Spiel eher in die FIFA-Richtung, was ihm die Simulationsfans sicher vorwerfen werden. Wer allerdings auf actionreichen Arcade-Fußball steht, ist mit *TIF* gut bedient. Die Bälle kleben den eigenen Spielern praktisch am Fuß, Gegner sind mit Spezialtricks leicht umdröbbelt und Flanken in den Strafraum erreichen immer den eigenen Spieler. Dann gibt es zwei oder drei Animationen, wie der Stürmer den Ball direkt abnimmt. Ob der reingeht, scheint eher Zufall zu sein, beeinflussen lässt sich das kaum. Besonders in den leichteren Schwierigkeitsstufen sind die Gegner zudem recht dumm. Die größte Stärke des Spiels sind sicher die abwechslungsreichen Spielmodi. Neben den üblichen nationalen und internationalen Meisterschaften gibt es zum Beispiel einen Karrieremodus. Hier beginnen Sie in einer Schulmannschaft und arbeiten sich hoch. Originell ist auch der Challenge-Modus, in dem es hauptsächlich um schönen Fußball geht: Es gibt Punkte für fantasiereiches Spiel und Abzug für sich wiederholende Spielzüge.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GUT



Albrecht Ott
ist Flankenkönig.

An die das Genre dominierenden Spiele kommt *TIF 2003* sicher nicht heran. Dafür ist die künstliche Intelligenz einfach nicht gut genug. Spielerisch lässt *TIF* dadurch Tiefgang vermissen. Auch grafisch kann es dem EA-Titel auf keinen Fall Konkurrenz machen. Starspieler sehen ihren Vorbildern zwar sehr ähnlich, alle anderen sind aber nicht so gelungen. Die großartige Stadionatmosphäre und die unterschiedlichen Spielvarianten mögen für den ein oder anderen ein Kaufgrund sein.

TEST THIS IS FOOTBALL 2003

Hersteller:	Sony
Genre:	Fußball
Spieler:	1-8
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	9. Oktober

Internet: www.playstation.de

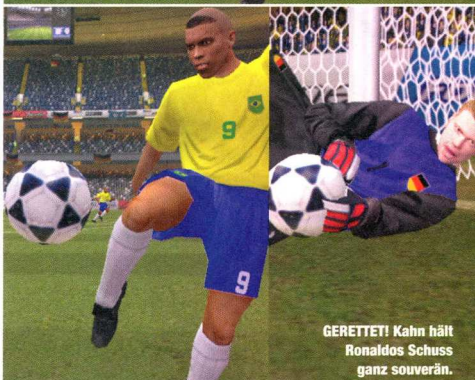
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach den Spielen	3 Stufen
Umfang	USK-Freigabe
5 Spielmodi	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Sony	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
77%	85%	80%	80%

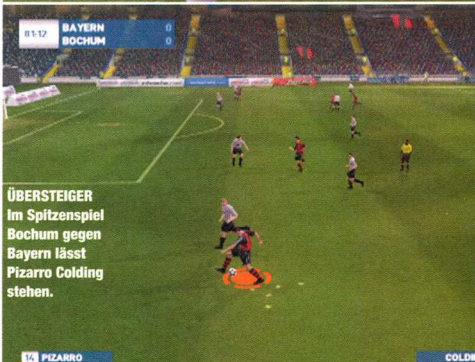
„Solide Fußball-Action“ ohne viel Tiefgang, dafür aber mit guter Atmosphäre und motivierenden Spielmodi“



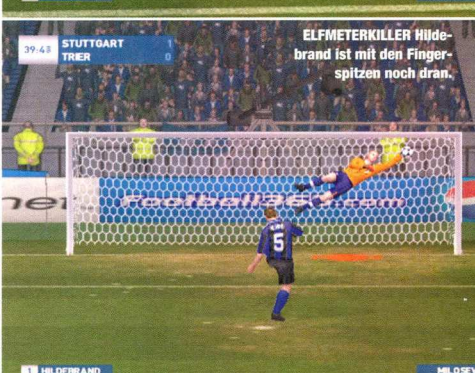
UNBETEILIGT Die Schalker Abwehr verfolgt desinteressiert Kollers Volley-Schuss.



GERETTET! Kahn hält Ronaldos Schuss ganz souverän.



ÜBERSTEIFER Im Spitzenspiel Bochum gegen Bayern lässt Pizarro Colding stehen.



ELFMETERKILLER Hildebrand ist mit den Fingerspitzen noch dran.



Fleischer- meister Blade

auf Rachefeld-
zug. Dagegen
wirkt selbst
Rambo wie ein
Chorknabe.

Blade II

Zweimal bereits durfte Wesley Snipes als Blade in den Vampirkreuzzug ziehen und lockte Heerscharen von Besuchern in die Kinos. Geboten wurde Popcornkino mit Trashappeal und vor allem viel Blut. Der zweite Kino-Auftritt ist noch gar nicht so lange her und Freunde des Splatter-Kinos werden sich an Horden von Vampiren erinnern, die im Minutentakt zu Staub zerfielen. Natürlich fliegen auch im dazugehörigen Spiel die Fetzen. Schon nach zwei Levels vermag man kaum noch zu zählen, wie viele Vampire Blade nun schon auf illustre Weise ins Reich der Toten geschickt hat.

TROSTLOS

Zwar waren auch die Filmsets allesamt ziemlich düster gehalten,

das Spiel übertreibt es hier aber schon fast. Langweilige Gänge, eintönige Texturen und dadurch bedingter unübersichtlicher Levelaufbau geben Anlass zu Kritik. Obwohl man im Spiel vorankommt, ändert sich die Umgebung nur marginal. Man steuert Blade per linkem Analog-Stick durch Tiefgaragen oder Bürogebäude und sieht sich an jeder Ecke mit aggressiven Widerlingen konfrontiert. Mit der Pistole hat man leichtes Spiel, meist genügt ein Schuss und man hat eine Sorge weniger. Doch Munition ist knapp und der Nahkampf unvermeidbar. Hier haben sich die Entwickler etwas Neues einfallen lassen, auch wenn es sich über die Qualität dieser Idee streiten lässt: Befindet sich ein Wider-
sacher in der Nähe, bewegt man den rechten Analog-Stick in des-

sen Richtung und schon führt der schwarze Rächer eine Kampf-bewegung aus. Ist man umzingelt, wechselt man regelmäßig die Richtung, in die man den Stick bewegt, muss aber dennoch einiges an Schlägen kassieren. Das System ist zwar innovativ, aber leider auch recht unhandlich. Kombos sind möglich, aber da die Kämpfe allgemein etwas schwammig ablaufen, auch sehr schwierig. Schafft man es trotzdem, einige anzusetzen, füllt sich Blades „Rage-Bar“ und das Schwert darf endlich gezückt werden. Für einen kurzen Zeitraum bewegt sich Blade nicht nur schneller, auch seine Durchschlagskraft steigt enorm an. Als stünde man in einem Kornfeld, metzelt man alles in der näheren Umgebung zu Klump.

MAIK BÜTEFÜR

MEIN FAZIT GEHT SO



**Maik
Bütelfür**
metzelt lieber in Nosgoth.

Eine völlige Katastrophe ist es nicht geworden, nur was hätte man aus der Vorlage alles machen können? *Blood Omen* hat doch sehr gut demonstriert, was die Thematik hergibt, und eine neuzeitliche Variante hätten wir gerne gesehen. So bleibt schlicht ein Lizenzspiel, das noch deutliches Feintuning und vor allem eine Menge an Spieldesign vertragen hätte. Die Innovationskraft des Kampfsystems verpufft angesichts der lieblosen Präsentation und des öden Levelaufbaus.



TEST BLADE II

Hersteller:	Activision
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Komplett Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	September 2002

Internet: www.activision.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Speicherpunkte	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
Ca. 10 Stunden	Ab 18 Jahren
Entwickler	Datenträger
Mucky Foot	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
76%	68%	43%	45%

„Verschenkte Lizenz mit mäßiger Technik und lauem Spielinhalt. Zum Ausgleich fließt hektoliterweise Blut.“



EINBLICK Die Einwohner labern uns mit plumpen Dialogen zu.

Metropolismania

Aufbaustrategie für Japanophile

Man muss wohl wirklich Japaner sein, um die Faszination für solche Spiele nachzuvollziehen. *Metropolismania* ist der Versuch, das alte *SimCity*-Spielprinzip niedlich darzustellen. Nach dem billigen und nicht enden wollenen Intro läuft man mit der quetschgelben Spielfigur durch die karge Landschaft und zeichnet Straßen auf den Boden. Automatisch siedeln sich sofort ein paar Einwohner an. Fortan besteht die Hauptaufgabe darin, möglichst oft mit den Menschen zu sprechen und noch mehr Bürger in die neu gegründete Stadt zu locken. Diese

haben nachvollziehbare Wünsche – wie Supermärkte, eine Polizeistation oder Spielplätze – und man versucht, den Wünschen nachzukommen. Das spielt sich alles ganz nett, und für ein PSOne-Spiel wäre die Optik durchaus ausreichend. Für die PS2 ist das Ganze allerdings mehr als dürftig. Die dudelige Hintergrundmusik klingt bereits nach wenigen Minuten ausgelutscht und auch das Spielprinzip könnte mehr Abwechslung vertragen. Von den *Harvest Moon*-Machern hätten wir uns mehr erhofft als ein stark vereinfachtes *SimCity* mit dämlichen Dialogen.

MAIK BÜTEFÜR

TEST METROPOLISMANIA		
Hersteller:	Ubi Soft	
Genre:	Aufbaustrategie	
Spieler:	1	
Sprache:	Deutsche Texte	
Preis:	Ca. € 30,-	
Termin:	03.10.2002	
Internet: www.ubisoft.de		
Savegame	Schwierigkeitsgrad	
Jederzeit	Leicht	
Umfang	USK-Freigabe	
Ein Spielmodus	Ohne Beschränkung	
Entwickler	Datenträger	
Natsume	DVD	
GESAMTWERTUNG		
GRAFIK	SOUND	SPASS
32%	24%	38%
34%		
„Nur für Japaner. Viel zu simples und äußerst hässliches Strategiespiel mit langweiligem Spielablauf.“		

Scooby-Doo

Die Nacht der 100 Schrecken

Scooby-doo-by-doo – where are you? Der Köter und sein Kumpel auf **Geisterjagd**.

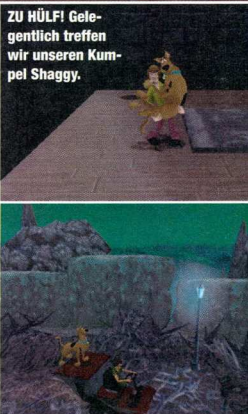
Das musste ja so kommen. Gerade lief die Realverfilmung noch im Kino, da kommt auch schon das dazu passende Spiel heraus. Selbiges basiert allerdings nicht auf dem Film, sondern auf der alten Hanna-Barbera-Serie. Deren Look wurde auch sehr ordentlich getroffen. Sowohl Scooby und sein Team als auch die Umgebung sind sehr nah am Original. Leider bezieht sich das auch auf den Sound und die Musik. Schon nach kurzer Zeit beginnen die Originalstimmen mit ihren immer gleichen Soundsamples zu nerven und die Musik ist mindestens genauso trashig, wie man sich das von einer solchen

Umsetzung erwartet. Spielerisch wurden keine Experimente gewagt. Gameplay der alten Schule, das die dritte Dimension so nötig hat wie ein drittes Bein. Dennoch ist das Spiel solide. Die Umgebung wurde mit der derzeit sehr beliebten RenderWare-Engine ausreichend detailliert gestaltet, die Animationen sind schick und stellenweise ertappt man sich sogar beim Grinsen. Angesichts solcher Perlen wie *Jak and Daxter* oder dem kommenden *Ratchet & Clank* lohnt das Spiel aber im Prinzip nur für beinhardt Fans der Serie oder ganz Sentimentale, die von dem angestaubten Humor nicht genug bekommen können.

MAIK BÜTEFÜR



TEST SCOOPY-D00		
Hersteller:	THQ	
Genre:	Jump & Run	
Spieler:	1	
Sprache:	Deutsch	
Preis:	Ca. € 60,-	
Termin:	Erhältlich	
Internet: www.thq.de		
Savegame Checkpoints	Schwierigkeitsgrad Mittel	
Umfang 12 Level	USK-Freigabe Ohne Beschränkung	
Entwickler Heavy Iron Studios	Datenträger DVD	
GESAMTWERTUNG		
GRAFIK 72%	SOUND 75%	SPASS 73%
73%		
„Solides, aber spielerisch ange- staubtes Hüpfspiel mit putziger Lizenz.“		



TEAMWORK Shaggy fährt uns durch den stacheligen Pfad.

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die besten Spiele - Wir haben sie alle!



Gutschein

Hol ich mir!

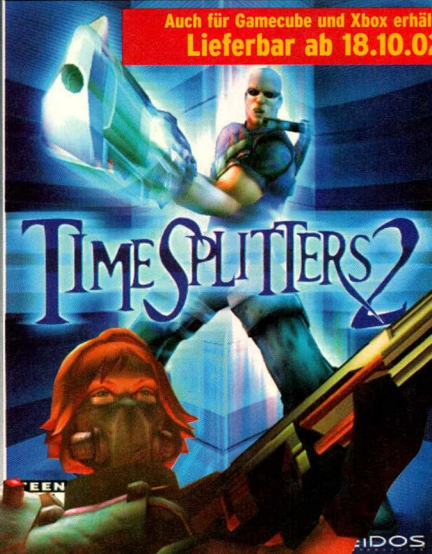
Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieldemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange der Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Gratis

PlayStation 2



Auch für Gamecube und Xbox erhältlich
Lieferbar ab 18.10.02



Auch für PC und Xbox erhältlich

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

IDS Rosenberger Str. 45 3763 Zittau 0530/30733 McMEDIA & FANTASY Kühnstraße 3 7407 Ruedstadt 0571/21399 ICHELKRAUT - Markt 9337 Zudenrode 3662/83214 REIER Eisenberger Str. 16 4806 Aulenberg 3735/22810 ROSSE Landsberger Str. 14/16 4806 Aulenberg 3735/22810 HERMANN Mücken Str. 26 6818 Neunruppin 3391/505024 WIGGERS Lange Str. 32 5933 WVK / Fähr 4681/500410 ONNENMACHER ahnlofer 11 5169 Friswythe 0491/22380	CARL OTTO Langer Str. 14 27743 Delmenhorst 04221/9124 GLAUERTZ Lange Str. 49-51 25136 Wittingen 05831/1404 DIE SPIELKREISE Vordener Str. 8 28640 Schneeweddingen 05193/52740 TOYS & MORE Bavenerstr. 65 31135 Hildesheim 05121/512026 BECKMANN-HENSCHKE Neues Zentrum 3 31775 Lohne 05132/62850 SCHEPPACHEN-SHOP Mittelstr. 34 32657 Lemgo 05261/188522 SCHEPPACHEN-SHOP Lange Str. 37 32756 Detmold 05231/880674 SCHEPPACHEN-SHOP Citycenter Bergstr. 8 32791 Laga 05232/229955	SCHEPPACHEN-SHOP Königsplatz 10 33098 Paderborn 05261/98671 IONELLETT CENTRUM BÜRO Saure Wiesen 1 34813 Schwelmstadt 06691/94800 SULZER Friedrichstr. 98 35039 Marburg 06421/963521 ETZENHÖFER Hauptstr. 115 35145 Herborn 02772/51021 SULZER Klosterstr. 24 36251 Bad Hersfeld 06621/78966 RUG Markt 41 36404 Vacha 03603/333177 MOB-GAMES Salmhofstr. 10 37269 Eschwege 05456/63170 TOY STORE Siedlerstr. 48 37612 Herzberg 05461/953311	TOY STORE Uffersplatz 18 37441 Bad Sachsa 05231/20392 FRÜHLING SPORT & SPIEL Asterlager Str. 9a 42728 Reichsb.-Rheinhausen 02065/64814 SEIDEL Marktstr. 13 57188 Kirdorf 02151/81780 JANSEN Engerstr. 50 57506 Kempen 02152/7167 KIESKEMPER Zweithöfener Str. 8 48231 Warendorf-Freckenhorst 02541/4193 PECHER Markt 41 48231 Warendorf 02541/4193 JASPER Johannesbr. Str. 1-3 48496 Hosten 02546/63170 TWENHAFEL Siebener Str. 23 42625 Düsseldorf 02101/28860	MEINHARDT Hauptstr. 22 54482 Zwenbrücken 06332/920400 MERKER Langenbergstr. 8 52378 Gelsdorf 02462/958314 FLEMMER Mühlengasse 5-7 51610 Alkenkirchen 02681/2951 HABAKUK Lindenstr. 70 71630 Remshalden 02662/3219 KREMER Güterstr. 34 79065 Hamm 02381/25068 SPIELPUNKT Hauptstr. 40 61462 Königstein 06134/22064 ALTMANN-SERGER Schulstr. 6 63128 Dietzenbach 06074/22920 MEDIA STORE Wilhelmstr. 9 63426 Darmstadt 06151/28860	GAMESTORE Lammstraße 5 68482 Zweibrücken 06332/920400 STROBEL AM MARKT.DE Am Rain 5 72379 Hechingen 07471/2408 ELSER Geislinger Str. 24 71033 Gdingen 07161/7515 E+G GmbH Wilhelm-Große-Str. 40 71630 Remshalden 02662/3219 BE KA EL Bachstr. Str. 29 a 76731 Waldmühl 06282/929020 ENGELHARDT & HERR Wilh. Konig-Str. 11 E-center 77656 Offenburg 0781/25105	HARTWICH Hauptstr. 50 77804 Oberkirch 07802/2269 SCHLATT Münchener Str. 16 84359 Simbach 08571/6850 MEDIA STORE Fuggerstr. 4-6 88169 Augsburg 0821/313134 HEILIG Überlinger Str. 9 88530 Ruitersdorf 07552/1010 MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER Färberstr. 11 90402 Nürnberg 0911/241899 GAMES GARDEN Karl-Grillenberger-Str. 20 90402 Nürnberg 0911/241893	FUN MEDIA Rothenburger Str. 5 90443 Nürnberg 0911/877003 KOLIBRI Bamberger Str. 27 A 91133 Neustadt/Alsbach 09161/6850 LOLLYPOP Weichsener Weg 5 93029 Regensburg 0941/409050 ACHTNER Ulrichstr. 25 93336 Alzenberg 09443/7344 GIERSTER Vilsvorstadt 11/13/15 94474 Vilsbiburg 08541/3979 THEO KRANZ e-Entertainment Karl-Grillenberger-Str. 11 97070 Würzburg 0931/571604	WORLD OF ILLUSION Marienstieg 1 98573 Suhl 03681/722189 Belgien: KINDERPARADIS Kortrijk 8 E-4700 Eupen (Belgien) 030287/560459 KINDERPARADIS Hauptstr. 93 B-4780 St. Vith (Belgien)
--	--	--	---	--	---	--	--	--

www.mcmedia.de

Mehr als nur ein Update – Madden NFL 2003 bietet Football pur!

Madden NFL 2003

Wie in jedem Jahr dürfen sich die Freunde des amerikanischen Raubin-Sports auch in diesem Herbst wieder auf ein „Update“ von EAs Footballreihe freuen. Neu ist in diesem Jahr der Mini-camp-Modus. Hier treten Sie in allen Städten der NFL-Teams an, um verschiedenste Trainingsaufgaben zu erfüllen. Wer beispielsweise die richtigen Blocks stellt oder zielgenaue

Pässe wirft, bekommt dafür Pokale und später spezielle Madden Cards (die natürlich auch diesmal nicht fehlen dürfen). Neben einem überarbeiteten Franchise-Modus mit neuen Features, der praktisch keine Wünsche mehr offen lässt, dürfen sich Football-Fans vor allem über eine verbesserte Präsentation freuen. Lobenswert: Zusätzlich zu den Laufwegen der Receiver sieht man jetzt auch, wie sich die

Verteidiger in der Defense bewegen. Dass John Madden das Ganze wieder kommentiert, versteht sich fast schon von selbst.

WOLFGANG FISCHER



TAKTISCH Die Symbole über den Spielern deuten mögliche Anspielstationen an.



ABGEFANGEN Dieser Lauf wurde schon nach wenigen Metern gestoppt.

TEST MADDEN NFL 2003

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Football
Spieler:	1-8
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Bereits erhältlich
Internet:	www.easports.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Spielen	Variabel
Umfang	USK-Freigabe
8 Spielmodi	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Tiburon	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	92 %
89 %	84 %	93 %	

„Konsequent verbessert und in jeder Hinsicht top – Madden NFL 2003 ist die neue Referenz in Sachen Football.“

Pro Tennis WTA Tour

Konamis zweite Damen-tennis-Sim verkommt zum tragen **Mondballfestival!**

Gerade mal ein halbes Jahr hat es gedauert, bis Konami mit dem Nachfolger zu WTA Tour wieder die Tennis-Courts unsicher macht. Schon nach kurzer Spielzeit wünscht man sich allerdings, die Japaner hätten dem Spiel noch ein halbes Jahr Entwicklungszeit gegönnt. Dabei können sich die drei Spielmodi aufgrund der Vielzahl von Optionen und Herausforderungen durchaus sehen lassen, lediglich einen Trainingsmodus vermisst man schmerzlich. Dieser wäre wegen der verhunzten, trägen Steuerung nämlich dringend

notwendig gewesen. Auch wenn man sich daran gewöhnt hat, dass man die Schlagtaste zweimal betätigen muss, ist es oftmals nicht möglich, einen normalen Ball über das Netz zu spielen. In 90 % aller Fälle kommt dabei dann ein Mondball heraus, den selbst schlechte Computergegner fast immer problemlos versenken. Grafisch ist das Ganze zumindest einigermaßen okay, einen Schönheitspreis gewinnen die leicht übergewichtig wirkenden Spielerinnen und die unspektakulären Courts aber trotzdem nicht.

WOLFGANG FISCHER

TEST PRO TENNIS WTA TOUR

Hersteller:	Konami
Genre:	Tennis
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 59,95
Termin:	Oktober
Internet:	www.konami-europe.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja, nach Matches	Variabel (4 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
3 Spielmodi	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Konami	CD

GRAFIK	SOUND	SPASS	41 %
55 %	40 %	40 %	

„Etwas besser als der schwache Vorgänger. Die dürtige Steuerung vermiest aber schnell jeden Spielspaß.“



POWER-RÜCKHAND Für diesen Schlag ist Monica Seles berühmt.



DURCHGEZOGEN In der Wiederholung dürfen wir den Smash von Martina Hingis noch mal bewundern.

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

BLADE II



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



ERLEDIGEN SIE DIE ABSTOßENDEN BLUTSAUGER
MIT ABGEFAHRENNEN 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



activision.de

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 eingetragtes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenz für die Verwendung auf der PlayStation 2, "PlayStation" und "PlayStation" Logo sind registrierte Handelsmarken von Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft" und "Xbox" Logos sind eingetragte Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erhaltenen Lizenz genutzt. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Screenshots von der Xbox-Version



BIKERROMANTIK Lassen Sie sich nicht von den malerischen Hintergründen ablenken.



SIMULATION Mit den Schulter-tasten dürfen Sie sich noch zusätzlich in die Kurven legen.

Gran Turismo
mit **Motor-
rädern** –
darauf hat
sicherlich so
mancher
Biker
gewartet!

Riding Spirits

Auf den ersten Blick macht *Riding Spirits* einen fabelhaften Eindruck. Die Grafik-Engine läuft äußerst flüssig und die Optik im Allgemeinen hat verblüffende Ähnlichkeit mit *Gran Turismo 3: A-spec*. Selbst die umfangreiche Tuning-Sektion sowie die stattliche Anzahl von über 200 real existierenden Bikes erinnert an die Rennspielreferenz aus dem Hause Sony. Darüber hinaus gibt es mit den zahlreichen Events eine Menge zu tun, bis Sie sich zum erkorenen Kreis der Top-Rennfahrer zählen dürfen. Leider stört ein kleiner, aber entscheidender Knackpunkt: Das Fahrverhalten der Motorräder lässt sich zwar in den Optionen zwischen „Simulation“ und „Arcade“ umschalten, doch so rich-

tig will das Handling bei beiden Varianten nicht überzeugen. Gerade bei der Simulationseinstellung werden Sie öfter den Boden küssen, als Ihnen lieb sein kann. Die Entwickler haben sich nämlich größte Mühe gegeben, den Motorrad-Rennsport möglichst authentisch umzusetzen. Dadurch entsteht ein extrem schwieriges Gameplay, das durch das unzureichende optische Geschwindigkeitsgefühl zwischen 60 km/h und 140 km/h noch weiter erschwert wird. Sie müssen also immer den Tacho genau im Auge behalten, um Kurven richtig anzubremsen. Alles in allem scheint das Game hauptsächlich für beinhardt Motorrad-Freaks geeignet.

UWE HÖNIG

TEST RIDING SPIRITS

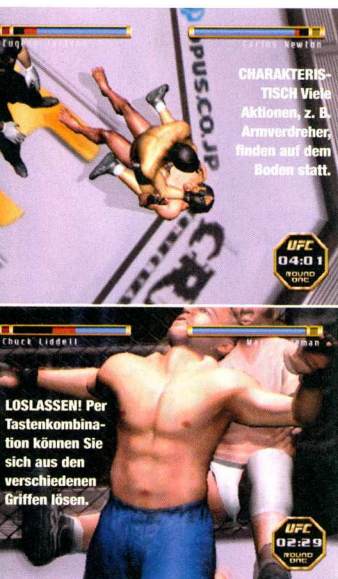
Hersteller:	Bam! Entertainment
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 59,-
Termin:	4. Oktober

Internet: www.bam4fun.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Rennen	Schwer
Umfang	USK-Freigabe
16 Rennstrecken	Noch nicht bekannt
Entwickler	Datenträger
Spice	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
79%	60%	61%	63%

„Ein knapp überdurchschnittliches Rennspiel, für echte Hardcore-Motorfans durchaus interessant.“



UFC — Throwdown

Zwei Männer, ein Käfig und nahezu **keine Regeln.**

In Amerika wird der Kampf-Sport rund um die UFC-Liga immer populärer. Oft kommt es bei den brutalen Prügeleien zu schweren Verletzungen und spektakulären Knock-outs. Leider lässt die PS2-Umsetzung einige Wünsche offen. Neben den gängigen Spielmodi wie Tournament, Exhibition und Arcade erwartet Sie ein unausgeglichener Karrieremodus, bei dem Sie sich einen eigenen Kämpfer erstellen können. Im Octagon (Kampfring bei UFC) geht es dann erbarmungslos zur Sache. Immerhin erinnern die Gesichter der klobigen Polygon-

monster an ihre Original-Vorbilder, dafür lassen sie sich aber nur schwerfällig steuern. Das durchdachte Kampfsystem ermöglicht dagegen theoretisch taktische Auseinandersetzungen mit viel spielerischem Tiefgang. Dieser Vorteil wird durch die vielen Grafikfehler und die fragwürdige Kollisionsabfrage jedoch schnell wieder zunichte gemacht. UFC ist ein Titel, dessen Potenzial einfach nicht ausgenutzt wurde und deshalb nur eingefleischten Beat-'em-Up-Fans empfohlen werden kann. Und selbst diese sollten vor dem Kauf zunächst Probe spielen.

UWE HÖNIG

TEST UFC - THROWDOWN

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 59,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.ubisoft.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Automatisch	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
Über 25 Kämpfer	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
Opus	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
64%	62%	69%	68%

„Wer sich gerne mit **schwitzen**den Männern auf der Matte herumalgt, der sollte sich UFC anschauen.“

Largo Winch

Ubi Softs Begleit-Adventure zur **TV-Serie** nudelt alle Klischees durch.

Die Jagd nach einem Wirtschaftskomplot führt den Schönling Largo Winch und seine Gefolgschaft durch aller Herren Länder. An den sehr überschaubaren Handlungsorten darf der Spieler hohle Figuren interviewen oder ihnen die Nasen polieren, Minispiele wie Poker oder Schiebepuzzles machen und vor allem Objekte kombinieren. Hat man die Rätselgegenstände erst mal entdeckt, springt einem deren Verwendungszweck sofort ins Auge; zur Not kaut einem Largos Palmtop die relevanten Punkte mit lächerlicher Gewissenhaftigkeit vor. Und da liegt das

Hauptproblem des an sich recht soliden Spielablaufs: Wer klassische Adventures liebt, kann die wiedergekäuten Sicherungskasten-, Statuen- und Schlafmitteln-Rätsel im Halbschlummer lösen. Wer solche Puzzles langweilig findet, sollte um den Titel eh einen großen Bogen machen. Damit taugt *Largo Winch* eigentlich nur für Neueinsteiger, die sich zudem von dem grundkitschigen Vorabendserien-Setting nicht schrecken lassen. Für uns besteht das größte Rätsel jedenfalls darin, warum die allenfalls durchschnittlichen 3D-Hintergründe so träge an der Kamera vorbeiruckeln ...

STEFANIE SCHETTER



LETZTER KREUZZUG ODER WAS?
Einige Rätsel sind richtig dreist aus Genre-Klassikern geklaut.

'Tretet nicht auf den Erlöser', ist in diese Stele eingraviert.

TEST DIVERSE

TEST LARGO WINCH

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.ubisoft.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Jederzeit	Leicht bis mittel
Umfang	USK-Freigabe
15 Schauplätze	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Ubi Soft	DVD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
68%	72%	58%	60%

„Neben dröger Story und albernem Dialogen gibt's solide, wenn auch abgedroschene Rätsel für Einsteiger.“



SABBER Blondinen-Aufreißen gehört zum Job.

Ich werde morgen Abend bei dir vorbeischaun. Dann können wir länger darüber sprechen...



AUA! Ein kräftiger Hammerschlag verursacht Largo kaum Kopfwere.

Taz Wanted

Der bissige Taz wirbelt sich durch eine bunte Comic-Welt.

Wer ist eigentlich wilder, der Tasmanische Tiger oder der Tasmanische Teufel? Geht es nach den Jump & Runs, lautet die Antwort eindeutig: der Teufel. Taz aus der Welt der Warner-Brothers-Cartoons wirbelt, beißt, rülpst und springt durch zwölf große Umgebungen. In jedem Level hat er verschiedene Aufgaben. Die vorrangige dabei ist, sieben „Wanted“-Poster zu zerstören, die Yosemite Sam aufgehängt hat. Sonst geht es noch darum, möglichst viel zu zerstören oder Sand-

wiches zu essen. Das Schöne dabei: Es ist kein bestimmter Weg vorgegeben, die Aufgaben können in beliebiger Reihenfolge gelöst werden. Positiv stechen außerdem die abgedrehten Animationen und die lustigen Fortbewegungsmittel ins Auge. Da kann sich Taz von Kanonen schießen lassen oder auf Bohnermaschinen reiten. Negativ ist die teilweise frustrierende Steuerung zu verbuchen: Die verhält sich oft so ungenau, dass man abstürzt und in tiefe Abgründe fällt. Grafisch herrscht außer bei Taz selbst eher Mittelmaß vor. Die Umgebungen sind etwas platt und wirken manchmal wie mit dem Buntstift ausgemalt. Lustige Zweispielervarianten machen aber wieder Punkte gut.

ALBRECHT OTT

TEST TAZ WANTED

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 48,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.infogrames.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Automatisch	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
12+ Levels	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Blitz Studios	DVD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
62%	74%	70%	70%

„Taz auf der Suche nach Freiheit: Das geht natürlich ziemlich chaotisch zu, linear ist hier fast gar nichts.“



FLIEGENFÄNGER Der Wüter ist auf den schleichenden Taz aufmerksam geworden.



WIRBELWIND So zerstört Taz alles, was sich ihm in den Weg stellt.

\$8.500



Ninja Assault

Viele, viele bunte **Ninjas!**
Michael Dudikoffs späte Rache.

Himmel hilf! Namco räumt wohl gerade den Dachboden auf und findet die 60sten Kamellen. *Ninja Assault* kommt ursprünglich aus der Spielhalle. Allerdings ist der Auftritt dort bereits zwei Jahre her und das sieht man auch. Der Titel läuft sehr flüssig, hat

sogar einen 60-Hz-Modus, einige nette Effekte gibt es auch zu bewundern, ansonsten ist aber einfach alles relativ hässlich. Das schon lange nicht mehr ausgemachte „Blitzen“ zwischen den Polygonen, matschige Texturen und klobige Gegnermodelle müssen heutzutage wirklich nicht mehr

POSSIERLICH Der Eindruck trägt. Die kleinen Messerwerfer sind ziemlich flink.

sein. Anstelle von Gangstern oder Zombies springen uns nun Ninjas an, die wir mit unseren automatischen Pistolen (im mittelalterlichen Japan!) niederstrecken. Zwischendurch geht's dann Endgegnern an den Kragen, die etwas mehr vertragen. Nein, wie innovativ. *Ninja Assault* ist grundsollide und mit ordentlicher Spielmechanik ausgestattet, aber inspirationslos und langweilig. Unfreiwillig unterhaltsam ist die deutsche Vertonung mit peinlichen Dialogen, die noch peinlicher gesprochen werden.

MAIK BÜTEFÜR

TEST NINJA ASSAULT

Hersteller:	Namco
Genre:	Gun-Shooter
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsche Untertitel
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	2. Oktober 2002
Internet:	www.playstation.de
Savegame Automatisch:	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 6 Episoden:	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Entwickler Namco:	Datenträger DVD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
47%	34%	60%	54%

„Leider nur Durchschnitt. Die Innovationslosigkeit lässt selbst Hartgesottene gähnd abwinken.“

Disneys Donald Duck Phantomias

Phantomias stellt sich einer außerirdischen Bedrohung.

Kaum jemand ist wohl weniger dafür geeignet, die Welt zu retten, als Donald Duck. Doch zum Glück besitzt er ja noch sein Phantomias-Kostüm, das ihn zum Superhelden macht. Diesen steuert der Spieler durch ein Jump & Run, das die Originalität zwar nicht mit Löffeln gefressen hat, aber durchaus unterhalten kann. Die außerirdischen Eronianer sind zähe Gegner, die Phantomias mit immer besser werdenden Waffen bekämpft. Zwischen-

durch gibt es typische Hüpfenlagen, auch diese fordern einiges an Geschicklichkeit. Der Levelaufbau ist linear, aber vielfältig. Da wechseln sich Schleichpassagen mit Rennelementen ab, weite Sprünge mit schwierigen Kämpfen. Langweilig wird es dadurch fast nie. Trotzdem ist es nicht so schwer, dass es schon wieder frustrierend wäre. Obwohl Phantomias bisher nie in Bewegung zu sehen war, passt die Cel-Shading-Grafik gut zu den Comic-Geschichten aus den *Lustigen Taschenbüchern*. Nur die

Stimme von Phantomias ist gewöhnungsbedürftig: statt Donalds lustigem Quaken ist da irgendein tiefer Männerbass zu hören.

ALBRECHT OTT

TEST DISNEYS PHANTOMIAS

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	3. Oktober
Internet:	www.ubisoft.de
Savegame Nach den Levels:	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 13 Levels:	USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Entwickler Disney Interactive:	Datenträger CD

GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMTWERTUNG
66%	64%	71%	70%

„Ente gut, alles gut: unterhaltsames Jump & Run, das dem Genre aber nichts wirklich Neues bringt.“



INVADER

Game Pad

**SPEED
LINK**



Acht Tasten Gamepad

Rutschfestes Touch Coating

Vier Funktionstasten

Vier Trigger-Tasten

Analoger Ministick

Turbo-Tastenfunktion

USB
UNIVERSAL SERIAL BUS



TOUCH COATING

Speed Link Silver Edition 2002



HORNET

BULLFROG

INTRUDER

WASP

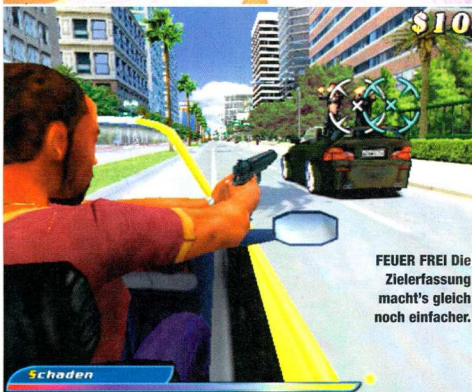


VOLL DANE BEN!

Letzten Monat erreichte uns kein Totalflop, diesen Monat geht die neue „Voll daneben!“-Auszeichnung an die PS2-Umsetzung der Pamela-Anderson-Serie **VIP**. Wir gratulieren!

VIP

Pamela Anderson lehrt PS2-Spieler mit Handtäschchen und Stöckelschuhen das Fürchten.



Dank Ubi Soft können Sie jetzt auch auf der PS2 auf der Seite von Vallery Irons (Pam) und ihren fünf politisch korrekt zusammengestellten Mitstreitern bei der Bodyguard-Agentur VIP gegen das Böse kämpfen. Ähnlich wie bei der TV-Serie ist dabei „Hirn ausschalten“ die wichtigste Vorbereitung – hier ist Action angesagt und praktisch nur Reaktionsvermögen gefragt! Dabei gibt es vor allem drei typische Spiel-szenen: Bevor auf dem Bildschirm gruselig schlecht animierte Kampfsequenzen ablaufen, müssen Sie schnell die einblendeten Schlenker mit dem linken Analogstick ausführen. Wenn Feuerkraft gefragt ist, müssen Sie ein Fadenkreuz auf den/die Gegner positionieren und abdrücken – alles halb so wild, denn die Fieslinge sehen nicht nur alle gleich aus, sondern halten auch schön still. Und dann ist ab und zu die Flucht angesagt – hierbei müssen Sie schnell abwechselnd Kreis und Rechteck drücken! Abgesehen von ein paar Reaktionstests, die ähnlich ausfallen, war das schon das gesamte „Gameplay“. Wer trotz des extremen Dauergeruckels nicht blind wird, der kann **VIP** in zwei bis drei Stunden beenden. Danach dürfen Sie in einem Spezialmodus Fotos der nicht sonderlich hübschen Polygon-Damen machen oder Ihr erspieltes Geld in Fotos oder Videos für selbst „geschnittene“ **VIP**-Trailer (schnarch) oder einfallslose Alternativkostime (doppelschnarch) investieren. Laut Ubi Soft ist **VIP** „ein wahrlich action-reiches Spiel mit einer Menge Humor“. Humor ist bekanntlich, wenn man trotzdem lacht.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT SCHLECHT



Michael Pruchnicki
erträgt ja einiges, aber...

Eigentlich bin ich ja selbst schuld, diesen Krampf komplett durchgespielt zu haben. „Der umfassendste VIP-Test der Welt“, so witzelten die Kollegen – kein Wunder, denn länger als zwei Minuten hält das kein normaler Mensch aus. Aber ich bin ja bekanntlich nicht normal und nun durch dieses Machwerk für den Rest meines Lebens auch noch VIP-traumatisiert. Immerhin muss man zugeben, dass das Spiel den Reiz der Serie fast perfekt einfängt – eine völlig hohle Story, strunzdumme Dialoge und dicke Tiltens nämlich. Nur das Beste hat Ubi Soft leider vergessen: die Werbeunterbrechungen. Die hätten wertungstechnisch noch einiges retten können!

TEST VIP

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Schlafablett
Spieler:	1
Sprache:	Dt. Text, engl. Sprache
Preis:	Ca. € 45,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.ubisoft.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Szenen	Niedrig
Umfang	USK-Freigabe
7 lange Szenen	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Ubi Soft	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
41%	63%	9%	14%

„Ruckel-Zuckel-Knöpfchendruck: VIP definiert auf der PlayStation 2 den Begriff „Totalausfall“ neu.“



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.



HARDWARE

XK21 Lightgun

LIGHTGUN GunCon2-Pistole mit lautem Knalleffekt und einem überaus praktischen Nachladepedal

Aus dem Fernsehen weiß wohl fast jeder, dass Pistolen eine ziemlich laute Angelegenheit sind: Kein Schuss ohne Knall. Lichtpistolen für die PlayStation 2 sind

dagegen meist eher geräuscharm. Das ändert sich jetzt. Bei der XK21 von 4gamers geht bei jedem Schuss auf den Bildschirm der Ladeschlitten mit einem lauten Knall zurück. Das nervt

allerdings ziemlich schnell. Positiv ist dagegen das Nachladepedal: Mit einem einfachen Fußtritt ist das virtuelle Magazin wieder voll, ohne dass man mit der Fingerkoordination durcheinander kommt. Ansonsten schießt die Pistole prä-

zise, hat GunCon- sowie GunCon2-Modus und ein Acht-Wege-Steuerkreuz. Sie wirkt allerdings etwas klobig und die Verarbeitung ist auch nicht unbedingt perfekt, das Material wirkt nicht gerade stabil. Praktisch ist aber der Ständer, in dem die Pistole bei Nichtgebrauch lagert. (ao)



HALFTER Wenn Sie die Lightgun mal nicht benutzen wollen, können Sie sie in den mitgelieferten Ständer legen.

TEST XK21 LIGHTGUN

Typ:	Lightgun
Hersteller:	4gamers/Bigben
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 25,-

GESAMTWERTUNG

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	80%
71%	76%	82%	

Harry-Potter-Zubehör

ZUBEHÖR Bezauberndes Zubehör von Thrustmaster

Innovation gibt es inzwischen recht wenig auf dem Zubehörmarkt. Eigentlich braucht man ja auch gar nicht so viele unterschiedliche Controller, um an der Konsole Spaß zu haben. Thrustmaster fährt deshalb eine recht clevere Strategie: Lizenzen. Nachdem dieser Hersteller schon Ferrari- und FIFA-Peripherie anbietet, hat er sich jetzt die Harry-Potter-Lizenz gesichert und ausgiebig eingesetzt. Da gibt es einen Konsolenrucksack, PSOne-Memory-Cards, eine CD-Tasche und natürlich einen PlayStation-2-Controller. Und überall prangen Bilder und Logos von Harry Potters neuestem Film. Der Controller ist

übrigens der gleiche wie der FIFA-Controller, nur eben mit neuen Aufklebern. Fans des smarten Zauberlehrlings werden sicher mit dem ein oder anderen Produkt liebäugeln. Da die ja sehr zahlreich sind, war diese Lizenz gewiss keine Geldverschwendung. (ao)

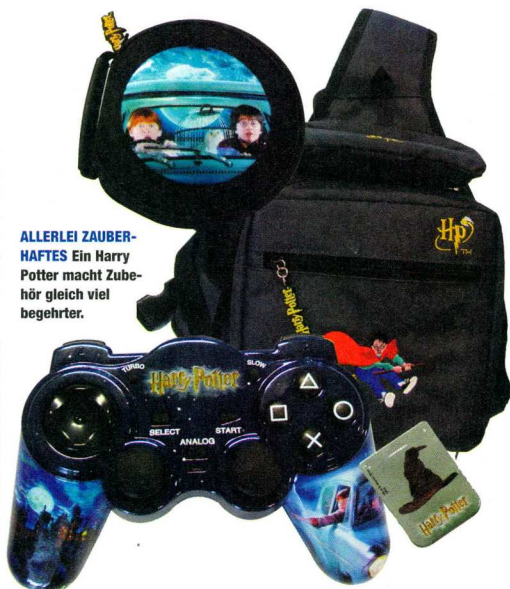
TEST H. POTTER DUAL SHOCK 2

Typ:	Controller
Hersteller:	Thrustmaster
Termin:	Oktober
Preis:	Ca. € 18,-

GESAMTWERTUNG

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	84%
85%	87%	84%	

ALLERLEI ZAUBERHAFTES Ein Harry Potter macht Zubehör gleich viel begehrt.



PS2 Dual Vibration Controller

CONTROLLER Robustes Joypad mit leichten Schwächen

Ein Controller für die PlayStation 2 soll vor allem eins können: Spielfiguren auf dem Bildschirm kontrollieren. Und das kann der PS2 Dual Vibration Controller von hama. Dieser Hersteller hat sich bisher zwar eher mit PC-Peripherie hervorgetan, doch das PlayStation-

Debüt ist einigermaßen gelungen. Das Joypad ist leider ein wenig groß und die Bedienelemente liegen weit auseinander. Man braucht also große Hände, um alles unverkrampft erreichen zu können. Bei den Schulertasten ist das ein kleines Problem, da verliert man ein wenig die Kontrolle, wenn sie zu weit auseinander liegen. Ansonsten ist das Produkt aber stabil und im typischen PS2-Controllerdesign gehalten. (ao)



STEUERUNG
Der Controller von hama sieht dem Original sehr ähnlich.

PS2 DUAL VIBRATION			
Typ:	Controller		
Hersteller:	hama		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	Ca. € 26,-		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	79%
84%	81%	77%	

Booster 9000

LENKRAD Platz sparender Lenker für drei Systeme

Bei Spielefreaks kann es ganz schön unordentlich zugehen. Wer gerne auf PlayStation 2, GameCube und PC Rennen fährt, hat da schon mal locker drei Lenkräder im Wohnzimmer stehen. Vidis schafft jetzt Abhilfe. Das Lenkrad Booster 9000 der Marke Brooklyn hat drei Stecker und passt so für alle drei Systeme. Dazu lenkt es noch sehr präzise und hat zwei analoge Pedale, die auch sehr rutschfest auf dem Boden stehen. Der größte Nachteil ist wie fast immer, dass es keine Vor-

richtung gibt, um das Lenkrad fest auf den Schoß legen zu können. Dafür vibriert es aber kräftig, wenn man gegen ein Hindernis fährt. (ao)

TEST BOOSTER 9000			
Typ:	Lenkrad		
Hersteller:	Vidis		
Termin:	27. Oktober		
Preis:	Ca. € 70,-		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	83%
85%	84%	82%	

DREI IN EINEM
Wer mehrere Konsolen besitzt, ist mit dem Booster 9000 gut bedient.



Vertikal-Light-Stand 2 VLS°2

ZUBEHÖR Leuchtender PlayStation-2-Ständer in edlem Design

Videospieler mit gehobenem Anspruch haben ein kleines Problem: Zwischen all den Designermöbeln im Wohnzimmer sehen die herkömmlichen Plastikständer für die PS2 doch etwas billig aus. Die Firma allround lightart hilft stilbewussten Zeitgenossen jetzt aus der Patsche: Der Vertikal-Light-Stand 2, kurz VLS°2, hält nicht nur die Konsole in stabiler Vertikale fest, er ist auch noch sehr schön. In den aus Edelstahl und Vollacryl handgefertigten Ständer ist eine schummrig blaue Leuchte eingearbeitet, die schon bei Dämmerung ein angenehmes Licht abgibt. In die Edelstahlplatte ritzen die Hersteller gegen Aufpreis auch gerne die Initialen des Besitzers ein. Für knapp 60 Euro ist der VLS°2 sicherlich eher für den gefüllten Geldbeutel gedacht. Wer den

in der Tasche hat, findet auf der Website www.allround-lightart.de Informationen zu dem Designständer. (ao)

ERLEUCHTET Mit diesem Gerät hat die PlayStation 2 einen stillvollen Ruheplatz.



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

Trotz einiger
Schönheits-
fehler bleibt

Dante auch
für 26 Euro
der **coolste**
Held.

Devil May Cry

Böse Zungen könnten behaupten, dass bei so einer billigen PAL-Anpassung der günstige Preis schon weitaus früher gerechtfertigt gewesen wäre. Doch das wäre sicherlich ungerecht. Denn trotz der niedrigeren Geschwindigkeit und des zusammengestauchten Protagonisten ist *Devil May Cry* eines der besten Action-Spiele für die PlayStation 2. In düsteren, gotischen Umgebungen kämpft Held Dante gegen Heerscharen höllischer Unwesen. Mit dem ausgefeilten, aber einfachen Kampfsystem macht das riesig Spaß. Im Prinzip gibt es

dabei nur zwei Schlagtasten, mit denen jedoch abgefahrene Kombos möglich sind. Wichtig ist dabei allerdings nicht nur der Sieg, sondern auch der Stil. In jedem Level wird die Kampfweise bewertet, wobei „stylish“ die höchste Auszeichnung ist. Diese Auszeichnung hat das Spiel auch insgesamt verdient. Die Umgebungen sind schön unheimlich gestaltet, die Gegner grotesk im Aussehen und ihren Bewegungen. Und der Protagonist ist einer der coolsten, die es gibt: Mit unglaublich lässigen Animationen schießt, kämpft und springt er durch die Gegend wie ein

John-Woo-Actionheld. Unter-
malt ist die Reise in die Hölle
von einem Soundtrack, der von
Techno bis kirchlicher Orgel-
musik immer den richtigen Ton
trifft.

ALBRECHT OTT

TEST DEVIL MAY CRY			
Hersteller:	Capcom		
Genre:	Action		
Preis:	Ca. € 26,-		
Termin:	8. November		
Test:	01/2002		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	85%
85%	87%	86%	



**VERWANDLUNGS-
KÜNSTLER** In ma-
nchen Gestalten kann
Dante liegen.



LICHTGESTALT
Diese Geister
sind schwer
zu fassen.



SCHNIPP SCHNAPP Die Hexen mit ihren
Scheren sind hinter dem Helden her.



ARACHNOPHOBIE
Angst vor Spin-
nen darf Dante
nicht haben.



BLITZ Die Lichteffekte
sind wirklich glänzend.

Sammeln wie die Profis!

ANGEBOT DVD-TRAY

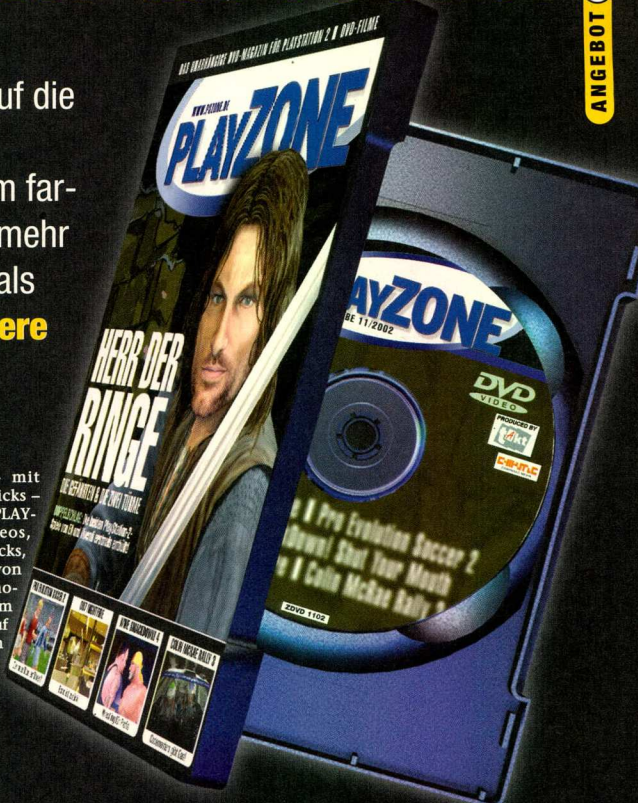
DVDs archivieren kann man auf die eine oder andere Art ...

Die **kultige DVD-Box** mit dem farbigem Titeldruck gibt es nicht mehr im Handel, sondern nur noch als **exklusives Feature für unsere treuen Abonnenten**.

Sichern Sie sich jetzt Ihre DVD-Box-Sammlung und holen Sie sich ein PLAYZONE-Abo. So erhalten Sie Ihre PLAYZONE immer pünktlich – und natürlich jeden Monat mit der genialen DVD-Box – nach Hause.

Aber nicht nur das Tray spricht für ein Abonnement der PLAYZONE. Sie erhalten monatlich das komplette

PLAYZONE-Magazin – mit Tests, News, Tipps & Tricks – und zusätzlich die pralle PLAYZONE-DVD mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kinofilm-Neuheiten und vielem mehr. Diese DVD kann auf allen herkömmlichen DVD-Playern, DVD-Laufwerken und natürlich der PlayStation 2 abgespielt werden.



Coupon ausgefüllt senden an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leisnerservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 And. Eine Übersicht über alle Angebote finden Sie im Internet unter: www.pzzone.de

PLAYZONE IM ABO:

- **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der
Verlag

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo (€ 55,20/Jahr; Ausland: € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

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.

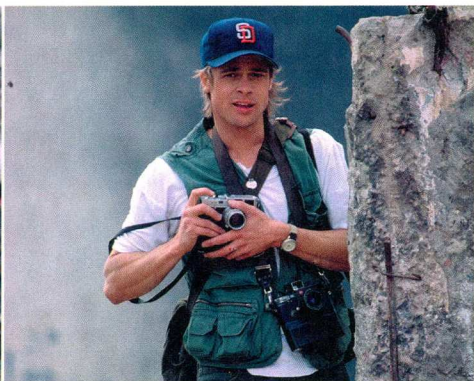
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PLAYZONE

DVD

Genug gespielt? Kein Problem!
Machen Sie eine Pause und
genießen Sie einen der hier
vorgestellten **DVD-Filme!**



Die Zeit des
Kalten Krieges
liefert den
Hintergrund für
eine **außer-
gewöhnliche**
Männerfreund-
schaft im Spio-
nagemilieu.

Spy Game

Der finale Countdown

ORIGINALTITEL
Spy Game

LAUFZEIT
Ca. 121 Minuten

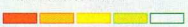
TERMIN
10. Oktober

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Robert Redford, Brad Pitt,
Catherine McCormack

FAZIT: „Spannender Thriller,
in dessen DVD-Fassung viele
Bonus-Features stecken.“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD 5.1/DTS)/Englisch
(DD 5.1), 16:9-Format, Dokumen-
tationen, Deleted Scenes, DVD-
Rom-Features u. v. m.



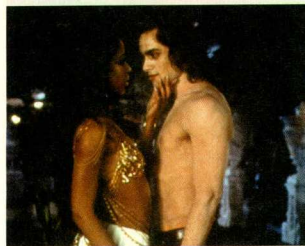
Das hatte sich Nathan Muir ganz anders vorgestellt. Ausgerechnet an seinem letzten Arbeitstag bei der CIA wird der altgediente und erfahrene Agent mit dem schwierigsten Fall seiner Karriere konfrontiert. Muirs einstiger Schüler und Vertrauter Tom Bishop wurde nämlich bei dem Versuch geschleppt, jemanden aus einem chinesischen Gefängnis zu befreien. Er wird wegen

Spionage angeklagt und soll binnen 24 Stunden hingerichtet werden. Es kommt sogar noch schlimmer: Da ein China-Besuch des US-Präsidenten bevorsteht und die CIA-Chefetage einen Eklat verhindern will, beschließt man, den jungen Agenten seinem Schicksal zu überlassen. Natürlich kann Nathan Muir dies auf keinen Fall zulassen. Hinter dem Rücken der CIA-Führung fordert er Gefallen ein, besorgt Insider-Informationen und setzt alle Hebel in Bewegung, um die Freilassung Bishops zu erwirken. Ein gnadenloser Wettlauf gegen die Zeit beginnt.

Tony Scotts Thriller, der 1991 in der entscheidenden Phase des Kalten Kriegs spielt, beschreibt aber nicht nur die Bemühungen von Nathan Muir, seinen ehemaligen Schützling zu befreien. In vielen Rückblenden wird die gemeinsame Vergangenheit der

beiden Männer erzählt: Das erste Aufeinandertreffen in Vietnam, Bishops Rekrutierung und seine ersten Schritte im harten Spionage-Business, gemeinsame Aktionen im geteilten Deutschland und schließlich der letzte gemeinsame Einsatz in Beirut, wo ihre Freundschaft fast an Bishops Liebe zu einer geheimnisvollen Frau zu zerbrechen droht ... Natürlich steht das umfangreiche Bonus-Material auf der DVD qualitativ dem Film in nichts nach. Neben Filmkommentaren des Regisseurs und der Produzenten sind vor allem die vielen Dokumentationen und die bisher unveröffentlichten Szenen interessant. Ganz neu ist das DVD-Rom-Feature „Total Access“, mit dem es möglich ist, über einen Internetanschluss zusätzliches Bonusmaterial herunterzuladen, das es wegen Platzmangels nicht mehr auf die DVD geschafft hat. (wff)

Königin der Verdammten



ORIGINALTITEL
Queen of the Damned

LAUFZEIT
98 Minuten

TERMIN
2. Oktober

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Stuart Townsend, Aaliyah,
Vincent Perez, Lena Olin



Der Vampir Lestat erwacht nach hundertjährigem Schlaf und hat nichts Besseres zu tun, als eine Hardcore-Metal-Band zu gründen und die Mutter aller Blutsauger zu suchen. Natürlich gefällt der Medienrummel um diese Combo den anderen Vampirern überhaupt nicht und so kommt es im Death Valley zum Showdown.

FAZIT: „Mit Abstand das Beste an diesem dümmlichen Horror-Machwerk ist der geniale Soundtrack.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Bloopers, Deleted Scenes, Musikvideos u. v. m.

Spacecenter Babylon 5 – Staffel 1



ORIGINALTITEL
Babylon 5 TV Series Year 1 Box Set

LAUFZEIT
Ca. 96 Minuten

TERMIN
17. Oktober

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Michael O'Hare, Claudia Christian, Peter Jurasik, Jerry Doyle



Im 23. Jahrhundert treffen sich auf der von Menschen kontrollierten Raumstation Babylon 5 die fünf mächtigsten Völker der Galaxis. Babylon 5 ist daher immer wieder Schauplatz von Gefechten und Intrigen um die Vorherrschaft im All. Doch alle haben die Rechnung ohne die Schatten gemacht.

FAZIT: „Die komplette erste Staffel der genialen Serie in einer prallen DVD-Box – Ein absolutes Muss für Fans!“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Behind the Scenes, Making-of u. v. m.

Panic Room



ORIGINALTITEL
Panic Room

LAUFZEIT
107 Minuten

TERMIN
22. Oktober

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Jodie Foster, Forrest Whitaker,
Jared Leto



Ein Gangster-Trio bricht in ein angeblich unbewohntes Stadthaus ein, in dem ein Vermögen versteckt sein soll. Dumm nur, dass am selben Tag die frisch geschiedene Meg mit ihrer Tochter eingezogen ist. Die beiden Frauen flüchten in den Panic Room, einen gesicherten Raum, wo das Geld versteckt ist.

FAZIT: „Spannender, beklemmender David-Fincher-Thriller mit sehr guten Darstellern.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Trailer, Dokumentationen u. v. m.

Showtime



ORIGINALTITEL
Showtime

LAUFZEIT
92 Minuten

TERMIN
17. Oktober

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Robert de Niro, Eddie Murphy,
Rene Russo, William Shatner



Obwohl sich die Detektive Mitch Preston und Officer Trey Sellars überhaupt nicht leiden können, müssen Sie zusammen für eine Reality-Show über den Polizeialtag vor die Kamera. Letztlich schweiß der Kampf gegen den rücksichtslosen Drogenbaron Vargas die beiden ungleichen Cops jedoch zusammen.

FAZIT: „Nette Buddy-Komödie, die vor allem durch zwei gut aufgelegte Hauptdarsteller besticht.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Dokumentation, Trailer, Deleted Scenes u. v. m.

DVD-CHARTS

Platz 1:

Der Herr der Ringe: Die Gefährten



1
STUDIO:
Warner

Platz 2:

Die Monster AG



2
STUDIO:
Buena Vista

Platz 3:

Harry Potter u. d. Stein d. Weisen



3
STUDIO:
Warner

Platz 4:

Ocean's Eleven



4
STUDIO:
Warner

Platz 5:

Pearl Harbor Director's Cut



5
STUDIO:
Buena Vista

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELINGEN ■ = 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

PS2-Display

Hi PLAYZONE-Team!

Ich habe vor ein paar Wochen etwas über ein PS2-Display gehört und danach nie wieder. Ich weiß nur, dass das LC-Display noch dieses Jahr in den Handel kommen soll. Wisst ihr Genaueres?

KAY

PLAYZONE: Tatsächlich hat Vidis auf der Spielwarenmesse in Nürnberg ein solches Gerät vorgestellt. Allerdings haben sie dann doch gemerkt, dass sich das nicht lohnen würde. Für einen recht hohen Preis war die Qualität einfach nicht gut genug und auch die Nachfrage nicht unbedingt exorbitant.

Monkey Island 5?

Hi liebes PLAYZONE-Team,

Eine Frage zu *Monkey Island*: Guy-brush Threepwood sagt ja häufiger

im Spiel, dass er einen Vertrag für 5 Spiele hat. Ist das nur ein Programmierscherz oder gibt es wirklich bald einen fünften Teil? Wenn ja, wann kommt er raus? Gibt es schon Screenshots oder andere Informationen? Kommt er auch für die PS2 raus?

PLAYZONE: Reaktion von Stefanie Schetter: *Monkey Island 5?* Juhu!! Du siehst, auch wir würden uns tierisch über eine Fortsetzung des Adventures freuen. Leider hat uns Electronic Arts aber die Auskunft gegeben, dass noch kein fünfter Teil angedacht ist. Ausschließen wollten sie es aber auch nicht.

Jetzt zu eurem Magazin: Ich finde, es sollte eine weitere Bewertungsstufe (für die Spiele) im Test geben. Ihr habt ja nur drei: Grafik, Sound und Spaß, aber es fehlt, ob sich das Spiel für den Preis (der vom Spiel abhängt) auch lohnt. Denn ich fand,

dass *Flucht von Monkey Island* zwar ein sehr gelungenes Spiel ist, aber doch ein bisschen zu teuer für 60 Euro.

THOMAS SCHICK

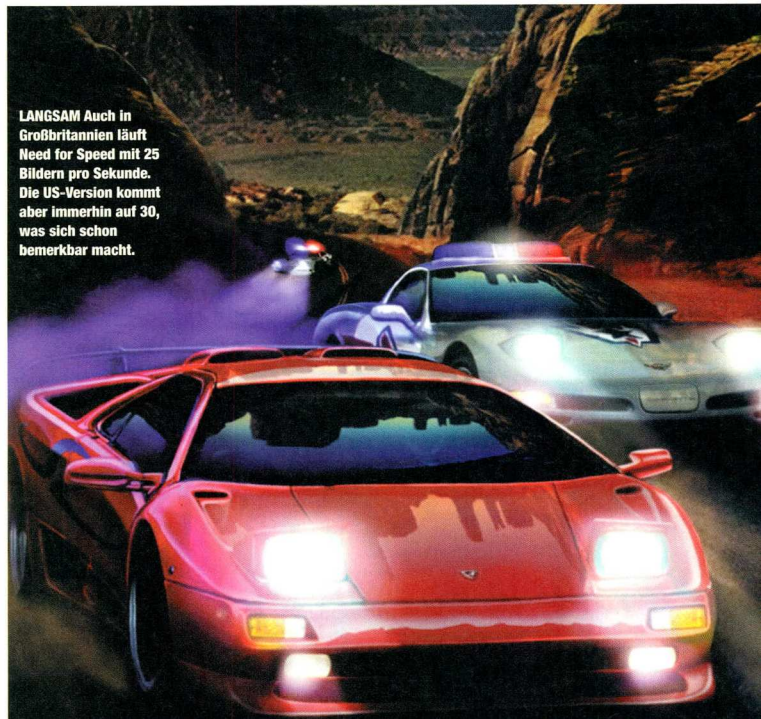
PLAYZONE: Das ist schwierig, weil das Preis-Leistungs-Verhältnis doch eher eine subjektive Sache ist. Stefanie hat zum Beispiel gerade empört deinen Vorwurf zurückgewiesen, sie würde auch 70 Euro für ein *Monkey Island*-Spiel zahlen. Ansonsten kommt es dir vielleicht auf den Umfang an, der ist aber auf jeden Fall im Extrakasten und meistens noch gesondert im Text zu finden. Außerdem kosten PS2-Spiele ohnehin fast alle dasselbe, so dass die Gesamtwertung auch etwas darüber aussagt, ob ein Spiel sein Geld wert ist.

Need for Speed

Hallo, geniales PLAYZONE-Team!

Ich habe ein paar Fragen zu *Need for*

LANGSAM Auch in Großbritannien läuft *Need for Speed* mit 25 Bildern pro Sekunde. Die US-Version kommt aber immerhin auf 30, was sich schon bemerkbar macht.



Speed: Hot Pursuit 2. Läuft nur die PAL-Version mit 25 Bildern pro Sekunde oder auch die US-Version und die UK-Version? Wenn nicht, mit wie vielen Bildern laufen die US-Version und die UK-Version dann?
PLAYZONE: Die UK-Version ist ja ebenfalls eine PAL-Version, läuft also auch mit 25 Bildern pro Sekunde. Die US-Version dagegen läuft mit 30 Bildern pro Sekunde, da es eine NTSC-Version ist. Das ist zwar kein großer Unterschied, aber spürbar ist er schon.

Und jetzt noch ein paar andere Fragen: Wer war der Lieblingswrestler von Michael?

PLAYZONE: Bret „The Hitman“ Hart. Michael steht eben auf massige Männer. Fragt Wolfgang.

Was will Philipp studieren?

JOSEF ZOLLT

PLAYZONE: Philipp ist da noch ein wenig unentschlossen. Eigentlich würde ihm Medizin ja sehr liegen, allerdings weiß er auch, dass das ein sehr stressiges Studium ist. Deshalb überlegt er noch, ob er eine dieser charakterbildenden Geisteswissenschaften studieren und sich ein faules Leben machen soll.

Verschiedenes

Hallo PLAYZONE-Team!

Ich habe mir heute euer neues Heft besorgt und war sehr positiv überrascht, die Neuerungen auf eurer DVD sind wirklich sehr sinnvoll. Was mir aber ein bisschen gefehlt hat, ist die Funktion, die News-Rubrik auf eurer DVD komplett abspielen zu lassen, ohne extra das Land zu wählen. Ich wäre sicher nicht der Einzige, der sich über die Wiedereinführung dieses Features freuen würde. Und wo war eigentlich der *Virtua Tennis*-Beitrag, der in der News-Rubrik auf eurem Cover stand?

PLAYZONE: Im Zuge des Re-Designs haben wir uns entschlossen, dieses Feature abzuschaffen, einfach weil es so besser zum neuen Menü der DVD passt. Mit dem Button „News komplett anschauen“ wäre das zu überladen. *Virtua Tennis* haben wir schlicht und einfach zu spät bekommen, um es noch auf die DVD packen zu können. Leider war zu diesem Zeitpunkt aber das Cover schon in der Druckerei.

In einem seriösen Bericht habe ich gelesen, dass die PS2 noch dieses Jahr online gehen soll, und der Breitbandadapter zusammen im Bundle mit *auto modellista* für 89 Euro erhältlich sein wird. Allerdings schreibt ihr weiterhin, dass erst Ende 2003 hier in Deutschland on-

line geockt werden kann. Könnt ihr bei Sony nicht noch mal nachhaken?

PLAYZONE: Machen wir gerne, Sony sagt Folgendes: Es ist tatsächlich geplant, dieses Jahr noch online zu gehen. Ursprünglich sollte ganz Europa auf einmal vernetzt werden, doch wegen unterschiedlicher Breitbandverbreitung geschieht das jetzt nach und nach. Deutschland wird dann gleich als zweites Land nach England dran sein. Zu Preisen, Bundles und so weiter gibt Sony England dann im Oktober eine Meldung heraus.

Mal zum Thema Lara Croft und Kurtis. Mir würde es generell gar nix machen, dass man Lara nicht die ganze Zeit spielen kann. Aber Kurtis sieht irgendwie dröge aus. Da hätten sich die Designer von Core aber mal mehr ins Zeug legen können. Ich finde, der Typ sieht aus wie eine Comicfigur und ist nicht annähernd so detailliert gestaltet wie Lara.

PLAYZONE: Wir können uns schon vorstellen, welche Details dir ganz besonders fehlen. Aber im Ernst: Allzu viel haben wir von Kurtis ja noch nicht gesehen, außer ein paar recht frühe Screenshots. Ein abschließendes Urteil können wir uns erst bilden, wenn wir ihn mal länger in Bewegung gesehen haben.

Stimmt es eigentlich, dass Microsoft mal Nintendo kaufen wollte? Das wäre ja ein Ding.

PLAYZONE: Microsoft wollte zwar schon viel kaufen, aber dass Nintendo dabei war, haben wir noch nie gehört. Das dürfte auch selbst für Bill Gates ein bisschen zu teuer sein, Nintendo bekommt man sicher nicht für 'n Appel und 'n Ei.

Wart ihr eigentlich alle schon immer richtige Zockerseelen oder sind ein paar von euch erst durch die Arbeit Spielefreake geworden?

EUER TREUER LESER JAN

PLAYZONE: Bevor wir hier angefangen haben, hatten wir alle noch nie einen Controller in der Hand, tatsächlich sind wir nach Aussehen eingestellt worden. Hans hat uns dann alle zusammen zwei Wochen lang bei Wasser und Brot in unser Gamelab gesperrt. Seitdem ist jeder Einzelne von uns ein echter Spielefreak, auch wenn wir jetzt allergisch auf Wasser und Brot reagieren. Aber mal im Ernst: Die meisten von uns sind als Spielefreake angestellt worden. Lediglich Albrecht war vorher eher Gelegenheitspieler, bei ihm war das Journalistikstudium ausschlaggebend. Ähnlich sieht es bei Robert aus, der hat sein Handwerk bei einigen Fernsehsendern gelernt und nur nebenbei gespielt.

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



Im PLAYZONE-Forum haben wir uns vergangenen Monat dem Votum der Leser gestellt. Wir wollten wissen, wie die Redakteure bei Ihnen abschneiden. Hier eine Auswahl der originellsten Bewertungen.

Robert Hella

Grafik: 95%

Sound: 85%

Spaß: 92%

Gesamtwertung: 92%

Sieht ein bisschen wie Rayman aus! (Nicht böse gemeint :top:). Und wer *Rush Hour*-Fan ist :top: und noch dunkeln kann! Das muss ein PLAYZONE-Hit sein!!!

Spookyghostface

Alexandra Böhm

Optik: 98%

Sound: 96%

Spaß: 96%

Gesamtwertung: 97%

Nur schon wegen der brillanten Optik und der super PAL-Anpassung ein PLAYZONE-Hit!!! Sie hört gerne Red Hot Chili Peppers, was die Soundwertung ein bisschen beeinflusste. *Otherside*

Maik Bütefür

Optik: 70%

Sound: -

Spaß: 95%

Gesamtwertung: 90%

Sehr kompetenter Mann, der sich auch nicht durch große Publisher einschüchtern lässt und gerechte Noten vergibt ... *axelkothe*

Wolfgang Fischer

Grafik: 82%

Sound: 85%

Spaß: 79%

Gesamtwertung: 83%

Wolfgang leidet genauso wie Dante an dicken PAL-Balken, die ihn ein wenig breiter aussehen lassen (bitte nicht über nehmen :D). Ist aber trotzdem ein witziger Bursche, aber bin kein Bayern-Fan "g" *Chris_B*

Michael Pruchnicki

Grafik: 87%

Sound: 85%

Spaß: 93%

Gesamtwertung: 89%

Wer sich tatsächlich *Lilo & Stich* antun kann, muss extrem drauf sein. *Spookyghostface*

Albrecht Ott

Grafik: 84%

Sound: 80%

Spaß: 90%

Gesamtwertung: 91%

Ich meine mich zu erinnern, dass Albrecht Ott mal gesagt hat, dass er VFB-Fan ist, genauso wie ich, und das gibt natürlich Pluspunkte ohne Ende, daher die hohe Gesamtnote. *Dark45*

Christian Hartholt

Grafik: 85%

Sound: 76%

Spaß: 88%

Gesamtwertung: 85%

Find es echt voll amüsant, dass der bei der PLAYZONE arbeitet, aber immer ein PC-Spiel als Lieblingsspiel angegeben hat "gg". Aber da die PLAYZONE immer gut aussieht, gibt es nen Hit :) *Dark45*

Uwe Hönig

Grafik: 84%

Sound: -

Spaß: 89%

Gesamtwertung: 87%

Der Neue, solide Grafik und ein lustiger Norddeutscher (ist doch so, oder?) [Na ja, wenn man die Schwäbische Alb als Norddeutschland bezeichnen will. Die Red.] *Chris_B*

Hans Ippisch

Optik: 91%

Sound: 85%

Spaß: 49%

Gesamtwertung: 85%

Als Redaktionsdirektor ist er natürlich sehr ernst und streng, was leider etwas Abzug im Spaßfaktor gibt. Dennoch ist er unentbehrlich für die PLAYZONE. Ist im Forum sehr aktiv und hilft gerne bei Forenproblemen. *Otherside*

Wer denn jetzt gewonnen hat, ist im Forum auf www.pszone.de zu erfahren.

LESERBRIEFE

PLAYZONE=Playboy?

Hallo!

Ich möchte gerne mal meine Meinung zu dem Leserbrief von diesem Benjamin Nusser (oder wie auch immer) äußern. Also: Erstens finde ich, dass *Tomb Raider* bisher immer nur derselbe Mist war. Endlich kommt mal ein bisschen Abwechslung rein, da fangen sich schon die Ersten an zu beschweren, grausam. Außerdem sieht der Typ sowieso tausend mal besser aus als das Tit-

tenmonster Lara (ich denke, die weiblichen Spielerinnen stimmen mir da zu). Ich meine, Videospiele sind doch nicht nur für Männer! Aber egal, schätze mal, dass so ein Spiel wie *Tomb Raider* (absolut langweilig und immer der gleiche Mist) sowieso nur von pubertierenden Jungs gespielt wird.

PLAYZONE: Da müssen wir jetzt aber mal widersprechen. Wir kennen durchaus ein paar Frauen, die ihren Spaß mit Lara hatten. Und von Jungs, die die Pubertät schon lange überschritten

haben (der Rekord ist ein 55-jähriger Familienvater) und *Tomb Raider* trotzdem genossen haben, haben wir auch schon gehört. Auch wenn du etwas hart formuliert, hast du aber sicher Recht, dass die meisten Videospiele eher an ein männliches Publikum gerichtet sind. Aufgepasst, jetzt wird's noch härter!

Tomb Raider dient meiner Meinung nach einzig und allein als Wichsvorlage für kleine Jungs! Apropos: Die meisten Videospiele-Zeitschriften (unter anderem auch die **PLAYZONE**) sind sowieso total frauenfeindlich. Man nehme dieses Spiel *The Getaway*. Was soll das denn sein? Halb-nackte hässliche Gestalten. Also echt. Man sollte doch manchmal auch an die FRAUEN denken.

PLAYZONE: Das tun wir die ganze Zeit, jedenfalls der männliche Teil der Redaktion. Entschuldigung, diesen Chauvi-Spruch konnten wir uns jetzt einfach nicht verkneifen.

oder nix, immer nur Weiber, Weiber, Weiber. Vielleicht sollte die Zeitschrift besser den Titel *Playboy* tragen. Es gibt doch ohnehin viel mehr männliche Helden! FRAUEN, WEHRT EUCH!!!!

GRUSS, INA

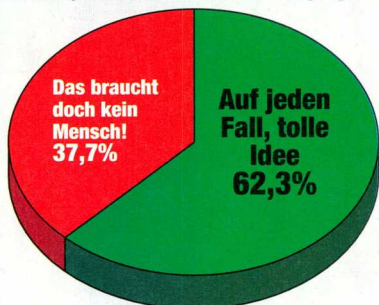
PLAYZONE: Also, ein bisschen ungerichtet fühlen wir uns jetzt aber behandelt. Sicher gibt es viel mehr männliche Helden, was sich auch in unserer Bildauswahl niederschlägt. Im Gegensatz zu unseren englischen Kollegen von der PSW haben wir aber noch nie versucht, mit halbnackten Frauen auf dem Titel Leser zu gewinnen. Und im vorigen Heft sind gerade einmal neun Frauen groß abgebildet, davon nur vier leicht bekleidet. Dafür gibt es dort aber genügend muskulöse und coole Männer zu sehen: *The Getaway*, *Red Faction 2*, *Tekken 4* oder *Hitman*. Dafür, dass die noch so viel anhaben, können wir auch nichts.

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:

Würden Sie eine „Movie“-Funktion nutzen, mit der Sie alle Beiträge der **PLAYZONE-DVD** hintereinander anschauen könnten, ohne immer ins Menü zurückzuspringen?



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 einiger älterer DVD-Boxen auf unserer Homepage zum Download und Ausdruck bereitgestellt. Auf der Startseite

finden Sie die Anweisungen, wie es geht. Danach benötigen Sie nur noch eine leere DVD-Hülle und können so Ihre Sammlung von **PLAYZONE-DVDs** mit Hülle komplettieren.



Vielleicht wollen wir ja auch mal ein paar geile Männer sehen!!! (Mich wundert es ja schon, dass ihr bei *Tekken* nicht die halbnackte Nina abgedruckt habt). Aber mal echt: Entweder Gleichberechtigung

Adventures

Hi liebes **PLAYZONE-Team**!

Mir liegen ein paar Sachen auf dem Herzen, die ich gerne loswerden würde. Ich möchte euch damit nicht total kritisieren, aber ihr könnt ja mal über meine Anliegen nachdenken. Also: Ich bin ein großer Adventure-Fan und ich liebe Spiele wie *Monkey Island*. Doch in eurem Lexikon gibt es nur die Kate-



SERVICE FÜR DIE LESERINNEN Hier endlich auch einmal ein halbnackter Mann: Marduk aus *Tekken 4* grüßt Ina.

gorie Action-Adventure. Und man kann doch wohl nicht Spiele wie *Blood Omen 2* (was übrigens super ist) mit Spielen wie *Monkey Island* vergleichen. Könntet ihr nicht eine eigene Adventure-Tabelle machen?

PLAYZONE: Leider scheint du als Adventure-Fan zu einer aussterbenden Spezies zu gehören, jedenfalls gibt es bisher gerade mal drei Adventures für die PlayStation 2. Und für *Monkey Island*, *Shadow of Memories* und *Everblue* eine eigene Tabelle zu machen, lohnt sich nun wirklich nicht. Wenn irgendwann einmal doch noch ein Boom losgeht, holen wir das natürlich sofort nach.

Etwas zum Wertungskasten: Es ist doch wohl unwichtig, ob ein Spiel auf CD oder DVD gepresst ist. Das halte ich für völlig überflüssig. Könntet ihr bei Tests aber nicht vielleicht mal überlegen, den Wertungskasten so zu erweitern, dass man dort noch mal kurz die Pros und Kontras des Spiels (kurz zusammengefasst) sehen kann?

PLAYZONE: Die Datenträger-Rubrik im Wertungskasten soll unter anderem zeigen, aus wie vielen DVDs oder CDs ein Spiel besteht. Und das ist doch sicherlich interessant, weil es etwas über die Länge des Spiels aussagt. Die Pros und Kontras stehen immer im Text und noch einmal gebündelt im Meinungskasten. Da wir diesen Vorschlag jetzt aber schon von einigen Seiten zu hören bekommen haben, diskutieren wir gerade, wie wir auf diesen Leserwunsch eingehen können.

Eure Cheatseiten sind ja gut und schön, aber wie soll man die denn bitteschön ausschneiden? Auf der anderen Seite der ersten Cheatsseite ist immer noch die letzte Seite der Komplettlösung. Könntet ihr da nicht Werbung hin machen?

PLAYZONE: Die Werbung können wir nicht einfach absolut frei verteilen, immerhin zahlen die Kunden gutes Geld und dafür sollen sie auch etwas haben. Im hinteren Teil eines Heftes bringt Werbung allerdings erwiesenermaßen wenig Aufmerksamkeit, deshalb will da niemand seine Anzeige stehen haben.

Zum Schluss noch etwas zur neuen Update-Rubrik: Die find ich einfach super (damit habt ihr nicht gerechnet, ne?) So, das war es auch schon, zum Schluss möchte ich noch wissen, ob man, wenn man sich als Abonnent werben lässt (da, wo man die DVD Region X bekommt), trotzdem noch monatlich die DVD-Hülle zum Heft bekommt. Ich würde mich wahnsinnig freuen, wenn ihr mich abdruckt. Und wenn nicht ... Ich hab gute Anwälte ...

MATTHIAS ARNDT

SCHADENSMODELL? Wäre Gran Turismo besser, wenn die Autos kaputt gehen würden?



PLAYZONE: Klar, die DVD-Hüllen gibt es bei jedem Abonnement, egal ob du dich hast werben lassen oder von selber auf die Idee gekommen bist. Sag das auch deinen Anwälten, nicht dass die uns noch was anhängen wollen.

Schadensmodell bei GT

Hallo!

Beim Interview über *Gran Turismo* in der letzten Ausgabe, stach mir eine Frage sehr ins Auge: „Wird es in GT 4 endlich ein Schadensmodell geben?“ Endlich! Schön, es gibt jetzt schon drei (wenn man *Concept* zählt vier) Teile ohne Schadensmodell, aber das war eigentlich auch gut so! Ich meine, stellen Sie sich doch mal folgende Situation vor: Sie starten mit GT 4, haben schon alle anderen Teile vorher mehr oder weniger angezockt, fanden sie allerdings langweilig, da sie über kein Schadensmodell verfügten und freuen sich nun auf das Schadensmodell.

PLAYZONE: Okay, so weit können wir uns die Situation gut vorstellen.

Sie machen erst mal die Nationale B- und A-Lizenz, freuen sich, dass Sie diese geschafft haben und jetzt wollen Sie Rennen fahren. Sie kaufen sich also einen Wagen, den Sie sich mit Ihrem Startkapital leisten können, z. B. einen PT Cruiser. Sie fahren die ersten beiden Cups, ohne einen Unfall zu bauen, gewinnen jedes Rennen, bekommen neue Karren und Kohle.

PLAYZONE: Genauso sieht das aus, wenn wir *Gran Turismo* spielen.

Während der Rennen haben Sie sich die internationalen B- und A-Lizenzen gekrallt und freuen sich nun auf erste Rennen mit stärkeren Gegnern. Sie starten wieder mit Ihrem PT, da die gewonnenen Wagen nicht allzu viel Kraft unter der Haube haben. Sie starten ein Rennen – und Ihre Gegner fahren Ihnen alle davon. Sie brechen das Rennen ab, verkaufen die gewonnenen Karren und motzen Ihren PT erst mal richtig auf (das wäre auch was, das ins Spiel eingebaut werden sollte: optisches Tuning, so dass man auch sehen kann, was man gekauft hat). Mit doppelt so viel PS fahren Sie Ihren Gegnern auf dem Super Speedway mit Leichtigkeit davon, knallen aber in der letzten Kurve gegen eine Mauer, der Unfall wirkt sich durch das Schadensmodell auf das Fahrverhalten aus (aber nicht so schlimm. Sie haben die Mauer nur leicht geschrammt), allerdings reicht das, dass der Zweite Sie überholt. Mit etwas weniger Geld in der Tasche als das, was Sie als Erster bekommen hätten, machen Sie sich auf zum nächsten Kurs: Laguna Seca. Sie starten Ihren Wagen, überholen auf der Start-/Ziel-Gerade schon die Hälfte Ihrer Gegner, sehen die erste Kurve nicht richtig und geraten in den Sand. Sie wollen abbremsen, Ihr Wagen dreht sich und sie knallen gegen die Wand.

PLAYZONE: So sieht das nur aus, wenn wir in Wirklichkeit Auto fahren. Bei *Gran Turismo* würde uns das nie passieren.

Langsamer als vorher (durch das Schadensmodell) machen Sie sich auf die Jagd nach den anderen Fahrern, die Sie in der Zwischenzeit natürlich schon alle überholt haben. In der Korkenzieher-Kurve knallen Sie schon wieder gegen eine Wand, diesmal frontal, Ihr Motor verliert erheblich an Leistung. Der Ausgang des Rennens: Totalschaden, letzter Platz und keinerlei Kohle. Dann suchen Sie die Werkstatt (denn so was wird es bestimmt geben) auf, wo Sie allerdings feststellen, dass Sie nur noch 500 credits haben, womit Sie höchstens die Windschutzscheibe richten können. Also: ein Schadensmodell wäre eigentlich nur etwas für den Arcade-Mode, wo man einmal mit einem Wagen fährt und ihn danach niemals wieder sieht!

MICHAEL VOGT

PLAYZONE: Sicherlich ist es Geschmackssache, ob man ein Schadensmodell einbaut oder nicht. Doch viele *Gran Turismo*-Fans stehen eben gerade auf den realistischen Aspekt des Spiels. Und zum Realismus gehört nun mal, dass bei einem Crash die Wagen ordentlich verbaut werden und sich schwieriger lenken lassen. Sicher gäbe es dabei auch einige Probleme, wie Sie sehr anschaulich schildern. Aber Probleme sind ja dazu da, gelöst zu werden und gerade die GT-Entwickler haben bewiesen, dass sie das können. Man könnte zum Beispiel die Schäden an den Autos abschaltbar machen, so dass beide Parteien zufrieden wären.

KLEINANZEIGEN

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 10/02

Gewinnspiel: Freekstyle

Jahn Eickhorn, Lindenberg
Michael Emge, Alzenau
G. Blomberger Jun., Lenggries
Nicy Weiß, Leipzig
Frank Fabian, Schöneck
Milena Markschräger, Lingen
Dirk Dorkowski, Herdecke
Sebastian Struck, Karlsbad
Silvie Schmid, Sissach
Kai Krieseler, Berlin
Anton Baude, Neu-Isenburg
Andreas Geretshausen, Wuppertal
Uwe Legner, Bad Kissingen
Christoph Pfeiler, Gera
Ellen Tauletz, Groß-Habersdorf
Peter Habelt, Bingen
Reinhard Lohmann, Fellbach
Hans Amperl, Göppingen
Rudolf Ammon, Rosenheim
Jan Bebensee, Bad Honelf
Georg Blum, Furth im Wald
Kerstin Blien, Regensburg
Alfred Carstensen, Bremerhaven
Valentin Deiters, Trier
Markus Döbelmann, Halle
Werner Eckerl, Frankfurt
Thomas Ellinger, Kiel
Robert Schaffhäuser, München
Cornelia Fenner, Sindelfingen
Süleyman Uslu, Koblenz
Martina Eisele, Bremen
Ulf Gehrlicke, Düren
Anita Gress, Wasseralfingen
Friedrich Hecht, Kassel
Lorenz Hildenbrandt, Dillingen
Kilian Hirluksch, Pforzheim
Roman Klein, Mannheim
Johann Köhler, Zuffenhausen
Steffen Konert, Düsseldorf
Ernst Leferenz, Plauen
Gerhard Liebe, Crailsheim
Sabine Mehler, Hildesheim
Jakob Mikolas, Berlin
Axel Müller, Lindach
Jürgen Wittemann, Hannover
Michael Wenzel, Oberkochen

Gewinnspiel: Race Star Trainer
Nils Martens, Schüttorf

SUCHE

Fan sucht: Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox, gerne auch komplette Sammlungen. CALL: 01705856780.

Maximo und Devil May Cry gesucht. Preis VB, Angebote an Christian, Tel.: 0160-3467013.
PS Zone DVD 01/01, Tel.: 0170-6825145.

Suche: Spiel Theme Hospital für PSone (neu oder gebraucht), Tel.: 07423-3318.

Suche: Original Playstation Memory Card, Tel.: 06221-480439.

Suche Suikoden 1+2, Horrorspiel, GT Preis nach Vereinbarung oder tausche gegen RF, DOA 2, FIFA 2002, FF 7 + Geld, Tel.: 0162-6732429 ab 17 Uhr.

VERKAUFE

Verkaufe: 17 PSX Spiele und 9 DC-Spiele zu je 7,- €. 9 PS2-Games: Half-Life, Dropship, Ridge Racer 5, Paris Dakar, Star Wars Starfighter, Smugglers Run 2, 007, State of E., je 15,- €, Tel.: 0160-6485458.

Verkaufe: MGS 2: Sons of Liberty, GT Concept 2002 Tokyo-Geneva, DOA 2, Burnout, SSX, Rayman Rev., F1 Racing Championship, Tel.: 05702-1653, Niels.

Verkaufe verschiedene PS1-Spiele z. B. WWF SmackDown 2, Tekken 3, Dino Crisis. Alle 31 Spiele nur 100 €, Tel.: 0173-1760828.
Verkaufe: GTA 3 für 35 €, MGS 2 für 40 € und GT 3 für 20 €, Tel.: 01629170297.

Verkaufe: Centre Court Hardhitter 20 €, State of Emergency 30 €, Gran Turismo 25 €, NHL 2002 20 €, MGS 2 25 €, Tel.: 02166-132893.

Verkaufe oder tausche Ego Shooter, Metal Gear Solid 2, Metal Gear Solid 1 und die Spezial-Mission. Verschenke Demo-CDs, Tel.: 0175-9725792.

PS2 + MOH Frontline + Buch + Silent Hill 2 + Buch + Metal Gear Solid 2 + Buch + GT 3 + NHL 2002 + Controller + Memory Card + Hefte. Preis VB, Tel.: 08191-972168.

Final Fantasy 10 50€, Half-Life 20€, GT 3 A-Spec 20€, Harvest Moon 30€, Equalizer Extrem + GT Cheats alle Tests usw. 20€, Tel.: 0221-8700592.

Verkaufe: Maximo 26 €, Ring of Red 21 €, Twisted Metal 27 €, Shadow Man 2 28 € Civilization 12 €, Tel.: 0160-97833630, ab 17 Uhr.

Verkaufe für 30 €: Splashdown, State of Emergency, NBA Street, 007 Kreuzfeuer, Centre Court. Für 15€: Crazy Taxi, Moto GP, City Crisis, Tel.: 0421-405381, Dienstag bis Freitag 15-19 Uhr.

PS2: UT, ISS, GTA 3, Devil May Cey, Blood Omen 2, Extermination, Baldur's Gate, MGS 2, MOH Frontline, Silent Hill 2 u. a. Alle zw. 20 u. 25 € + Versand, Tel.: 0160-4077702.

TAUSCHE

Biete: Medal of Honor Frontline Suche: PES, FFX, DMC, Tel.: 04634-1569.

Biete Pro Evolution Soccer gegen ein Spiel, dessen Titel nicht so wichtig ist. Oder verkaufe es, Preis VHB, Tel.: 0178-8072313 (Nach 17 Uhr).

Biete State of Emergency, FIFA 2002 oder Flucht von Monkey Island. Suche: Deus Ex, Stuntman oder Xbox-Spiele, Tel.: 05223-44653.

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PLAYZONE den folgenden Kleinanzigentext unter der Rubrik:

☐ Suche

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ☐ in bar / ☐ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

☐ Verkäufe

☐ Tausche

☐ Clubs

☐ Sonstiges

Name

Anschrift

Datum

Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA, PLAYZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

• Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.

• Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.

• Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.

• Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigefügt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.

• Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.

• Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

Film-Fans aufgepasst

Wer jetzt für PLAYZONE einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses** Dankeschön **DVD Region X** von Datel.



ANGEBOT FREUNDSCHAFTSWERBUNG

So können Sie ganz einfach Ihre PlayStation 2 für grenzenlosen DVD-Spaß nutzen! Mit Datel's DVD Region X können Sie sämtliche DVDs auf Ihrer PlayStation 2 abspielen. Egal, welcher Ländercode! Die PS2 bildet mit ihrem integrierten DVD-Player den Mittelpunkt Ihres Heimkinos. Bisher allerdings mit

einem Schwachpunkt: Die PS2 erlaubt nicht das Abspielen von DVDs aus anderen Regionen bzw. mit anderen Ländercodes. Der DVD Region X schafft jetzt mühelos Abhilfe: Einfach Cartridge einstecken, Software laden, zurücklehnen und den Film genießen. Schauen Sie sich Filme an, die in Europa vielleicht nie veröffentlicht werden.

INFO DVD REGION X

- Erlaubt das Abspielen von Import-DVDs; keine Modifikation der PlayStation 2 notwendig, also kein Garantieverlust
- Cartridge in Memory-Card-Port 1 oder 2 einstecken, Software laden und Film genießen
- Spielt PAL und NTSC
- Spielt auch Region-1- und 2-DVDs ab
- Anwenderfreundliches Menü

NEU: Spielt Filme in voller Farbe via RGB-Scartkabel ohne Grünstich ab!

PLAYZONE IM ABO:

- Nur im Abo mit der genialen **DVD-Box**
- **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Vertragsgarantie:

Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist Fristwährend.

PLAYZONE

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und 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.pvz.net



JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo (€ 55,20/Jahr; Ausland: € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämieneempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

DVD Region X (Art.-Nr. 2061)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

OBRIESEN: Sie können sich auch von Personen, die PLAYZONE selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertragsgarantie: 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)

Onimusha 2

Samurai's Destiny

Unsere **Komplettlösung** begleitet Sie bis zum Abspann von Capcoms neuestem Meisterwerk.

Allgemeine Spieletipps

Die Story:

Die Story des Spiels wird von Jubeis Verhalten gegenüber seinen Gefährten beeinflusst. Meistens steht Ihnen in Zweikämpfen derjenige Charakter zur Seite, den Sie am reichlichsten beschenkt haben. In unserer Komplettlösung finden Sie hauptsächlich den Lösungsweg von Oyu und Magoichi beschrieben. Da sich die verschiedenen Lösungswege aber nur wenig voneinander unterscheiden, hilft Ihnen die Lösung in jedem Fall weiter. Trauen Sie sich aber auch, hin und wieder von unserem Lösungsweg abzuweichen und auf eigene Faust loszuziehen.

Soll ich zu Beginn des Spiels bestimmte Gefährten bevorzugt behandeln?

Tauschen Sie anfangs viel mit Magoichi. Im vierten Kapitel bekommen Sie dann die grüne Halskette, mit der Sie unsichtbare Kisten sehen können. Somit können Sie mehr Items einsammeln, die besonders gegen Ende des Spiels und für den Endkampf wichtig werden. Wenn Sie sich das Spiel erleichtern wollen, sollten Sie Magoichi bevorzugt behandeln.

Wie soll ich meine Waffen aufwerten?

Achten Sie darauf, regelmäßig Ihre Waffen aufzuwerten. Konzentrieren Sie sich anfangs auf eine Waffe. So erhalten Sie relativ schnell eine starke Waffe, mit der Sie Gegner im Handumdrehen ausschalten. Sobald Sie eine Level-3-Waffe besitzen, kümmern Sie sich um Ihre Rüstung und die anderen Waffen. Welche Waffe Sie bevorzugt aufrüsten, bleibt Ihren Vorlieben überlassen. Ein Blick auf unseren Extrakasten zu den verschiedenen Waffen hilft Ihnen bei der Auswahl weiter.

Wie soll ich mit meinen Items haushalten?

Versuchen Sie, Pflanzen, Medizin oder Zauberränke in Ihrem Inventar anzuhäufen. Diese werden Sie gegen Ende des Spiels gut gebrauchen können. Wollen Sie zum Beispiel mit nur einer Medizin

gegen Nobunaga antreten, haben Sie schlechte Karten und können das Spiel noch einmal von vorne beginnen. Wenn Sie während eines Kampfes viel Schaden erlitten haben, überlegen Sie sich lieber, ob Sie Ihre Medizin benutzen oder ob Sie den letzten Spielstand laden und den Kampf noch einmal austragen.

Was hat es mit dem Schenken auf sich?

Durch Geschenke können Sie sich einerseits die Gunst Ihrer Gefährten „erkaufen“ und andererseits im Gegenzug selbst nützliche Items einheimsen. Unterhalten Sie sich oft mit Ihren Gefährten, um deren Vorlieben und Wünsche kennen zu lernen. So können Sie ihnen immer das passende Geschenk machen. Für den Fall, dass Schenken für den Spielverlauf wichtig ist, wie zum Beispiel in der Quest mit der Honigmelone, haben wir dies im Text erklärt.

Komplettlösung

Kapitel 1: Jubeis Heimatdorf

Wie geht's los?

Das Abenteuer beginnt vor Jubeis Elternhaus im Yagyu-Dorf. Steigen Sie die Stufen hinab und erledigen Sie die drei Samurai, die Sie nach der Zwischensequenz angreifen. Laufen Sie durch den roten Torbogen und gehen Sie weiter, bis Sie zu einer Brücke gelangen. Hier erledigen Sie alle Angreifer, bevor Sie sich die Karte des Yagyu-Dorfs aus der Kiste neben der Hütte schnappen. Durch die Tür hinter der Hütte gelangen Sie zu einem kleinen Teich. Durchsuchen Sie Ihre Umgebung, um in einer Kiste eine Pflanze und am Ufer des Teichs einen Frosch zu finden. Jetzt springen Sie über die Steine und betreten die Höhle auf der anderen Seite des Teichs.

Was erwartet mich in der Höhle?

Marschieren Sie durch die Höhle, bis Sie zu einer Tür gelangen. Gehen Sie durch die Tür und beobachten Sie die Zwischensequenz. Danach erhalten Sie die Kugel der Barmherzigkeit und eine Anleitung. Schnappen Sie sich noch die Pflanze aus der Kiste, bevor Sie in die Höhlen zurückkehren. Dort erledigen Sie sämtliche Gegner und saugen deren Seelen ein. Saugen Sie auch die Seelen ein, die in dem Seelen-Schrein gefangen sind.

Was muss ich machen, nachdem ich die Höhle wieder verlassen habe?

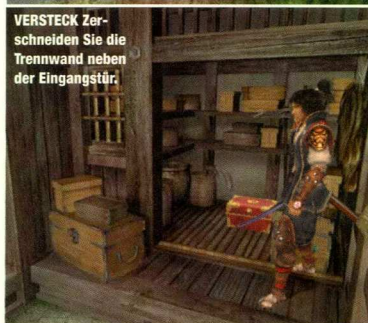
Sie haben zwei Möglichkeiten: Sie können zum Drachen-Schrein an der linken Seite des Teichs gehen oder Sie kehren zu Jubeis Elternhaus zurück. Entscheiden Sie sich für die erste Möglichkeit,



BAUMFÄLLER
Schlagen Sie hier mit Ihrem Schwert auf die Bäume ein, um zu der Kiste zu gelangen.



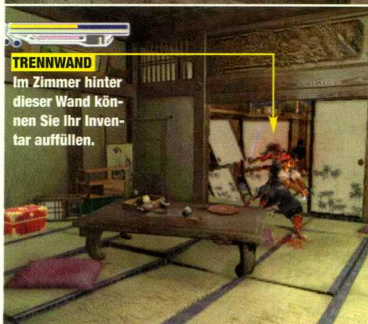
JUBEIS ZUHAUSE
Hinter dieser Tür befindet sich Jubeis Elternhaus.



VERSTECK Zerschneiden Sie die Trennwand neben der Eingangstür.



SCHRIFTROLLE
Zerschneiden Sie das Dokument, um dahinter einen Teil einer Karte zu finden.



TRENNWAND
Im Zimmer hinter dieser Wand können Sie Ihr Inventar auffüllen.



DRACHEN-SCHREIN
Hier erhalten Sie das Buraitou-Schwert.

überspringen Sie den Rest des ersten Kapitels und spielen am Anfang des zweiten Kapitels weiter. Ansonsten betreten Sie das Gebäude durch die kaputte Tür.

Was erwartet mich in dem Gebäude?

Gleich nachdem Sie das Haus betreten haben, müssen Sie mehrere Kämpfer ausschalten. Danach nehmen Sie das Gebäude unter die Lupe und schnappen sich das Kaleidoskop und den Abakus. Am Ende des Gangs stoßen Sie auf eine Rätsel-Box, an der Sie ein Muster vervollständigen müssen. Betätigen Sie die Pfeile 2 und 4 – unser Screenshot auf Seite 122 hilft Ihnen dabei. Sie werden mit einem Kraftjuwel belohnt. Im Schrank neben dem Raum mit der Feuerstelle finden Sie das Kunstwerk Nr. 10. An der Wand rechts neben dem umgekippten Tisch sehen Sie eine Schriftrolle, die Sie zerschneiden müssen, um einen Teil der „Vier Wächter“-Karte zu erhalten. Zerstören Sie noch das Fass in dem anderen Raum neben der Feuerstelle, damit Sie eine Gabel in der Kiste entdecken. Durch den hinteren Ausgang gelangen Sie in den Garten. Von dort

aus betreten Sie den Raum neben dem Ausgang und schnappen sich das Olong-Teeservice aus der Kiste. Jetzt zerschneiden Sie die Türen zum Nebenraum und holen sich dort den linken Teil der „Vier Wächter“-Karte aus der Kiste. Am Ende des Gartens entdecken Sie noch eine Wasabi-Pflanze. Verlassen Sie das Gebäude und begeben Sie sich zu dem Teich. Dort gehen Sie zu dem Drachen-Schrein und holen sich das Buraitou-Schwert.

Kapitel 2: Die Goldmine

Was muss ich nach meiner Ankunft erledigen?

Reden Sie mit dem Mann neben der Dirne im Kimono, um ein wenig Zuckerwerk zu erhalten. Danach gehen Sie über die Treppe nach oben in den Händlerbereich und schnappen sich den Globus aus der Kiste. In der Nähe des Lagerfeuers sprechen Sie den Mann mit dem Korb auf dem Rücken an, um von ihm einige alte Dokumente zu erhalten. Am Ende des Wegs finden Sie bei den Holzstämmen eine Tengu-Maske in einer kaum erkennbaren Kiste. Kehren Sie

INFO DIE WAFFEN

Hier haben Sie einen Überblick über die verschiedenen Waffen und deren Vor- und Nachteile.

Yagyu-Schwert:

Dieses schwache Schwert ist Jubeis erste Waffe. Es verfügt weder über magische Attribute, noch kann es mit Seelen auferüstet werden.

Buraitou – Das Blitz-Schwert:

Dieses Schwert verfügt über einen Blitz-Zauber, mit dem Sie einzelne Feinde schnell ausschalten können. Es zeichnet sich durch eine relativ hohe Schlagfolge und eine gute Durchschlagskraft aus.

Hyoujin-Yari – Der Eis-Speer:

Der Speer zeichnet sich vor allem durch seine große Reichweite und seine hohe Durchschlagskraft aus. Mit ihm können Sie Feinde auf Abstand halten und mit wenigen Schlägen ins Jenseits befördern. Diese Vorteile machen die niedrige Schlagfolge mehr als wett.

Senpumaru – Die Wind-Doppelklinge:

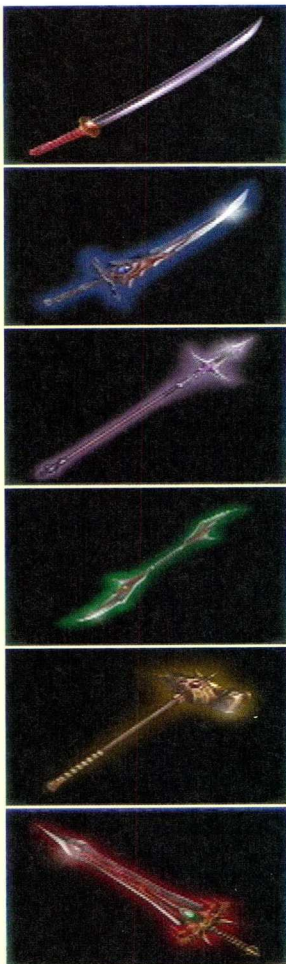
Das Senpumaru ist mit Abstand die Waffe mit der schnellsten Schlagfolge. Allerdings ist die Doppelklinge im Vergleich zu den anderen Waffen eher schwach. Die Tornado-Spezialattacke bietet sich vor allem an, um fliegende Gegner zu eliminieren.

Dokoutsui – Der Erdbeben-Hammer:

Der Hammer ist die zweitstärkste Waffe, besitzt aber die niedrigste Schlagfolge im Spiel. Mit einem auferüsteten Hammer können Sie die meisten Gegner mit nur einem Volltreffer ausschalten. Die Magie-Attacke, mit der Sie die Erde beben lassen, eignet sich hervorragend, um Bogenschützen auszuschalten.

Rekka-Ken – Das Flammenschwert:

Das Rekka-Ken erhalten Sie, wenn Sie sich im letzten Kapitel durch die violette Geisterwelt gekämpft haben. Es verfügt über die höchste Durchschlagskraft, kann aber leider nicht weiter auferüstet werden.



jetzt zum Startpunkt zurück und überqueren Sie die Brücke. Hinter dem Holzhaufen finden Sie in einer Kiste die Karte von Imasho. Betreten Sie jetzt das große Gebäude.

Was muss ich in dem Gebäude erledigen?

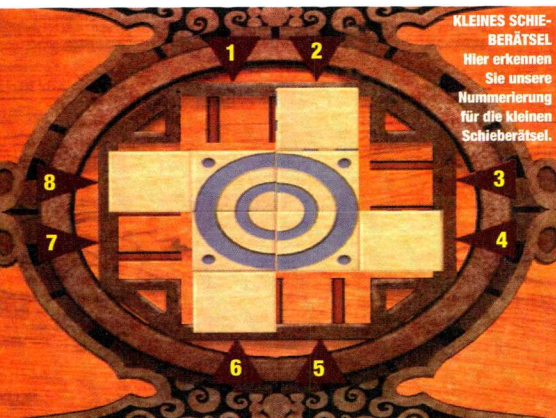
Laufen Sie den schmalen Gang am unteren Bildschirmrand entlang und zerschlagen Sie sämtliche Fässer. In der Kiste auf der linken Seite finden Sie wenige Schritte vor dem Aufzug ein Tuch. Jetzt kehren Sie zum Eingang zurück und ziehen am Seil an der Apparatur. Rennen Sie zum Aufzug und fahren Sie nach oben. Schnappen Sie sich den Bogen aus der Kiste und begeben Sie sich zurück zum Startpunkt, um die Kneipe zu betreten.

Was erwartet mich in der Kneipe?

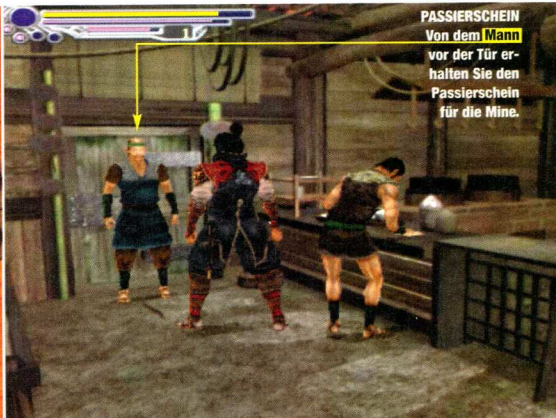
Durchqueren Sie die Kneipe und gehen Sie in den kleinen Garten dahinter. Hier entdecken Sie neben dem Brunnen eine Pfeife in der Kiste. Zurück in der Kneipe gehen Sie über die Treppe auf der rechten Seite nach oben und schnappen sich den faltbaren Fächer aus der Kiste. Verlassen Sie die Kneipe und gehen Sie in den Laden links davon. Investieren Sie Ihr gesamtes Gold in die verschiedensten Waren. Versuchen Sie, das gesamte Angebot zu kaufen, bevor Sie sich in die Minen vorwagen. Im nächsten Kapitel stehen so viel mehr neue Gegenstände in den Regalen.

Wohin muss ich jetzt?

Überqueren Sie die Brücke und halten Sie sich links. Laufen Sie den Waldweg entlang. Hier finden Sie auf der linken Seite eigenartige Pilze und wenige Schritte später ein Teleskop in einer Kiste. Am Ende des Pfads treffen Sie auf einen Wachmann, der Ihnen den Zutritt zur Mine verwehrt, solange Sie keinen Passierschein haben. Kehren Sie zur Kneipe zurück und unterhalten Sie sich



KLEINES SCHIEBERÄTSEL
Hier erkennen Sie unsere Nummerierung für die kleinen Schieberätsel.



PASSIERSCHEIN
Von dem Mann vor der Tür erhalten Sie den Passierschein für die Mine.

mit den Gästen. Nach der Zwischensequenz erhalten Sie das „Austausch von Geschenken“-Dokument. Kaufen Sie sich jetzt noch einen Passierschein bei dem Mann neben der Theke. Unterhalten Sie sich mit den beiden Männern vor dem großen Gebäude hinter der Brücke. Danach eilen Sie in den ersten Stock der Kneipe, wo sich der junge Ninja Kotaro Fuma aufhält.

Was erwartet mich in den Minen?

Nach der Zwischensequenz machen Sie sich auf den Weg zu den Minen. Vorher können Sie noch einige Waren in dem Laden kaufen. In der Kiste vor dem Mineneingang finden Sie das Geschichtsbuch IV. In den Höhlen entscheiden Sie sich zuerst für den linken Pfad. Schnappen Sie sich die Dämonen-Schriftrolle aus der Kiste, bevor Sie zur Rätsel-Box gehen. Dort betätigen Sie die Pfeile 4 und 6, um Aufzeichnungen über das Buraitou-Geheimnis zu erhalten. Jetzt kehren Sie zu der Weggabelung zurück und nehmen den rechten Pfad, wo Sie nach wenigen Schritten die Karte der Goldmine in einer Kiste entdecken. Folgen Sie dem Verlauf der Gänge und schalten Sie die angreifenden Alligatoren-Wesen aus. Gehen Sie weiter und entscheiden Sie sich an der nächsten Abzweigung für den Weg am unteren Bildschirmrand.

Wie geht's in den Minen weiter?

Der folgende Spielabschnitt hängt davon ab, ob Sie mehr mit Ekei oder Magoichi gehandelt haben. Haben Sie Ekei (oder keinem der beiden) Geschenke gemacht, werden Sie von Ekei unterstützt. Ansonsten kämpft Magoichi an Ihrer Seite. Gehen Sie den Tunnel bis zu dessen Ende entlang. Hier finden Sie eine Schriftrolle über die fünf Oni-Kugeln und den Hyoujin-Yari-Speer. Eilen Sie zur letzten Abzweigung zurück und nehmen Sie den Weg am oberen

Bildschirmrand. Nach der Zwischensequenz zerstören Sie das Siegel mit dem Speer. Im Bereich dahinter finden Sie Medizin und eine Speichermöglichkeit. Setzen Sie die Kugel der Barmherzigkeit in die Tür ein.

Gingafatsu

Greifen Sie das Spinnen-Monster hauptsächlich mit magischen Attacken an. So verliert die Bestie Seelen, die Sie gut gebrauchen können. Wenn Ihre Waffe über keine magische Energie mehr verfügt, greifen Sie einfach zur nächsten. Versuchen Sie, fünf violette Seelen zu bekommen, um zum unverletzlichen Onimusha zu werden. Sollte Ihr Gesundheitszustand kritisch werden, benutzen Sie die Kräuter aus Ihrem Inventar. Nach kurzer Zeit eilt Ihnen entweder Ekei oder Magoichi zu Hilfe. Für diesen Boss-Kampf ist Ekei die bessere Wahl. Seine kurzen, starken Nahkampf-Attacken und seine Feuerbälle fügen dem Gegner großen Schaden zu. Außerdem lenkt er das Spinnen-Wesen ab, so dass Sie es von hinten angreifen können. Magoichi greift den Gegner aus der Entfernung an. Solange das Spinnen-Monster Sie anvisiert, bleiben Sie am besten in Bewegung und versuchen, den Attacken zu entkommen. Wenn das Monster aber auf Gangoichi zielt, greifen Sie es von hinten an.

Was muss ich abschließend erledigen?

Nachdem Sie das Monster besiegt haben, laufen Sie weiter durch die Minen. Ignorieren Sie das goldene Siegel und den verletzten Mann und schnappen Sie sich im nächsten Raum den Spiegel aus der Schatzkiste. Danach gehen Sie zur Rätselbox hinter den beiden Kisten und lösen die Aufgabe. Betätigen Sie die Pfeile 5, 3, 6, 4 nacheinander, um das Dokument über das Hyoujin-Yari-Geheimnis zu erhalten. Kümmern Sie sich jetzt um den verletzten Mann.

Kapitel 3: Das Schloss

Wie geht's los?

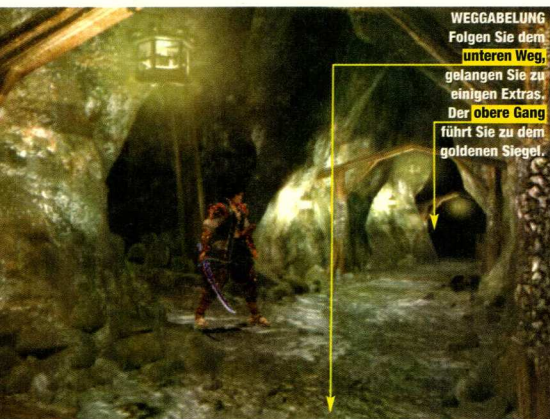
Der alte Mann, den Sie in den Minen gerettet haben, schenkt Ihnen einen roten Ring, mit dem Sie „das Loch“ öffnen. Danach gehen Sie nach unten und sehen sich in dem kleinen Garten hinter der Kneipe um. Speichern Sie das Spiel und frischen Sie Ihre magische Energie wieder auf. Kehren Sie jetzt in das Gästezimmer zurück und unterhalten Sie sich so lange mit dem Glatzkopf, bis Sie eine Spitzhacke von ihm bekommen. Auf der Straße sprechen Sie die Frau im grünen Kimono dreimal an, um eine Geheimmedizin von ihr zu erhalten. Betreten Sie jetzt den Laden neben der Kneipe.

Was muss ich in dem Laden erledigen?

Sprechen Sie mit dem Mann mit den braunen Klamotten in der Ecke. Er bittet Sie, ihm eine Melone zu besorgen. Sie erhalten etwas weiße Kreide von ihm. Bringen Sie diese in die Kneipe zu Ekei, um von ihm ein Buch namens „Erzählung der Heike“ zu erhalten. Dieses Buch geben Sie Magoichi, von dem Sie dafür ein Abzeichen bekommen. Tauschen Sie das Abzeichen mit Kotaro gegen eine Honigmelone und bringen Sie diese zu dem Mann im Laden.

Kann ich in der Stadt noch etwas machen?

Suchen Sie in der Nähe des Lagerfeuers im Händler-Bereich nach einer Frau in einem schwarz-gelben Kimono und unterhalten Sie sich mit ihr, bis Sie das Geschichtsbuch III erhalten. Danach nerven Sie den Glatzkopf auf der Bank bei den Pferdeställen so lange, bis Sie von ihm ein Zauberschatz erhalten. Als Nächstes sprechen Sie mit dem Mann, der in der Nähe des Lagerfeuers auf und ab geht. Er überlässt Ihnen einen Blumenstrauß. Jetzt machen Sie sich auf den Weg zur Goldmine.



WEGGABELUNG
Folgen Sie dem unteren Weg, gelangen Sie zu einigen Extras. Der obere Gang führt Sie zu dem goldenen Siegel.



GINGAFATSU In der Mine treffen Sie zum ersten Mal auf Gingafatsu. Wenn Sie sich zum Onimusha verwandeln, haben Sie leichtes Spiel.

CHILL-OUT
Im oberen Stockwerk der Kneipe ruhen sich Kotaro und Co aus.



NERVENSÄGE
Gehen Sie dem Mann mit der Glatze so lange auf den Geist, bis er Ihnen ein Juwel schenkt.



WEG NACH UNTEN
Der rote Ring öffnet das Siegel. Sie gelangen so in einen unterirdischen Gang.



RECHEN-RÄTSEL
Setzen Sie die rot markierten Zahlen so wie auf diesem Screenshot ein.



Was gibt's in der Mine zu tun?

Sprechen Sie mit dem Goldgräber. Sie erhalten ein paar Würfel. Laufen Sie den rechten der beiden Stollen entlang, bis Sie Kotaro treffen, der gerade von ein paar Monstern bedrängt wird. Helfen Sie dem Heißsporn aus der Patsche und gehen Sie bis zu dem goldenen Siegel. Benutzen Sie den roten Ring, um es zu öffnen und steigen Sie in das Loch hinab. Besiegen Sie die beiden Angreifer und gehen Sie durch die große Tür. Im nächsten Raum laufen Sie zum linken oberen Bildschirmrand hin, um dort eine Kristallkugel in einer Kiste zu entdecken. Über die gewundene Treppe gehen Sie jetzt nach oben, bis Sie in den Innenhof eines Schlosses gelangen.

Was erwartet mich im Schloss?

Nach der Unterhaltung mit Magoichi betreten Sie das Schloss durch den Haupteingang. Eliminieren Sie die Angreifer und schnappen Sie sich den Weihrauch aus der Kiste und die Karte des Hauptturms. Verlassen Sie den Raum durch die kleine Tür auf der linken Seite. Hier sehen Sie außer einer Quelle, an der Sie Ihre magische Energie auffüllen können, noch einen Puzzle-Schrank. Sie müssen die Zahlen so anordnen, dass, wenn Sie die einzelnen Zahlen horizontal, vertikal und diagonal addieren, die Summe immer 15 beträgt. Setzen Sie die 6 oben links, die 8 oben rechts, die 2 unten links und die 4 unten rechts ein. Sie erhalten dafür den rechten Teil der Bronzemaske. Jetzt kehren Sie in den Hauptraum zurück und gehen durch die Doppeltür.

Wie geht's im Schloss weiter?

Besiegen Sie die Monster und schnappen Sie sich die Pflanze aus der Kiste.



MELONEN-AFFÄRE

Der **Mann** in den braunen Klamotten bittet Sie, für seinen Vater eine Honigmelone zu organisieren.



WENDELTREPP

Hier finden Sie eine Kristallkugel in der Schatzkiste.



SELTSAMES EI

Benutzen Sie die Kugel des Glaubens, damit sich das Ei verwandelt.



VERSIEGELT

Öffnen Sie das Siegel mit den beiden Maskenhälften.



STÖCHER-ABWEHR

Benutzen Sie diesen Angriff, um sich Gogandantess vom Hals zu halten.

Danach verlassen Sie den Raum durch die rote Tür. Bevor Sie durch die nächste Tür gehen, lösen Sie das Rätsel an der Rätselbox, indem Sie die Pfeile 4, 2 und 8 nacheinander betätigen. Sie werden mit einem Kraftjuwel belohnt. Laufen Sie weiter durch den Korridor und schnappen Sie sich das Geschichtsbuch I in der Kiste unterhalb der Stufen. Jetzt gehen Sie durch die Tür neben der Kiste. Nach der kurzen Zwischensequenz holen Sie das Buch über die Geschichte der Dämonen aus dem Regal und verlassen das Zimmer wieder. Über die Stufen geht's nach oben.

Wo finde ich das Läuterungsamulett?

Im Raum oberhalb der Treppe werden Sie sofort von mehreren Dämonen angegriffen. Zum Glück eilt Ihnen Ekei zu Hilfe. Nach der Zwischensequenz gehen Sie durch die Doppeltür und erledigen den Bogenschützen. Weiter geht's durch die nächste Tür. Schnappen Sie sich die Pflanze aus der Kiste und das Läuterungsamulett, das Sie auf dem Tisch entdecken. Bringen Sie es zurück zu dem Geist im Raum unterhalb der Treppe. Als Dank erhalten Sie die linke Hälfte der Bronzemaske. Kehren Sie jetzt in den Korridor mit der blau leuchtenden Tür in der Nähe des Speicherpunktes zurück.

Was erwartet mich hinter der blauen Tür?

Benutzen Sie die beiden Hälften der Bronzemaske, um die Tür zu öffnen. Nach einer Zwischensequenz werden Sie von zwei Dämonen attackiert. Laufen Sie auf den unteren Bildschirmrand zu, um in der Kiste Medizin zu entdecken. Danach verlassen Sie den Bereich durch die goldene Tür. Im nächsten Raum wartet Gogandantess auf Sie.

Gogandantess:

Während dieses Kampfes können Sie Gogandantess keinen Schaden zufügen. Er blockt sämtliche Attacken. Versuchen Sie seine Angriffe ebenfalls abzuwehren. Halten Sie ihn auf Abstand, indem Sie ihn ständig mit dem Speer bearbeiten. Die Tasten-Kombination „unten, oben, Viereck“ ist dafür bestens geeignet. Nach kurzer Zeit eilt Ihnen Oyu zu Hilfe und rettet Sie mit einer Leiter vor dem im Moment noch übermächtigen Gogandantess.

Was muss ich abschließend noch erledigen?

Laufen Sie durch die Höhle und klettern Sie an der Strickleiter nach oben. Dort treffen Sie auf Oyu, die neben einer gigantischen Eisenkugel steht. Von ihr erhalten Sie die Kugel des Glaubens. Setzen Sie die Kugel in die Eisenkugel ein.

Kapitel 4: Der verlorene Wald

Wie geht's los?

Nach wenigen Schritten taucht Kotaro auf und warnt Jubei vor Oyu. Danach sprechen Sie den betrunkenen Mönch, der durch den Händlerbereich taumelt, so lange an, bis er Ihnen ein Taizo-Mandala aushändigt. Gehen Sie jetzt zu Ihrem eisernen Pferd zurück, das bereits für großes Aufsehen sorgt. Unterhalten Sie sich hier mit dem Mann mit dem Rucksack, bis er Ihnen ein Glas überlässt. Kehren Sie jetzt in den Laden zurück, wo Ihnen der Mann, für den Sie die Honigmelone besorgt haben, eine orangene Kette schenkt. Bevor Sie den Laden wieder verlassen, geben Sie Ihr gesamtes Gold für Waren aus.

Wie bekomme ich mehr Gold?

Machen Sie sich auf dem Weg zur Mine. Dort angekommen, reden Sie so lange

auf den Arbeiter ein, bis er Ihnen präparierte Würfel aushändigt. Dringen Sie nun durch den rechten Stollen weiter in das Innere des Berges vor und sammeln Sie herumliegende Goldstücke ein. Sprechen Sie den nächsten Bergarbeiter an, um Medizin von ihm zu erhalten. Wenige Schritte später müssen Sie gegen kleine grüne Monster antreten. Verpassen Sie den Plagegeistern zuerst einen ordentlichen Kick, bevor Sie mit Waffen auf sie einprügeln. Kämpfen Sie sich durch die gesamte Höhle und sammeln Sie so viel Gold wie möglich.

Wofür soll ich das Gold ausgeben?

Gehen Sie zuerst in den Laden und kaufen Sie die übrigen Items. Verlassen Sie den Laden, sprechen Sie in der Kneipe kurz mit Ihren Freunden und begeben Sie sich in den Händlerbereich. Halten Sie dort Ausschau nach einer Frau mit einem Schirm und sprechen Sie die Dame an. Nicht erschrecken! Dieses Geschöpf ist an Hässlichkeit kaum noch zu überbieten. Nach der Zwischensequenz befinden Sie sich wieder im Yagyu-Dorf.

Was muss ich im Yagyu-Dorf erledigen?

Eilen Sie zu der Höhle, in der Sie bereits zu Beginn des Spiels waren. Wenn Sie Magoichi oder Oyu mehrere Geschenke gemacht haben, begleitet Sie einer von beiden. In der Höhle angekommen, wird Jubei Zeuge, wie seine Mutter von dem widerlichen Geschöpf mit dem Schirm umgebracht wird. Nach der Zwischensequenz heben Sie Takajos Ring auf und verlassen die Höhle wieder. Abhängig davon, mit wem Sie mehr Handel betrieben haben, wartet entweder Kotaro, Magoichi oder Ekei vor der Höhle auf Sie. Wenn Sie auf Magoichi treffen, bekommen Sie von ihm die Sai-



„SCHÖNHEIT“
Freuen Sie sich
nicht zu früh,
denn diese
Dame ist wirk-
lich nur aus
dieser Perspek-
tive attraktiv.



GRÜNE HALSKETTE
Sprengen Sie den
Fels neben dem
Speicher-Schrein
mit der Saiga-
Bombe.

ga-Bombe. Damit sprengen Sie die Fels-
wand links neben dem Drachen-
Schrein, an dem Sie das Buraitou be-
kommen haben. Sie entdecken dahinter
eine Kiste, in der die grüne Halskette
versteckt ist. Damit erkennen Sie ver-
steckte Kisten. Die erste finden Sie auf
der anderen Seite des Tümpels.

Was muss ich in Jubeis Elternhaus erledigen?

Wenn Sie Jubeis Elternhaus noch nicht
besucht haben, blättern Sie jetzt zum
ersten Kapitel zurück und folgen den
Anweisungen im letzten Absatz. Im sel-
ben Raum, durch den Sie auch in den
Garten gelangen, sehen Sie einen gro-
ßen Schrank. Wenn Sie Oyu reichlich
beschenkt haben, wartet das Mädchen
hier auf Sie. Benutzen Sie Takajos Ring,
um den Schrank zu öffnen. Sie erken-
nen vier Scheiben, die Sie drehen müs-
sen. Das „Vier Wächter“-Gemälde zeigt
Ihnen, wie die Scheiben angeordnet
werden müssen. Drehen Sie an der o-
beren Scheibe dreimal, an der unteren
zweimal, links zweimal und rechts ein-
mal. Danach öffnet sich ein Geheim-
gang, den Sie hinabsteigen müssen.

Was erwartet mich im Geheimgang?

Laufen Sie den düsteren Stollen entlang.
Nach wenigen Schritten öffnet sich
unter Jubei eine Falltür. Springen Sie

über den Abgrund und ziehen Sie sich
an der anderen Seite nach oben. Schnei-
den Sie die Seile durch, die Ihnen den
Weg versperren. Sie haben soeben eine
Falle aktiviert. Fliehen Sie vor den kreis-
enden Klingen und springen Sie über
den kleinen Abgrund. Diesmal ziehen
Sie sich nicht nach oben, sondern blei-
ben so lange hängen, bis die Gefahr
über Sie hinweggeschwebt ist. Jetzt ren-
nen Sie den Gang entlang und gelangen
so in das Nebeltal.

Was gibt's im Nebeltal zu tun?

Erledigen Sie zuerst alle Angreifer und
nehmen Sie dann die graue Kiste am
Wegrand genauer unter die Lupe. Leider
ist die Kiste verschlossen und kann
nicht von Jubei geöffnet werden. Gehen
Sie also den Pfad entlang und klettern
Sie über die Leitern weiter nach oben.
Ignorieren Sie das Siegel und die nächste
graue Kiste. Überqueren Sie die hölzerne
Brücke, gehen Sie über die Stufen nach
unten und schnappen Sie sich die Pflanze
aus der Kiste. In der nächsten Kiste
entdecken Sie die Karte des Nebeltals.
Speichern Sie das Spiel und gehen Sie
dann zu dem Drachen-Schrein, um dort
das Senpumaru zu erhalten. Jetzt be-
geben Sie sich zu dem Siegel in der Nähe
der zweiten grauen Kiste und zerschla-
gen es mit Ihrer neuen Waffe. Dahinter

finden Sie Nobunagas Wissen in Form
einer kleinen Statue. Kehren Sie zurück
zum Drachen-Schrein und folgen Sie
dem Weg, der in den Wald führt.

Wie komme ich durch den Wald?

Auch hier kommt es darauf an, ob Sie
Ihre Freunde mit Aufmerksamkeiten bei
Laune gehalten haben. Sollte dies nicht
der Fall sein, erscheint an jeder Weggä-
belung eine große grüne Fliege. Erledi-
gen Sie die Biester, um den richtigen
Weg gezeigt zu bekommen. Wenn Sie
von Gegnern attackiert werden, sollten
Sie sich trotzdem überwiegend um die
Fliege kümmern, da sämtliche Feinde
verschwinden, wenn Sie eliminiert ist.
Wiederholen Sie diesen Vorgang so lan-
ge, bis Sie dem hässlichen Geschöpf
mit dem Regenschirm gegenüberstehen.
Überspringen Sie den Rest des vierten
Kapitels der Lösung, um zu erfahren, wie
Sie den Boss-Kampf am besten bestrei-
ten. Wenn Sie Ihren Gefährten häufiger
eine Freude gemacht haben, können Sie
den Waldweg einfach entlanggehen.
Nach mehreren Gabelungen merkt
Jubei, dass er sich verlaufen hat und Sie
können als Kotaro weiterspielen.

Was kann Kotaro hier erledigen?

Der erste Auftritt des jungen Ninjas
beginnt am Eingang zum Nebeltal. Im



FALLE!
Springen Sie in
die Grube und
hängen Sie sich
an die Kante, um
dieser Falle zu
entweichen.



STRICKLEITER über die kaputte
Strickleiter im Hintergrund
gelangt Kotaro zu einem Fluss.



GRAUE BOX
Nur Kotaro kann
diese grauen
Kisten, die Sie
im Wald und im
Nebeltal finden,
öffnen.



SPALT MIT INNHALT Gegenüber des Eingangs zum blauen Geisterreich finden Sie diese **Rätsel-Kiste**.

Gegensatz zu Jubei kann Kotaro die grauen Kisten in diesem Bereich öffnen. In der ersten finden Sie ein blaues Armband. Die zweite graue Kiste, die Sie ebenfalls am Wegrand erblicken, beinhaltet einen roten Keil. Vor der Holzbrücke stellen Sie sich in das rote Licht und benutzen den roten Keil.

Was erwartet mich im roten Geisterreich?

Sie gelangen in eine rote Arena, in der Sie zahlreiche Gegner eliminieren müssen. Danach haben Sie die Wahl, sich auf eine tiefer gelegene Ebene der Arena teleportieren zu lassen oder wieder zur Oberfläche zurückzukehren. Lassen Sie sich nach unten teleportieren. Auf der dritten Ebene finden Sie in der Kiste Medizin, auf der fünften einen roten Steinpfeil in der Nähe des Teleporterfelds und ein Roga-Kunai und einen blauen Keil in den Kisten. Danach verlassen Sie das Geisterreich.

Wie geht's im Wald weiter?

Überqueren Sie die Brücke und gehen Sie zu dem Drachen-Schrein und dem Speicherpunkt. Sie erkennen dort zwischen dem Schrein und dem Speicherpunkt einen Holzpfeil. Springen Sie über die kaputten Leitern nach oben, um in einen neuen Bereich zu gelangen. Laufen Sie den Pfad neben dem Fluss

entlang und schnappen Sie sich die Tarnkleidung aus der Kiste auf dem Bootssteg. Der Weg führt in den Wald, wo Sie zuerst geradeaus und dann über die Stufen nach unten gehen. Sie gelangen zu einem See, an dessen Ufer Sie einen Speicherpunkt und ein totemähnliches Gebilde sehen. Waten Sie durch das seichte Gewässer, erledigen Sie die Fischmonster und gehen Sie durch das Tor auf der anderen Seite des Sees.

Was muss ich in dem Gebäude tun?

Ignorieren Sie die blau leuchtende Stelle und gehen Sie auf den unteren Bildschirmrand zu. In der Ecke finden Sie eine Rätselbox, an der Sie die Pfeile 9 und 5 nacheinander betätigen müssen, um das Senpumar-Geheimnis zu erhalten. Erst jetzt gehen Sie zu dem blauen Licht und benutzen den blauen Keil. Sie werden in das blaue Geisterreich gebeamt. Kämpfen Sie sich Ebene für Ebene nach unten durch. Sie finden dabei eine Medizin auf der dritten Ebene und auf der fünften einen blauen Steinpfeil. Verlassen Sie das blaue Geisterreich. Begeben Sie sich zu dem Totempfehl neben dem Speicherpunkt und setzen Sie die beiden Steinpfeile darin ein. Jetzt gehen Sie am Totem vorbei in den Wald, um Jubei zu finden. Erledigen Sie

sämtliche Angreifer, die sich Ihnen in den Weg stellen. Nachdem Kotaro Jubei gefunden hat, überlässt er ihm das blaue Armband. Wenige Schritte später trifft Jubei auf die hässliche Dame und Gingafatsu.

Gingafatsu

Erneut versucht Ihnen der Spinnen-Dämon den Garau zu machen. Benutzen Sie hauptsächlich den Speer wegen seiner großen Reichweite. Stochern Sie immer in Gingafatsus Richtung und versuchen Sie, seine Attacken abzublocken. Sobald er sich in die Büsche zurückzieht, müssen Sie auf herabfallende Blätter achten. Diese verraten Ihnen, wo Gingafatsu aus dem Gebüsch springt. Versuchen Sie, ihn zu treffen, während er an Ihnen vorbeisaugt und saugen Sie immer sofort die Seelen auf. Auch während dieses Kampfes werden Sie entweder von Magoichi, Ekei oder Oyu unterstützt. Nachdem Sie das Monster besiegt haben, erhalten Sie Nobunagas Herrschaft in Form einer weiteren Statue.

Was muss ich abschließend noch erledigen?

Für den Fall, dass Sie Magoichi reichlich beschenkt oder viel mit ihm getauscht haben, treffen Sie am Waldrand auf Ekei und Magoichi. Gehen Sie über die Treppe nach oben und halten Sie Ausschau



EINGANG
Von dieser Stelle
aus können Sie
sich ins blaue
Geisterreich
teleportieren
lassen.

INSEKTEN-PLAGE
Schlagen Sie hier
immer auf die
fette grüne Fliege
ein.

GINGAFATSU
Achten Sie auf
herabfallende
Blätter, um zu
wissen, wo
Gingafatsu
das nächste
Mal auftaucht.

nach einem Blitz-Siegel. Benutzen Sie Ihr Buraitou, um das Siegel zu zerstören und schnappen Sie sich die letzte Statue: Nobunagas Würde. Wenn Sie viel mit Oyu getauscht haben, treffen Sie hier auf das Mädchen und können mit ihr trainieren.

Kapitel 5: Die Dämoneninsel

Was soll ich mit den Statuen machen?

Begeben Sie sich zurück zum Eingang des blauen Geisterreichs. Wenn Sie Magoichi beschenkt haben, müssen Sie ihm am See für kurze Zeit den Rücken freihalten, damit er mit seiner Kanone das Dämonen-Nest in die Luft jagen kann. Dafür gibt's ein Kraft- und ein Zaubersiegel. Beim Eingang zum Geisterreich gehen Sie durch das Tor und betätigen den Hebel neben dem Bildschirm. Sie erkennen darauf die Anordnung der drei Statuen, die Sie sich unbedingt merken müssen. Stellen Sie die Statuen jetzt genauso auf, wie Sie es auf dem Bildschirm erkennen konnten, damit sich ein Geheimgang öffnet. Sie gelangen in einen Raum, in dem Sie seitlich von Bogenschützen angegriffen werden. Benutzen Sie Ihren Bogen, um die Plagegeister auszuschalten und erledigen Sie den Angreifer, der über die Brücke auf Sie zukommt. Danach gehen Sie durch die leuchtende Tür in den nächsten Raum. Eliminieren Sie hier sämtliche Gegner und gehen Sie in den nächsten Raum, wo Sie Jujudormahs Tagebuch auf dem Tisch finden. Durch die rote Doppeltür gelangen Sie in Jujudormahs Zimmer.

Jujudormah:

Jujudormah greift Sie mit den verschiedensten Attacken an. Sie schießt

mit ihrem Schirm, will auf Sie springen und Sie über den Haufen rennen. Zum Glück können Sie sämtliche Attacken blocken. Auch für diesen Kampf bietet sich der Speer aufgrund seiner hohen Reichweite an. Achten Sie auf Jujudormahs Schreie. Kurz danach greift Sie die Schwergewichtige mit Schüssen aus ihrem Schirm an. Stecken Sie ruhig ein paar Treffer ein, bis Ihnen einer Ihrer Gefährten zu Hilfe eilt. Jetzt ist Jujudormah abgelenkt und Sie haben häufiger die Chance anzugreifen. Wenn Sie die „Dame“ besiegt haben, erhalten Sie zur Belohnung die Kugel der Ehrlichkeit.

Was muss ich als Nächstes erledigen?

Drücken Sie den roten Knopf an der Wand, um einen Tunnel freizulegen. Schnappen Sie sich die Pflanze aus der ersten Kiste und gehen Sie weiter. Nach wenigen Schritten verschließt sich der Eingang zu Jujudormahs Behausung und Gas strömt in den Tunnel. Rennen Sie jetzt durch den dunklen Gang, bis Sie zu einer Klippe gelangen. Waghalsig springt Jubei hinab in die Fluten und taucht in eine unterirdische Höhle.

Was gibt's in der Höhle zu tun?

Hier finden Sie die Karte der Heiligen Stätte des Oni-Clans in der Kiste neben dem Speicherpunkt. Nachdem Sie Ihren Spielstand abgespeichert haben, nehmen Sie das goldene Gebilde näher unter die Lupe und setzen die Kugel der Ehrlichkeit darin ein. In Windeseile befördert Sie ein Fisch zur Insel der Dämonen. Unmittelbar nach Ihrer Ankunft taucht Gogandantess auf, der Ihnen diesmal endgültig ans Leder will.

Gogandantess:

Auch während dieses Kampfes sollten Sie zum Speer greifen. Stochern Sie ständig in Gogandantess' Richtung, indem Sie auf dem Joypad zuerst nach unten, dann nach oben und den Viereck-Button drücken. Mit dieser Kombination halten Sie den Dämonen-Schwertmeister auf Abstand. Er blockt jeweils nur den ersten Schlag. Egal, wie gut Sie kämpfen, Sie werden auch diesen Kampf verlieren. Zum Glück taucht Oyu auf und bewahrt Jubei vor dem sicheren Tod. Während Jubei am Strand seine Wunden versorgt, kämpfen Sie sich nun mit Oyu durch die Insel.

Was muss ich auf der Insel erledigen?

Hinter dem Tor trifft Oyu auf den Geist von Jubeis Mutter, der Oyu beauftragt, die heilige Flöte zu finden. Außerdem schenkt sie Oyu das rote Armband. Laufen Sie den Gang im hinteren Teil des Raums entlang, bis Sie eine rote Kiste erreichen, in der Sie eine Schlüsselscheibe finden. Eilen Sie zurück zum Eingangsraum und benutzen Sie die Schlüsselscheibe an dem Gitter, das den Drachen-Schrein umschließt. Gehen Sie durch die Tür neben dem Speicherschrein. Im Raum dahinter finden Sie vor einem hängenden Fleischklumpen eine Nachricht und neben dem Aufzug einen Zaubersrank.

Was muss ich als Nächstes tun?

Kehren Sie in den Hauptraum zurück und gehen durch die andere blaue Tür. Laufen Sie den Gang entlang und verlassen Sie ihn durch die Tür am anderen Ende. Im Raum dahinter sehen Sie eine gigantische goldene Statue. Erledigen Sie die angreifenden Ritter und schnappen Sie sich die Karte des Erdgeschosses



der heiligen Stätte aus der Kiste in der Ecke. Außerdem finden Sie in dem Regal links neben der Tür eine Schriftrolle über die Geheimwaffen der Oni. Laufen Sie den Spalt rechts neben der Statue entlang, um Medizin zu entdecken. Im nächsten Gang hinter der Doppeltür erledigen Sie die Dämonen und gehen durch die Tür am Ende des Gangs. Sie gelangen in einen Raum, dessen Fußboden aus Glas ist. Halten Sie „Blocken“ gedrückt, um die überraschenden Angriffe der Fischmonster abzuwehren. Erledigen Sie die Biester und steigen Sie die Leiter hinab.

Was erwartet mich im Keller?

Nachdem Sie die Sprossen hinabgeklert sind, gelangen Sie in einen Raum, in dem sich ein gigantisches Aquarium befindet. Leider treiben hier auch etliche Dämonen und ein Tentakel ihr Unwesen. Erledigen Sie zuerst die Dämonen, bevor Sie mit gezielten Schwertstichen das Tentakel-Monster bearbeiten. Verschwenden Sie keine Zeit damit, sich um die einzelnen Arme zu kümmern. Nachdem Sie das Biest erledigt haben, gehen Sie durch das Loch in der Wand. Zuvor nehmen Sie noch das Adorga aus der Kiste an sich. Marschieren Sie die Knochenbrücke entlang. Speichern Sie das Spiel an dem Speicher-Schrein und schnappen Sie sich das Gradius-Schwert aus der Kiste. Danach laufen Sie auf der Brücke weiter, bis Sie in die Eis-Höhle kommen.

Wie besiege ich das Monster in der Eishöhle?

Freuen Sie sich nicht zu früh, wenn Sie den Axt-Schwinger in der Eishöhle besiegt haben. Denn danach kommt sein großer, roter Bruder, der nicht nur mehr Tricks auf Lager hat, sondern auch



ZAUBERTRANK

Links neben dem Aufzug entdeckt Oyu einen Zaubertrank.



TENTAKEL

Nachdem Sie dieses Tentakel besiegt haben, können Sie durch ein Loch in der Wand dahinter gehen.

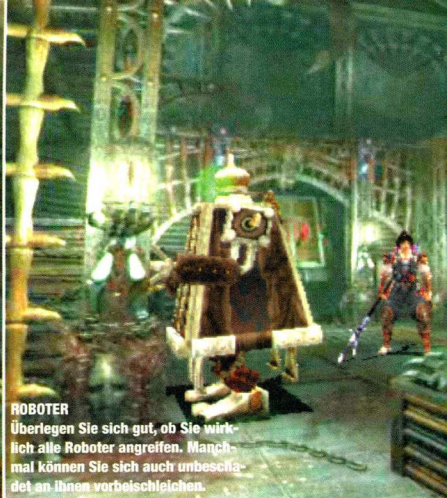


DER TOD IST ROT

Speichern Sie vor dem Kampf gegen dieses Ungeheuer unbedingt ab. Sie werden mehrere Versuche benötigen, um ihn zu eliminieren.



AUFZUG-SERVICE
Mit der Magie-
Attacke des Sen-
pumarus repariert
Jubei den Aufzug.



ROBOTER
Überlegen Sie sich gut, ob Sie wirk-
lich alle Roboter angreifen. Manch-
mal können Sie sich auch unbeschä-
digt an ihnen vorbeischieben.

noch stärker und zäher ist. Im Nahkampf haben Sie kaum eine Chance gegen das Ungetüm. Schießen Sie deshalb zuerst Ihren gesamten Dolch-Vorrat auf den Riesen. Danach laden Sie Ihre Waffe mit der R1-Taste auf und gehen kurz in die Nähe des Gegners, um eine Kombo auszuführen. Danach müssen Sie sich schleunigst aus dem Staub machen, um nicht von einem Konter verletzt zu werden. Wiederholen Sie den Vorgang, bis die Bestie eliminiert ist. Sie erhalten dafür die heilige Flöte. Bringen Sie das Instrument zu Jubei, der sich immer noch vor dem Eingangstor erholt.

Was kann Jubei in den Gemäuern erledigen?

Im Eingangsraum erledigen Sie die beiden Bogenschützen und danach die übrigen Gegner, bevor Sie sich am Drachen-Schrein Ihre letzte Waffe abholen: den Dokoutsui. Begeben Sie sich in den Raum mit dem großen Wasserbecken. Dort lauern bereits ein Tentakel und einige andere Gegner auf Jubei. Zum Glück eilt Ihnen Oyu zu Hilfe. Erledigen Sie die Angreifer und benutzen Sie den Hammer, um das Siegel zu zerstören. Im nächsten Raum eliminieren Sie das Tentakel und schnappen sich den Kreis-

schlüssel, der auf dem Boden liegt. Wenn Oyu Sie unterstützt, sprechen Sie mit ihr, um eine Pflanze zu erhalten. Klettern Sie über die Leiter rechts neben den Überresten des Tentakels nach oben. Sie gelangen in den Raum mit der goldenen Statue, wo Sie von zwei Bogenschützen und einem weiteren Gegner erwartet werden. Begeben Sie sich jetzt in den Raum mit den Fleischklumpen und den Käfigen. Unterwegs treffen Sie eventuell auf Oyu, mit der Sie gemeinsam mehrere Feinde ins Jenseits schicken. In dem Geheimraum, von dem aus Sie ein Axt-Kämpfer angegriffen hat, finden Sie eine rote Kette. Wenn Sie mehr mit Ekei oder Magoichi gehandelt haben, werden Sie im Eingangsraum Zeuge eines Streits zwischen den beiden.

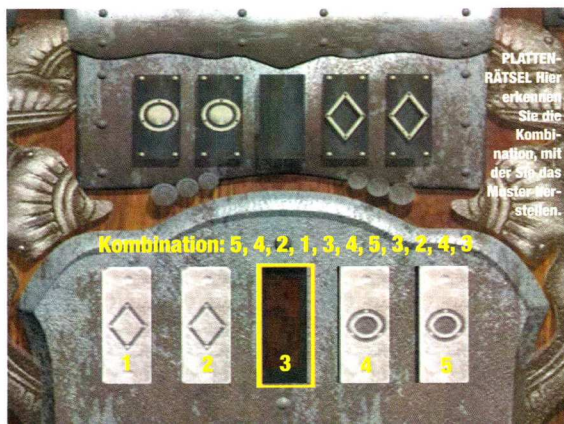
Wohin befördert mich der Aufzug?

Stellen Sie sich unter den Deckenventilator und wenden Sie die magische Attacke des Senpumarus an. Der kleine Wirbelsturm setzt den Deckenventilator in Bewegung und Sie können den Aufzug benutzen. Fahren Sie darin nach unten und schnappen Sie sich die Karte des unteren Bereichs der heiligen Stätte. Danach verlassen Sie den Raum durch

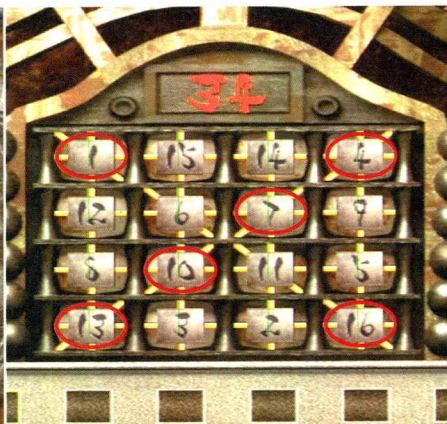
die kleine Tür. Im Raum hinter der Tür erledigen Sie die beiden Roboter, bevor Sie zu der Rätselbox gehen, die Sie in einer Ecke neben einer Leiter entdecken. Wenn Sie die Pfeile 12, 2 und 6 nacheinander betätigen, erhalten Sie zur Belohnung ein Tanegashima. Jetzt klettern Sie an der Leiter nach oben und gehen so lange auf der Brüstung entlang, bis Sie zu einer weiteren Leiter kommen, an der Sie nach unten klettern.

Was muss ich noch auf der Insel erledigen?

Gehen Sie durch die kleine Tür und füllen Sie im Raum dahinter Ihre magische Energie an dem Brunnen auf. Schnappen Sie sich Guildensterns Notiz, die Sie links neben dem Brunnen entdecken. An dem Apparat neben der seltsamen Maschine lösen Sie jetzt das Rechen-Rätsel. Unser Screenshot hilft Ihnen dabei. Sie erhalten einen Goldschlüssel. Zerstören Sie das dampfende Rohr links neben dem Apparat und schnappen Sie sich die eigenartigen Pilze hinter der Maschine. Begeben Sie sich nun zurück in den Raum mit den Fließbändern. Klettern Sie an der Leiter neben der Tür nach oben und verwenden Sie den Goldschlüssel in dem Schloss, um die Bänder anzuhalten. Springen Sie über die Kisten zur anderen



PLATTEN-RÄTSEL Hier erkennen Sie die Kombination, mit der Sie das Meisterwerk stellen.





GROSSES SCHIEBERÄTSEL
Hier erkennen Sie unsere
Nummerierung für die
großen Schieberätsel.

Seite und öffnen Sie die Tür dort mit dem Kreisschlüssel. Heben Sie Tokichiros Notiz auf und gehen Sie danach zu der Platte am Sockel der Statue. Ordnen Sie die Symbole so, wie Sie oben auf der Platte zu sehen sind. Der Screenshot auf Seite 130 hilft Ihnen bei der Lösung dieses Puzzles. Sie öffnen ein Portal, das Sie zurück ins Schloss befördert.

werk Nr. 11. Benutzen Sie den grünen Keil, um Zutritt zum grünen Geisterreich zu bekommen. Sie finden hier zwar keine für den Verlauf des Spiels wichtigen Gegenstände, aber dennoch können Sie Ihr Inventar mit Medizin, perfekter Medizin und der violetten Kette füllen.

Rätselbox. Lösen Sie das Rätsel, indem Sie die Pfeile 11, 1 und 4 nacheinander betätigen (Screenshot rechts oben) und Sie werden mit einem Zauberschatz belohnt. Den Anweisungen des folgenden Abschnitts sollten Sie nur folgen, wenn Sie im Besitz der grünen Halskette sind.

Kapitel 6: Zurück im Schloss

Wie geht's los?

Sie befinden sich auf dem Dach des Schlosses. Wenn Sie mit der grünen Halskette ausgestattet sind, können Sie eine Schatzkiste mit Munition entdecken. Klettern Sie an der Leiter nach unten. Betätigen Sie an der Rätselbox die Pfeile 2, 4, 6, 8, 1, 7 nacheinander, um einen Talisman zu erhalten. Am Fuß der Treppe finden Sie in der Kiste einen grünen Keil. Speichern Sie das Spiel und verlassen Sie den Turm. Vorsicht! Sobald Sie den Steg betreten, werden Sie von Fischdämonen attackiert. Dann zerstören Sie das Blitz-Siegel mit Ihrem Schwert und betreten die Hütte dahinter. Hier finden Sie Tokichiros Tagebuch und das Kunst-

Was muss ich als Nächstes erledigen?

Gehen Sie in das Gebäude am anderen Ende des Stiegs. Schnappen Sie sich die Gifu(Ost)-Karte und verlassen Sie den Raum durch die andere Tür. Im Stegbereich suchen Sie nach einer großen Tür, vor der Sie in einer Kiste den Kirschschlüssel finden. Öffnen Sie damit die Tür und betreten Sie das Gebiet dahinter. Sie gelangen in den Innenhof, in dem Sie bereits im dritten Kapitel waren. Erledigen Sie die Feinde und betreten Sie das Schloss durch den Haupteingang.

Was erwartet mich diesmal im Schloss?

Gehen Sie durch die Tür gegenüber des Eingangs. Mit dem Kirschschlüssel öffnen Sie die Tür auf der rechten Seite. Im Raum dahinter finden Sie den Mondsichelschlüssel, das Kunstwerk Nr. 12, ein Buch über Menschenfleisch und eine

Was kann ich mit der grünen Halskette finden?

Gehen Sie jetzt zu der großen Tür, die zuvor durch ein grünes Siegel (Screenshot Seite 125, rechts oben) verschlossen wurde. Im Raum dahinter legen Sie die grüne Halskette an und entdecken eine perfekte Medizin. Verlassen Sie den Raum durch die verzierte Tür und Sie gelangen in die Höhle, in der Ihr erstes Treffen mit Gogandantess stattfand. Klettern Sie über die Strickleiter nach oben und durchsuchen Sie den dahinter liegenden Bereich nach einer versteckten Kiste. Sie finden darin einen besonderen Zauberschatz. Jetzt begeben Sie sich in das Zimmer unterhalb der Treppe, in dem Sie den Geist getroffen haben und schnappen sich dort einen weiteren besonderen Zauberschatz. In dem Raum im ersten Stock, in dem Ihnen das gelbe Siegel den Weg versperrt, finden Sie Munition in einer versteckten Kiste.

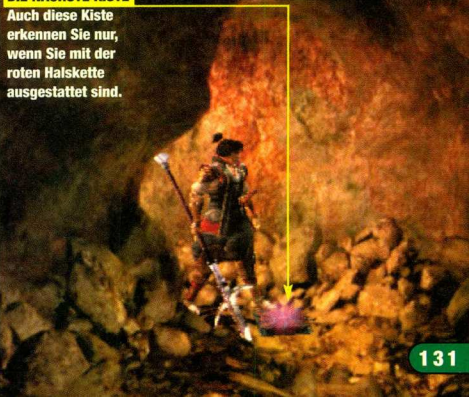
**ZAHLEN-
RÄTSEL**
Setzen
Sie die rot
markierten
Zahlen so
wie auf
diesem
Screen-
shot ein.

**UNSICHTBARE
KISTE**
Links neben
Jubel entdecken
Sie hinter dem
Geländer eine
unsichtbare
Kiste.



DIE NÄCHSTE KISTE

Auch diese Kiste
erkennen Sie nur,
wenn Sie mit der
roten Halskette
ausgestattet sind.





UND NOCH EINE KISTE Im Raum mit dem gelben Siegel entdecken Sie eine weitere unsichtbare Kiste.



ROAST-BEEF Mit Magoichis Flammenwerfer macht die Dämonenhatz gleich doppelt so viel Spaß.



WEG ZUM STEG Mit dem Mondsichelschlüssel öffnen Sie die Tür zu den Stegen.



LICHTPFAD Durch dieses Loch gelangen Sie in die Höhlen unterhalb des Schlosses.

Was muss ich im ersten Stock des Schlosses erledigen?

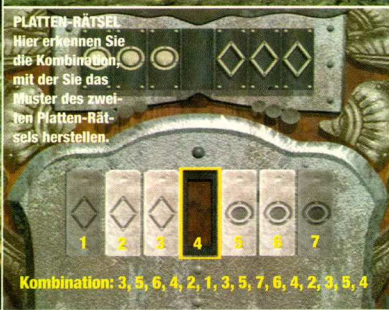
Begeben Sie sich in den Raum, in dem Ihnen das gelbe Siegel den Weg versperrt. Zerschlagen Sie es mit dem Hammer und gehen Sie durch die Tür. An der Rätselbox betätigen Sie die Pfeile 6, 9, 7, 5, 8 und 4 und erhalten so das Dokoutsui-Geheimnis. Schnappen Sie sich noch die Medizin aus der anderen Kiste und verlassen Sie das Schloss durch den Haupteingang. Gehen Sie zu den Stegen und halten Sie dort Ausschau nach einer verschlossenen Tür.

Was muss ich machen, nachdem ich im Schloss alles erledigt habe?

Benutzen Sie den Mondsichelschlüssel, um die Tür bei den Stegen zu öffnen. Rüsten Sie sich mit dem Speer aus und rennen Sie an der ersten Abzweigung nach rechts. Zerstören Sie das Siegel und betreten Sie das kleine Gebäude. Im Inneren holen Sie die Kürbisflasche aus der Kiste und steigen in das Loch hinter der Statue.

Was gibt's in der Höhle zu tun?

Speichern Sie Ihren Spielstand, nehmen Sie die Medizin aus der Kiste und kämpfen Sie sich bis zu der Zugbrücke durch. Betätigen Sie den Hebel, der von dem Tentakel verdeckt wurde. Jetzt können Sie die Zugbrücke überqueren. Betreten Sie den nächsten Höhlenkomplex und speichern Sie das Spiel. Danach schnappen Sie sich die zweite Notiz von Tokichiro und die Karte der Dämonenhöhle aus der Kiste und kämpfen sich weiter durch die Höhlen. Im Raum mit den Motoren müssen Sie gegen drei mit Äxten bewaffnete Gegner antreten. Erledigen Sie zuerst die beiden kleinen Feinde, bevor Sie sich um den roten Giganten kümmern. Mithilfe Ihrer magischen Attacken können Sie das Ungetüm relativ schnell unschädlich machen. Wenn



Sie Oyu reichlich beschenkt haben, unterstützt Sie das Mädchen während des Kampfes und Sie bekommen darüber hinaus noch Medizin von ihr. Im nächsten Raum benutzen Sie sofort den Hammer, um die Bogenschützen auszuschießen. Wenn Sie im Besitz der grünen Halskette sind, finden Sie hier Munition. Wenige Schritte später entdecken Sie in einer Kiste ein Rohr mit Superpulver. Am Ende der Höhlen stoßen Sie auf ein Siegel. Bevor Sie es zerschlagen, kehren Sie zum letzten Speicherpunkt zurück, bei dem Sie das Superpulver an dem versteinerten Mann anwenden. Sie werden mit Medizin belohnt. Jetzt kehren Sie zurück zum Siegel, zerstören es mit dem Senpumaru und betreten den nächsten Bereich.

Was gibt's für Magoichi in der Höhle zu tun?

Wenn Magoichi Ihr Liebling ist, müssen Sie sich mit ihm durch die Höhlen kämpfen, nachdem Jubei versteinert wurde. Magoichi kann die grauen Kisten öffnen. So finden Sie Rasha-Handschuhe und einen Flammenwerfer. Nachdem Magoichi das Rohr mit Superpulver gefunden hat, wird es ihm von einem Insekt gestohlen. Verfolgen Sie das lästige Biest durch die Höhlen. Wenn es Ihnen durch die Lappen gegangen ist, verlassen Sie den Raum, in dem Sie es zuletzt gesehen haben und betreten ihn dann wieder. Mit ein wenig Geduld kommen Sie so wieder zu dem Pulver, mit dem Sie Jubei von dem Fluch erlösen können.

Was erwartet mich hinter dem Siegel?

Kurz nachdem Sie das Siegel zerstört haben, finden Sie in einer Kiste eine Pflanze und wenige Schritte weiter eine Rätselbox. Betätigen Sie die Pfeile 6, 7, 5, 4 und 1 nacheinander, um ein Kraftjuwel zu erhalten. Sie gelangen wieder zu dem Portal, durch das Sie die Höhlen

betreten haben. Erlösen Sie hier die versteinerten Menschen von ihrem Bann und Sie erhalten dafür eine Geheimmedizin und eine normale Medizin. Das Portal befördert Sie zurück in den kleinen Tempel.

Was soll ich tun, nachdem ich die Höhle verlassen habe?

Verlassen Sie den kleinen Tempel und gehen Sie auf dem Steg zum oberen Bildschirmrand hin. Am kleinen See müssen Sie einem Ihrer Gefährten aus der Patsche helfen. Danach gehen Sie durch das kleine Holztor. Saugen Sie den Seelen-Schrein leer und gehen Sie durch das nächste Tor. Laufen Sie den Waldweg entlang und schnappen Sie sich die Medizin aus der Kiste, die Sie allerdings nur erkennen können, wenn Sie die grüne Halskette angelegt haben. Gehen Sie durch das Tor und benutzen Sie sofort die Zauberrakete des Hammers, um die Bogenschützen auszuschalten. Sie gelangen in das Bootshaus, in dem Sie außer einem Speicherpunkt und einem Energiebrunnen noch Aufzeichnungen über den Zeitplan für die Jagd entdecken. Jetzt gehen Sie nach unten und steigen in das Boot.

Was muss ich im Tempel erledigen?

Schalten Sie alle Feinde aus und betreten Sie den Tempel durch die Tür, die von dem Tentakel versperrt wurde. Im Eingangsbereich finden Sie das Kunstwerk Nr. 13, das Buch „Fortinbras Nacht“ und Aufzeichnungen über die Anbetungsstatue. Im nächsten Raum heilen Sie die beiden versteinerten Männer, die Ihren Weg versperrten. Sie werden dafür mit einer Geheimmedizin belohnt. Im Gebetsraum müssen Sie wieder ein Platten-Rätsel lösen. Der Screenshot oben hilft Ihnen dabei. Sie öffnen ein Portal, das Sie in die Dämonen-Höhle befördert.

Was gibt's in der Dämonen-Höhle zu tun?

Schnappen Sie sich den besonderen Zaubertrank aus der Kiste und gehen Sie durch das Tor. Erledigen Sie die Dämonen und sehen Sie sich die Knochen-Tür auf der linken Seite an. Wenn Sie mit Ihren Gefährten viel getauscht haben, sind Sie im Besitz von drei fossilen Knochen, die Sie an der Tür einführen können. Sie erhalten so die schwarze Halskette. Gehen Sie den Gang weiter entlang und schnappen Sie sich die Pflanze aus der versteckten Kiste, die Sie allerdings nur sehen können, wenn Sie mit der grünen Halskette ausgerüstet sind. Im nächsten Raum befindet sich ein Speicher-Schrein und eine Kiste, in der Sie eine Karte der unterirdischen Gänge entdecken. Hinter der grünen Doppeltür erwartet Sie in der Halle mit der Statue eine halbe Dämonen-Armee. Erledigen Sie die Bestien und gehen Sie dann durch die Tür auf der linken Seite der Statue.

Wo ist der Ausgang aus den Höhlen?

Nehmen Sie die erste Abzweigung nach rechts und gehen Sie so lange weiter, bis Sie nach links abbiegen können. Erledigen Sie das Monster und schnappen Sie sich die Munition, die Sie wiederum nur sehen, wenn Sie die grüne Halskette angelegt haben. Am Ende der Abzweigung müssen Sie an der Rätselbox die Pfeile 4, 6, 1 und 10 nacheinander betätigen, um ein Zauberjuwel zu erhalten. Jetzt kehren Sie zur Eingangstür mit den goldenen Flügeln zurück und entscheiden sich diesmal für den Weg, der nach links führt. An der nächsten Weggabelung gehen Sie zuerst nach oben, um dort in einer Kiste eine Pflanze zu finden. Kehren Sie dann zur Gabelung zurück und nehmen Sie den anderen Weg, der Sie zu einem Deckenventilator und einem Aufzug führt. Benutzen Sie die Magie-Attacke des

Senpumarus unterhalb des Rotors und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben.

Was muss ich im Schloss noch erledigen?

Sammeln Sie zuerst den scharlachroten Schlüssel, das Kunstwerk Nr. 14 und die Medizin (nur mit grüner Kette!) ein. Verlassen Sie den Raum und gehen Sie in den Raum mit den Fleischklumpen, in dem sich der andere Aufzug befindet. Fahren Sie nach unten in den Raum mit den Förderbändern und eilen Sie sofort zu der Leiter. Klettern Sie nach oben und erledigen Sie die drei Bogenschützen, bevor Sie sich um den Roboter kümmern. Gehen Sie durch die Tür in der Nähe der Leiter und benutzen Sie im nächsten Raum sofort die Magie-Attacke Ihres Hammers, um wiederum zunächst die Bogenschützen zu eliminieren. Danach kümmern Sie sich erst um den Roboter. Jetzt klettern Sie an der Leiter nach oben, laufen auf der Brüstung entlang, klettern an der nächsten Leiter wieder nach unten und gehen durch die Tür. Sie befinden sich in einem Raum, wo Sie außer einem Energie-Brunnen noch eine versiegelte Tür sehen. Benutzen Sie den scharlachroten Schlüssel, um Sie zu entriegeln.

Wie entkomme ich aus dem Kerker?

Nach der Zwischensequenz befinden Sie sich zusammen mit Oyu in einem Kerker. Rennen Sie durch das Loch in der Wand und speichern Sie den Spielstand an dem Speicher-Schrein. Laufen Sie den Gang entlang und nehmen Sie die geheimen Kräuter und die Aufzeichnungen über Gogandantess' Aufzug an sich. Verlassen Sie den Gang durch die große Tür. Im nächsten Raum treffen Sie zum dritten und letzten Mal auf Gogandantess.

Gogandantess:

Benutzen Sie zuerst die heilige Flöte, um Gogandantess zu schwächen. Jetzt at-



DÄMONEN-INVASION Im Raum mit der großen Statue müssen Sie gegen viele Dämonen antreten.

SENPUMARAU
Diese Waffe eignet sich nicht nur zum Kämpfen, sondern auch dazu, kaputte Aufzüge wieder in Gang zu bringen.

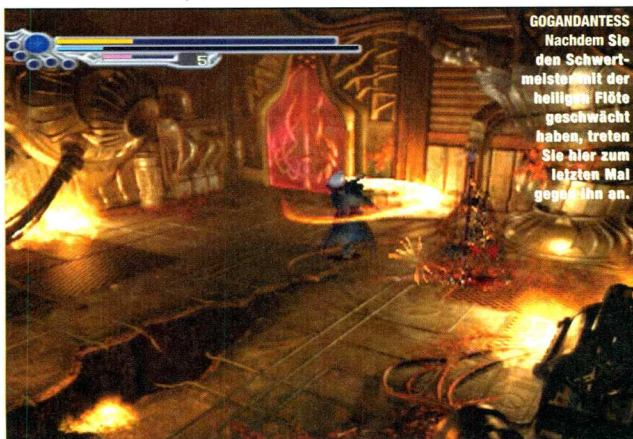
tackieren Sie ihn mit den Magieangriffen Ihrer Waffe. Wechseln Sie dazu alle Waffen durch. Wenn Sie die magische Energie für all Ihre Waffen aufgebraucht haben, benutzen Sie am besten den Speer oder den Hammer, um Gogandantess den Rest zu geben. Nach seinem Ableben erhalten Sie von ihm die Kugel des Respekts.

Kapitel 7: Das Luftschiff

Wie fliehe ich von der Insel?

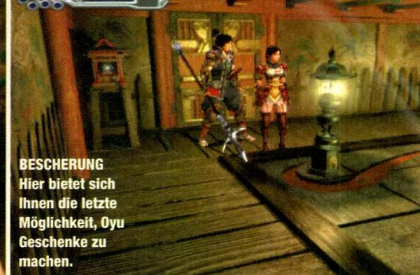
Verlassen Sie den Raum durch die grüne Tür in der Ecke. In der Halle erkennen Sie rechts eine versteckte Kiste mit Geheim-Medizin, sofern Sie mit der grünen Halskette ausgestattet sind. Klettern Sie an der Leiter nach oben auf die Rohre. Am Ende des dicken, kaputten Rohres finden Sie

eine Pflanze. Außerdem erkennen Sie eine Kiste hinter zwei nach oben stehenden Rohren. Zerstören Sie diese und schnappen Sie sich die Medizin aus der Kiste. Über das mittlere Rohr gelangen Sie zu einer Rätsel-Kiste. Lösen Sie das Schiebe-Rätsel, indem Sie die Pfeile 6, 7, 1, 12 und 2 betätigen. Als Belohnung winkt ein Kraftjuwel. Über das erste Rohr und eine Leiter gelangen Sie in den nächsten Raum. Hier treffen Sie auf Oyu. Setzen Sie die Kugel des Respekts in die silberne Statue ein und verfolgen Sie die Zwischensequenz. Jetzt gilt nur noch eines: Machen Sie sich so schnell wie möglich aus dem Staub! Hierfür bietet sich das seltsame Fluggerät an. Öffnen Sie das Tor, indem Sie beide Analogsticks des Joypads gleichmäßig in verschiedene Richtungen drehen. Beeilen Sie sich, da Sie nur begrenzt Zeit zur Verfügung haben.





SILBERNE STATUE
Hier müssen Sie die Kugel des Respekts einsetzen.



BESCHERUNG
Hier bietet sich Ihnen die letzte Möglichkeit, Oyu Geschenke zu machen.



HINTER FÄSSERN
Zerschlagen Sie die Holzfässer, um dahinter eine Kiste zu entdecken.

Was muss ich nach der Ankunft auf dem Luftschiff machen?

Nach Ihrer spektakulären Flucht befinden Sie sich an Bord des Luftschiffs. Begeben Sie sich zum anderen Ende des Balkons, um dort einen Zaubertrank zu finden. Unterwegs können Sie Ihren Spielstand an dem Speicher-Schrein sichern. Jetzt knöpfen Sie sich die Rätselkiste vor. Betätigen Sie die Pfeile 5, 2, 6, 8, 11 und 3, um ein Zauberjuwel zu erhalten. Durch die Tür kommen Sie in die Waffenkammer des Luftschiffs. Mit einem kräftigen Hammerschlag schalten Sie hier alle Bogenschützen auf einmal aus und kümmern sich danach um die übrigen Gegner. Zerschlagen Sie die Fässer in der Ecke, um dahinter eine Medizin zu finden. Eine zweite Medizin können Sie in der Nähe der Ausgangstür erkennen, sofern Sie die grüne Halskette

besitzen. Gegen die Roboter in dem langen Gang gehen Sie am besten mit dem Hammer vor. Führen Sie die Kombo aus (unten, oben und Viereck), um die Wartungsroboter schnell schrottreif zu machen. Sie gelangen schließlich ins Cockpit des Luftschiffs.

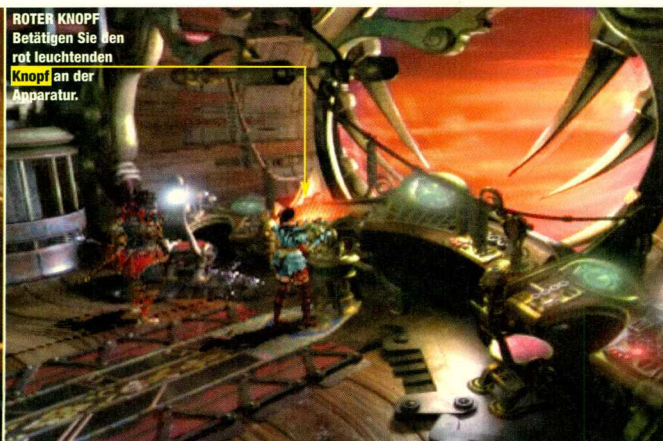
Wie kann ich den Angriff der Dämonen verhindern?

Drücken Sie auf den roten Knopf auf der linken Seite des Steuerrades. Nach der Zwischensequenz befinden Sie sich im Schloss Gifu. Wenn Sie die grüne Halskette besitzen, können Sie in Ihrer unmittelbaren Nähe eine Kiste erkennen. Sie finden darin eine Medizin. Sichern Sie Ihren Spielstand an dem Speicher-Schrein und gehen Sie den Gang entlang. An dessen Ende entdecken Sie die dritte Notiz von Toki-

chiro. Im Raum hinter der Tür in der Nähe des Speicher-Schreins erledigen Sie sämtliche Gegner. Wenn Sie viel mit Magoichi gehandelt haben, müssen Sie hier gegen Ekei antreten. Mit einer schnellen Waffe wie dem Buraitou schalten Sie ihn im Handumdrehen aus. Begeben Sie sich danach in den nächsten Raum. Hier erledigen Sie das Monster und schnappen sich die Medizin aus der Kiste, bevor Sie über die Stufen nach oben gehen. Schalten Sie auf dem Balkon alle Feinde aus und betreten Sie den Turm durch die Doppeltür. Hier entdecken Sie das Kunstwerk Nr. 15 und in der Kiste den violetten Keil. Saugen Sie den Seelen-Schrein leer, bevor Sie durch den schmalen Gang in der rechten hinteren Ecke des Raumes gehen. Sie gelangen auf das Dach des Turms.



FUNDGRUBE
Hier entdecken Sie zahlreiche Items, wenn Sie sich etwas genauer umsehen.



ROTER KNOPF
Betätigen Sie den rot leuchtenden Knopf an der Apparatur.



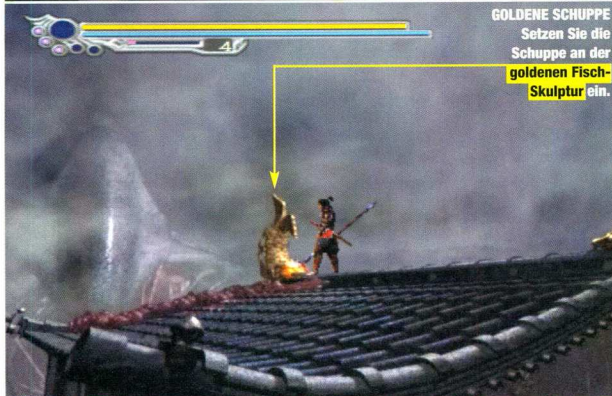
VERRÄTER
Wenn Sie Ekel während des Spiels vernachlässigt haben, müssen Sie hier gegen ihn antreten.



KISTE IM EGK
Hinter der Treppe erkennen Sie eine Kiste, in der Sie für den Endkampf nützliche Items finden.



FLIEGENDE KUGEL
Mit der Magie-Attacke des Senpumarus schalten Sie mehrere kleine Gegner auf einmal aus.



GOLDENE SCHUPPE
Setzen Sie die Schuppe an der goldenen Fisch-Skulptur ein.



REKKA-KEN
Stecken Sie das Rekka-Ken wieder in das Loch, um Zutritt zur letzten Ebene des Geisterreichs zu bekommen.

Wie besiege ich das Monster auf dem Dach?

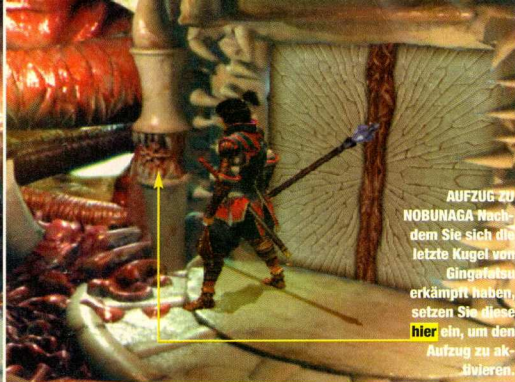
Hier werden Sie von einem gigantischen fliegenden Auge angegriffen. Erledigen Sie zuerst die kleinen umherfliegenden Kugeln. Wenn Sie genügend magische Energie übrig haben, empfiehlt es sich, mit dem Senpumaru die Wirbelsturm-Attacke auszuführen. So erledigen Sie mehrere umherschwebende Kugeln auf einen Schlag. Die übrigen schalten Sie am besten in dem Moment aus, in dem sie auf Sie zu fliegen. Nachdem Sie alle kleinen Kugeln ausgeschaltet haben, schwebt das große Auge nach unten. Jetzt attackieren Sie mit Ihrer stärksten Waffe. Nach mehreren Treffern ist auch dieser Zwischenboss besiegt. Als Belohnung gibt's eine goldene Schuppe. Setzen Sie diese in den hinteren goldenen Fisch am Giebel des Dachs ein, um den Giftnebel auf der Brücke zu beseitigen. Kehren Sie nach unten auf den Balkon des Turms zurück.

Was hat es mit dem Licht in dem kleinen Raum auf sich?

Durch die letzte Tür auf dem Balkon kommen Sie in einen kleinen Raum. Benutzen Sie hier den violetten Keil, um Zutritt in das letzte Geisterreich zu bekommen. Sie müssen dieses Geisterreich nicht Ebene für Ebene durchkämpfen, sondern können auch gleich die Brücke überqueren. Bedenken Sie aber auch, dass Sie mit Sicherheit Ihre Medizin-Vorräte benötigen werden und Ihnen diese dann im Endkampf fehlen. Wenn Sie allerdings das Rekka-Ken-Flammenschwert und Lederklammern inklusive Sonnenbrille für Jubei erhalten wollen, müssen Sie diese Aufgabe auf sich nehmen. Diese beiden Gegenstände finden Sie auf der 20. und 21. Ebene des Geisterreichs. Damit Sie zur 21. Ebene kommen, müssen Sie das Flammenschwert wieder in das Loch rammen, in dem es zuvor steckte. Verlassen Sie das Geisterreich und gehen Sie zur Brücke. Auf der anderen Seite der Brücke befindet sich ein großer Raum, in dessen Mitte ein Aufzug und seitlich eine Leiter ist. Außerdem finden Sie hier einen Speicherpunkt und einen Energiebrunnen. Klettern



GINGAFATSU Während Ihres letzten Zusammentreffens teilt sich Gingafatsu, Greifen Sie nur seinen Oberkörper an.



AUFZUG ZU NOBUNAGA Nachdem Sie sich die letzte Kugel von Gingafatsu erkämpft haben, setzen Sie diese hier ein, um den Aufzug zu aktivieren.

Sie zuerst an der Leiter nach oben, wo Sie bereits von Gingafatsu erwartet werden.

Gingafatsu:

Sie treffen zum letzten Mal auf den Spinnendämon. Legen Sie die violette Halskette um, damit Ihre magischen Attacken weniger Energie verbrauchen. Benutzen Sie sogleich mehrmals die Magie-Attacke des Hammers, bis die magische Energie aufgebraucht ist. Wenn Gingafatsu sich von seinem Unterleib trennt, greifen Sie nur seinen Oberkörper an. Gegen Attacken auf den Unterleib ist der Dämon resistent. Wenden Sie die Magie-Attacke

aller Waffen an. Dies sollte genügen, um dem Treiben des Monsters ein Ende zu setzen. Ansonsten schlagen Sie mit den Kombos des Hammers oder einer anderen starken Waffe auf Gingafatsu ein, bis dieser das Zeitliche segnet. Versuchen Sie, auch während des Kampfes so viele Seelen wie möglich einzusaugen. Wenn Sie zum Onimusha werden, kann Gingafatsu Sie nicht angreifen, während Sie ihn mit Schüssen attackieren. Sie erhalten als Belohnung die Kugel der Stärke.

Wo finde ich Nobunaga?

Nachdem Sie Gingafatsu besiegt haben, bleibt nur noch Nobunaga, der König der

Dämonen, übrig. Klettern Sie nach unten, füllen Sie Ihre Energievorräte an dem Brunnen und speichern Sie das Spiel ab. Jetzt setzen Sie die Kugel der Stärke in die Säule links neben der Aufzugstür ein, damit Sie den Aufzug betreten können. Oyu kommt in den Raum. Wenn Sie ihr häufiger Geschenke gemacht und sie gut behandelt haben (Trainingskampf!) können Sie nun eine herzzerreißende Szene beobachten, in der sich die beiden küssen. Haben Sie Oyu hingegen nur wenig Aufmerksamkeit geschenkt, verabschiedet sich Jubei in bester Macho-Manier von ihr. Der Aufzug befördert Sie direkt zu Nobunaga.

INFO DER LETZTE KAMPF: NOBUNAGA

Für diesen Kampf sollten Sie ein mit Medizin und Zauberschriften gefülltes Inventar haben. Legen Sie die violette Halskette an, damit Ihre magischen Attacken weniger Energie verbrauchen. Der Kampf gliedert sich in zwei Teile: Während des ersten Kampfabschnitts kämpfen Sie als Jubei gegen den mutierten Nobunaga. Im zweiten wird Jubei zum Onimusha, während sich Nobunaga in eine gigantische goldene Killermaschine verwandelt.

Teil 1:

Greifen Sie Nobunaga mit den Zauberschriften aller Waffen an. Sparen Sie sich nur die Energie für das Senpumaru auf. Benutzen Sie diesen Angriff, wenn der Endboss fliegt. Hüten Sie sich vor den vielen unterschiedlichen Attacken Nobunagas. Er schlägt mit seiner Waffe nach Ihnen, greift Sie mit Blitzen an oder lässt Tornados auf Sie los. Bleiben Sie ständig in Bewegung und achten Sie auf den Boden. Dort erkennen Sie vor Blitzattacken helle Stellen, auf denen Sie keinesfalls stehen bleiben dürfen. Benutzen Sie auch Ihr Gewehr, um auf Nobunaga zu schießen. Nach jedem Treffer sinkt er nach unten und Sie können ihn mit den anderen Waffen attackieren. Sobald Ihnen die magische Energie ausgeht, wenden Sie Zauberschriften an. Nach mehreren Treffern landet der Gegner auf dem kleinen Kreis und frisst dort seine Energie auf. Währenddessen können Sie ihn zwar nicht verletzen, aber immerhin Seelen einsammeln, so dass Sie sich eventuell sogar in den unverwundbaren Onimusha verwandeln können. Nach vielen Treffern fällt Nobunaga zu Boden. Doch leider ist der Bösewicht dann immer noch nicht besiegt, sondern verwandelt sich in eine riesige Killermaschine.

Teil 2:

Zuerst greift Onimusha Sie mit vier verschiedenen Attacken an: drei Feuerbällen, denen Sie am besten mit Seitwärtsschritten ausweichen, Laserstrahlen, mit denen Sie auf dieselbe Weise verfahren, und einem Flammenwerfer. Außerdem versucht das Ungetüm, Sie zu überrennen. In den letzten beiden Fällen müssen Sie einfach nur schnell genug rückwärts von dem Monster weglaufen. An fünf Stellen können Sie die Killermaschine verwunden: an beiden Knien, den Schultern und am Kopf. Gehen Sie zu Kampfbeginn nahe an den Gegner heran und ballern Sie, was das Zeug hält. Wenn Sie alle Ziele bis auf den Kopf zerstört haben, greift Sie der Gigant mit zwei neuen Attacken an. Entweder schießt er mit lustigen oder mit traurigen Masken auf Sie. Die traurigen umkreisen Sie und versuchen, Ihnen mit ihrer stacheligen Rückseite Schaden zuzufügen. Versuchen Sie den traurigen Masken entweder auszuweichen oder sie abzuschießen. Mit den lustigen Masken baut Nobunaga einen Schutzwall vor sich auf. Schießen Sie darauf, damit Sie Nobunaga wieder Schaden zufügen können. Nach zahlreichen Treffern haben Sie den Endboss besiegt und können nun in aller Ruhe den Abspann genießen.

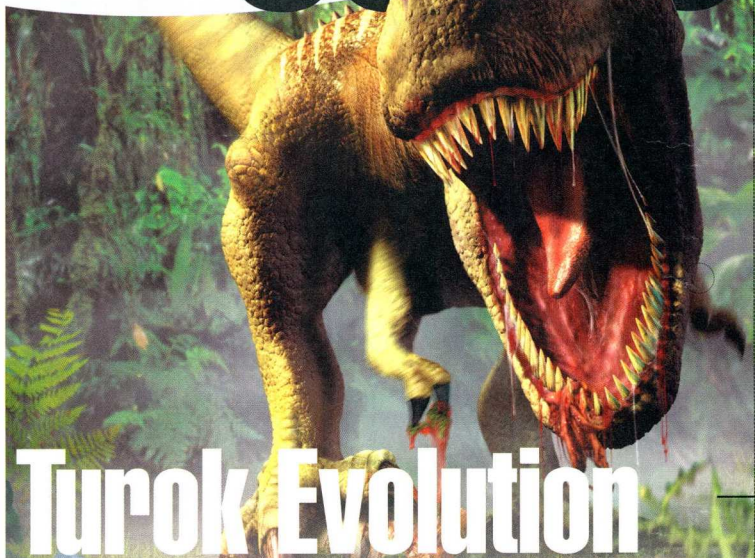


CHEATS & CODES



UWE
HÖNIG
28. Redakteur

Turok Evolution ist ein Ego-Shooter mit einem heftigen Schwierigkeitsgrad. Unsere **Cheats** helfen auch bei den kniffligsten Passagen.



Turok Evolution

CHEATCODE Erleichtern Sie sich das Dinosaurierspektakel entscheidend!

Leider hat *Turok Evolution* mit diversen technischen Auswüchsen wie Rucklern oder dicken PAL-Balken zu kämpfen. Trotzdem kann man dem Game einen gewissen Reiz nicht absprechen. Besonders Zocker-Profis freuen sich über den harschen Schwierigkeitsgrad, der Normalsterbliche besonders bei den Flugeinlagen reihenweise in den Wahnsinn treiben dürfte. Aber nicht verzagen: Die PLAYZONE hilft wie immer aus der Patsche, und zwar mit ein paar ausgezeichneten Cheats. Alle Codes werden im Hauptmenü unter „Cheats“ eingegeben. Hat alles geklappt, dürfen Sie den jeweiligen Cheat anschließend beliebig ein- und ausschalten.

Cheatcode	Erklärung
TEXAS	Alle Waffen und Upgrades
MADMAN	Unendlich Munition
EMERPUS	Unverwundbarkeit
SLEWGH	Die Gegner können Sie nicht sehen.
HEID	Große Köpfe
FMNFB	Master-Cheat: Alle obigen Cheats werden auf einmal freigeschaltet.
ZOO	Zoo-Level
HUNTER	Die Demo wird abgespielt.

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, fieslen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



FREIE AUSWAHL: Nach erfolgreicher Eingabe dürfen Sie die Cheats ein- oder ausschalten.



Stuntman

CHEATCODE Hier gibt es den Cheats-Nachschlag für die PAL-Version.

Einige E-Mails haben uns darauf hingewiesen, dass die Cheats aus der Ausgabe 09/ 2002 (die bei unserer Test-Version einwandfrei arbeiten) bei der PAL-Version nicht funktionieren wollen. Wir haben des Rätsels Lösung gefunden: Die Entwickler haben einfach die Cheats für die europäische Verkaufsversion geändert. Deshalb gibt es an dieser Stelle die garantiert funktionierenden Codes, die Ihnen das schwere Spiel erleichtern. Zur Eingabe der Cheats starten Sie einfach eine neue Karriere und geben als Namen die folgenden Wörter ein (Groß- und Kleinschreibung bitte beachten!). Wenn der Code funktioniert, steht nach der Eingabe „Geschummelt!“ auf dem Bildschirm und die Funktion des Cheats wird angezeigt.

Cheatcode	Erklärung
Sez4Jnr	Alle Autos werden freigeschaltet.
Turnips	Alle Stunt-Requisiten werden freigeschaltet.
BonNeTT	Die Filmografie wird freigeschaltet.
BiNdErS	Master-Cheat: Alles wird freigeschaltet.

JETZT GEHT'S Alle Verzweifelten dürfen aufatmen. Diese Cheats funktionieren auf jeden Fall.



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	11/2002
BDFL Manager 2002	07/2002
CART Fury	10/2001, 12/2001
City Crisis	12/2001
Conflict Zone	06/2002
Crazy Taxi	11/2002
Dark Summit	04/2002
Deus Ex	07/2002
DTM Race Driver	11/2002
Drakan: The Ancients' Gates	04/2002
Driven	05/2002
Dropship	04/2002
Dynasty Warriors 3	12/2001
ESPN NBA 2Night	12/2001
ESPN X Games Skateboarding	02/2002
Evil Twin	03/2002
F1 2002	09/2002
Fatal Frame	08/2002
Freestyle	09/10/2002
Frequency	06/2002
Giants: Citizen Kabuto	03/2002
GoDai Elemental Force	04/2002
Gravity Games Bike	11/2002
GTA III	02/2002, 03/2002, 05/2002
GTC Africa	05/2002
Guilty Gear X	01/2002
Guilty Gear X Plus	06/2002
Half-Life (dt.)	01/2002
J. McGrath Supercross World	04/2002
Jonny Moseley	05/2002
Kessen 2	06/2002
Kinetica	02/2002
Legacy of Kain: Blood Omen 2	08/2002
Legends of Wrestling	04/2002
Lego Racers	05/2002
Lotus Challenge	01/2002
Mat Hoffman's Pro BMX 2	11/2002
MDK 2 - Armageddon	01/2002
Medal of Honor: Frontline	08/10/2002
Mike Tyson Heavyw. Boxing	09/2002
MLB SlugFest 20-03	09/2002
Mr. Mosketo	06/2002
NBA 2K2	06/2002
NBA ESPN 2Night 2002	08/2002
NBA Street	09, 10/2001, 03/2002
NFL Blitz 2002	05/2002
NHL Hitz 2002	12/2001
Oni	08/2002
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
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: Starfighter	11/2002
Star Wars Jedi Starfighter	06, 07/2002
Star Wars Racer Revenge	06, 08/2002
State of Emergency	05/2002
Street Hoops	11/2002
Stuntman	09, 11/2002
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 Rage	03, 04/2002
Tiger Woods PGA Tour 2002	06, 07/2002
Time Crisis 2	02/2002
T. Hawk's Pro Skater 3	02, 03, 10/2002
Transworld Surf	07/2002
Turok Evolution	11/2002
Way of the Samurai	05, 09/2002
Wipeout Fusion	04/2002
World Rally Championship	03, 09/2002
Yanya Caballista	06/2002

CHEATS & CODES

PLATINUM

Star Wars:
Starfighter**CHEATCODE** Diese Cheats unterstützen Sie bei Ihrem Kampf!

LucasArts' Spaceshooter ist voll von nützlichen Cheats und witzigen Einfällen des Entwicklerteams. Alle Code-wörter werden unter dem Menüpunkt „Codes“ bei den Optionen eingegeben.

Cheatcode Erklärung

JAMEZ	Verfolgen Sie den Arbeitstag eines Zeichners von LucasArts.
WOZ	Verstecktes Weihnachtvideo freischalten, in dem Nym vorkommt.
JARJAR	Jar-Jar-Modus freischalten. Damit werden die Kontrollen der Raumschiffe umgekehrt.
SIMON	Bild des Entwicklerteams freischalten.
OVERSEER	Alles bis auf die Bonus-Multiplayer-Missionen freischalten.
BLUENSF	Experimentelles Raumschiff für Bonus-Missionen freischalten. Um dieses Schiff nutzen zu können, müssen Sie zuerst eine Goldmedaille in jeder normalen Mission des Spiels erreichen oder den „OVERSEER“-Code eingeben.
ANDREW	Bonus-Multiplayer-Missionen freischalten.
MINIME	Unbesiegbare freischalten.
NOHUD	Cockpit-Display ausschalten.
HEROES	Raumschiff- und Besetzungsgalerie freischalten.
SHIPS	Galerie mit gegnerischen Raumschiffen freischalten.
PLANETS	Planetengalerie freischalten.
TEAM	Weiteres Bild des Entwicklerteams freischalten.
CREDITS	Credits des Spiels freischalten.
LTDJGD	Nachricht eines Programmierers an seine Söhne freischalten.
SHOTS	„Default“-Bildschirm freischalten.
SIZZLE	„Default“-Bildschirm freischalten.
HOTEL	„Default“-Bildschirm freischalten.



LUFTIGER TRANSPORT Mit der Fahrrad-Rikscha Kunden zu transportieren ist höchst ungewöhnlich und sehr witzig.

Crazy Taxi

CHEATCODE Sie denken, Taxi fahren ist langweilig? Falsch!

Sammeln Sie Fahrgäste auf, rasen Sie durch die Stadt und liefern Sie den Kunden an der gewünschten Haltestelle ab. Um dieses kurzweilige Spiel auch für Profis noch interessant zu machen, wurden einige Cheats eingebaut, welche beispielsweise die Orientierung erschweren oder alternative Kameraperspektiven bieten. Um Letztere zu aktivieren, starten Sie ein Spiel im Arcade- oder Original-Modus. Stecken Sie einen Controller in Port 2 und halten Sie L1 + R1 gedrückt. Durch Drücken der Kreis-Taste können Sie zwischen normaler Ansicht (von hinten) und First-Person-Ansicht hin- und herschalten. Die Viereck-Taste blendet ein Tachometer ein und die Dreieck-Taste zeigt Ihre fahrerischen Leistungen aus einer zum Spielen nicht geeigneten Kameraperspektive. Mit der X-Taste stellen Sie die ursprüngliche Ansicht wieder her. Die nächsten beiden Cheats müssen beim Charakterauswahlbildschirm eingegeben werden. Wenn Sie die R1-Taste bei der Auswahl Ihres Fahrers gedrückt halten, dann erscheint die Meldung „Ein neuer Tag“ und einige Positionen im Spiel sind verändert. Durch Drücken von L1, R1, L1, R1, L1 und R1 dürfen Sie beim nächsten Spielstart mit einer Rikscha starten. Die letzten drei Codes müssen schnell eingegeben werden, bevor (!) der Charakterauswahlbildschirm erscheint. Dazu halten Sie einfach die folgenden Tasten gedrückt:

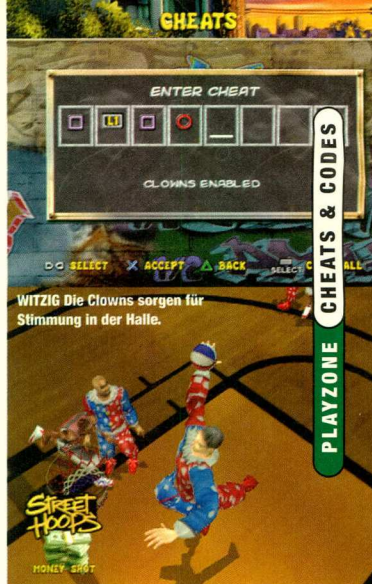
Tastenkombination	Effekt
R1 und Start	Zielpfeile deaktivieren.
L1 und Start	Markierung der Zielgebiete deaktivieren.
L1, R1 und Start	Experten-Modus aktivieren. Weder Zielpfeile noch Zielmarkierungen werden angezeigt.

Street Hoops (us)

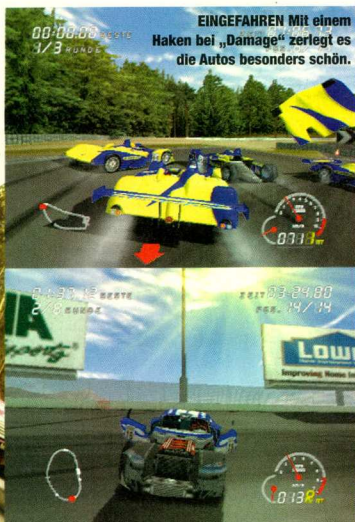
CHEATCODE Interessante Codes für das durchgestylte Fun-Basketball-Game

Grafisch voll auf der Höhe und mit zahlreichen Gastauftritten bekannter Rapper veredelt, zielt *Street Hoops* auf schnellen unkomplizierten Basketball-Spaß ab. Wer aber eine ernsthafte Simulation erwartet, liegt hier falsch. Dementsprechend sind auch die Cheats etwas ausgefallener, besonders die freischaltbaren Uniformen sind sehr witzig. Alle Codes werden bei den Settings unter „Cheats“ eingegeben.

Cheatcode	Erklärung
●, ●, ●, ■, ■, ■, R1, R2	Perfekte Treffer
●, ●, ●, ●, ■, ■, L1, L1	Uhr läuft schnell
■, L1, ■, ●	Uniform „Clown“ wird freigeschaltet
●, R2, R2, R1	Uniform „Cowboy“ wird freigeschaltet
●, ●, ■, L1	Uniform „Kung Fu“ wird freigeschaltet
R1, ■, ●, L2	Uniform „Pimp“ wird freigeschaltet
R2, L2, R2, L2	Uniform „Santa“ wird freigeschaltet
L2, L2, ●, ■	Uniform „Tuxedo“ wird freigeschaltet
●, R2, ■, R2	Ball „ABA“ wird aktiviert
R2, R2, ●, L2	Ball „Black“ wird aktiviert
R1, ■, ■, L1	Ball wird wieder auf „Normal“ zurückgesetzt



WITZIG Die Clowns sorgen für Stimmung in der Halle.



DTM Race Driver

CHEATCODE Codes für das Rennspiel mit Simulationscharakter!

Obwohl *DTM Race Driver* stellenweise derbe Pop-ups und Clipping-Fehler zu bieten hat, ist das realistische Handling der Boliden erste Sahnne. Des Weiteren ist der Schwierigkeitsgrad für Otto Normalfahrer relativ hoch angesetzt. Profis dürfen sich mit dem „SIM“-Cheat einer noch höheren Herausforderung stellen. Die Codes werden bei den Optionen unter „Bonus“ eingegeben. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, dürfen Sie anschließend die aktivierten Cheats nach Belieben ein- und ausschalten.

Cheatcode	Erklärung
DAMAGE	Fahrzeugteile fliegen schneller ab
SIM	Das Handling der Boliden wird noch realistischer und schwieriger
CREDITS	Die Credits werden freigeschaltet



Mat Hoffman's Pro BMX 2 (US)

CHEATCODE Sie wollen alle Levels? Kein Problem!

Mat Hoffman's ist technisch vielleicht nicht ganz perfekt, aber Spaß macht das BMX-Getrickse trotzdem. Allerdings ist es nicht so einfach, all die freispielbaren Extras zu ergattern. Unsere Tastenkombinationen helfen bei der Aufgabe! Die hier abgedruckten Cheats sind zwar für die US-Version, aber laut Herstellerangaben werden sie voraussichtlich auch bei der PAL-Version funktionieren. Die Devise lautet: Probieren geht über Studieren :-)

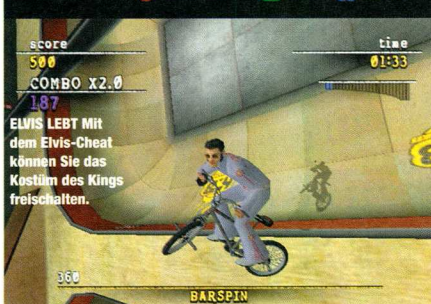
Alle Cheats werden im „Press Start“-Bildschirm eingegeben und Sie sollten nicht zu langsam sein. Bei erfolgreicher Eingabe ertönt ein kurzer Soundeffekt.

Tastenkombination	Effekt
■, →, →, ▲, ↓, ■	Alle Levels werden freigeschaltet (außer im „Road Trip“-Modus)
■, ↑, ↓, ↓, ↑, ■	Boston-Level im „Road Trip“ wird freigeschaltet
■, ↑, ↑, ↑, ▲, ■	Chicago-Level im „Road Trip“ wird freigeschaltet
■, R1, ←, L1, →, ■	Las-Vegas-Level im „Road Trip“ wird freigeschaltet
■, ←, ▲, ▲, ←, ■	Los-Angeles-Level im „Road Trip“ wird freigeschaltet
■, ↓, →, ↑, ←, ■	New-Orleans-Level im „Road Trip“ wird freigeschaltet
■, X, X, ▲, ▲, ■	Portland-Level im „Road Trip“ wird freigeschaltet
●, L1, L1, ↑, ↑	Elvis-Outfit wird freigeschaltet
●, ▲, ←, →, ←, ●	BMX-Outfit wird freigeschaltet
▲, ↑, ↓, ↑, ↓, ■	Day Smith wird freigeschaltet
▲, ↓, ←, ←, ↓, ■	Vanessa wird freigeschaltet
▲, →, ↑, →, ↑, ■	Big Foot wird freigeschaltet
▲, ←, →, ←, →, ←	Mime wird freigeschaltet
▲, ↑, ↑, X, ↑, ↑, X	Volcano wird freigeschaltet

AUSWAHL Im Menü dürfen Sie bei „rags“ das Kostüm wählen.



○ rider bio ▲ back X accept



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!

Simone Deffner – Anton Berger – Martin Abele – Chris Ferling – Karl-Heinz Simmerner – Gustav Maier – Tobias Kraus – Ralf Stauber – Reiner Großhirt – Diana Graznick – Torsten Grundmann

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

Gravity Games Bike: Street, Vert, Dirt

CHEATCODE Trendsport-Spiele sind momentan beliebt wie nie!

Leider kann Gravity Games Bike: Street, Vert, Dirt nicht annähernd mit den Konkurrenzprodukten à la Tony Hawk's, Aggressive Inline oder Mat Hoffman's mithalten. Für alle, die sich das Spiel trotzdem gekauft haben, gibt's an dieser Stelle die Entschädigung in Form einiger nützlicher Cheats von unserem treuen Leser Timo Seifer. Die Codes werden im Optionsmenü unter „Cheats“ eingegeben. Bei erfolgreicher Eingabe erscheint ein Schriftzug und die Funktion des Codes wird angezeigt.

Cheatcode	Erklärung
BONEGUY	Bobby Bones wird freigeschaltet
FLYAWAY	Bird Brains wird freigeschaltet
BADGIRL	Hotty Babe wird freigeschaltet
SIGMAN	Angus Sigmund wird freigeschaltet
OLDLADY	Ramp Granny wird freigeschaltet
OILSPILL	Level „Oil Refinery“ wird freigeschaltet
CHOOCHOO	Level „Train Depot“ wird freigeschaltet
ARTTRIDER	Level „Museum District“ wird freigeschaltet
ARTCOMP	Wettbewerb „Museum District“ wird freigeschaltet
FUZYDIRT	Level „Fuzzy's Yard“ wird freigeschaltet
VOLCANO	Level „Mount Magma“ wird freigeschaltet
PAVEMENT	Level „Gravity Games Street“ wird freigeschaltet
GGFLYER	Level „Gravity Games Vert“ wird freigeschaltet
MUDDPULE	Level „Gravity Games Dirt“ wird freigeschaltet
ANDFMV	Andre Ellisons Video wird freigeschaltet
DMCFMV	Dennis McCoy's Video wird freigeschaltet
JAMFMV	Jamie Bestwicks Video wird freigeschaltet
LEIFMV	Leigh Ramsdells Video wird freigeschaltet
MAFMV	Mat Berringers Video wird freigeschaltet
REUFMV	Reuel Eriksons Video wird freigeschaltet
FUZFV	Fuzzy Halls Video wird freigeschaltet
LOTACRAP	Master-Cheat
MAXSTATS	Maximale Werte für alle Fahrer
PIKARIDE	Alle Bikes werden freigeschaltet
DMCDMAN	Dennis McCoy's Werte werden maximiert



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
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	_____	☐	☐	☐
Grand Theft Auto Vice City	_____	☐	☐	☐
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	_____	☐	☐	☐
Ratchet & Clank	_____	☐	☐	☐
Kingdom Hearts	_____	☐	☐	☐
Silent Hill 3	_____	☐	☐	☐
auto modellista	_____	☐	☐	☐
TimeSplitters 2	_____	☐	☐	☐
Burnout 2	_____	☐	☐	☐
Komplettlösung: Onimusha 2	_____	☐	☐	☐

6. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

- ☐ Kann sie leider nicht nutzen ☐ Spiele sie auf der PS2 ab
☐ Verwende normalen DVD-Player ☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk
☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.
 Welche Beiträge haben Ihnen am besten gefallen?

7. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote Gesamt: _____
 News: _____ Vorschau: _____ Test: _____
 Kurz & Knapp: _____ Tipps & Tricks: _____ Special: _____
 Kino & DVD: _____

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 11,
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 ☐ Vorschau ☐ Tests
☐ Tipps ☐ Zubehör ☐ Internet ☐ DVD

11. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 11/02)

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. _____

INSENTENVERZEICHNIS

Acclaim	33
Activision	95, 101
Allianz	148
Capcom	77
Codemasters	81, 93
COMPUTEC MEDIA	107, 111, 119
Eidos	2
Electronic Arts	41
Electronics Boutique	89
Game1.de	25
Idee + Spiel	99
Infogrames	87
Ingram Micro	84-85
Jöllenebeck	105
Konami	45, 91
Microsoft	37
Playcom	49
Take 2	147
THQ	67
Vivendi Universal	29

SPIELE-NOTLINES

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 11/2002, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@computec.de, Internet: www.pszone.de

Anschrift des Abo-Service:

PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Service-Nummer:

Tel.: 0451 - 4906-700, Fax: 0451 - 4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Vorstand:

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion:

Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer, Michael Pruchnicki
Redaktion: Maik Bütelfür, Uwe Hönig,
Albrecht Ott, Stefanie Schetter
Freier Mitarbeiter: Oliver Beck
Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Assistenz DVD-Redaktion: Melanie Fickenschier
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Thomas Eder
Bildredaktion: Albert Kraus
Textchef: Michael Plog
Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch, Birgit Bauer,
Claudia Brosse, Esther Marsch
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Fabian Hübner

Manuskripte und Programme: Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltsspiegel: Das Inhaltsverzeichnis wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teillauflage 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: jasmien.zemsch@computec.de
Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Anzeigenberatung: Susanne Szameitat (V. i. S. d. P.), Ina Willax
Fax: +49-(0)911-28 18-241
E-Mail: susanne.szameitat@computec.de

Anzeigenposition: Andreas Klopfer

E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:

ISDN PC: +49-(0)911/28 72-261
ISDN Mac: +49-(0)911/28 72-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 01.10.2001. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Clossmann
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, Niederalpin 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: bgensner@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schloß sebaldis Gruppe
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2002 78.951 Exemplare

DAS LETZTE AUF DER VORLETZTEN SEITE



VIRTUELL VORBESTRAFT
Wir haben hier die Video-
spiel-Vergehen der bei-
den Neulinge kurz
zusammengefasst.

Aller Anfang ist schwer

Immer wieder fragen Leser nach Informationen zum **Redaktionsalltag**. Und was sind das eigentlich für Leute, die das Heft schreiben? Wir zeigen die ungeschminkte Wahrheit ...

Der Großinquisitor: Unwürdige, beantwortet unseren Lesern folgende Fragen! Das langweilige Zeug mal vorweg – nennt eure drei Lieblingsspiele und einen Titel, auf den ihr euch besonders freut!

Maik (unterwürfig): Twisted Metal: Black (PS2), GTA III (PS2), MDK (PC) sind drei meiner absoluten Klassiker und ich freue mich wie die wilde Wutz auf Grand Theft Auto: Vice City.

Oliver (mit zitternder Stimme): PES, HALO (wenn keine Xbox-Titel gehen: DTM-Race Driver), Burnout 2. Ich freu mich auf GTA: Vice City.

DGI: Mit welchen Spielen kann man euch so richtig quälen?

Maik (zögerlich): Außer VIP? **DGI (ungeduldig):** Ja, außer VIP! VIP ist ein ganz besonderer Fall, buahahahaha!

Oliver (kleinlaut): Pokémon, Resident Evil, Tekken.

Maik (stammelnd): Driver (PC) hat mich am Ende eine Tastatur gekostet, MDK 2 (DC) reichlich Nerven. Oh, und richtig schlecht bin ich in Halma (Wohnzimmertisch).

DGI (sich die Hände reibend): Sehr gut! Diese Infor-

mation wird uns sicher noch von großem Nutzen sein! Weiter im Text! Offenbart mir nun euer peinlichstes Spiele-Erlebnis, auf dass die Leser lachen mögen!

Oliver (den Tränen nahe): Als ich das erste Mal DoA 3 gesehen meine Freundin gespielt habe ... und verloren habe.

Maik (kurz vor dem Zusammenbruch): Ich habe Wochen in das Training meiner Spielfiguren in Virtua Tennis 2 gesteckt und kurz darauf den Spielstand aus Versehen gelöscht. Bei Wipeout Fusion hab ich erst nach der Hälfte der Rennen gemerkt, dass man die Kisten tunen kann.

DGI (amüsiert): Höchst bestütigend. Und was treibt ihr so in eurer Freizeit? Also zwischen 23:45 und 6:00 Uhr.

Maik (stark schwitzend): Wäsche waschen, einkaufen, DVDs schauen, ProgRock hören, Überstunden, ganz selten auch mal schlafen.

Oliver (von Krämpfen geschüttelt): Studieren, weggehen, Sport, Internet, TV, Wolfgang Kaffee holen, Redaktionsräume putzen.

DGI (krümmt sich vor Lachen): Ist ja süß. Und nun an die Arbeit! Für morgen fehlen von jedem von euch noch 24 Seiten! Buahahaha!

Ein Tag im Leben eines Redaktionsneulings:

ERBARMEN!
Maik „durfte“ wegen Michaels Nervenzusammenbruch VIP für die DVD aufzeichnen.



„VERSAGER! Ich sagte SIEBEN Würfel Zucker! Austrinken, neu holen!“



WIE, FEIERABEND?!
Nach 20 Uhr werden die Büros noch auf Vordermann gebracht.



FEINARBEIT Die Pflege der Autos leitender Redakteure ist eine der wichtigsten Aufgaben.



VORSCHAU

Ausgabe 12/2002 ab **31.10.2002** am Kiosk!

**Jetzt immer
freitags!**

Grand Theft Auto Vice City

Verbesserte Grafik, größerer Umfang und das Ganze auch noch im 80er-Jahre-Look: Kein Wunder, dass alle Fans des überaus erfolgreichen *GTA III* schon ganz feuchte Hände bekommen, wenn vom Quasi-Nachfolger *Vice City* die Rede ist. Natürlich freut sich auch die gesamte Redaktion auf die Testversion, die wir fest für die PLAYZONE 12 eingeplant haben und natürlich genauestens unter die Lupe nehmen werden!

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
Disney Golf	4. Oktober
FIFA Football 2003	31. Oktober
Formel Eins 2002	Oktober
Halloween	Oktober
NHL HITZ 20-03	Oktober
Run Like Hell	Oktober
Soccer Slam	24. Oktober
auto modellista	November
Haven: Call of the King	November
Marvel vs Capcom 2	15. November
Reign of Fire	November

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Vier Jahre

Gar keine Frage, dass wir dieses freudige Jubiläum gebührend feiern werden. Neben einem umfangreichen Rückblick auf vier Jahre PLAYZONE gibt es daher ein riesiges Gewinnspiel mit vielen wertvollen Preisen!



Summoner 2

Endlich wieder Futter für ausgehungerte Rollenspiel-Fans! Wie sich das Action-RPG von THQ im Vergleich mit der starken Konkurrenz schlägt, verrät unser ausführlicher Testbericht.



WEITERE THEMEN

➤ DÄMONISCH

Wir erkunden mit der Heldin von Sonys *Primal* düstere Welten.

➤ NACHGELIEFERT

Leider kam die *Colin 3*-Testversion nicht mehr rechtzeitig.

➤ SKATEMANIA

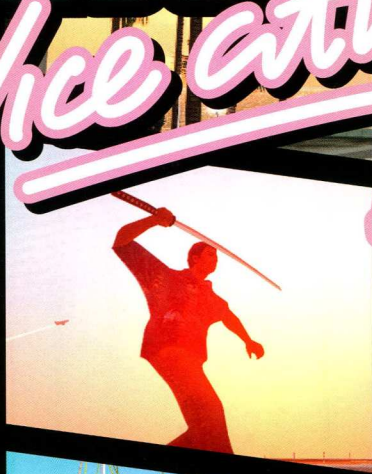
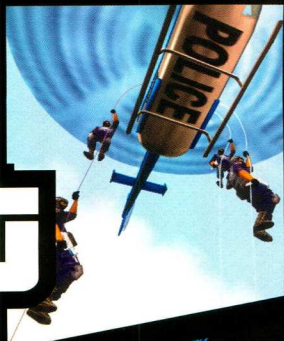
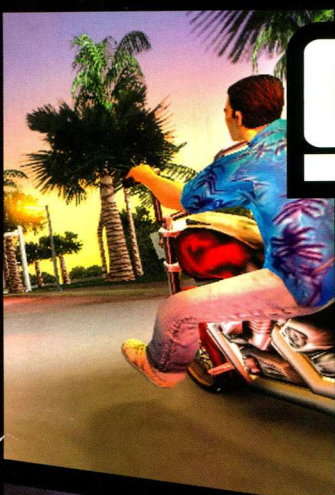
Kann es *Tony 4* mit *Aggressive Inline* aufnehmen?

➤ ACTIONREICH

Wir nehmen uns das Bond-Abenteuer *007 Nightfire* richtig vor!

Grand Theft Auto

Vice City



COMING SOON

WWW.VICECITY.DE



PlayStation®2



"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games logo, Rockstar North and the Rockstar North logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Rockstar Games and Rockstar North are subsidiaries of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved.





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

