

WWW.PSZONE.DE

PLAYZONE



Endspiel

FIFA 2003

VS.

PRO EVO SOCCER 2

SPANNEND: Das Duell der Fußball-Giganten

Rückblick

4 JAHRE PLAYZONE

Kurioses und Wissenswertes

GTA

Grand Theft Auto

VICE CITY

Ausführlich gespielt:
Brandneue Infos und
Bilder auf 4 Seiten.



COLIN MCRAE RALLY 3

VERGLEICHSTEST: Kann Colin McRae
die Rivalen WRC II und V-Rally 3 abhängen?

DER HERR DER RINGE 2

FILMREIF: Das gigantische PlayStation-2-Spiel
zum zweiten Film im ausführlichen Test!

THINK YOU KNOW BURNOUT? THINK AGAIN!

BURNOUT² POINT OF IMPACT



91%



90%



87%



87%

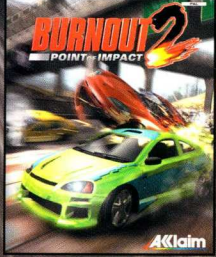


87%



Powered by
www.burn-passion.de

PlayStation 2



Hol Dir die Besetzter auf mehr als 30 Strecken mit mehr als 20 Autos



Neue Spielmodi: Heisse Verfolgungsjagden - auch im Multiplayermodus



Genialer Crash for Cash-Modus: Je doller der Crash, umso mehr Cash!



PlayStation 2



Burnout™2: Point of Impact © 1998-2002 Criterion Software Limited. All Rights Reserved. Burnout is a Trademark of Criterion Software Limited. Acclaim® & © 2002 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Criterion Games. All Rights Reserved. PlayStation™ and PlayStation2™ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten. VERTEILB DURCH ACCLAIM Entertainment GMBH, Leuchtenbergweg 20, D-81677 München.

www.ACCLAIM.de

EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

Wer hat an der Uhr gedreht? 4 JAHRE PLAYZONE!

VIELEN DANK, LIEBE LESER!

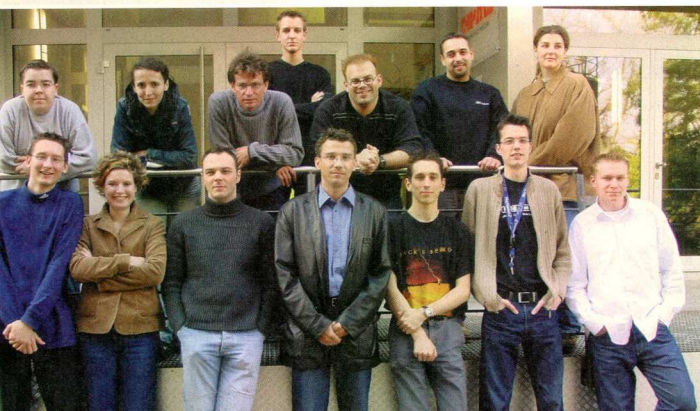
Vier Jahre sind in der Videospiele-Branche eine lange Zeit, dazu muss man sich nur einmal das Kommen und Gehen auf dem Spiele-Zeitschriften-Markt vor Augen führen. Die PLAYZONE ist (man mag es kaum glauben) ist tatsächlich Deutschlands dienstältestes Videospiele-Fachmagazin mit Datenträger. Als eines von wenigen Fachblättern schaffte es (wie auch das Mai 1997 gegründete Nintendo-Magazin N-ZONE) den konsequenten Umstieg auf die neue Konsolengeneration. Wir wissen natürlich auch, wem wir das zu verdanken haben: Ihnen! Sie haben uns über all die Jahre treu begleitet und mit sinnvollen Verbesserungsvorschlägen dazu beigetragen, dass die PLAYZONE auch heute noch up to date ist. Als „Dankeschön“ verlosen wir auf sechs Seiten Preise im Gesamtwert von rund 15.000 Euro! Wir hoffen, dass Sie auch künftig nicht mit Kritik hinter dem Berg halten, sondern uns Ihre Wünsche und Ideen mitteilen. Wir werden alles dafür tun, Ihre Vorschläge umzusetzen.

IST DENN SCHON WEIHNACHTEN?

Woran merkt man, dass das Weihnachtsfest naht? Ganz einfach: Die Zahl der getesteten Top-Hits verdoppelt sich von Monat zu Monat. Ob klangvolle Titel wie *Colin McRae Rally 3*, *Red Faction II*, *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme*, *Pro Evolution Soccer 2*, *FIFA 2003*, *Summoner 2* oder *Kingdom Hearts* den hohen Erwartungen gerecht werden, verraten wir im extra umfangreichen Testteil. Last but not least stellen wir Ihnen das mit Spannung erwartete *Grand Theft Auto: Vice City* im Vorschau-Abschnitt dieser Ausgabe ausführlich vor. Wir hatten nämlich als einziges Magazin die Chance, eine fast fertig gestellte Version erstmals ausführlich zu spielen. Viel Spaß bei der Lektüre!

PLAYZONE-PARTY Mit Alexandra Böhm, Michael Pruchnicki, Christian Harnoth und Hans Ippisch sind sage und schreibe noch vier Leute vom gerade einmal siebenköpfigen Gründungsteam dabei. Was wurde aus den drei anderen Ur-PSZlern? Werner Spachmüller befindet sich im Erziehungsurlaub, Florian Brich beendet seine Juristen-Ausbildung und Marco Marzinkowski testet für einen anderen Verlag. Ein Prost auf alle aktiven und ehemaligen PLAYZONE-Mitsreiter!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor



Von links nach rechts, hintere Reihe:
Yves Nawroth (Redaktionsassistentz)
Alexandra Böhm (Layout)
Albrecht Ott (Redaktion)
Oliver Beck (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Uwe Hönig (Redaktion)
Stefanie Sälmann (Layout)

Von links nach rechts, vorne:
Robert Heller (Redaktion)
Stefanie Schetter (Redaktion)
Christian Harnoth (Layout)
Hans Ippisch (Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Maik Bütelfür (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)

NEWS

- 6 Allgemeine News
- 8 Japan-News
- 10 USA-News

REPORTAGEN

- 16 Vier Jahre PLAYZONE

GEWINNSPIELE

- 20 Jubiläums-Gewinnspiel
- 153 PLAYZONE-Mitarbeiter-Gewinnspiel
- 119 „Spion wider Willen“-Gewinnspiel

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 118 DVD

RUBRIKEN

- 54 Charts
- 114 Hardware & Zubehör
- 152 Impressum
- 152 Inserentenverzeichnis
- 122 Leserbriefe
- 153 Das Letzte auf der vorletzten Seite
- 46 PlayStation-2-Lexikon
- 52 Schon getestet!
- 14 Update
- 154 Vorschau
- 151 Zeugnis

SPIELERREGISTER

007 Nightfire	34
Alter Echo	44
Armored Core 2: Another Age	110
auto modellista	90
Battle Engine Aquila	96
BMX XXX	110
Castleween	110
Chaos Legion	9
Colin McRae Rally 3	57
Crashed	101
Der Anschlag	99
Der Schatzplanet	100
Die Sims	7
Dragon Ball Z: Budokai	7
Egg Mania	107
FIFA Football 2003	83
Formel Eins 2002	15
Grand Theft Auto Vice City	28
Gunggrave	104
Haven: Call of the King	38
Kingdom Hearts	71
Legalia 2: Duel Saga	89
Lethal Skies	102
Lord of the Rings: The two Towers	67
Marvel vs. Capcom 2	101
MicroMachines	93
Mobile Suit Gundam	99
Moto GP 3	11
Motorsiege	112
Myst III	104
NHL Hitz 20-03	40
Primal	78
Pro Evolution Soccer 2	74
Ratchet & Clank	63
Red Faction II	96
Rocky	11
Run like Hell	95
SEGA Soccer Slam	15
SOS Final Escape	102
Sub Rebellion	87
Summoner 2	101
Super Bust-A-Move 2	106
Superman: Shadow of Apokolips	6
StarCraft: Ghost	7
Street Racing Syndicate	14
The Getaway	9
The King of Route 66	96
Twin Caliber	91
Ty the Tasmanian Tiger	8
Virtual-On: Marz	11
Wild Arms 3	108
Wizardry	108
Wreckless	108

INHALT

12/2002

REPORTAGE

16 50 AUSGABEN PLAYZONE

& RIESENGEWINNSPIEL

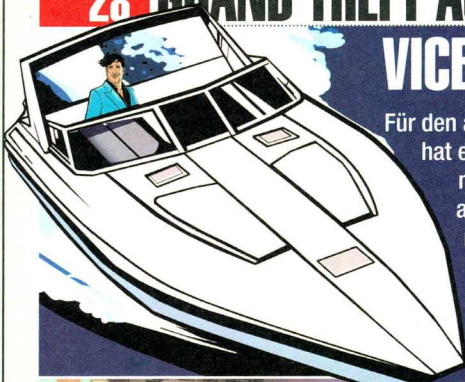


Vier Jahre PLAYZONE und kein Ende in Sicht. Wir feiern dieses kleine Jubiläum mit einem ausführlichen Rückblick von Gründungsmitglied Michael und einem riesigen Gewinnspiel, bei dem es Preise im Gesamtwert von über 15.000 Euro zu gewinnen gibt. Schauen Sie ab Seite 16 rein, es lohnt sich!

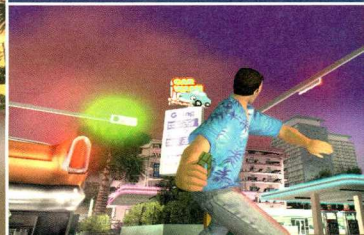
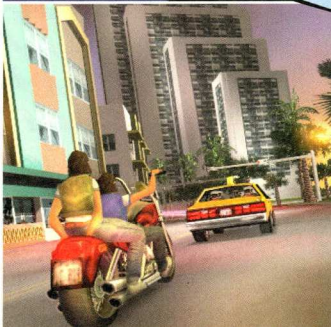
VORSCHAU

28 GRAND THEFT AUTO:

VICE CITY



Für den angekündigten Testbericht hat es in dieser Ausgabe leider nicht gereicht. Wir konnten aber Take 2 überreden, uns noch einmal einen langen, exklusiven Blick auf die aktuelle Version des mit Spannung erwarteten Action-Knallers werfen zu lassen. Lesen Sie ab Seite 28 was wir noch über Vice City in Erfahrung bringen konnten.



62



RED FACTION II



Nieder mit dem Tyrannen Sopot! Diesem Ziel hat sich eine Gruppe Elitesoldaten in THQs zweiten Revoluzzer-Abenteuer verschrieben. Maik hat Sturmgewehr und Raketenwerfer aus dem Schrank geholt und sich ihnen einfach mal angeschlossen. Seinen Kampfbericht finden Sie auf Seite 62.

56

COLIN MCRAE RALLY 3

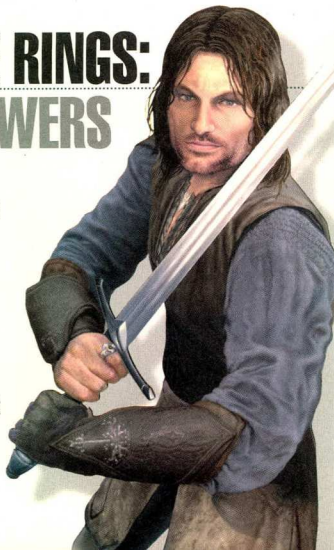
Rennspiel-Experte Uwe hat sich in das virtuelle Cockpit des Ford Focus gequetscht und als Colin McRae Schnee, Eis und Schlamm getrotzt. Wie gut ihm der Ausflug in den Rallye-sportzirkus gefallen hat, können Sie ab Seite 56 nachlesen.



66

LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Wo hat man schon die Chance, exklusive Szenen aus dem neuen Herr-der-Ringe-Film Wochen vor dem Release zu sehen? Natürlich nur in EAs actionreicher Umsetzung der Filmvorlage. Oliver, erklärter Legolas-Fan, hat sich für Sie durch ganze Orkhorden gemetzt!



VORSCHAU

- 34 **007 Nightfire**
Der Agent tritt sein zweites PS2-Abenteuer an
- 44 **Alter Echo**
Action-Adventure mit ungewöhnlichem Design
- 36 **Battle Engine Aquila**
Infogrames' Ballerorgie bietet Action pur!
- 28 **Grand Theft Auto Vice City**
Neue Bilder und Infos zu Take 2s Hitkandidat
- 38 **Haven: Call of the King**
Abwechslunger Action-Mix von Midway
- 40 **Primal**
Maik erkundet als Dämonin die Unterwelt

TEST

- 110 **Armored Core 2: Another Age**
- 89 **auto modellista**
- 110 **Castleween**
- 56 **Colin McRae Rally 3**
- 101 **Crashed**
- 98 **Der Anschlag**
- 100 **Der Schatzplanet**
- 106 **Egg Mania**
- 82 **FIFA Football 2003**
- 104 **Gungrave**
- 70 **Kingdom Hearts**
- 88 **Legaia 2: Duel Saga**
- 102 **Lethal Skies**
- 66 **Lord of the Rings: The Two Towers**
- 101 **Marvel vs. Capcom 2**
- 92 **MicroMachines**
- 98 **Mobile Suit Gundam**
- 112 **Myst III**
- 104 **NHL Hitz 20-03**
- 78 **Pro Evolution Soccer 2**
- 74 **Ratchet & Clank**
- 62 **Red Faction II**
- 96 **Rocky**
- 94 **SEGA Soccer Slam**
- 102 **Sub Rebellion**
- 86 **Summoner 2**
- 100 **Super Bust-A-Move 2**
- 106 **Superman: Shadow of Apokolips**
- 96 **Twin Caliber**
- 90 **Ty the Tasmanian Tiger**
- 108 **Wizardry**
- 108 **Wreckless**

KOMPLETTLÖSUNG


- 134 **Das Ding aus einer anderen Welt**

KURZTIPPS

- 130 **Colin McRae Rally 3**

CHEATS & CODES

- 146 **Kelly Slater's Pro Surfer**
- 147 **MX Superfly**
- 147 **Onimusha: Warlords**
- 148 **Blade II**
- 148 **Need for Speed: Hot Pursuit 2**
- 149 **Scooby-Doo! N. d. 100 Schrecken**
- 149 **Superman: Shadow of Apokolips**
- 150 **Mat Hoffman's Pro BMX 2**
- 150 **NBA Live 2003**
- 150 **Super Bust-A-Move 2**



PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. Vier Jahre PLAYZONE

Diese PLAYZONE ist bereits die 50. Ausgabe!

2. Feiern Sie mit uns und gewinnen Sie tolle Preise!

Wir feiern das Jubiläum mit einem großen Gewinnspiel!

3. Mehr Umfang!

Mit 156 Seiten ist diese PLAYZONE acht Seiten dicker als gewohnt!

4. Spielehits zum Jahresende

In dieser Ausgabe folgt ein Knaller-Test auf den nächsten!

5. Vice City endlich gespielt!

Kurz vor dem Release durften wir endlich ausführlich Probe-spielen!

FLOPS



1. Myst III – Exile

Was für Ladezeiten! So eine lausige PC-Umsetzung braucht kein Mensch.

2. Twin Galber

Außer Blut hat dieses Spiel nichts zu bieten – und in der deutsche Version nicht mal das!

3. Superflop

Supermans PS2-Auftritt entpuppt sich als katastrophaler Absturz!

4. Der Anschlag

Der Film war eigentlich recht gut – diese Umsetzung hat er nicht verdient!

5. In letzter Sekunde:

Eidos verschiebt Tomb Raider auf Februar 2003



BITTE LÄCHELN!
Wer hat da behauptet, Zerg wären unfotogen?



AUFGEBOT Nicht nur Einzelkämpfe, auch größere Gefechte sind an der Tagesordnung.

StarCraft: Ghost

ACTION-ADVENTURE Das Action-Spiel zum PC-Kulttitel – nur für die Konsole!

Vorbei die Zeit, als man – buchstäblich über allen Dingen schwebend – mit der Maus schaltete und waltete, Anweisungen verteilte und das Gewimmel auf dem Bildschirm mit zusammengekniffenen Augen verfolgte. *StarCraft: Ghost* setzt den Spieler direkt im Krisengebiet zwischen den Fronten der Protoss, Terranen und Zerg ab, wo er in der Rolle der Spitzenagentin Nova

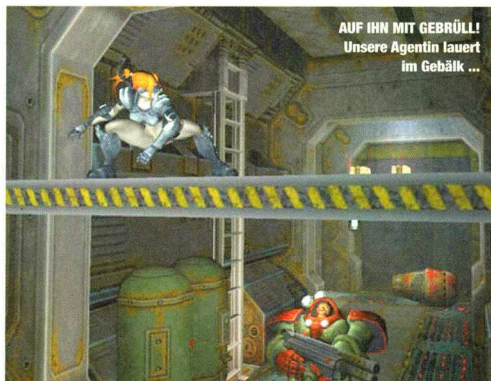
action- und taktikbetonte Missionen in die eigenen Hände, respektive Analog-Sticks, nehmen muss. Schleicherarbeit, Sabotage und Kletterei sind angesagt, zudem dürfen Sie sich im Gebrauch von Waffen und Fahrzeugen üben, die man im PC-Titel lediglich als Miniaturen kannte. Neben einer detailreichen 3D-Welt, dynamischer Kameraführung und eindrucksvollen Lichteffekten verspricht

Blizzard eine dichte und wendungsreiche Story. Blizzard entwickelt das reine Konsolenspiel gemeinsam mit Nihilistic (*Vampire: The Masquerade Redemption*) und hat sich Capcom als Vertriebspartner für Japan gesichert. Wer den Vertrieb hierzu übernehmen wird, ist noch nicht bekannt. (ses)

Hersteller: Blizzard

Internet: www.blizzard.de

Termin: Ende 2003



AUF IHN MIT GEBRÜLL!
Unsere Agentin lauert im Gebälk ...

HAUTNAH
Erstmals darf ein StarCraft-Spieler selbst am Boden agieren.



Die Sims

STRATEGIE Seifenoper selbst gemacht.

Konsolenumsetzungen von mausgesteuerten PC-Titeln gelingen bekanntermaßen selten – noch dazu, wenn es sich dabei um Strategie- oder Simulationsspiele handelt. An dem Alltags-Manager *Die Sims* hat EA immerhin einige Änderungen vorgenommen, um das Gameplay Konsolenbesitzern zugänglicher zu machen. So ist das Spielgeschehen (Bauen Sie Ihrem virtuellen Alter Ego eine Existenz, Karriere und Freundeskreis auf!) in der PS2-Fassung in Levels eingeteilt, neue Figuren und Grafikdetails wurden eingefügt. Außerdem ist es möglich, zwei Sims an dersel-



STYLING Bevor's richtig losgeht, schmeißen Sie Ihren Sim in Schale.

ben Konsole zu steuern oder auch, seine auf Memory Card gesicherte Figur samt Wohnsitz in die Sim-Welt eines Freundes einzuladen. (ses)

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: 17. Januar



VOYEUR Kein Zimmer bleibt dem Spieler-auge verschlossen.



HUNGRIG Was kochen wir denn heute Mittag?

Street Racing Syndicate

RENNSPIEL Illegale Autorennen um die Gunst der Frauen.

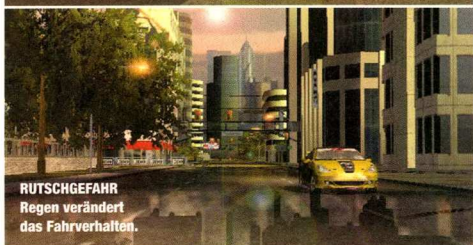
Glück im Spiel, Pech in der Liebe. Diese uralte Weisheit dreht sich bei *Street Racing Syndicate* komplett um. Hier können Sie durch Siege in Autorennen die Herzen virtueller Frauen erobern. Das Ganze ist ein wenig wie ein Rollenspiel aufgebaut: Sie erschaffen sich am Anfang einen Rennfahrer und wählen aus einer von drei städtischen Umgebungen aus. Dort fahren Sie dann nach Herzenslust herum, bis Sie sich fit für die

Wettbewerbe fühlen. Gewinnen Sie eins der illegalen Rennen, gibt es Geld, Ersatzteile oder eben den Respekt der Frauenwelt. Während Letzteres wohl eher ideellen Wert hat, sind die ersten Preise auch noch nützlich: Damit lässt sich Ihr Bolide immer weiter aufrüsten, so dass Sie auch für schwerere Rennen gewappnet sind. (ao)

Hersteller: 3DO
Internet: www.3do.com
Termin: 2003



BLENDE Die Lichteffekte sehen schon einmal sehr hübsch aus.



RUTSCHGEFAHR Regen verändert das Fahrverhalten.

Dragon Ball Z: Budokai

BEAT 'EM UP Animierte Fernsehstars steigen in die Arena!

Ein Thema beherrscht derzeit die Kinderzimmer wie kein zweites: die Animeserie *Dragon Ball Z*. Erstaunlich eigentlich, dass die PlayStation2-Entwickler dieses Potenzial noch nicht ausgenutzt haben. Infogrames verhilft Son-Goku und seinen Freunden jetzt zum PS2-Debüt: In *Budokai* steuert der Spieler eine von 23 Animefiguren durch insgesamt 29 Arenen. Hier versucht er mit allen Mitteln der Kampfkunst seinen Gegner bewusstlos zu schlagen.

Dafür stehen pro Charakter 60 verschiedene Schlagkombinationen zur Verfügung, was sich ja schon einmal imposant anhört. Beeindrucken lassen wird sich davon wohl hauptsächlich die Fangemeinde von *Dragon Ball Z*. Doch die ist mittlerweile so groß, dass man sich um den Absatz dieses Spiels wahrscheinlich keine Sorgen machen muss. (ao)

Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.de
Termin: 28. November



TEENIE-IDOL Son-Goku schickt seinen Kontrahenten Freezer durch die Luft.



LAUERSTELLUNG Yamcha und Napapa suchen die Schwachstelle des Gegners.

JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

berichtet.

Letzten Monat fand in Tokio die größte Spielhallen-Messe der Welt statt. Wie immer waren alle großen japanischen Spielehersteller anwesend, um ihre neuesten Titel zu präsentieren. Da viele dieser Spiele in absehbarer Zeit für die PS2 umgesetzt werden, ist die Show ein guter Indikator dafür, was wir in den nächsten ein bis zwei Jahren an Neuerscheinungen erwarten können. Sega zeigte *Virtua Fighter 4 Evolution*, Capcom präsentierte ein neues Prügelspiel namens *Capcom Fighting All-Stars*, Taito hatte den dritten Teil der beliebten Rennspiel-Serie *Battle Gear* im Programm, Namco zeigte die aktuellste Version von *Soul Calibur II* (Ver.D) und ein neues rollenspielerartiges Drachenkampf-Spiel namens *Dragon Chronicle*. Und Konami zeigte *World Combat*, einen Lighgun-Shooter für vier Spieler, und *Dogstation DX* – eine Hundesimulation, die schon für die PS2 angekündigt ist! Zudem zeigte man eine Spielhallen-Version der *World Soccer Winning Eleven*-Serie namens *Arcade Game Style*.



NAHKAMPF
Da helfen die besten Energieschilde nichts!

Virtual-On: Marz

ACTION Segas eigenwillige Mech-Duelle gehen in die nächste Runde.

Die *Virtual-On*-Serie ist ebenso umstritten wie beliebt. Die vor allem in Spielhallen populären Mech-Schlachten leben von der einzigartigen Steuerung, bei der Sie einen Mech mit zwei Joysticks gleichzeitig steuern. Dadurch haben Sie volle Bewegungsfreiheit in allen drei Dimensionen. Im Gegensatz zu den hierzulande wenig bekannten Vorgängern treten bei *Virtual-On: Marz* bis zu vier Mechs in spannenden Death-matches gegeneinander an. Die Serie lebt von der hohen Geschwindigkeit und dem ständigen Wechsel zwischen

Nah- und Fernkampf samt entsprechender Defensiv-Taktiken – was auf den ersten Blick chaotisch anmutet, entpuppt sich näher betrachtet als Action-Kracher mit Spielteufe und einzigartigem Spielgefühl. Bislang herrscht Unsicherheit, ob's für die PS2-Version wieder einen speziellen Twin-Stick für das volle Arcade-Gameplay geben wird. Wenn nicht, so sollten die PS2-Pads aber zur Beherrschung der Mechs völlig ausreichen. (mp)

Hersteller: Sega
Internet: sega.jp
Termin: 2003 (Japan)



MISSION COMPLETE

SIEGREICH Der Temjin-Roboter ist seit dem ersten Teil dabei.



ETWAS GRÖßER
Die Endgegner sind meist riesige Kampfstationen.

JAPAN PS2-CHARTS

1. Energy Airforce
2. Shin Sangoku Musou 2 Mushouden
3. Culdecept 2nd Expansion
4. Sanji Digiworld SP
5. Hack Vol. 2
6. Marvel vs. Capcom 2
7. The Velocity King
8. Shin Sangoku Musou 2
9. J. League Winning Eleven 6
10. Daisenryaku 194



BOOM! Solche riesigen Explosionseffekte sind typisch für die Serie.

14%

44%

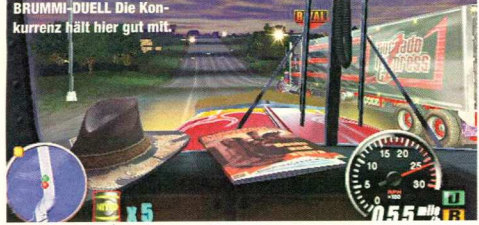
100%

ハッター

The King of Route 66

RENNSPIEL Der 18-Wheeler-Nachfolger rollt auf die PS2 zu.

BRUMMI-DUELL Die Konkurrenz hält hier gut mit.



Neben Highlights wie *Virtua Fighter* und *Shenmue* hat Segas Eliteteam AM2 auch weniger beachtete Titel wie *The King of Route 66* im Programm. Der Nachfolger des wenig erfolgreichen *18 Wheeler: American Pro-Trucker* wird im kommenden März in Japan und den USA erscheinen und macht da weiter, wo der viel zu kurze Vorgänger aufgehört hat. Erneut gilt es, mit einem riesigen Truck innerhalb eines knappen Zeitlimits sei-

ne Fracht ans Ziel zu bringen. Diesmal sorgt eine besonders einfallsreiche Hintergrundgeschichte für Motivation: Sie müssen die böse Tornado-Corporation besiegen, um letztendlich als King of the Road bei den Queens of Route 66 zu landen. Das ist doch mal was, selbst wenn das Spiel so langweilig wie der Vorgänger werden sollte ... (mp)

Hersteller: Sega
Internet: www.sega.com
Termin: März 2003 (Japan, USA)

Moto GP 3

RENNSPIEL Namco geht erneut an den Start.



MITTENDRIN Diese Perspektive bringt das beste Motorrad-Feeling.

Mit den beiden MotoGP-Spielen hat sich Namco einen guten Ruf als Hersteller von Motorradrennspielen erarbeitet. Bereits im Januar soll in Japan der dritte Teil der Serie in den Läden stehen. Insgesamt 15 authentische Motorsport-Strecken werden diesmal zur Wahl stehen (optional auch spiegelverkehrt). Ein Simulationsmo-

du soll mehr Anspruch als die arcadestartigen Vorgänger bieten. Grafisch scheinen sich die Unterschiede zum zweiten Teil in Grenzen zu halten, was aber sicherlich kein Beinbruch ist. Eine PAL-Version ist noch nicht angekündigt. (mp)

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.co.jp
Termin: Januar 2003 (Japan)

Chaos Legion

ACTION / ROLLENSPIEL Stilvoller Genre-Mix von Capcom.

Lange genug war Capcom als Recycling-Hersteller verschrien, dessen Titel nur vom Erfolg der Vorgänger lebten. Doch in letzter Zeit ging nicht nur die Zahl der Prügelupdates stark zurück, mit Neuentwicklungen wie *Dino Crisis*, *Onimusha* und *Devil May Cry* etablierte man auch erfolgreich neue Helden am Markt. Diese Auf-

zählung soll nun fortgesetzt werden mit *Chaos Legion*, von dem man sich allein in Japan Verkäufe von über einer Million Stück erwartet. *Chaos Legion* basiert auf der gleichnamigen Serie von Fantasy-Geschichten. Der Held trägt den völlig beknackten Namen Sieg Wahrheit (die Japaner stehen auf so was), und muss sei-

nen ehemaligen Freund Victor Delacroix zur Strecke bringen. Spielerisch wird *Chaos Legion* auf die nahtlose Verknüpfung von Videos, synchronisierten Dialogszenen und in Echtzeit ablaufenden Schlachten mit Rollenspiel-Elementen setzen. Ähnlich wie bei *Onimusha 2* werden dem guten Sieg computergesteuerte Kämpfer hel-

fen, sich seiner Feinde zu erwehren. Details zum Spielablauf sind bisher nicht bekannt. In Japan soll das Spiel im Frühjahr kommenden Jahres erscheinen, bei uns erst später. Hochwertige Screenshots sind bislang rar. (mp)

Hersteller: Capcom
Internet: www.capcom.co.jp/chaoslegion
Termin: Frühjahr 2003 (Japan)



MASSENSCHLACHT Die Kämpfe versprechen jede Menge Action.

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

18-Wheeler	Rennspiel	17. Oktober
Get Bass Battle	Angelspiel	24. Oktober
Silent Scope 3	Action	17. Oktober

Erscheint demnächst

Armored Core 3	Action	Frühjahr 2003
Breath of Fire V	Rollenspiel	14. November
Chaos Legion	Action-RPG	Frühjahr 2003
Clock Tower 3	Action-Adventure	12. Dezember
Contra: Shattered Soldier	Action	14. November
Dark Cloud 2	Action-Adv./Rollenspiel	28. November
Devil May Cry 2	Action	30. Januar
Guilty Gear XX	Beat 'em Up	Winter
Metal Gear Solid 2: Substance	Action-Adventure	19. Dezember
MotoGP 3	Rennspiel	Januar 2003
Rygar	Action	5. Dezember
Shinobi	Action	5. Dezember
Star Ocean: Till the End of Time	Rollenspiel	März 2003
Tales of Destiny 2	Rollenspiel	28. November
Unlimited SaGa	Rollenspiel	19. Dezember



USA NEWS

INFO KURZ & KNAPP

Spion gegen Spion ist zurück!

TDK Mediative, bisher eher durch mäßige Spiele aufgefallen, hat sich die Rechte an den beiden MAD-Helden gesichert, um die schwarzhumorigen Comic-Strips auf alle Konsolen zu bringen. Den Spielern wird, wie den Comics, ein ganz einfaches Prinzip zugrunde liegen: Schwarzer Spion versucht weißen Spion trickreich ins Jenseits zu befördern. Dafür ist jedes Mittel recht: Bomben, Fallen, U-Boote.

Activision kauft Luxoflux

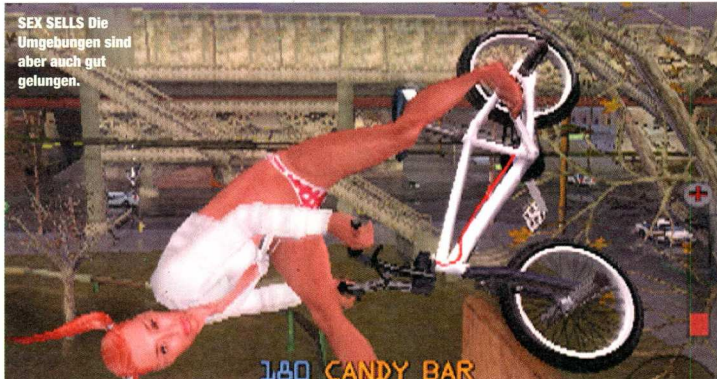
Nachdem Luxoflux und Activision nun schon eine ganze Zeitlang gut zusammenarbeiten, hat sich der Publisher entschieden, den Entwickler endlich komplett unter seine Fittiche zu nehmen. Luxoflux, die schon zwei *Vigilante 8*-Spiele und *Star Wars Demolition* für Activision entwickelt haben, arbeiten gerade an *True Crimes: Streets of LA*.

Kurosawa auf PS2

Sammy hat sich die Rechte für die Verstoffung von Akira Kurosawas Meisterwerk *Die sieben Samurai* gesichert. Damit das Spiel der genialen Vorlage gerecht wird, fungiert der Sohn des verstorbenen Regisseurs als Projektleiter. Einen Termin, wann mit diesem Game zu rechnen ist, gibt es aber noch nicht.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. Madden NFL 2003
2. GTA 3
3. Kingdom Hearts
4. Metal Gear Solid 2
5. Final Fantasy X
6. Devil May Cry
7. Jak and Daxter
8. Turok Evolution
9. NCAA Football 2003
10. The Simpsons Road Rage



BMX XXX

TRENDSPORT Dass BMX dreckig ist, war bekannt. Dass es so dreckig ist, nicht.

Wenn *Spiegel Online* über ein Videospiel berichtet, steckt normalerweise ein handfester Skandal dahinter. Meistens dreht es sich dann um die Gewalt. Nicht so diesen Monat, als *BMX XXX* dem Nachrichtenmagazin einen Bericht wert war. Der Skandal spielte sich auch eher in den USA ab: Mehrere Handelsketten wollen das Spiel nicht vertreiben, weil es nicht familien-

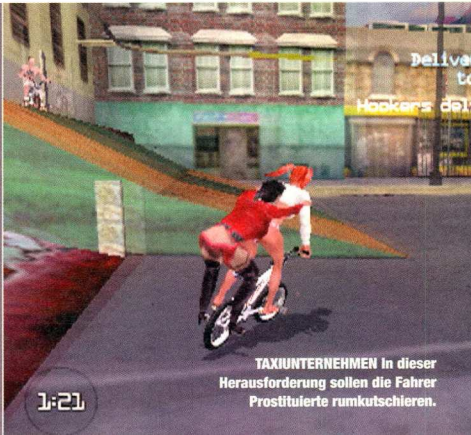
freundlich genug sei. Und irgendwo haben sie Recht, noch nie gab es so viel Sex in einem PS2-Spiel. Im Editor können Sie zum Beispiel Fahrerinnen erschaffen und Sie so gut wie vollständig ausziehen. Oder der Zweispielmodus: Da gibt es ein Strip-Duell, bei dem sich der schlechtere Fahrer entkleiden muss. Daneben enthält das Spiel natürlich auch den üblichen

Trendsport-Anteil: In den zahlreichen großen Levels warten je 20 Herausforderungen, deren Bewältigung die nächste Umgebung freischaltet. Außerdem können Sie Eintrittskarten für eine virtuelle Peepshow sammeln und sich dort einige nette Videos reinziehen. (ao)

Hersteller: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Termin: Anfang Dezember



PRÜDE In der US-Version lassen sich die Oberteile nicht entfernen. In der europäischen Version schon.



TAXIUNTERNEHMEN In dieser Herausforderung sollen die Fahrer Prostituierte rumkutschieren.

Motorsiege: Warriors of Primetime

ACTION Futuristische Fernsehshow mit actionreichen Autokämpfen.

Fernsehen wird auch immer brutaler, wo soll das noch hinführen? Laut diesem Spiel zu gewaltigen Autokämpfen, die zur besten Sendezeit übertragen werden. Sie steuern dabei eines der futuristischen Fahrzeuge durch fünf große Umgebungen mit zahlreichen Arenen. In Raffinerien, Schrotthalden oder einer zukünftigen Metropole geht es darum, mit Waffengewalt und fahrerischem Können Kämpfe und Rennen zu gewinnen. Insgesamt 16 Waffen stehen Ihnen

dafür zur Verfügung, vom kleineren Maschinengewehr über Verfolgungsraketen bis zu einer Magnetkanone. *Motorsiege: Warriors of Primetime* ist das Debütwerk des recht jungen Studios Lightspeed Games. Leider haben die noch keinen Hersteller für das Kampffrennen gefunden. Wenn das aber bald gelingt, dürfte kommenden Jahr mit dem Spiel zu rechnen sein. (ao)
Entwickler: Lightspeed Games
Internet: www.lightspeedgames.com
Termin: 2003



EXPLOSIV Die Laserstrahlen richten Unheil an.

Run like Hell

ACTION-ADVENTURE Erste Eindrücke vom Gänsehaut-Schocker!

Wenn ein Hersteller ein neues Action-Adventure auf den Markt bringt, dann muss das Spiel schon etwas Besonderes bieten, um sich aus der Masse der Konkurrenztitel hervorzuheben. Bei *Run like Hell* fällt da sofort der extrem hohe Splatter-Effekt auf. Die übel gelaunten Monster gehen ganz nach dem Motto „Klotzen, nicht kleckern“ vor und so sind abgetrennte Köpfe, literweise Blut und sonstige Gore-Effekte an der Tagesordnung. Beim eigentlichen Spiel ging man keine Experimente ein: Typische Action-Adventure-

Elemente wurden in eine spannenden, wenn auch nicht gerade revolutionäre Story eingebaut. Dank der stimmigen Musik, der vielen Schockmomente und der ordentlichen Grafik kommt schon kurz nach Start des Spiels eine gute Atmosphäre auf. Auch die Steuerung und Interaktion mit der Umwelt ist gelungen und so können Fans des Genres schon mal gespannt auf den bald folgenden Testbericht sein. (wf)
Hersteller: Interplay
Internet: www.interplay.de
Termin: Anfang Dezember



WAS WILLST DU? Sobald Monster in der Umgebung sind, lautet die Devise: Feuer frei!

Wild Arms 3

ROLLENSPIEL Die RPG-Saga findet endlich den Weg auf die PS2!

Das mit Spannung erwartete *Wild Arms 3* wurde am 15. Oktober endlich an die amerikanischen Software-Läden ausgeliefert. Wie schon die beiden Vorgänger ist der dritte Teil der Serie in einem eigentümlichen Fantasy/Western-Stil gehalten. Die Kämpfe spielen sich jetzt zwar in 3D-Umgebungen ab, dank vieler übernommener Gameplay-Features werden sich aber auch Kenner von *Wild Arms 1 & 2* schnell zurechtfinden. Während die Kampf-

sequenzen grafisch nicht ganz so überwältigend sind, kann sich der Stil durchaus sehen lassen. Auch Synchronisation und Musikuntermalung sind durchweg gut gelungen. Wenn alles klappt, dann werden wir das umfangreiche Rollenspiel, das früher oder später auch nach Deutschland kommen wird, schon in der nächsten Ausgabe unter die Lupe nehmen. (wf)
Hersteller: Sony
Internet: www.scea.com
Termin: In den USA erhältlich



EIN FREUND? In den Zwischensequenzen klärt Sie ihr einziger Freund über die Story auf.

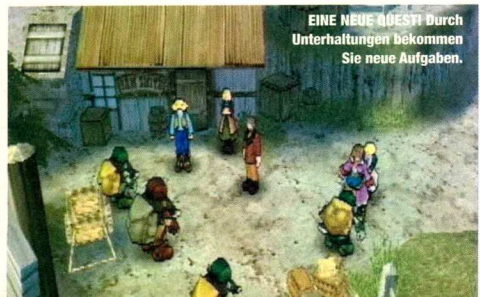
USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

BloodRayne	Action	15. Oktober
Contra: Shattered Soldier	Action	22. Oktober
Defender	Action	16. Oktober
Disney Golf	Golf	16. Oktober
Red Faction II	Ego-Shooter	16. Oktober
Suikoden III	Rollenspiel	22. Oktober
Wild Arms 3	Rollenspiel	15. Oktober
X-Men: Next Dimension		15. Oktober

Erscheint demnächst

ATV Offroad Fury 2	Rennspiel	12. November
Dr Muto	Jump & Run	11. November
Minority Report	Action	12. November
Star Wars: Bounty Hunter	Action	7. November
WWE Smackdown! Shut your Mouth	Wrestling	11. November

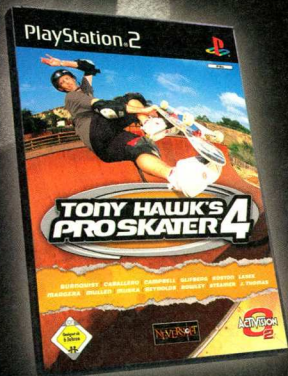


EINE NEUE QUEST! Durch Unterhaltungen bekommen Sie neue Aufgaben.



WAG DICH AN DIE **ULTIMATIVE**
SKATE-HERAUSFORDERUNG!

NIMM DEINE KARRIERE
IN DIE HAND UND
**MACH WAS
DRAUS!**



Tonnenweise neue Ziele
im komplexesten Karriere-Modus,
den es je gab

Soundtrack von N.W.A., Offspring und System of a Down.

* Online-Spiel exklusiv auf der PlayStation®2.

Ab dem 21.11.2002 schreibst du Skate-Geschichte!

© 1999-2002 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen. Activision O2, Pro Skater und Sports Revolution sind Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Entwicklung der PlayStation 2-, Xbox- und GameCube-Version durch Neversoft Entertainment, Inc. Entwicklung der PlayStation- und Game Boy Advance-Version durch Vicarious Visions, Inc. Lizenzier für die Verwendung auf der PlayStation, "PlayStation" und "PlayStation" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Microsoft", "Xbox" und die Xbox-Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erteilten Lizenz genutzt. TM and © are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

„Auch fast perfekte Spiele lassen sich verbessern.
So lebendig wie im vierten Teil waren die Levels noch nie.“ (Playzone 07/02)

„THPS 4 bietet alles, was das Herz des Bretterfreundes hüpfen lässt“ (Bravo Screenfun 07/02)

„Der neueste Teil der überragenden Skate-Saga überzeugt mit genialen Details
und butterweicher Optik: Let's party!“ (OPM2 08/02)

„Es erwartet Sie definitiv mehr, als Sie es von THPS 3 gewohnt sind.“ (OXM 01/02)

„Trickfeuerwerk der Extra-Klasse!“ (Players 11/02)

TONY HAWK'S PROSKATER™ 4



Brandneue Tricks – skitche an
Auto-Stoßstangen, skate auf beweglichen
Objekten und mach Transfers über Spines.



14 der weltbesten Profis fordern dich
heraus, deine Fähigkeiten unter Beweis
zu stellen.



Neue Mehrspieler- und Online-Modi,
inklusive Punkte-Challenge und
Capture the Flag!*

Tony Hawk's Pro Skater™ 4 ist die Herausforderung schlechthin. In den riesigen interaktiven Leveln musst du einiges aus dir herausholen, um die 190 immer schwieriger zu meisternden Ziele zu erfüllen. Du entscheidest, wann du bereit für die Profi-Challenge bist. Denn in den Profi-Rängen herrschen ganz andere Regeln. Bau deine Fähigkeiten aus, verdien dir Respekt und zeig, dass du das Zeug zum Profi hast ...



PlayStation 2

Kompatibel mit der PlayStation®- und
PlayStation 2-Konsole.



GAME BOY ADVANCE™



SPORTS REVOLUTION

activision02.com

UPDATE

An dieser Stelle, direkt vor dem Vor-schau-Teil des Hefts, werden wir Ihnen von nun an jeden Monat **Kurzberichte zu aktuellen Spielen präsentieren.**

Das Hauptaugenmerk liegt in diesem Monat auf der Kurz-Demo zu **The Getaway.**



AUTSCH Diese Bäume sind hoffentlich nur Platzhalter!

The Getaway

ACTION Irgendwann MUSS es doch endlich fertig werden. Ob's dieses Jahr noch klappt?

Nach langen Jahren der spärlichen Informationen überraschte uns diesen Monat eine spielbare Demo-Version des potenziellen Hits. Doch auch nach unzähligen Durchspielen der 4-Level-Demo konnte sich niemand so recht damit anfreunden, dass das schon alles sein sollte. Dunkel erinnerte man sich an die ersten Bilder. Hochauflösende Texturen wurden versprochen, Autos fast schon auf *Gran Turismo*-Niveau, doch die derzeitige Realität sieht alles andere als verlockend aus. Die

Londoner Straßenzüge sind leer und klinisch rein. Nur vereinzelt trauen sich Fußgänger auf die ansonsten vollkommen unbelebten Straßen. Alles, was sich bewegt, hat vier Räder.

WELCOME TO REALITY

Anstelle eines Pfeils oder Radars geben die Blinker des gesteuerten Fahrzeugs Auskunft über die Richtung, in der das Ziel liegt. Witziger Einfall, der in der Praxis aber leider für Frust sorgt. Wird man erst einmal von der Polizei verfolgt (dazu reicht schon das Über-

fahren einer roten Ampel) und am Heck gerammt, sind die notwendigen Heckleuchten auch schon kaputt. Dann muss flugs ein neues Fahrzeug her, ansonsten geht's nur im Blindflug weiter. Allzu viele Rammaktionen halten die Wagen aber ohnehin nicht aus. Einmal frontal in den Gegenverkehr gerauscht und der Motor qualmt. Das mag, genauso wie die Tatsache, dass die Autos allesamt sehr langsam anfahren und nie so richtig schnell werden, realistisch sein, spaßfördernd ist es jedenfalls nicht.

TECHNIK-SCHRECK

Heftigster Schock ist allerdings die mageren Technik. Größtenteils matschige Texturen, leere Straßen, Nebel am Horizont und trotzdem ruckelt es die ganze Zeit. Auch zu Fuß wird das Spielerlebnis nicht freudiger. Der Munitionsvorrat und die Lebensenergie dürfen erraten werden, eine Anzeige existiert nicht. Die Kamera findet nie die richtige Position, das Zielsystem ist unpräzise. Hier ist noch einiges an Feintuning nötig, denn ein komplettes Spiel in der Form wäre kurz und knapp: eine Riesenenttäuschung. (mb)

Entwickler: SCEE

Internet: www.scee.com

Termin: 11. Dezember 2002



SOS Final Escape

ACTION-ADVENTURE Spannender Überlebenskampf in der Großstadt

Hoppla, das ging ja schneller als erwartet. Berichten wir in der letzten Ausgabe noch, dass sich Bigben nun der Veröffentlichung hierzulande angenommen hat, kam dieser Tage schon eine Preview-Version ins Haus geflattert. Die sieht auch schon ganz ordentlich aus und spielt sich äußerst intuitiv. Kleine Anhöhen übersteigt die Spielfigur automatisch, wichtige Gegenstände und Wächter werden mit kleinen

Pfeilen markiert. Immer wieder bringen gescriptete Ereignisse, wie wegbrechende Brückenteile oder herabfallende Fahrzeuge, den Puls auf Trab. Das hat zwar den ein oder anderen Bildschirmtod zur Folge, Rücksetz- und Speicherpunkte sind aber freundlich platziert. Gelegentliche Denksportaufgaben erinnern an klassische Adventures. Die Vorab-Version hat zwar noch mit technischen Macken zu kämpfen, macht

aber schon Spaß und Appetit auf mehr. Bleibt zu hoffen, dass eine testfähige Version nicht lange auf sich warten lässt und so kämpfen sich also bald auch europäische Spieler durch die Überreste von Stiver Island. Immer auf der Suche nach nützlichen Gegenständen, Überlebenden und vor allem Wasser. (wf)

Entwickler: Bigben Interactive
Internet: www.bigben-interactive.de
Termin: 22. November



BALANCEAKT
Jetzt bloß kein Nachbeben!



DECKUNG Abplatzende
Betonteile fliegen
durch die Gegend.



PLAYZONE
RUBRIK

VERWÜSTET
Die herabfallende Kugel sollte möglichst nicht in unsere Richtung rollen.

Formel Eins 2002

RENNSPIEL Das jährliche Update des Sony-F1-Spiels. Die zu 90% fertige Version gibt erste Aufschlüsse.

Wie schon die Vorgänger spielt sich *Formel Eins 2002* aus dem Hause Sony sehr arcade-lastig. Das Fahrverhalten der Autos ist extrem sensibel gestaltet worden und hat mit einem echten Formel-1-Boliden wenig zu tun. Dazu passt es dann auch,

dass die computergesteuerten Gegner alles andere als zimperlich agieren und als Pistenrowdys bezeichnet werden können. Arcade-Fans kommen bei dem Titel sicherlich auf ihre Kosten, während Simulations-Puristen wohl nur den Kopf

schütteln werden. Technisch ist bei der uns vorliegenden Version noch einiges im Argen. Obwohl die Grafik alles andere als überragend ist, hat das Spiel große Probleme mit der Framerate, die nahezu in jeder Kurve, wenn denn gegnerische Fahr-

zeuge mit auf dem Bildschirm sind, in den Keller geht und den Spielspaß vermiest. Hoffentlich legt Sony hier noch mal Hand an. (wf)

Entwickler: SCEE
Internet: www.scee.com
Termin: 30. Oktober 2002



MONTE CARLO Der Stadtkurs macht optisch noch am meisten her, ruckelt aber leider extrem.



RANGELEI
Berührungen mit den Gegnern sind bei Formel Eins 2002 an der Tagesordnung.

Das PLAYZONE Jubiläum



Jahre Ausgaben

Zur Feier des Doppel-Jubiläums blicken wir auf die turbulente Entwicklung von **PLAYZONE** zurück und präsentieren Anekdoten sowie Kuriositäten aus dem Archiv.

Wer alle Ausgaben unseres Magazins besitzt, der wird sich vielleicht erst mal wundern, warum er nur auf 49 Hefte kommt, doch die Geschichte der PLAYZONE begann natürlich mit der so genannten Nullnummer, die es nicht wie gewohnt überall am Kiosk zu kaufen gab. Im September des Jahres 1998 hielten vor allem Industrievertreter und Vertriebsleute das erste Heft – mit dem ursprünglichen Titel „PlayStation Zone“ – in der Hand. Mit einem Umfang von nur 68 Seiten und einer „gewöhnlichen“ PlayStation-CD, die lediglich eine Demo zum ersten Colin McRae Rally enthielt, deutete das Heft aber bestenfalls an, was noch kommen sollte.



DAS NEUE TEAM

Bei einem großen Vorstellungstermin war zuvor Ende Juni Hans Ippichs neue Redaktion für das kommende Heft zusammengestellt worden, die nebenbei noch am Sega Magazin und der N-Zone arbeiten würde. Aufgrund des engen Terminplans war bis zur Fertigstellung der Nullnummer nur Marco Marzinkowski vor Ort in Nürnberg und hatte deshalb die Ehre, einen Großteil der Artikel im Alleingang zu schreiben. Michael Pruchnicki steuerte seinen Beitrag, einen extrem umfangreichen Test von Tekken 3, noch aus der Heimat im märkischen Sauerland bei und zog erst kurz darauf nach Nürnberg. Zwar war in der Nullnummer eine Ausgabe 11/98 für Mitte Oktober angekündigt, doch wurde daraus aufgrund von Schwierigkeiten mit der nächsten Demo-CD nichts. Bis zur Ausgabe 12/98 war die Redaktion mit dem Zugang des dritten Neulings Florian Brich dann auch endlich komplett; zudem half Oliver Preißner als freier Mitarbeiter aus, wenn's eng wurde. Angesichts des deutlich gestiegenen Seitenumfanges war dies auch bitter nötig, denn die erste normal erhältliche PlayStation Zone war satte 132 Seiten dick!

DIE CD-REVOLUTION

Die eigentliche Innovation und der Hauptgrund dafür, ein weiteres PlayStation-Magazin auf den hart umkämpften Markt loszulassen, war die exklusive Demo-CD. Mit dem Offiziellen PlayStation-Magazin gab es zwar ein Heft, das spielbare Demos anbot, doch ging das Konzept hinter der PlayStation Zone-CD viel weiter: Neben Demos enthielt bereits die erste CD Videos und Bilder zu aktuellen sowie kommenden Spielen, ein umfangreiches Tipps&Tricks-Lexikon und eine Übersicht über sämtliche erhältlichen PlayStation-Spiele mit kurzem Kommentar und Bewertung. Zudem konnte man Spielstände zu aktuellen Titeln wie Tekken 3 direkt auf die Memory Card übertragen. Neben der Programmierung der CD-Menüs war der Inhalt des Lexikons mit Abstand das aufwendigste Feature der CD: Die Wertungen und Kurzttests wurden in wochenlanger Arbeit zimal diskutiert und

überarbeitet, sollten sie doch die Basis für zukünftige Tests im Heft bilden. Bei über 450 Spielen kein leichtes Unterfangen!

ZU VIEL DES GUTEN

Da die Demo-CDs von PlayStation Zone dem gleichen Sony-Approval-Verfahren wie normale Spiele unterzogen wurden, waren wir bei der Auswahl der Inhalte nicht so frei, wie wir es gerne gewesen wären. Ein relativ harmloser, für Redakteure aber nerviger Teil war die Tatsache, dass man bei den CD-Texten nicht einfach „Joypad“ schreiben durfte – die Bezeichnung musste exakt den Sony-Richtlinien entsprechen! Diese enthielten absurderweise Rechtschreibknaller wie „Anschluß“. Auch die Nennung von anderen Systemen war nicht erwünscht, daher konnte man nicht mal eben von einer „Super-Nintendo-Umsetzung“ schreiben. Doch das beeinflusste die Qualität der Demo-CD nur minimal. Ab der Ausgabe 03/2000 verschwanden aufgrund von Einwänden vonseiten Sonys allerdings die Spielstände und Screenshots von der CD. Und während wir vorher Demos und Videos von nur drei Herstellern pro CD anbieten durften, wurde diese Sperrung zwar aufgehoben, dafür jedoch die Anzahl der erlaubten Demos auf nur drei und die der Videos auf fünf reduziert. Über die genauen Gründe dafür kann man nur spekulieren. War Sony der Erfolg eines unabhängigen Magazins auf Kosten der offiziellen Publikationen ein Dorn im Auge? Eine weitere aufdiktierte Änderung betraf den Titel des Magazins (und auch vieler Konkurrenzhefte). Ab Ausgabe 05/2000 durften wir den Begriff „PlayStation“ nicht mehr im Titel führen – „PLAYZONE“ war geboren!

DIE REDAKTION IM WANDEL

Im Februar 1999 fand sich mit American-Sports-Experte Jens Quantin endlich die dringend benötigte Verstärkung, auch wenn Gerüchte besagen, dass den bisherigen Redakteure auch vorher schon kurze Schlafpausen erlaubt worden seien. Der vierköpfige Redaktionsteam blieb bis zur Ausgabe 03/2000 über 1,5 Jahre stabil und entwickelte einen eigenen

INFO ALTERNATIVE COVER

Sammlerstücke

Nicht alle Titelmotive schaffen es letztendlich auch bis zum Kiosk. Und manche waren sogar gar nicht für die Öffentlichkeit gedacht! Hier einige seltene oder verworfene Covermotive!



ABGELEHNT So hätten die letzten drei Ausgaben beinahe ausgesehen.



SAMMLERSTÜCKE Vier Ausgaben lang gab's PLAYZONE auch im praktischen DIN-A5-Pocket-Format!



DAS ERSTE HEFT Die Nullnummer ist heute ein Sammlerstück!
SONDERDRUCK Diese Probe wurde auf der Games Convention verteil.



PHILIPP FLÜCHTET Dieses Getaway-Cover bekam Philipp Rohwedder zum Abschied.
NICHIS SONDERWUNSCH Das Cover zum Dream-Theater-Trailer auf der DVD 06/2001 gibt's nur zweimal.

Stil. Kultverdächtig war zum Beispiel Florians einzigartige Gabe, selbst die harmlosesten Screenshots durch eine Bildunterschrift verbal zu brutalisieren. Auch Marcos eigenwillige Artikelansätze werden heute noch in den PLAYZONE-Hallen zitiert: Als Beispiele seien Need for Speed: Brennender Asphalt („In 20 Jahren Streife ist mir noch kein Rowdy entkommen und dieser wird es auch nicht schaffen.

So, rein in meinen BMW M5, Sirene an und los geht es.“) und Gran Turismo 2 genannt („Diskutieren zwei Rennspiele im Regal miteinander: Ich verstehe das nicht. Ich habe so eine schöne Grafik, trotzdem wollte mich kaum einer kaufen.“).

Ein Jahr danach war die Redaktion trotz des Weggangs der Urgesteine Marco und Florian auf zehn Mann angewachsen. Oder – um genau zu sein – auf

acht Mann und zwei Damen! Ab Ausgabe 4/2001 wurde das Team zwischen PLAYZONE und N-Zone aufgeteilt, so dass sich die verbliebenen sieben Schreiberlinge voll und ganz auf das Geschehen um die Sony-Konsole konzentrieren konnten. Viele ehemalige PLAYZONE-Redakteure sind heute noch erfolgreich in der Branche tätig, etwa Jens Quentin als leitender Redakteur von N-ZONE oder Matthias Glaser

als leitender Redakteur von Kids Zone. Doch nicht allen Neueinsteigern war ein langer Erfolg in der Redaktion beschieden ...

KENNEN SIE EIGENTLICH ...?

... Thorsten Sehr? Nicht? Wir auch nicht! Seltsamerweise findet sich dieser Name im Impressum der Ausgabe 05/2000! Bei genauerer Überlegung erinnerten wir uns dun-

INFO DATEN UND FAKTEN

Die Entwicklung des Magazins

Was gab's wann für's Geld? Diese Tabelle bietet den kompletten Überblick über die Entwicklung der PLAYZONE!

PLAYZONE von 1998 bis 2002:

10/1998 - 4/2000



5/2000 - 9/2001



10/2001 - ?



Nr.	Umfang	Preis (mit CD/DVD)	Datenträger
1998			
0	66	DM 4,90	CD (Demo Colin McRae Rally)
1	132	DM 12,80	CD
1999			
1	132	DM 12,80	CD
2	132	DM 12,80	CD
3	148	DM 12,80	CD
4	148	DM 12,80	CD
5	148	DM 12,80	CD
6	148	DM 12,80	CD
7	148	DM 12,80	CD
8	156	DM 12,80	CD
9	156	DM 12,80	CD
10	156	DM 12,80	CD
11	156	DM 12,80	CD
12	156	DM 12,80	CD
2000			
1	164	DM 12,80	Zwei CDs
2	164	DM 12,80	CD
3	164	DM 12,80	CD
4	164	DM 12,80	CD
5	156	DM 12,80	CD
6	156	DM 12,80	CD
7	156	DM 12,80	CD
8	204	DM 17,90	CD
9	200+	DM 7,90	CD (nur für Abonnenten)
10	200+	DM 7,90	CD (nur für Abonnenten)
11	200+	DM 7,90	CD (nur für Abonnenten)
12	180	DM 8,90	CD (nur für Abonnenten)
2001			
1	164	DM 8,90	DVD
2	148	DM 8,90	DVD
3	148	DM 8,90	DVD
4	148	DM 9,99	DVD
5	148	DM 9,99	DVD
6	148	DM 9,99	DVD
7	148	DM 9,99	DVD
8	148	DM 9,99	DVD
9	148	DM 9,99	DVD
10	148	DM 9,99	DVD
11	148	DM 9,99	DVD
12	148	DM 9,99	DVD
2002			
1	148	DM 9,99	DVD
2	148	€ 4,99	DVD
3	148	€ 4,99	DVD
4	148	€ 4,99	DVD
5	148	€ 4,99	DVD
6	148	€ 4,99	DVD
7	148	€ 4,99	DVD
8	148	€ 4,99	DVD
9	148	€ 4,99	DVD
10	148	€ 4,99	DVD
11	148	€ 3,99	DVD
12	156	€ 4,99	DVD

Zusatzbemerkungen

mit 36-Seiten-Booklet „Die 100 besten PlayStation-Spiele“
mit 32-Seiten-Booklet „Das beste PlayStation-Zubehör“
mit jeweils aktuellem 32-Seiten-„Einkaufsführer“-Booklet

Umstellung auf neues Layout und neue Rechtschreibung mit 16-Seiten-Extrahft zur PlayStation 2
Umstellung auf neues Layout und Kleebedingung mit 32-Seiten-Helft im Heft zur PlayStation 2
mit exklusiver Videokassette zur PlayStation 2

PS2 und PSone erstmals „gleichberechtigt“ im Heft
Neue Screenshot-Hard-Software: deutlich bessere Bilder!
PLAYZONE wird zu einem reinen PS2-Magazin
Umstellung auf radikal neues Layout
mit 32-Seiten-Booklet zu Red Faction II

Vier Jahre – 20 Gesichter

Wer war wann an Bord? Hier eine kurze Übersicht über die Zusammenstellung des Redaktionsteams:

	1998		1999										2000										2001										2002									
AUSGABE:	0	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
Hans Ippisch	✓																																									
Marco Marzinkowski																																										
Michael Pruchnicki																																										
Florian Brich																																										
Oliver Preißner																																										
Jens Quentin																																										
Sascha Gliss																																										
Thomas Rosato																																										
Matthias Glaser																																										
André Horn																																										
Stefanie Schetter																																										
Jürgen Wiemer																																										
Stefanie Schwarz																																										
Wolfgang Fischer																																										
Albrecht Ott																																										
Jean-Reiner Jung																																										
Philipp Rohwedder																																										
Uwe Hönig																																										
Maik Bütefür																																										
Oliver Beck																																										



✓ PLAYZONE-Redaktion ✓ Leitender Redakteur

kel, dass jemand mit diesem Namen damals bei uns hätte anfangen sollen, aber am ersten Arbeitstag einfach nicht auftaucht ist – und auch später nicht. Falls Sie ihn zufällig mal treffen, richten Sie ihm unseren Gruß aus. Nur wenig länger als Thorsten hielt es Jürgen Wiemer bei uns aus – nach seinem drittelseitigen Test-Debüt in Ausgabe 6/2000 las man in unserem Magazin nie wieder was von ihm. Böse Zungen behaupten, Michael hätte irgendwas mit seinem Verschwinden zu tun gehabt, nachdem Jürgen Progressive Rock als „tote Musik“ bezeichnet hatte ... Jürgens mehrseitige Gegendarstellung zu seiner kritisierten Arbeitsweise ist heute legendär. Insgesamt waren in den vergangenen vier

Jahren 20 Redakteure am Heft beteiligt, der genauen Entwicklung der Redaktion haben wir einen Extrakasten gewidmet.

DAS WARTEN AUF DIE PLAYSTATION 2

Der nahende Start der Nachfolge-Konsole zur PlayStation prägte die Inhalte von PLAYZONE ab dem Tag, als Sony erste Details zur PlayStation 2 bekannt gab. Die Ausgaben 06 und 07/2000 wurden noch mit 16-seitigen Extraheften zur neuen Konsole ausgeliefert. Ab der Ausgabe 08/2000 wuchs der Umfang von PLAYZONE durch das integrierte, 32-seitige PS2-Magazin auf über 194 Seiten – die Demo-CD gab es ab diesem Zeitpunkt nur noch für Abonnenten. Den Über-

gang markierte letztendlich die Ausgabe 12/2000, der eine exklusive Videokassette mit Ausschnitten aus den ersten PS2-Spielen beilag.

DER SCHRITT INS DVD-ZEITALTER

Manche Konkurrenten hatten PLAYZONE schon abgeschrieben – mangels Demo-CD würde man gegen die offiziellen Magazine mit spielbaren Demos keine Chance haben, hieß es. Doch hatten hier Zweifler die Rechnung ohne den Wirt gemacht: Ab dem ersten 2001er-Heft wurde PLAYZONE mit einer exklusiven DVD ausgeliefert. Zwar aufgrund lizenzrechtlicher Gründe ohne spielbare Demos, dafür aber mit exklusivem, professionell kommen-

tiertem Videomaterial zu topaktuellen Spielen, die teilweise selbst im Ausland noch nicht erhältlich waren. In den letzten Monaten haben wir zudem durch Umstrukturierung der DVD vieles unternommen, um noch mehr Inhalt und Videos zu noch mehr Spielen auf die Silberscheibe packen zu können. Der Vergleich mit der ersten Demo-CD von PlayStation Zone und der aktuellen PLAYZONE-DVD ist kein fairer, aber doch ein amüsanter. Wer damals noch nicht zu unserer Leserschaft gehörte, der kann sich durch das Demo-CD-Special auf der aktuellen DVD trotzdem einen Eindruck davon verschaffen.

MICHAEL PRUCHNICKI

Der Härtetest

Keine Anfänger: Die ersten Bewerber um einen Redakteurs-Posten mussten einen harten Test bestehen!

Als besonderes Schmankerl präsentieren wir hier einen Auszug aus dem damaligen, fünfseitigen Einstellungstest. Das Einschätzen der Qualität einer Hand voll Titel, das Zuordnen von Spiel, System und Hersteller, eine technische Einschätzung der aktuellen Systeme oder die Einschätzung der Software-Hersteller und der Konkurrenzmagazine (online wie offline) waren neben einem umfangreichen, spontanen Probearbeitel eher leichtere Aufgaben, doch war das nicht alles:

- Wann kamen die folgenden Konsolen (in Japan bzw. in Deutschland) auf den Markt? Sega Saturn, Sony PlayStation, Nintendo 64

Michaels Einstellungstest vom 25. Juni 1998.

- Wie oft wurden diese Systeme in Deutschland bzw. weltweit durchverkauft?
- Welche fünf Titel wurden für diese Konsolen am häufigsten verkauft?
- Wie viele Spiele sind für diese Konsolen in Deutschland erhältlich?

Natürlich wirken einige Fragen heutzutage noch etwas schwieriger, da die damals aktuellen Systeme schon längst der Vergangenheit angehören. Doch tauschen Sie die Systeme zur Not einfach mal mit Xbox, GameCube oder PS2 aus – wie viele dieser Fragen könnten Sie spontan richtig beantworten?



Großes Jubiläums-Gewinnspiel

Mit diesem Riesen-Gewinnspiel feiern wir nicht nur die 50. Ausgabe der PLAYZONE, wir bedanken uns auch für die jahrelange Treue unserer Leser. **Preise im Gesamtwert von über 15.000 Euro** warten auf die glücklichen Gewinner.

Schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Jubiläum, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Teilnahme-schluss ist der 29.11.2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter sämtlicher beteiligter Firmen 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.

SONY



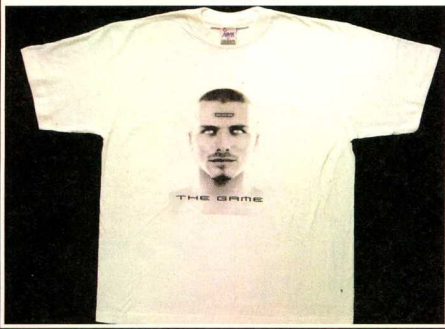
- 1x Jin-Kazama-Oxmox-Figur
- 1x PlayStation 2
- 5x Tekken 4
- 5x Tekken 4-Tasse
- 5x Tekken 4-Kalender



Rage



- 3x *Crashed*
- 3x *David Beckham Soccer*
- 3x David-Beckham-T-Shirt (weiss)
- 3x David-Beckham-T-Shirt (rot)



Activision



ACTIVISION

5x O2-Rucksack mit Kelly-Slater-Handtuch, Mat-Hoffman-T-Shirt, Mat-Hoffmann-Trinkflasche und Überraschungsspiel

THQ

Red-Faction-Paket mit

- 1x PlayStation 2
- 1x Logic 3 Soundstation 2
- 1x Logic 3 Stabilizer Stand
- 1x Logic 3 Multi-Link 2
- 3x VR12 PS2 Pad
- 1x *Red Faction*
- 1x *Red Faction II*



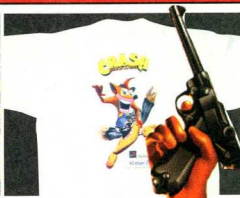
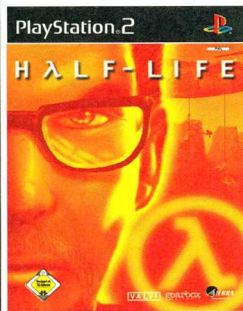
Diese Spiele gibt es obendrein zu gewinnen:

- 2x *Scooby-Doo – Nacht der 100 Schrecken*
- 2x *RC Sports Copter Challenge*
- 2x *Summoner 2*
- 2x *Lethal Skies*
- 2x *Dynasty Tactics*

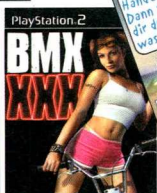
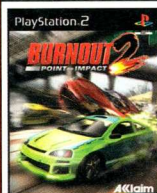


VIVENDI

- 5 x *Das Ding aus einer anderen Welt*
- + T-Shirt
- 5 x *Half-Life*
- 5 x *Crash Bandicoot*
- 5 x *No One Lives Forever*
- + T-Shirt



ACCLAIM



- 5x Paket *BMX XXX* mit Kugelschreiber und je vier Kondomen
- 5x *Burnout 2*



EJAY

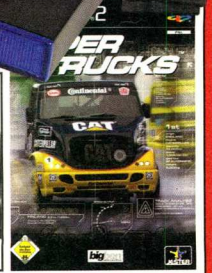


- 3x *eJay-Clubworld*

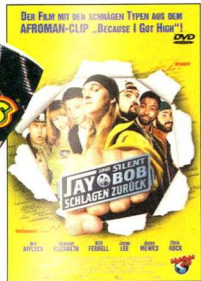


BIGBEN INTERACTIVE

- 5x Wireless-PS2-Controller
- 5x Pad 2
- 3x *Super Trucks*
- 2x *Gunstation 5.9*



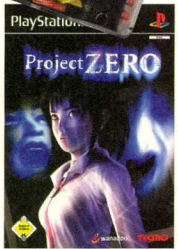
HIGHLIGHT VIDEO



- 2x *Jay and Silent schlagen zurück*-DVD
- + *Hemp-Limo* + *Fruchtgummis*

Wanadoo

- 5x Project Zero-T-Shirts
- 1x Project Zero-Kamera
- 3x Project Zero-Spiele



Swing

- 5 x Gungriffon Blaze
- 5 x Silpheed – The lost Planet



MAD CATZ

- 5x Advanced Pad
- 5x MC Lenkrad
- 5x Memory Card



Jöllenebeck

- 3x MultiPlayer Adapter
- 3x DVD Remote Control
- 3x Thunder Force Racing Wheel



INTERACT
www.interact-europe.com



CODEMASTERS

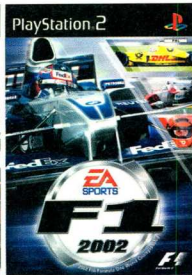
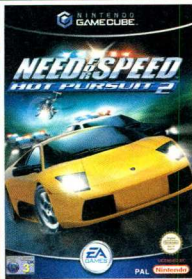
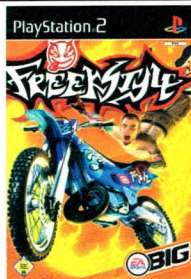


- 3x DTM Limited Edition + Schlüsselanhänger
- 25x MTV Music Generator 2 Limited Edition
- 10x Conflict Desert Storm-T-Shirt



ELECTRONIC ARTS

- 4x FIFA Football 2003
- 4x F1 2002
- 4x Need for Speed: Hot Pursuit 2
- 4x Medal of Honor: Frontline
- 4x Freestyle



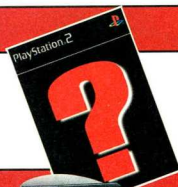
SAITEK



- 5x PX5000-Gamepad
- 5x RX500-Lenkrad
- 5x DVD Commander Universal (à Euro 19,99)
- 5x RGB Scart Kabel (à Euro 12,99)

UBISOFT

10x Überraschungsspiel



CREATIVE

1x Sound-system Inspire 5500



VIRGIN

5x Top Gun
+ je 1 Top Gun-Cap



BROOKLYN



- 1x PS2 D-Force2 Lenkrad
- 1x PS2 Stealth Stand
- 1x PS2 ProPad
- 1x PS2 Multi AV-Selector
- 1x PSX Dual Analog Joypad (grün/transparent)
- 1x PSX Dual Analog Joypad (orange/transparent)



INFOGRAMMES

- 1x Driving-Force-Logitech-Lenkrad
- 5x V-Rallye 3
- 1x Überraschungspaket mit 5 Spielen



KONAMI

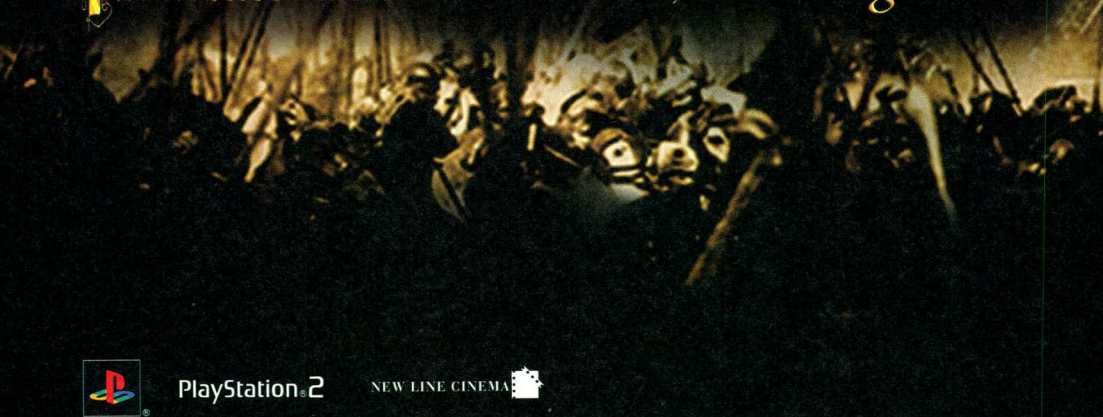
- 1x NHL HITZ 2003 mit McFarlane-Figur von Chris Pronger
- 1x Spy Hunter mit passendem T-Shirt
- 1x Legion mit Gimmick „Schwert in Stein stecken“
- 1x von Kojima signiertes MGS 2 mit MGS 2-T-Shirt
- 1x Silent Hill 2-Soundtrack mit SH 2-Tasse
- Paket mit 5 Spielen + Schlüsselanhänger + Trinkflasche





Mittelerde steht am Rande der Vernichtung.

Ihr müsst Euch verbünden, oder Ihr geht unter.



PlayStation 2

NEW LINE CINEMA

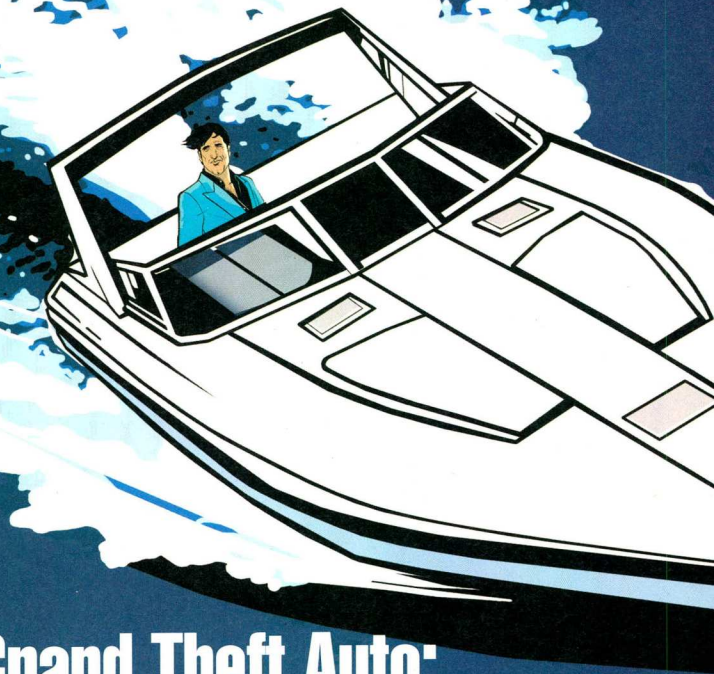


Kämpfe als Aragorn, Legolas oder Gimli, die jeder über einzigartige Kampfstile und Fähigkeiten verfügen.

Kämpfe gegen Sauron und sein Gefolge: Höhlentrolche, Ringgeister und Uruk-Hai. Dein Abenteuer führt Dich nach Moria und Helms Klamm.

Während Deines monumentalen Abenteuers kannst Du Dir exklusive Interviews mit den Schauspielern sowie Ausschnitte aus den beiden Filmen *Die Gefährten* und *Die zwei Türme* ansehen.





Große Ankündigungen führen zu **großer Vorfreude**. Kann Vice City den Erwartungen gerecht werden?

Grand Theft Auto: Vice City

Nun, diese Frage lässt sich bis zu diesem Zeitpunkt immer noch nicht zweifelsfrei beantworten. Aber zumindest hatten wir endlich die Gelegenheit, uns für einige Stunden selbst ein Bild vom

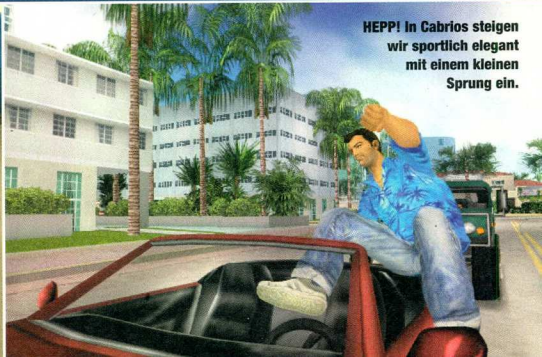
Spiel zu machen, und konnten zudem die Produzenten überreden, einige Fragen unserer Leser zu beantworten (siehe Extrakasten). Da mittlerweile vermutlich kein PS2-Spieler mehr auf diesem Planeten existiert, der

noch nie etwas von der *GTA*-Reihe gehört hat, sparen wir es uns hier einmal, auf die Spielhistorie einzugehen, und starten direkt im fiktiven Miami. Dort landet Tommy Veretti im Auftrag der Forelli-Familie, da Liberty City für ihn nach

einem Knastaufenthalt zu heiß geworden ist und man sowieso der Auffassung ist, dass Vice City einen perfekten Nährboden für das Verbrechen bietet. Tommy soll demzufolge das Netz der „Famiglia“ weiter ausbreiten, was auch



GRUNDAUSSTATTUNG Neben Pay & Spray der wichtigste Laden in Vice City.



HEPPI! In Cabrios steigen wir sportlich elegant mit einem kleinen Sprung ein.

prinzipiell eine lösbare Aufgabe darstellt – wenn Tommy nicht direkt bei der ersten Geldübergabe in eine Falle tappen würde. Geld weg, Stoff weg, Pate unterwegs. Während Tommys örtlicher Kontakt Ken Rosenberg schon über die Flucht nachdenkt, behält der neue Hauptdarsteller einen kühlen Kopf und fortan übernimmt der Spieler die Kontrolle. Vorrangiges Ziel: Die Ware wiederbeschaffen und das Imperium im Südosten Amerikas aufbauen.

HOME, SWEET HOME

Wer Teil 3

schon kennt, wird sich trotz der neonfarbenen Umgebung direkt heimisch fühlen. Die Steuerung wurde nicht verändert und so ist ein schmuckes Gefährt für eine ausgiebige Stadtrundfahrt schnell beschafft. Dabei fällt sofort auf, dass Kurven auch richtig rund sein können und Vice City nicht nach dem gleichen, rasterartigen Muster aufgebaut ist wie Liberty City. Das erschwert die Orientierung, sorgt aber für abwechslungsreichere Umgebungen. Entgegen unserer Aussage im letzten Heft wird die Stadt übrigens nun doch nicht von Anfang an komplett zugänglich sein. Ähnlich wie im Prequel sind große Brücken reparaturbedingt nicht passierbar. Das erhöht die Spannung und den Anreiz, die Aufträge zu erledigen, denn schließlich wird auch der schönste Sandstrand irgendwann langweilig. Und der Sandstrand, inklusive prächtigen Blicks auf die örtliche Skyline, ist verdammt schick.

ZUR SACHE, SCHÄTZCHEN!

Was hat *Vice City* zu bieten und wie viele der vollmundigen Versprechungen wurden eingehalten? Zunächst einmal muss gesagt werden, dass das Spiel technisch zumindest keine so offensichtlichen Sprünge nach vorn gemacht hat. Sicher, die Stadt wirkt bunter, es gibt viele begehbbare Gebäude, alles sieht etwas runder aus, dennoch sollte man rein optisch keine Quantensprünge erwarten. Das schließt auch das leichte Ruckeln mit ein, das im Vorgänger für hitzige Diskussionen sorgte. Allerdings war die von uns gespielte Version nicht fertig und die Konsole, die ihren Dienst verrichtete, hatte auch schon bessere Tage gesehen. Hier kann einfach kein finales Urteil gefällt werden, bis die Verkaufsteige eintrudelt. Zudem blieben deftige Slowdowns völlig aus. Wer also bei *GTA 3* keine Kopfschmerzen bekommen hat, der muss sich auch in Bezug auf *Vice City* keine Sorgen machen und kann sich auf umso mehr positive Verbesserungen freuen: Dominierte in Liberty City die Farbe Grau, bietet das fiktive Miami quetschbunte Straßenzüge. Diese sehen, abhängig von der Tageszeit, vollkommen unterschiedlich aus. Schmeckt man im Morgengrauen am Strand fast schon das Salz des Atlantiks auf der Zunge, verlocken zu später Stunde die grellen Neonlichter dazu, auf einen Streifzug durch die Clubs und Bars zu gehen. Das neue Wettersystem trägt seinen Teil dazu bei. Sah der Regen im Vorgänger noch etwas zu sehr gemalt aus, macht ein richtiger Sturm in Süd-Florida echt was her. Das nun transparente Wasser schlägt hohe Wellen, Palmen wiegen sich im Wind und das Fahrverhalten wird stark beeinflusst.

INTERVIEW MIT DEN PRODUZENTEN

Noch Fragen?

Neben dem Spiel standen uns auch die Produzenten der Serie „zur Verfügung“. Eine gute Gelegenheit, Fragen unserer Online-Community zu stellen:



Von links nach rechts: Lucien King, Rob Fleischer, Jochen Färber, Hugh Michaels

PZ: Wird die deutsche Version von *GTA: VC* beschnitten sein?

Jochen Färber: Ja. Ähnlich wie die deutsche Version von *GTA 3* wird auch *Grand Theft Auto: Vice City* ohne Blut und Splatter auskommen.

Rob Fleischer: Sind das jetzt Fragen von eurer Website? Von Kids?

PZ: Na ja, nicht NUR Kids, auch viele ältere ... ich meine ... nein, ganz und gar nicht. Diese Fragen sind von erwachsenen Spielern über 18, natürlich.

Rob Fleischer: Ja, natürlich. Nur von älteren Spielern.

PZ: Wird es einen Multiplayer-Modus geben?

Lucien King: Nein.

PZ: Wie lange ist *Vice City* in der Entwicklung gewesen?

Lucien King: Schwer zu sagen. *GTA 3* ist jetzt ein Jahr her und *Vice City* war schon in der Entwicklung, bevor *GTA 3* fertig war. Vieles von der Technologie war schon durch die Fertigstellung von *GTA 3* verfügbar. Vieles wurde auch parallel gemacht. *GTA 3* war ein 3-Jahres-Projekt.

PZ: Was haltet ihr von *The Getaway*?

Lucien King: Wir kennen die Jungs, die hinter dem Projekt stehen. Ich hab's gespielt und es scheint ein cooles Spiel zu werden.

PZ: Äußerst diplomatische Antwort. Sehr beliebt im Vorgänger waren die kleinen Zusatzmissionen. Wird es die wieder geben?

Rob Fleischer: Ja, die sind auch alle wieder im Spiel und es gibt auch einige neue. Man kann z. B. auch als Pizza-Bote seine Dollars verdienen.

PZ: Wie wird man im Spiel mit 40 Waffen übersichtlich umgehen können?

Rob Fleischer: Gute Frage. Einfache

Lösung: Man wird immer nur eine begrenzte Auswahl an Waffen mit sich führen können. Es gibt zwar unheimlich viele Waffen, aber eben nur einige Waffengattungen. So wird man beispielsweise immer nur eine Handfeuerwaffe tragen können, obwohl im Spiel mehrere davon zu kaufen sind. Genauso verhält es sich dann auch mit Schrotflinten, Maschinengewehren oder Nahkampfwaffen.

PZ: Plant Rockstar schon ein neues *GTA*-Spiel?

Lucien King: Wer weiß? Wir könnten morgen schon tot sein. (lacht)

Hugh Michaels: Also, wenn wir heute Abend WIEDER auf Oktoberfest gehen, ist das sogar sehr wahrscheinlich. (Alle lachen)

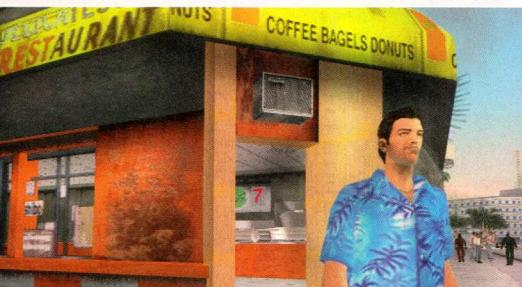
PZ: Wie sehr hat der immense Erfolg von *GTA 3* Rockstar als Firma verändert?

Lucien King: Es hat uns überrascht. Niemand hätte gedacht, dass wir ein so erfolgreiches Spiel erschaffen würden. Darauf sind wir stolz. Aber verändert hat sich eigentlich nichts. Wir arbeiten immer noch wie Psychopathen. Klar, alleine mit dem Namen *GTA* hätten wir sehr schnell und einfach Geld machen können, aber die Jungs wollen die Serie wirklich noch viel höher treiben, als das die Spieler da draußen ohnehin schon erwarten.

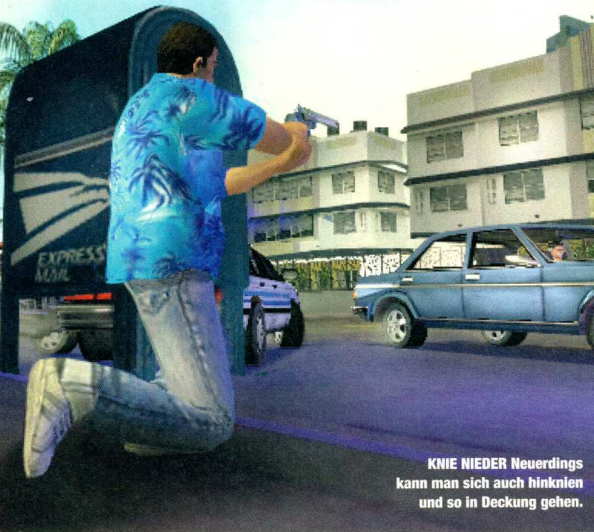
PZ: Gibt es neben Filmen und Musik auch Spiele, welche die Entstehung von *Vice City* beeinflusst haben?

Lucien King: Ja, *GTA*. (lacht) Im Ernst, die Haupteinflüsse sind Filme wie *Manhunter* (hieß in Deutschland *Blutmond*; Anm. der Red.), *Scarface* oder auch *Weniger als Null*.

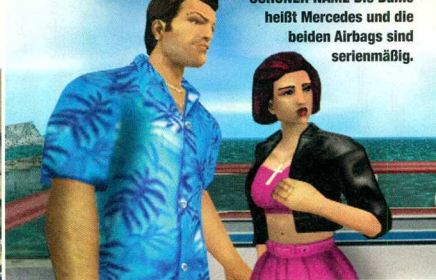
PZ: Was war's auch schon, danke fürs Gespräch.



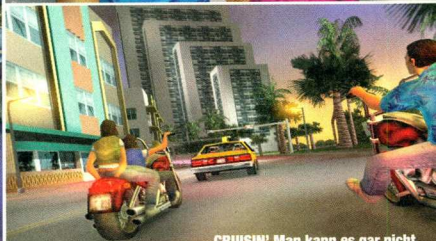
BESTECK? Zum Kuchenkaufen bringen wir den Tortenheber gleich mit. Und kriegen das Backwerk gleich umsonst. Wie praktisch.



KNIE NIEDER Neuerdings kann man sich auch hinknien und so in Deckung gehen.



CRUISIN' Man kann es gar nicht oft genug sagen: Die Motorräder machen extrem viel Laune.



Letzteres wurde übrigens nahezu unangetastet gelassen und so sind Kenner von Teil 3 von Beginn an in der Lage, jeden fahrbaren Untersatz zu beherrschen. Jeden, bis auf die neuen Motorräder, denn die fahren sich logischerweise etwas anders. Aber keine Bange, auf ein

allzu komplexes Fahrmodell wurde verzichtet und so gelingen schon nach kurzer Zeit kleine Kunststücken wie „Burnout“, „Wheelie“ oder das Bremsen mit hochgestelltem Hinterrad. Ob Rennmaschine, Chopper oder Roller, jedes Gefährt hat ganz eigene Fahr-

eigenschaften, die es auszuloten gilt. Der Anreiz, sich ein Zweirad zu beschaffen, wird zudem noch einmal ordentlich erhöht, wenn man erst einmal gesehen hat, wie der Fahrerwechsel stattfindet. Mit einem gezielten Ellbogen-Check befördern wir den Besitzer

unsanft vom Bike und verabschieden uns mit aufheulendem Motor und qualmendem Hinterreifen.

VERARBEITETES FEEDBACK

Offenbar hat man bei Rockstar sehr genau auf Spielerstimmen

INFO PLAYLIST

Let the Music play!

Neun Stunden Musik – und alles aus den 80ern. Erste Befürchtungen, das ganze Spiel zu Synthie-Klängen von Giorgio Moroder oder Weichspüler-Pop von Bryan Adams „genießen“ zu müssen, sind nun zerstreut. Auch relativ untypische Tracks von Ozzy Osbourne, Megadeth oder sogar Slayer sind vertreten. Das lässt hoffen. Hier also die komplette Playlist.

V-ROCK:

1. DJ Lazlow Intro
2. You've Got Another Thing Comin' – Judas Priest
3. Too Young to Fall in Love – Mötley Crüe
4. Peace Sells – Megadeth
5. Dangerous Bastard – Rockstar'S Love Fight
6. Turn Up The Radio – Autograph
7. DJ Lazlow Halftime
8. I Wanna Rock – Twisted Sister
9. Bark At The Moon – Ozzy Osbourne
10. Madhouse – Anthrax
11. 2 Minutes To Midnight – Iron Maiden
12. Raining Blood – Slayer
13. Cumini' Alcha Live – Tesla
14. Yankee Rose – David Lee Roth
15. DJ Lazlow Outro
16. Exploder
17. Thor
18. DJ Lazlow Rant

WAVE

1. DJ Adam First Intro
2. Two Tribes – Frankie Goes To Hollywood
3. Pale Shelter – Tears For Fears
4. Kids in America – Kim Wilde
5. Atomic – Blondie
6. I Ran (So Far Away) – A Flock Of Seagulls
7. Keep Feeling! Fascination – The Human League
8. DJ Adam First Halftime
9. 99 Luftballons – Nena
10. Love My Way – The Psychedelic Furs
11. Gold – Spandau Ballet
12. Hyperactive! – Thomas Dolby
13. Never Say Never – Romeo Void
14. Sunglasses At Night – Corey Hart
15. DJ Adam First Outro

16. Sissy Spritz
17. Synth And Son
18. DJ Adam First Rant

EMOTION

1. DJ Fernando Intro
2. Africa – Toto
3. Crockett's Theme – Jan Hammer
4. Missing You – John Waite
5. I Just Died In Your Arms – Cutting Crew
6. Waiting For A Girl Like You – Foreigner
7. Mister
8. DJ Fernando Half Time
9. More Than This – Roxy Music
10. Tempted – Squeeze
11. Keep On Loving You – REO Speedwagon
12. Sister Christian – Night Ranger
13. Never Too Much – Luther Vandross
14. Wow – Kate Bush
15. DJ Fernando Outro
16. Knife After Dark
17. Petstuffers
18. DJ Fernando Tirade

FLASH

1. DJ Toni Introduction
2. Out Of Touch – Hall & Oates
3. Four Little Diamonds – Electric Light Orchestra
4. Billie Jean – Michael Jackson
5. Your Love – The Outfield
6. Life's What You Make It – Talk Talk
7. Run To You – Bryan Adams
8. Dance Hall Days – Wang Chung
9. DJ Toni Mid Party Announcement
10. Call Me – Go West
11. Running With The Night – Lionel Richie
12. Self Control – Laura Branigan

FETTE BOX Zum Setpreis bekommt man nicht nur alle Tracks, sondern auch noch die hübsche Box dazu.



WILDSTYLE

1. Wildstyle DJ Intro
2. Rockit – Herbie Hancock
3. The Message – Grandmaster Flash & The Furious Five
4. More Bounce To The Ounce – Zapp & Roger
5. Wildstyle DJ Mr Magic
6. One For The Treble Vocal Mix – Davy Dmx
7. Bassline – Mantronix
8. Wildstyle DJ Halftime
9. Hip Hop Bee Bop (Don't Stop) – Man Parrish
10. Al-Naafiysh (The Soul) – Hashim
11. Clear – Cybotron
12. Wildstyle DJ 3rd Quarter
13. Looking For The Perfect Beat – Afrika Bambaataa & The Soulsonic Force
14. Wildstyle DJ Mr Magic Premier
15. Rock Box – Run DMC
16. The Breaks – Kurtis Blow
17. Wildstyle DJ Mr Magic Super Blast
18. Magic'S Wand – Whodini
19. Wildstyle DJ Outro
20. Degeneration
21. Maibutsu Thunder

FEVER

1. DJ Oliver „Ladykiller“ Biscuit Introduction
2. Wanna Be Startin' Somethin' – Michael Jackson
3. Automatic (Extended Version) – The Pointer Sisters

4. Act Like You Know – Fat Larry's Band
5. Juicy Fruit – Mume
6. Behind The Groove – Teena Marie
7. DJ Oliver „Ladykiller“ Biscuit Halftime
8. Get Down Saturday Night
9. Ghetto Life
10. Shame – Evelyn „Champagne“ King
11. All Night Long – Mary Jane Girls
12. Summer Madness – Kool & The Gang
13. I'll Be Good – Various, Angela Winbush, Rene Moore
14. And The Beat Goes On
15. Whispers
16. DJ Oliver „Ladykiller“ Biscuit Outro
17. Salivex
18. Vuppie And The Alien
19. DJ Oliver „Ladykiller“ Biscuit Lovetrips

ESPANTOSO

1. Pepe Introduction
2. Super Strut – Deodato
3. A Gozar Con Mi Combo – Cachao
4. Me And You Baby Picao Y Tostao – Mongo Santamaria
5. Mambo Mucho Mambo – Machito & His Afro-Cuban Orchestra
6. Jammy – Xavier Cugat & His Orchestra
7. Pepe Intermission
8. Mama Papa Tu – Mongo Santamaria
9. La Vida es Una Lenteja – Unasta
10. Expansions – Lonnie Liston Smith
11. Aguanie – Irakere
12. Maracabo Oriental – Benny More
13. Latin Flute – Deodato
14. Mambo Gozon – Tito Puente
15. Pepe Outro
16. Fernando's Medallion Ad
17. Think Your Way To Success
18. Pepe Martial Rantina

BAYWATCH Als Aushilfs-Hasselhoff im blauen Hawaii-Hemd machen wird uns doch ganz gut, oder?



gehört und konsequent Kritikpunkte des Vorgängers ausgemerzt. So laufen Schießereien nun deutlich weniger chaotisch ab, das neue Zielsystem ist durchdacht und funktioniert. Lediglich Nahkämpfe erschienen immer noch etwas unpräzise. Auch die Entscheidung, die Polizei nicht empfindlicher auf Verkehrswidrigkeiten des Spielers reagieren zu lassen, kann nur begrüßt werden. Es würde wohl eine Menge Spaß auf der Strecke bleiben, wenn man nach jeder überfahrenen roten Ampel gleich einen Tross von Gesetzeshütern hinter sich hätte. Ebenfalls erfreulich ist, dass es nun wieder (wie auch schon in Teil 1 und 2) möglich ist, das Fahrzeug auch während schneller Fahrt mit einem gewagten Hechtsprung zu verlassen, bevor es beispielsweise ins Meer rauscht. Ansonsten ist man nämlich auch im neuen Teil ohne Wenn und Aber aus dem Spiel. Zwar gibt es am Strand einige Abschnitte, an denen man knietief durchs Wasser waten und mit dem richtigen Vehikel auch fahren kann, wer aber zu tief vordringt, der findet sich vor dem Krankenhaus wieder. Das eigentliche Geschehen hat aber ohnehin auf befestigten Straßen stattzufinden. Hier fällt auf, dass die Fahrzeugauswahl um einiges mehr zu bieten hat. Gegenüber den letzten Screenshots haben sich die Fahrzeuge allerdings noch einmal deutlich verändert. Offenbar waren die Ähnlichkeiten zu den Originalen

dann doch zu groß, so dass manche Wagen nun nur noch schwer zu erkennen sind. Die genauen Gründe für diese Veränderungen konnten wir leider nicht in Erfahrung bringen.

DIES UND DAS

Nach einigen Stunden kann also durchaus bejaht werden, dass das Spiel Spaß macht, auch wenn sich noch keine finalen Aussagen über die Qualität der Aufträge machen lassen. Mehr Seitengassen und Hinterhöfe lassen Forschernaturen auf jeden Fall das Herz aufgehen. Und spätestens seit der Bekanntgabe der Tracklist und aufgrund der Tatsache, dass Ozy Osbourne sich im Soundtrack die Ehre gibt, hat das Spiel bei mir schon jetzt komplett gewonnen.

MAIK BÜTEFOR

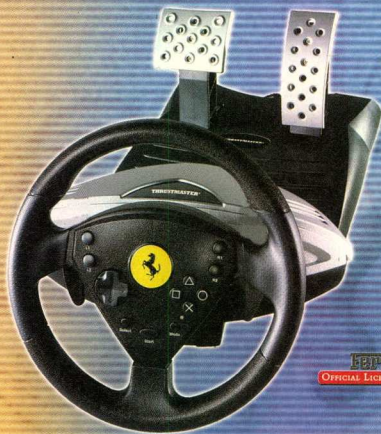
VORSCHAU		GTA: VICE CITY	
Hersteller:	Take 2	Entwickler:	Rockstar North
Genre:	Action	Umfang:	Datenträger DVD
Spieler:	1	Nicht bekannt	
Sprache:	Engl. Sprache/dt. Texte	EINSCHÄTZUNG	
Termin:	8. November 2002		
Internet:	www.vicecity.com	SUPER	
Savegame	Nach jedem Auftrag		
<p>„Die Spannung ist trotz leichter Enttäuschung über die stagnierende Technik ungebrochen.“</p>			

THRUSTMASTER

Erschütternd gut!

360modena
FORCE GT

100% leather covered



OFFICIAL LICENSED PRODUCT



OFFICIAL LICENSED PRODUCT

360modena
ANALOG GAMEPAD

FREESTYLER
BIKE



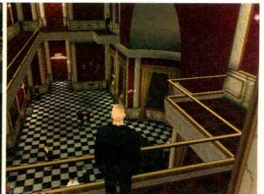
www.thrustmaster.de

erhältlich bei: www.shop-thrustmaster.de



HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN



007 NightFire

Nach dem guten, aber viel zu kurzen Agent im Kreuzfeuer erwartet uns jetzt mit 007 NightFire **das neue Bond-Spektakel** aus dem Hause EA.



Sein Name ist Bond, James Bond. Er schlürft Martinis wie andere Leute Wasser und er hat immer eine hübsche Frau im Arm. Na, neidisch? Nicht doch, dazu gibt es eigentlich keinen Grund, denn der gute Herr Bond muss ständig Kopf und Kragen riskieren, um sein täglich Brot zu verdienen. Falls es Sie allerdings doch mal reizen sollte, in seine Haut zu schlüpfen, dann können Sie in *007 NightFire* Ihr Agententalent beweisen.

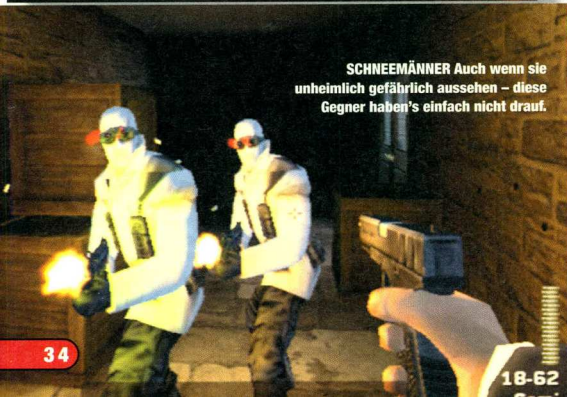
ABWECHSLUNG IST TRUMPF

Die Story von *NightFire* ist Bond-typisch einfach gestrickt und schnell erklärt: Rafael Drake ist ein böser Mensch, ein sehr böser. Sein Ziel ist – na klar – die Weltherrschaft. Um dies zu verhindern, steuern Sie den berühmtesten Geheimagenten aller Zeiten durch mehr als zehn verschiedene Maps. *007 NightFire* als reinen „First-Person-Shooter“ zu bezeichnen, wäre untertrieben,

denn bei EA hat man sich bemüht, dem Spieler Abwechslung zu bieten. Zum Beispiel setzen Sie sich in einigen Missionen hinterst Steuer des sündhaft teuren, dafür aber auch mit allerlei Gimmicks ausgestatteten Aston Martin und heizen Ihren Gegnern mit Raketen, EMPs und sonstigem Schnickschnack ein. Die meiste Zeit sind Sie allerdings zu Fuß unterwegs und steuern den Superhelden aus der Ego-Perspektive. Dabei stehen Ihnen natürlich zig verschiedene Waffen zur Verfügung. Egal, ob eine mit Schalldämpfer ausgestattete Walther PPK, ein ziel-suchender Raketenwerfer oder sonstige Wummen: Die Vielfalt ist riesig und lässt keine Wünsche offen.

GROSSER SPIELWITZ

Neben der Abwechslung und der großen Waffenvielfalt sticht bei *NightFire* vor allem die Tatsache hervor, dass viele Maps unterschiedlich gemischt werden können, je nach

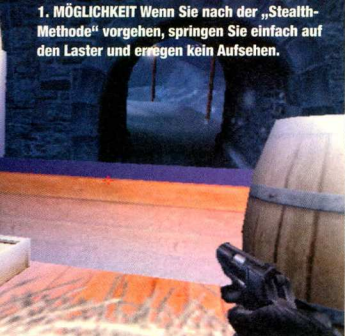


SCHNEEMÄNNER Auch wenn sie unheimlich gefährlich aussehen – diese Gegner haben's einfach nicht drauf.

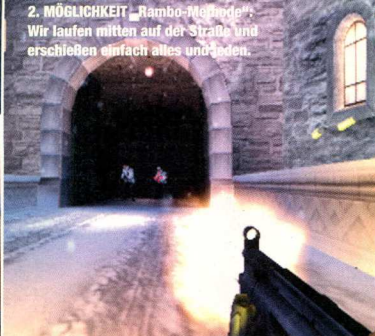


DAS GRÜNE! Schneiden Sie das linke Kabel durch, ist alles okay, bei den zwei anderen geht der Alarm los.

1. MÖGLICHKEIT Wenn Sie nach der „Stealth-Methode“ vorgehen, springen Sie einfach auf den Laster und erregen kein Aufsehen.



2. MÖGLICHKEIT „Rambo-Methode“: Wir laufen mitten auf der Straße und erschließen einfach alles und jeden.



3. MÖGLICHKEIT Erst gelangen wir per Entershaken auf den Berg und dann schleichen wir an den Wachen vorbei.



VORSCHAU 007 NIGHTFIRE

Laune des Spielers. Entweder Sie bevorzugen die „Rambo“-Art, stellen sich jedem Gegner und lassen dann Ihre Waffen sprechen. Oder Sie entscheiden sich für die „Stealth“-Methode und versuchen, mit so wenig Aufsehen wie möglich die Maps zu beenden. Grafisch macht der Titel bereits jetzt eine gute Figur. Detailliert gestaltete Levels, schön animierte Gegner und gute Soundeffekte sorgen für eine prima Atmosphäre. Bleibt zu hoffen, dass die öfters vorkommenden Slowdowns in der Endversion nicht mehr auftreten.

OLIVER BECK

VORSCHAU 007 NIGHTFIRE

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Sprache:	Engl. Sprache/dt. Texte
Termin:	Ende November 2002

Internet: www.electronicarts.de

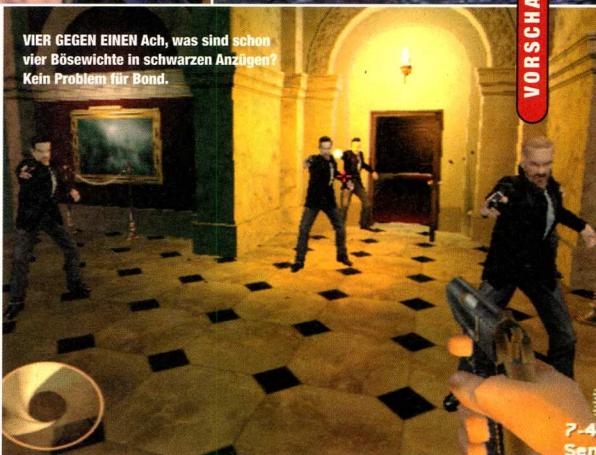
Savegame Nach jedem Auftrag	Entwickler Electronic Arts
Umfang 10+ Level	Datenträger DVD

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Abwechslungsreiches Action-Spiel mit tollem Leveldesign und guter Spielbarkeit. Man darf gespannt sein.“

VIER GEGEN EINEN Ach, was sind schon vier Bösewichte in schwarzen Anzügen? Kein Problem für Bond.



EVERYWHERE'S A RACETRACK!

MicroMachines

ATARI



Licensed by:



Consumer Products



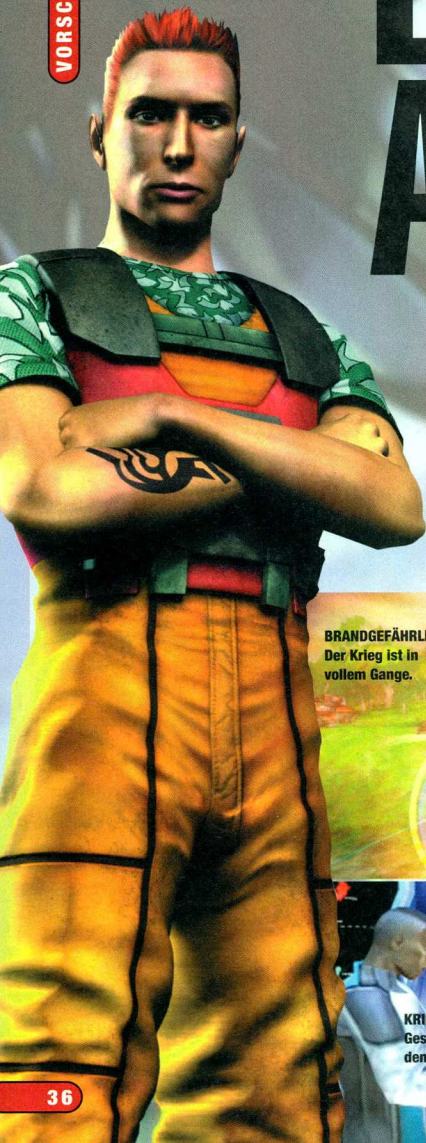
PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE



and © are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo, Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and used under license from Microsoft. "Xbox" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Hasbro International Inc. All rights reserved. © 2002 Infogrames.

Zwei verfein-
dete Rassen
sorgen mit
mächtigem
Kriegsgerät
für Rabatz!



VIDEO

Battle Engine Aquila

ABWECHSLUNG

Die Mischung aus
Luftkampf und
Boden-Action
ist vorzüglich
gelungen.



BRANDGEFÄHRLICH

Der Krieg ist in
vollem Gange.



KRIEGSWIRREN Die
Geschichte wird zwischen
den Missionen erzählt.



Am anderen Ende des Universums gibt es eine uralte Welt, die von zwei verfeindeten, hoch technisierten Völkern bewohnt wird. Jahrhundertelanger Raubbau und Umweltverschmutzung haben die einst blühende Vegetation verändert. Der Treibhauseffekt ließ die Polkappen schmelzen und ein Großteil der Welt wurde einfach weggespült. Übrig geblieben sind lediglich die höchsten Landstriche, die nun als Inseln aus den Wassermassen herausragen. Bei solch ungünstigen Vorzeichen war es nur eine Frage der Zeit, wann der erbitterte Krieg um die letzten trockenen Flächen losbricht ...

DIE BATTLE ENGINE

Sie übernehmen die Rolle von Hawk Winter, einem Elitesoldaten und Topiloten der Forseti. Ihre überragenden Fähigkeiten machen Sie zum Auserwählten, um den neuen Prototypen einer Battle Engine mit dem Codenamen Aquila im Kampfeinsatz zu erproben. Dabei handelt es sich um einen riesigen Mech mit vier Beinen, der mit einer Reihe verheerender Waffensysteme ausgestattet ist. Mit seiner Flugfähigkeit ist Aquila für jedes erdenkliche Missionsziel geeignet und kann selbst im Alleingang unglaubliche Verluste unter den feindlichen Einheiten verursachen. Allerdings kann der kleine Fusions-Reaktor den Koloss nur für eine bestimmte Zeit in die Lüfte erheben. Eine kurze Zwischenlandung wird dann nötig, um die Energiezellen automatisch aufzuladen. Gegner bei dem Kampf um die Inseln ist das Volk der Muspell, die ebenfalls über eine durchschlagende Kriegsmaschinerie verfügen. So dürfen Sie auf insgesamt zwölf Inseln und in über 25 Missionen aus der Ego-Ansicht ein Action-Feuerwerk sondergleichen erleben.

DETAILBESESSEN

Sie treten dabei nicht nur einem einzelnen Widersacher entgegen. Bei manchen Missionen wuseln Hunderte, manchmal gar Tausende von Einheiten über die Insel. Bodentruppen zu Fuß, gigantische Landungsschiffe, Bomber, die aus sicherer Höhe den Strand beschießen, kleine und große Fluggeräte und rollende Einheiten – es ist unglaublich, wie viel bisweilen auf dem Bildschirm los ist. Sämtliche Kampf-

FEUER FREI! Hier sitzen Sie direkt an der Bootska- none und müssen feindliche Verfolger ausschalten.

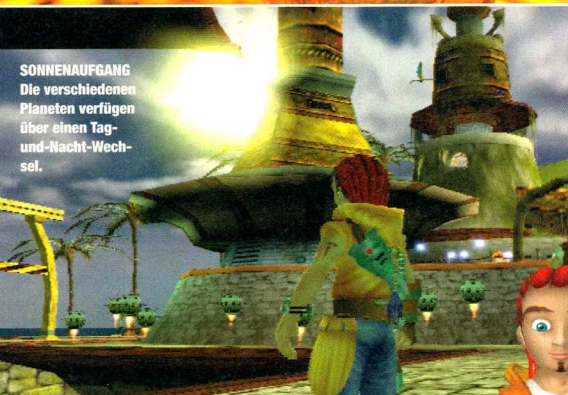


VORSCHAU HAVEN: CALL OF THE KING

KÄNGURU Einige Hüpfpassagen haben es in sich, aber durch faire Rücksetzpunkte kommt kaum Frust auf.



SONNENAUFGANG Die verschiedenen Planeten verfügen über einen Tag- und-Nacht-Wechsel.



ABWECHSLUNG PUR Auch sonderbare Flug- geräte werden Sie im späteren Spielverlauf steuern dürfen.



BEEINDRUCKEND In dieser Höhle rennen unglaublich viele Ameisen herum.



Haven: Call of the King

Traveller's Tales' **ambitionier- ter Genre-Mix** nimmt langsam beeindruckende Formen an.

Stellen Sie sich vor, beinahe alle Genres, die Sie in Ihrem Zocker-Leben gespielt haben, würden in einem Game vereint. Sicher, Genre-Mixes sind nichts Neues, aber solch eine Masse an gelungenen Spielelementen in einem Produkt gab es wohl noch nie. Zumal *Haven* auch noch optisch herausragt. Eigentlich handelt es sich ja um ein Action-Adventure, bei dem die gelungene Story im Vordergrund steht. In epischen Ausmaßen (etwa 40 Stunden Spielzeit) wird eine traditionelle Geschichte über Gut und Böse erzählt, bei der Sie die Rolle des fidelelen Erfinders Haven übernehmen. Ein übler Schurke namens Vetch hat ein Virus ausgesetzt, das die Leute in Havens Heimatsystem in willenlose Kreaturen verwandelt. Als sich schließlich auch noch

Havens bester Freund ansteckt, gibt es für den tapferen Jüngling kein Halten mehr und die Geschichte nimmt ihren Lauf.

ABWECHSLUNG OHNE ENDE

Die ersten Schritte bei *Haven: Call of the King* erinnern an bekannte Jump & Runs vom Schlage eines *Jak* und *Daxter*. Sie schauen Ihrem Helden dabei über die Schulter und dürfen sich hüpfend durch ein Dorf auf Havens Heimatplaneten bewegen. Dabei stehen die üblichen Mittel wie beispielsweise ein Doppelsprung oder verschiedene Waffen (die teilweise auch in einer Ego-Ansicht verwendet werden können) zur Verfügung. Eher ungewöhnlich ist der „Mag Ball“. Mit diesem an ein Jo-Jo angelehnten Gimmick aus Havens Erfinderschmiede können Sie Gegner erledigen oder durch Magnetkraft an geeigneten Stellen Abgründe überwinden. Darüber hinaus dürfen Sie insgesamt 16 Fahrzeuge besteigen, darunter einen Buggy, ein Speedboat und unterschiedliche Flug-

WORKAHOLIC Die Endgegnerkämpfe arten regelrecht in Arbeit aus.



GESICHTSBARACKE
Imperator Vetch hat sich nicht gerade hübsche Erfolgsleute ausgesucht.



VORSCHAU HAVEN: CALL OF THE KING

geräte. Das bedeutet: Sie werden Rennen fahren oder sich in Flugzeugen in luftige Höhen schwingen und wie bei *Ace Combat* Gegner vom Himmel holen. Mit einem der beiden Raumschiffe ist es möglich, direkt von der Planetenoberfläche in den Orbit aufzusteigen und ähnlich wie bei *Colony Wars* Weltraumkämpfe zu absolvieren. Übrigens können Sie im Weltraum die weiteren Planeten des Systems ausmachen und auch hinfliegen. Insgesamt dürfen Sie auf fünf Planeten und einer Weltraumstation landen. Daneben gibt es reinrassige Actionelemente, beispielsweise wenn Sie an einem Geschützt

(etwa auf einem fahrenden Transporter) den feindlichen Truppen einheizen. Es ist einfach unglaublich, wie viele Ideen die Programmierer eingebaut haben – und das alles auch noch ohne nervige Ladezeiten. Die verschiedenen Levelabschnitte werden in den Speicher gestreamt, so dass alles wie aus einem Guss wirkt.

IMPOSANTE TECHNIK

Das gesamte Spiel basiert auf der eigens entwickelten, so genannten „T-Total-Engine“. Sie ermöglicht den Mix aus Jump & Run, Rennspiel, Action-Adventure und Plattform-Elementen und wuchs während der dreijährigen

Entwicklungszeit parallel zu den Anforderungen der Spieldesigner mit. Die Optik wird dabei mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde dargestellt und selbst massiver Einsatz von Licht- und Partikeleffekten zwingt die Engine nicht in die Knie. In einer düsteren Höhle fallen gar Hunderte von Ameisen von der Decke und wuseln anschließend am Boden herum, auch hier ohne Ruckeleinlagen! Insgesamt haben die Jungs von *Traveller's Tales* einen fabelhaften Job gemacht und so dürfte uns noch vor Weihnachten ein in sich stimmiger und höchst gelungener Genre-Mix erfreuen.

UWE HÖNIG

VORSCHAU HAVEN	
Hersteller:	Midway
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	Ende November
Internet: www.midway.com	
Savegame Ja	Entwickler Traveller's Tales
Umfang 40+ Stunden	Datenträger DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Eine riesige Welt und unglaublich viele Spielelemente fesseln wochenlang an den Bildschirm!“	



TOTAL IMMERSION RACING™
DEMAND INTELLIGENT RACING

HEIZEN MIT KÖPFCHEN!

Das erste Rennspiel mit Computergegnern, die sich exakt wie echte Rennfahrer verhalten. Erleben Sie Ärger, Wut und Zorn der anderen Fahrer. Sie können nur hoffen, dass deren Rachscht Sie nicht gerade dann trifft, wenn Sie kurz vor der Meisterschaft stehen!

Original-Rennstrecken (Hockenheim, Monza, Sebring u.v.a.), Original-Tourenwagen (Audi, BMW, Bentley u.v.a.) sowie spektakuläre Grafik!



PlayStation 2 XBOX PC CD-ROM

www.empireinteractive.com



Total Immersion Racing™ & © 2002 Empire Interactive Europe Ltd. Developed by Razorworks Ltd. Published by Empire Interactive Europe Ltd. Total Immersion Racing, "i", Razorworks and the Razorworks logo are trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. Empire is a registered trademark of Empire Interactive Europe Ltd. "Bentley" and the "B-in-Wings" device are registered trademarks. © 2002 Bentley Motors Limited. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. "XBOX" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks and/or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used with permission of Microsoft. All Rights Reserved. WARNING: Cars in this game may be different from the actual cars in detail, colour, shape and performance.

LEUCHTEND GRÜN
Das schicke Tattoo fun-
giert als Energie-
Anzeige.

PRIMA NIMM DER
GEGNER TAUMELT,
GLEICH WIRD'S EIN
BISSCHEN WEHTUN.

VORSCHAU
PRIMAL

Primal

Ernsthafte Konkurrenz für Raziell: Halb-Dämonin Jen räumt im Reich der Dunkelheit kräftig auf.

Bonjour, Madame. Während der kieferlose Raziell vermutlich auf ewig ein äußerst einsames Dasein fristen wird, hätte die Hauptdarstellerin von *Primal* durchaus Chancen auf ein Date, zumindest solange sie sich nicht zufällig gerade in eine dämonische Form verwandelt. Doch der Reihe nach: Jennifer Tate, kurz Jen, führt eigentlich ein ganz normales Leben, bis ihr Freund nach dem Besuch eines Rockkonzerts kurzerhand von Dämonen entführt wird und sie selbst bei dieser Aktion ins Koma fällt. Während sie also im Krankenbett vor sich hin vegetiert, ist ihr spirituelles Ich auf Dimensionsausflug und muss sich fortan unfreundlicher Dämonenwesen erwehren. Hilfreich zur Seite steht ihr der kleine Scree, ein Dämon in Gestalt eines Wasserspeiers, dessen Hintergrundgeschichte sich im Laufe des Spiels entfalten soll.

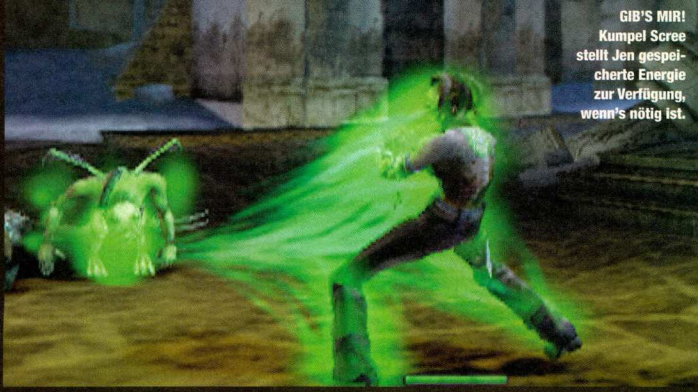
Getreu dem Motto „Gemeinsam sind wir stark“ wuselt das ungleiche Paar zusammen durch die düsteren und morbiden Gemäuer, die wunderschön designt wurden und der Welt von Nosgoth in nichts nachstehen. Neben der obligatorischen Orientierung in der fremden Umgebung stehen die genretüblichen Rätsel und eine Menge Kämpfe an. Diese laufen um einiges komplexer ab als das vergleichsweise simple Gekloppe in *Blood Omen 2*. Mit den Schultertasten führt man verschiedene Schläge aus und blockt, wobei die Analogfunktion der Tasten genutzt wird. Das erweist sich bisher allerdings noch nicht als die beste Variante, da es in den hektischen Auseinandersetzungen nicht immer gelingt, die Tasten gezielt fest oder besonders schwach zu drücken. Negativ fällt außerdem auf, dass die Kamera sich noch nicht so optimal platziert. Anstatt das Geschehen

TEAMWORK Nur gemeinsam lässt sich der Schalter umlegen.



DA KANN LARA EINPACKEN Natürliche Schönheit schlägt Silikon allemal.





GIB'S MIR!
Kumpel Scree stellt Jen gespeicherte Energie zur Verfügung, wenn's nötig ist.

von der Seite zu zeigen, schwenkt sie häufiger hinter die Protagonistin, was den Kampf nicht gerade einfacher gestaltet. Ist ein Gegner aber dann erst einmal ordentlich besinnungslos geprügelt, genügt ein gemeinsamer Druck auf L2 und R2, um ihm endgültig den Rest zu geben. Hier bleibt abzuwarten, inwieweit es Sony genauso wie Eidos handhaben wird und den Titel ungeschnitten in deutsche Lande bringen wird, denn besonders „damenhaft“ – um es vorsichtig auszudrücken – verhält sich Jen hier nicht ...

LECKERE EFFEKTE
Primal kommt mit Riesenschritten auf uns zu und sieht bereits jetzt fantastisch aus. Detaillierte Texturen, wunderschön modellierte Figuren und flüssige Animationen verwöhnen das Auge. Lediglich die Bildrate lässt derzeit

noch etwas zu wünschen übrig. Sobald man sich mit Jen in der Umgebung umsieht, fällt die Geschwindigkeit um einiges ab. Netze Effekte wie atmosphärisch eingesetztes Hitzeblimmern oder wunderschön anzusehende Spiegelungen können dieses Manko auch nicht ganz ausbügeln. Bis Anfang nächsten Jahres kann sich aber noch einiges tun. Zwar bleibt das Spiel auch jetzt schon immer spielbar, dennoch wäre eine flüssigere Grafik äußerst wünschenswert. Man könnte der Vermutung erliegen, die Programmierer hätten sich primär um die Optik des Titels gesorgt und darüber hinaus wenig ins Spieldesign investiert. Doch sowohl der Name des Entwicklerteams als auch die ersten Schritte im Spiel befehlen Zweifler schnell eines Besseren. Die Cambridge Studios haben bereits auf der PSone für

Furore gesorgt und mit *MediEvil* ein technisches wie spielerisches Vorzeigeprodukt entwickelt. *Primal* ist ihr PS2-Debüt und so, wie es bisher aussieht, scheinen sie ihr hohes Niveau halten zu können.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU PRIMAL	
Hersteller:	SCEA
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	Januar 2003
Internet:	www.scea.com
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Cambridge Studios
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Nicht bekannt

FINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Raziel muss sich warm anziehen. Jen hat das Zeug dazu, ihn vom Grusel-Thron zu stürzen.“



KÜSS MICH! So kann man sich täuschen. Eben noch die pralle Schönheit und jetzt ein eher abschreckendes Antlitz

Dein kultiges Funportal

NEU! Siemens Power **ruf an: 0190 862672**

96103	98000	98001
96105	96027	96108
96093	96113	96108
45373	45046	Animierte Screenpix Nokia:3330,3510, 5410,5510,6210
45087	45075	45018
45402	45083	45034
45364	45420	45046
45011	45380	45377
45430	45419	45365

Ringtones

FÜR DEIN NOKIA: DIE 4-STELLIGE BESTELLNUMMER ZB. "2256"
FÜR SIEMENS: DIE 5-STELLIGE BESTELLNUMMER ZB. "90734"

TOP-CHARTS	SMS PIX
2261 96739 CLEANING OUT MY CLOSET	63710
2250 96738 TOO BAD	65267
2259 96737 BEAUTIFUL MORNING	6003
2258 96736 WILL IT EVER	61633
2257 96735 WHO'D YOU LIKE TO ME ?	66905
2256 96734 GET OVER YOU	61619
2255 96733 EVERYDAY	65664
2254 96732 ROUND ROUND	60116
2253 96731 I	64411
2252 96730 BECAUSE I LOVE YOU	61661
2251 96729 COMPLETED	65246
2249 96727 GIRL 4 A DAY	60105
2248 96726 ONLY YOU	66532
2247 96725 SEE IT IN YOUR EYES	64638
2246 96724 BELIEVE IN ME	63448
2245 96723 STAY IT	60141
2243 96721 ICH UND ELAINE	
2242 96720 I'M ALIVE	
2241 96719 GET UP SON	
2240 96718 I'VE GOT YOU	
2239 96717 I KNOW U	
2238 96716 SHE'S BEING CALLING	
2237 96715 CRUISEN	
2236 96714 SHE MOVES	
2235 96713 I BEGIN TO WONDER	
2234 96712 YOU	
2233 96711 SUNSHINE	
2232 96710 PERDONO	
2231 96709 RHYTHM OF NIGHT	
2230 96708 THIS IS MY TIME	
2229 96707 GANGBAREH	
2228 96706 BLACK SUITS	
2226 96705 LET THIS PARTY...	
2225 96704 MOONLIGHT SHADOW	
2224 96703 LOVE AND PROUD	
2223 96702 LIVE IS LIFE	
2222 96701 KISS KISS	
2221 96700 LE DELIRE	
2220 96999 SMS	
2219 96998 IT'S OKAY	
2218 96997 LOVE AT FIRST...	
2215 96994 A THOUSAND MILES	
2214 96716 I LOVE ROCK'N ROLL	
2212 96715 I.O.I.O	
2211 96714 JUST MORE	
2188 96691 WITHOUT ME	
2187 96690 DON'T LET ME...	
2186 96689 SO SCHWIERIG	
2185 96688 BECAUSE THE NIGHT	
2181 96685 SOMETHING ABOUT	
2151 96660 LINDENSTRASSE	
2147 96664 DALIO	
2158 96665 DIE WACHE	
2155 96663 ALARM COBRA 11	
1675 96402 FRIENDS	
2168 96672 SOUTH PARK	
2169 96673 DAWSON'S CREEK	
2173 96674 TATORT	
2174 96675 DER KOMMISSAR	
2169 96197 G&S2	
1041 96135 DEUTSCHE HYMNE	
2140 96650 TOM & JERRY	
2142 96651 INSPECTOR GADGET	
2144 96653 LÖWENZAHN	
2146 96655 PIPPI LANGSTRUMPF	
2147 96656 SEBASTIANSTRASSE	
1182 96210 DIE MAIUS	
2148 96657 CAPTAIN FUTURE	
2149 96658 WICKI	
2150 96659 INSEL MIT 2 BERGEN	
1132 96163 KNIGHT RIDER	
1135 96650 ITCHY & SCRATCHY	
1140 96174 FLINTSTONES	
1149 96173 ADAMS FAMILY	
1164 96193 MISSION IMPOSSIBLE	
1168 96196 JAMES BOND THEM	
1759 96465 PINK PANTER	

HandyFoto: 35310, 3331, 34501, 02710, 05410, 05410, 05410, 05410

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die führende
Fachhandels-
kooperation
für PC-Spiele
und Konsolen.



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



<p>0 KIDS Reichenberger Str. 45 02763 Zittau 03583/510738</p> <p>McMEDIA & FANTASY Schillerstraße 3 01407 Rudolstadt 03672/313295</p> <p>EICHELKRAUT Tuchmarkt • Markt 07927 Zeulenroda 036628/83214</p> <p>FRIEIER Friedberger Str. 16 09496 Marienberg 03735/22810</p> <p>1 GROSSE Sandberger Str. 14/16 14806 Bätzig 03384/23396</p> <p>HERRMANN Börnicker Chaussee 1 16311 Bernau 03338/764186</p> <p>HERRMANN Luscker Str. 26 16519 Neuzuppin 03391/505924</p> <p>2 WIGGER'S Köfke Str. 32 25938 Wyk / Fähr 04681/200419</p> <p>NONNENMÄCHER Bahnhofstr. 11 26169 Freywothe 04491/2380</p> <p>CARLO OTTO Langstr. 14 21765 Finkenhorst 04221/91240</p> <p>GLAUBITZ Lange Str. 49-51 29378 Wittlingen 05831/404</p> <p>DIE SPIELCKE Verderer Str. 8 29640 Schweerdingen 05193/25240</p> <p>3 TOYS & MORE Bavensiedler Str. 65 31135 Hildesheim 05121/512026</p> <p>BECKMANN-HENSCHEL Neuss Zentrum 3 31275 Lehrte 05323/82850</p> <p>NA-MEDIA-SHOP Obermarktstr. 10 33423 Minden 0571/9342398</p> <p>SCHNÄPPCHEN-SHOP Mittelstr. 24 32697 Lemgo 05261/188522</p> <p>SCHNÄPPCHEN-SHOP Lange Str. 67 32756 Diemold 05231/200974</p> <p>SCHNÄPPCHEN-SHOP Chyentener Str. 6 32934 Bergsp. 6 05231/200955</p> <p>SCHNÄPPCHEN-SHOP Königsplatz 10 33089 Rodeborn 05251/296971</p> <p>JONELT CENTRUM BÜRO Saure Wiesen 1 34613 Schwalmstadt 06691/94400</p> <p>SÜLZER Alfollerstr. 98 35039 Marburg 06421/963521</p>	<p>4 ITZENHÖFER Hauptstr. 13 35745 Herborn 02772/51021</p> <p>SÜLZER Kaisersr. 14 36251 Bad Hersfeld 06617/79968</p> <p>RUG Markt 41 36404 Vacha 036962/24336</p> <p>MOBI-GAMES Bahnhofstr. 10 37289 Eschwege 05651/331377</p> <p>TOY STORE Hauptstr. 5 37442 Herzberg 05212/978633</p> <p>TOY STORE Ulfeplatz 18 37643 Bad Sachsa 05523/303992</p> <p>4 FRÜTEL SPORT & SPIEL Asterlanger Str. 94 42628 Bödingen/Reinhausen 02065/64814</p> <p>SEIDL Marktstr. 13 47758 Krefeld 02151/61780</p> <p>JANSEN Engenstr. 50 49268 Kempen 02152/2167</p> <p>KIESKEMPER Everswinkel Str. 8 49623 Warendorf/Fredenhorst 02581/4193</p> <p>PECHERS SPIELPARADIES August-Wiesing-Damm 32 48241 Warendorf 02581/2603</p> <p>PECHER Ustler-Str. 48251 Warendorf 02581/2396</p> <p>JASPER Lobenerbrenner Str. 1+3 48486 Hoopster 05458/93170</p> <p>TWENHÄFEL Gröbe Str. 23 49945 Bramsche 05463/93311</p> <p>5 MEINHARDT Hauptstr. 22 55457 Söhren 06543/2070</p> <p>MERKLER Langenbergstr. 8 56289 Oßlingend. 02625/958314</p> <p>FLEMMER Lindemannsasse 5-7 57610 Alenkirchen 02618/12951</p> <p>HABAKUK Lindenstr. 70 57627 Theisenberg 02465/23219</p> <p>KREMERS Oststr. 56 59069 Hamm 02381/25068</p> <p>PECHERS SPIELPARADIES Lange Str. 5 59392 Oelde 02524/4600</p> <p>6 SPIELPUNKT Hauptstr. 40 61462 Königstein 06174/22064</p>	<p>ALTMANNBERGER Schulstr. 6 63128 Dietzenbach 06074/29950</p> <p>8 MEDIA STORE Wilhelmstr.-Str. 9 64283 Darmstadt 06151/28960</p> <p>GAMESTORE Lammstraße 5 65482 Zornbrücken 06337/905400</p> <p>STROBEL AM MARKT.DE Am Rain 5 72379 Hechingen 07471/2408</p> <p>ELSER Geislinger Str. 24 73033 Göggingen 07161/7415</p> <p>E+E GmbH Wilhelm-Engle-Str. 40 73520 Remshalden 07151/71691</p> <p>BE KA EL Dachauer Str. 29 a 74731 Walldüren 06282/929020</p> <p>EMGELHARD + HERR Voll-Struppen-Str./Im E-Enter 77636 Offenburg 07812/3105</p> <p>HARTWICH Hauptstr. 50 77704 Oberrhein 07802/2269</p> <p>8 SCHLATT Mühlbacher Str. 16 84529 Simbach 08571/6850</p> <p>9 MEDIA STORE Fugenerstr. 4+6 86150 Augsburg 08121/13154</p> <p>HEILIG Ubertinger Str. 9 88530 Pfullendorf 07552/1010</p> <p>9 MAX/SPEL + HOBBY/SCHWEGER Färberstr. 11 91042 Nürnberg 0911/2418989</p> <p>GAMES GÄRDEN Karl-Görling-Engel-Str. 20 90402 Nürnberg 0911/1482959</p> <p>FUN MEDIA Rothenburger Str. 5 93043 Nürnberg 0911/2877083</p> <p>KOLIBRI Bamberger Str. 27 A 93143 Vilsbiburg 09161/873060</p> <p>LOLLYPOP Weichener Weg 5 93059 Regensburg 09121/49529</p> <p>ACHTNER Ulrichstr. 29 93256 Regensburg 09443/73444</p> <p>GIESTER Vilsyovorstadt 11/13/15 94474 Vilsbiburg 08541/3979</p> <p>THEO KRANZ e-tainment Juliuspromenade 11 97070 Würzburg 0931/516104</p> <p>WORLD OF ILLUSION Markenstieg 1 98527 Suhl 03681/722189</p>
---	---	---

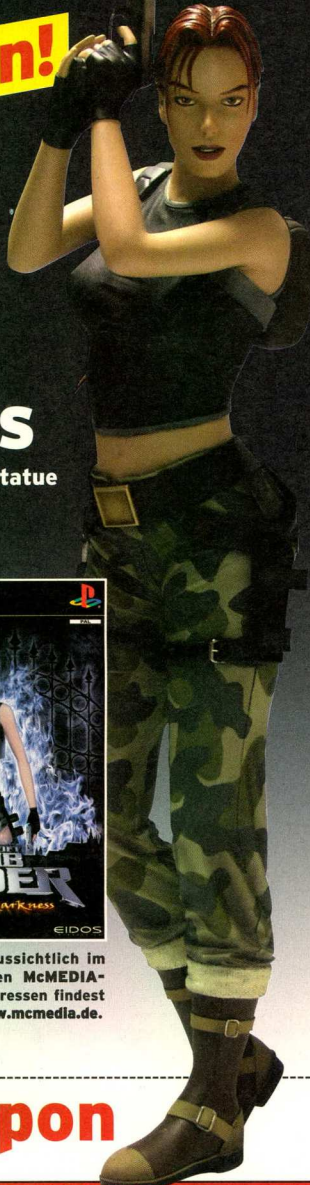
Unter www.mcmmedia.de kannst du dir auch eine Anfahrtsroute von deiner Wohnung zum nächsten McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen.

Belgien:

KINDERPARADIES, Klosterstr., B-4700 Eupen, (Belgien), 003287/566459
KINDERPARADIES, Hauptstr. 93, B-4780 St. Vith (Belgien)

Mitmachen und gewinnen!

Das große McMEDIA-Gewinnspiel



1. Preis

Die neue Lara Croft Statue
in Lebensgröße.

2. Preis

Eine farbige PlayStation 2 Konsole,
die nicht im Handel erhältlich ist.
Streng limitierte Auflage!

3.-4. Preis

Tomb Raider
- The Angel
of Darkness
für PS2



5. - 6. Preis

Die beliebte Lara Croft
Tischfigur



7. - 10. Preis
Lara Croft T-Shirt

11. - 30. Preis
Je eine Lara-Mausmatte

Das neue Lara Croft Spiel ist voraussichtlich im
Dezember für PS2 und PC in allen McMEDIA-
Gamestores erhältlich. Die Händleradressen findest
du auf der linken Seite oder unter www.mcmmedia.de.



McMedia Gewinn-Coupon

Ich nehme teil, am großen McMEDIA-Gewinnspiel!

Mit diesem Coupon kannst du am großen McMEDIA-Gewinnspiel teilnehmen und tolle Preise abräumen!
Bitte kreuze dein bevorzugtes Spielsystem an und gib diesen Abschnitt bis spätestens **30.11.2002** im
McMEDIA-SHOP ab (siehe links), oder sende den Coupon an McMEDIA, Daimlerring 4, 31135 Hildesheim.

Ich spiele am liebsten auf: PlayStation 2 GameCube Xbox PC

Meine Anschrift:

Mein McMEDIA-Gamestore heißt:

Vorname/Name

Firma

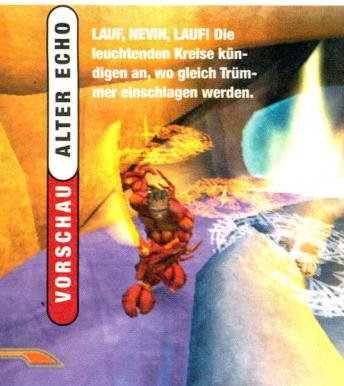
Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

PLZ/Ort

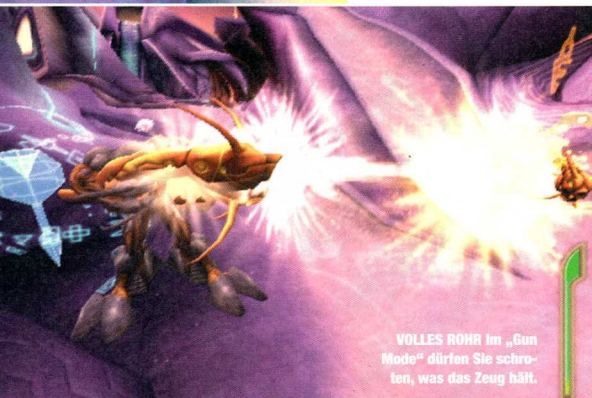
Die Verlosung findet unter allen bei den McMEDIA-Fachgeschäften und in der
McMEDIA-Zentrale eingehenden Coupons statt. Der Rechtsweg ist ausge-
schlossen. Die Auszahlung der Gewinne in bar ist nicht möglich. Alle Gewin-
ner werden schriftlich benachrichtigt. Inhaber und Mitarbeiter von McMEDIA-
Fachgeschäften sowie deren Angehörige können nicht teilnehmen.

LAUF, NEVIN, LAUF! Die leuchtenden Kreise kündigen an, wo gleich Trümmer einschlagen werden.

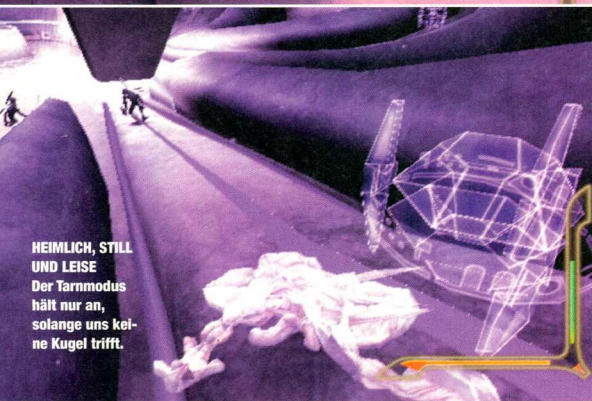


Alter Echo

Mech-Shooter, Stealth-Action und Schwertkampf? Das sind ja **drei Wünsche auf einmal!**



VOLLES ROHR Im „Gun Mode“ dürften Sie schrotten, was das Zeug hält.



HEIMLICH, STILL UND LEISE Der Tarnmodus hält nur an, solange uns keine Kugel trifft.



ZEITRAFFER Gelingt Ihnen eine Time-Dilation-Aktion (Bild 1) ...

nice multistash!

blocked



... sieht das Ergebnis in etwa so aus (Bild 2).

Ein gut gestählter Körper reicht dem Videospielhelden von heute nicht mehr. Wer was auf sich hält, nimmt schon mal die eine oder andere Mutation mittels Implantaten, Aufputsch-Drinks oder Dimensionswechsel in Kauf. *Alter Echo*-Recke Nevin wäre beispielsweise ohne seinen Spezialanzug, der ihm den Wechsel zwischen drei Gestalten ermöglicht, ganz schön aufgeschmissen. Das gute Stück besteht aus einer begehrten Substanz namens Plast, die auf dem Planeten Proteus „abgebaut“ wird. Infolge eines Experimentes entwickelte die Plast-Masse auf Proteus jedoch ein Eigenbewusstsein und spuckt nun laufend angriffslustige Eigenkreationen aus, die rabiat gegen ihre Ausbeuter vorgehen. Im Kampf gegen die einfallenden Plast-Scharen (natürlich steht wieder einmal die Existenz der Menschheit auf dem Spiel) muss Nevin ein Gespür dafür entwickeln, welche seiner Körperformen ihm in welcher Situation am dienlichsten ist – und solange die Energieanzeige des Anzuges gefüllt ist, geht der Wechsel auch flugs per Schulter-taste vorstatten. In seiner menschlichen Gestalt führt Nevin eine Art glühendes

Schwert gegen seine Angreifer. Schiefswütigere Gegner schlägt man am besten mit ihren eigenen Waffen: als MG-bewehrter, wenn auch etwas sperriger Mech. Und ist Unauffälligkeit gefragt, so empfiehlt sich eine Morphing-Sequenz zum kletterfreudigen Krabbeltier mit eingebautem Tarnmantel. Um Mechanismen zu aktivieren oder vernichtende Combos auszuführen, hat Nevin außerdem noch ein weiteres Ass im Ärmel: „Time Dilation“, eine Kombination aus einem Knopf-Drück-Spielchen im Stil von *Snake* und Verzögerungseffekten à la *Matrix*. Trotz des frühen Entwicklungsstandes macht *Alter Echo* nicht nur spielerisch, sondern auch optisch einen interessanten Eindruck. Ein ungewöhnlich kolorierter Comic-Stil, stimmungsvolle Farbfilter in den Spezialmodi, coole Kameraführung und knackige Effekte verleihen dem Titel einen ganz eigenen Reiz.

STEFANIE SCHETTER

VORSCHAU ALTER ECHO	
Hersteller:	THQ
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	Mitte September 2003
Internet: www.alterecho.com	
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Outrage
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
...Zusammengeklaut, aber gut kombiniert: Abwechslungsreiches Action-Adventure in außergewöhnlicher SF-Optik*	

Noch drei Stationen,
dann steige ich aus.

Noch drei Jahre,
dann steige ich aus.



Für alle, die kein langweiliges Leben führen: www.allianz.de/gofuture . Im Gegensatz zur Bahn gilt bei

der Allianz: je früher man einsteigt, desto günstiger fährt man. Z.B. mit der Allianz Startpolice für alle bis 25 Jahre.

Weitere Versicherungs-, Vorsorge- und Vermögenspakete für Berufseinsteiger finden Sie unter: www.allianz.de/gofuture

Allianz 

Versicherung Vorsorge Vermögen

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYSTATION LEXIKON

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

BEREITS ERHÄLTlich

Hier liefern wir Ihnen einen feinst 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:		
VIP	Ubi Soft	14%
Budget-Empfehlung:		
Devil May Cry	Capcom	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:		
–		
Budget-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
Endlich konnten wir das neue Bond-Abenteuer etwas ausführlicher spielen, auch wenn die bisherige Version noch ziemlich unfertig war. Mehr dazu auf den Seiten 34 und 35!
Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **29. November**
Genre: **Action**



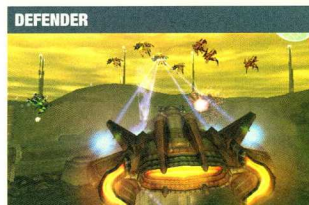
ALTER ECHO
Dieses ebenso seltsam wie interessant anmutende Spiel hat mittlerweile einen genaueren Termin, doch liegt der mit September 2003 (!) noch in weiter Ferne.
Hersteller: **THQ**
Termin: **September 2003**
Genre: **Action**



APE ESCAPE 2
In Sonys Releaseliste steht das grandiose Ape Escape 2 mit dem Termin „4. Quartal 2002/1. Quartal 2003“. Hoffen wir mal, dass die erste Angabe sich als wahr erweist.
Hersteller: **Sony**
Termin: **4. Quartal 2002**
Genre: **Jump & Run**



CONTRA: SHATTERED SOLDIER
Dieses Jahr wird's zumindest bei uns nun doch nichts mit dem Klassiker-Revival, doch Anfang 2003 dürfte das extrem vielversprechende Contra für Furore sorgen!
Hersteller: **Konami**
Termin: **1. Quartal 2003**
Genre: **Action**



DEFENDER
Einfallslose Umsetzungen von Spielhallen-Klassikern gibt's wie Sand am Meer, mit dem neuen Defender hat Midway aber mal ein eigenständiges Remake in der Mache.
Hersteller: **Midway**
Termin: **Anfang Dezember**
Genre: **Action**



DER HERR DER RINGE: DIE GEFÄHRTEN
Eigentlich wollten wir Vivendis Umsetzung des ersten Herr der Ringe-Buches in dieser Ausgabe testen, doch dann zog der Hersteller die Notbremse: noch nicht gut genug!
Hersteller: **Vivendi Universal**
Termin: **22. November**
Genre: **Action-Adventure**

DEVIL MAY CRY 2



Devil May Cry 2 hat nun endlich auch einen Europa-Release-termin. Während Japaner Ende Januar wieder die Waffen zücken, müssen wir noch bis zum 21. März warten.

Hersteller: **Capcom**
Termin: **21. März 2003**
Genre: **Action**

DIE SIMS



Das wäre auch überraschend gewesen: Noch letzten Monat sollte die PS2-Version der Sims urplötzlich im November erscheinen. Der neue Termin Klingt schon realistischer.

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **17. Januar**
Genre: **Simulation**

DRAGON BALL Z: BUDOKAI



Für Fans von Akira Toriyamas Kultserie geht wohl ein Traum in Erfüllung, wenn Infogrames endlich das erste PS2-Spiel dazu veröffentlicht. Hoffentlich taugt's was!

Hersteller: **Infogrames**
Termin: **28. November**
Genre: **Action**

DYNASTY TACTICS



Nach den weltweit erfolgreichen *Dynasty Warriors*-Prügelien wagt sich Koel nun auch in Deutschland mit dem Strategiespiel-Abieger der Serie auf den Markt.

Hersteller: **Koel/THQ**
Termin: **Mitte November**
Genre: **Strategie**

ENCLAVE



Noch gibt es keine Bilder der PS2-Umsetzung dieses Xbox-Grafikknallers. Die geplante Veröffentlichung noch in diesem Jahr erscheint daher ziemlich unwahrscheinlich.

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

FORMEL EINS 2002



Leider hat uns Sony rechtzeitig keine Testversion von *Formel Eins 2002* zur Verfügung stellen können. Mehr zu einer Vorabversion finden Sie allerdings in der Update-Rubrik!

Hersteller: **Sony**
Termin: **30. Oktober**
Genre: **Rennspiel**

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



Vor dem Release darf niemand *Vice City* testen. Grund genug, für Sie zumindest möglichst umfassende Eindrücke einer Vorabversion auf den Seiten 28 bis 31 zu sammeln!

Hersteller: **Take 2**
Termin: **8. November**
Genre: **Action**

HARRY POTTER UND DIE KAMMER ...



Zum Weihnachtsgeschäft trumpft Electronic Arts mit dicken Lizenzen auf. Neben *James Bond* und *Der Herr der Ringe* dürfte auch *Harry Potter* jede Menge Käufer finden.

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

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
Burnout 2	Acclaim	91%
F1 2002	EA	90%
Crazy Taxi	Acclaim	88%
Shox	EA	87%
DTM Race Driver	Codemasters	86%
Aktuelle Empfehlung:		
Burnout 2	Acclaim	91%
Aktuelle Warnung:		
USA Racer	Davilex	48%
Budget-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%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%
NBA Street	EA	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%
Aktuelle Warnung:		
Gravity Games Bike: Street, Vert, Dirt, Midway	46%	
Budget-Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%

LIGHTGUN-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Vampire Night	Namco	83%
Time Crisis II	Namco	83%
Police 2 4/7	Konami	72%
Aktuelle Empfehlung:		
Vampire Night	Namco	83%
Aktuelle Warnung:		
Ninja Assault	Namco	54%
Budget-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:		
Hitman 2 – Silent Assassin	Eidos	86%
Aktuelle Warnung:		
Blade II	Activision	45%
Budget-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:		
-	-	-
Budget-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%
Budget-Empfehlung:		
Int. Superstar Soccer	Konami	85%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Madden NFL 2002	EA	91%
NHL 2003	EA	88%
NBA Live 2001	EA	81%
NHL Hitz	Midway	79%
Aktuelle Empfehlung:		
Madden NFL 2003	EA	91%
Aktuelle Warnung:		
–		
Budget-Empfehlung:		
–		

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
TimeSplitters 2	Eidos	90%
Medal of Honor: Frontline	EA	89%
Half-Life (dL)	Vivendi Universal	86%
Red Faction	THQ	85%
Aktuelle Empfehlung:		
TimeSplitters 2	Eidos	90%
Aktuelle Warnung:		
Resident Evil Survivor 2	Capcom	59%
Budget-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:		
Pro Tennis WTA Tour	Konami	41%
Budget-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%
Budget-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:		
–		
Aktuelle Warnung:		
Tetris Worlds	THQ	50%
Budget-Empfehlung:		
–		

HAVEN: CALL OF THE KING



Diese äußerst abwechslungsreiche Genre-Mischung ist ein echter Geheimtipp. Lesen Sie auf den Seiten 38 und 39 alles über das erste eigene Spiel von Traveller's Tales!

Hersteller:	Midway
Termin:	Ende November
Genre:	Action-Adventure

KING'S FIELD IV



Eigentlich sollte der vierte Teil von From Software's *King's Field*-Serie schon im November erscheinen. Warum es so weit nach hinten verschoben wurde, ist nicht bekannt.

Hersteller:	Metro 3D/BigBen
Termin:	27. März
Genre:	Rollenspiel

MALICE



Ursprünglich wurde *Malice* als einer der ersten Xbox-Vorzeigtitel bekannt. Wenn alles glatt läuft, erscheint das Spiel noch im November auch für die PlayStation 2!

Hersteller:	Sierra/Vivendi Universal
Termin:	29. November
Genre:	Jump & Run

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE



Nach wie vor gibt es leider keinen genaueren Termin für das neue *Mortal Kombat*. Die bisherige Version bleibt dem Stil der Serie (Blut vor Gameplay!) allerdings treu.

Hersteller:	Midway
Termin:	4. Quartal 2002
Genre:	Beat 'em Up

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S ...



Das musste ja kommen: Nachdem der Herbst so langsam vorübergeht, hat LucasArts den Termin auf „Frühjahr“ geändert. Den Winter hat man gleich übersprungen.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	Frühjahr 2003
Genre:	Action-Adventure

LAMBORGHINI



Schnelle Autos werden nicht nur von schnellen Programmierern umgesetzt – und deshalb geht Rage Software's vielversprechendes Rennspiel erst im Frühjahr an den Start.

Hersteller:	Rage
Termin:	Frühjahr 2003
Genre:	Rennspiel

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



Auf unserer aktuellen DVD präsentieren wir Ihnen erstmals Szenen von den VR-Missionen, die eine der zahlreichen Zugaben bei diesem Beinahe-Nachfolger sein werden.

Hersteller:	Konami
Termin:	1. Quartal 2003
Genre:	Action-Adventure

NBA 2003



Sieht man mal von dem Funsport-Titel *NBA Street* ab, fehlt es der PS2 in Deutschland noch an einem richtig guten Basketball-Spiel. Ob EA es diesmal richtig hinkriegt?

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

PRIMAL



Auf den Seiten 40 und 41 schildert Maik seine Eindrücke von der kurzen *Primal*-Demo, die uns Sony zur Verfügung gestellt hat. Wie wohl das fertige Spiel letztendlich wird?

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

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC



Ubi Softs Hüpfen-Hoffnung verschiebt sich weiter nach hinten. Immerhin ist der neue Termin halbwegs originell: Nun soll *Rayman 3* am 3.3.03 erscheinen. Hoffentlich klappt's!

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **3. März 2003**
Genre: **Jump & Run**

RYGAR – THE LEGENDARY ADVENTURE



Noch hat kein Hersteller *Rygar* für den PAL-Markt angekündigt, doch rechnen wir in absehbarer Zeit damit. In den USA erscheint der vielversprechende Titel am 15. November!

Hersteller: **Tecmo**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Action**

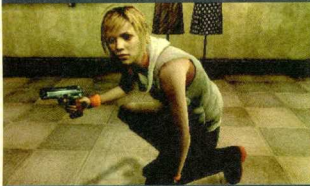
SHINOBI



Die PS2-Neuaufgabe von Segas legendärer *Shinobi*-Serie wird von Overworks entwickelt, den Machern von *Eternal Arcadia*. Einen Deutschland-Termin gibt es noch nicht.

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

SILENT HILL 3



Obwohl in Konamis Releaseliste zahlreiche 2003er-Titel erstmals aufgetaucht sind, war *Silent Hill 3* nicht darunter. Vor dem 2. Quartal ist daher wohl nicht damit zu rechnen.

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

SLY RACCOON



Schade, dass Sony sich noch auf keinen genauen Termin für dieses bildschöne Cel-Shading-Jump&Run festlegen will. Es könnte sogar ins 1. Quartal 2003 rutschen!

Hersteller: **Sony**
Termin: **4. Quartal 2002**
Genre: **Jump & Run**

SOS FINAL ESCAPE



Auf den letzten Drücker erreichte uns noch eine Vorabversion von *SOS Final Escape*. In der Update-Rubrik finden Sie erste Spieleindrücke von diesem Katastrophen-Thriller!

Hersteller: **BigBen**
Termin: **22. November**
Genre: **Action-Adventure**

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY



Schon jetzt steht fest, dass das neue *Spyro*-Spiel das Rad nicht neu erfinden wird. Hoffentlich läuft die endgültige Version zumindest flüssiger als die Vorabfassung!

Hersteller: **Vivendi Universal**
Termin: **22. November**
Genre: **Jump & Run**

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellsten Referenzspiele		
Jak and Daxter: The Precursor ...	Sony	90%
Rayman Revolution	Ubi Soft	90%
Kionoa 2: Lunatea's Veil	Namco	85%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi Universal	81%
Aktuelle Empfehlung:		
Jak and Daxter: The Precursor ...	Sony	90%
Aktuelle Warnung:		
Disney's Peter Pan	Sony/Disney	42%
Budget-Empfehlung:		
Jak and Daxter: The Precursor ...	Sony	90%

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellsten 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:		
Metropolismania	Ubi Soft	34%
Budget-Empfehlung:		
Ring of Red	Konami	85%

MUSIC & ENTERTAINMENT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellsten 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:		
–		
Budget-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-BUDGET-TITEL

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
7 Blades	Konami	Anfang Okt.
Age of Empires II	Konami	Anfang Okt.
ISS – Int. Superstar Soccer	Konami	Okt.
Ring of Red	Konami	Anfang Okt.
Zone of the Enders	Konami	Okt.
Devil May Cry	Capcom	08. Nov.

OKTOBER

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Akira Psycho Ball	Infogrames	02. Okt.
Burnout 2	Acclaim	04. Okt.
Colin McRae Rally 3	Codemasters	25. Okt.
Das Ding aus einer anderen Welt	Vivendi	04. Okt.
Der Anschlag	Ubi Soft	31. Okt.
Dune	Wanadoo/Cryo	04. Okt.
Disneys Donald Duck Phantasias	Ubi Soft	04. Okt.
FIFA 2003	Electronic Arts	30. Okt.
Formel Eins 2002	Sony	30. Okt.
Hitman 2 – Silent Assassin	Eidos	27. Okt.
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	17. Okt.
Legala 2: Duel Saga	Fresh Games/Eidos	11. Okt.
Master Rallye	Microids	16. 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	18. Okt.
Ninja Assault	Namco	02. Okt.
Onimusha 2 – Samurai's Destiny	Capcom	04. Okt.
Pro Evolution Soccer 2	Konami	Ende Okt.

Fortsetzung Oktober

RC Sports Copter Challenge	THQ	Mitte Okt.
Riding Spirits	Bam! Ent.	Ende Okt.
Shox	Electronic Arts	25. Okt.
Sega Soccer Slam	Sega/Infogrames	24. Okt.
Sub Rebellion	Metro3D	25. Okt.
Summoner 2	THQ	Ende Okt.
Terminator: Dawn of Fate	Infogrames	24. Okt.
This Is Football 2003	Sony	09. Okt.
TimeSplitters 2	Eidos	18. Okt.
Wizardry: Tales o. t. Forsaken Land	Ubi Soft	31. Okt.

NOVEMBER

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
007 NightFire	Electronic Arts	29. Nov.
auto modellista	Capcom	29. Nov.
Barbarian	Titus	Nov.
BDFL Manager 2003	Codemasters	Nov.
Ben Hur	Microids	15. Nov.
Castlewewn	Wanadoo	27. Nov.
Der Herr d. Ringe: Die Gefährten	Vivendi	22. Nov.
Der Herr d. Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	08. Nov.
Der Schatzplanet	Disney	13. Nov.
Disney Golf	Disney/Capcom	29. Nov.
Downforce	Virgin	Nov.
Dragon Ball Z: Budokai	Infogrames	28. Nov.
Drome Racers	Lego	29. Nov.
Dynasty Tactics	Koei/THQ	Mitte Nov.
Grand Prix Challenge	Infogrames	21. Nov.
Grand Theft Auto: Vice City	Rockstar/Take 2	8. Nov.
Gremlins	LSP	22. Nov.
Guilty Gear X	Virgin	Nov.
Gundam: Federation vs Zeon	Infogrames	14. Nov.
Gungrave	Activision	Mitte Nov.
Harry Potter und die Kammer ...	Electronic Arts	15. Nov.
Haven: Call of the King	Midway	Ende Nov.
Hot Wheels: Velocity X	THQ	Ende Nov.
Ins. Gadget - Mad Robots Invasion	LSP	22. Nov.
Island Extreme Stunts	Lego	29. Nov.
Kingdom Hearts	Square/Disney	20. Nov.
Legends of Wrestling 2	Acclaim	Nov.
Malice	Sierra	29. Nov.
Marvel vs. Capcom 2	Capcom	29. Nov.
Micro Machines Explosion	Infogrames	07. Nov.
Monopoly Party	Infogrames	14. Nov.
NBA Live 2003	Electronic Arts	29. Nov.
NHL Hitz 20-03	Midway	Anfang Nov.
Powerpuff Girls - Relish Rampage	Bam! Ent.	Nov.
Rally Fusion: Race of Champions	Activision	Nov.
Ratchet & Clank	Sony	06. Nov.
Red Faction II	THQ	Mitte Nov.
Reign of Fire	Bam! Ent.	Nov.
Robocop	Virgin	Nov.
RTL Skispringen 2003	THQ	Mitte Nov.
Run Like Hell	Virgin	Nov.
SOS: Final Escape	Agetek	22. Nov.
Speed Challenge	Ubi Soft	21. Nov.
Spyro: Enter The Dragonfly	Vivendi Universal	22. Nov.
Star Wars Bounty Hunter	LucasArts	22. Nov.
Superman: Shadow of Apokolips	Infogrames	14. Nov.
Syberia	Microids	22. Nov.
Tennis Master Series	Microids	22. Nov.
The Scorpion King	Vivendi Universal	08. Nov.
Tomb Raider - The Angel of ...	Eidos	15. Nov.
*Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	28. Nov.
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Ende Nov.
Total Immersion Racing	Majesco	01. Nov.
Ty The Tasmanian Tiger	Electronic Arts	22. Nov.
Virtua Tennis 2	Acclaim/Sega	Ende Nov.
White Fear	Microids	15. Nov.
WRC II Extreme	Sony	27. Nov.
Wreckless - The Yakuza Missions	Activision	Mitte Nov.
WWE SmackDown! Shut Your...	THQ	Ende Nov.
X-Men: Next Dimension	Activision	Anfang Nov.

DEZEMBER

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Alpine Racer	Namco	04. Dez.
BMX XXX	Acclaim	Dez.
Defender	Midway	Anfang Dez.
Simpsons Skateboarding	Electronic Arts	20. Dez.
Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	06. Dez.
Tom & Jerry - Krieg der ...	Ubi Soft	12. Dez.
The Getaway	Sony	11. Dez.
Vexx	Acclaim	Dez.

STARCRAFT: GHOST



Mit der Ankündigung einer konsolensexklusiven Entwicklung verärgerte Blizzard einige PC-Spieler. Allerdings ist der actionreiche *StarCraft*-Ableger noch lange nicht fertig!

Hersteller:	Blizzard
Termin:	Ende 2003
Genre:	Action

STAR WARS BOUNTY HUNTER



Mit Testversionen von LucasArts-Titeln ist das so eine Sache. Leider ist es derzeit eher unwahrscheinlich, dass wir *Bounty Hunter* schon in der nächsten PLAYZONE testen.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	22. November
Genre:	Action

STAR WARS: THE CLONE WARS



Für ein Spiel, das ziemlich direkt auf *Episode II* aufbaut, kommt *The Clone Wars* denkbar spät in die Läden. Ob's wohl auch ohne Lizenz interessant wäre?

Hersteller:	LucasArts
Termin:	6. Dezember
Genre:	Action

SUIKODEN III



In den USA sollte *Suikoden III* am 25. Oktober erschienen sein. Hoffen wir, dass Konami die deutschen Rollenspiel-Fans nicht lange auf eine PAL-Version warten lässt!

Hersteller:	Konami
Termin:	2003
Genre:	Rollenspiel

SWORD OF THE SAMURAI



Nun hat die deutsche Version von *Kenno II* nicht nur einen neuen Namen, sondern auch einen neuen Termin. Schwertkampf-Fans müssen sich leider noch bis Januar gedulden!

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	16. Januar
Genre:	Beat 'em Up

TENCHU 3



Eigentlich sollte Rikkimaru ja noch dieses Jahr wieder durch die Gegend schleichen, doch daraus wird nichts: *Tenchu 3* wurde auf März kommenden Jahres verschoben!

Hersteller:	Activision
Termin:	März 2003
Genre:	Action

THE GETAWAY



Wenn's nach Sony Deutschland geht, wird sich am diesmal angepöbelten Termin für *The Getaway* nichts mehr ändern. Sollte es wirklich am 11. Dezember so weit sein?

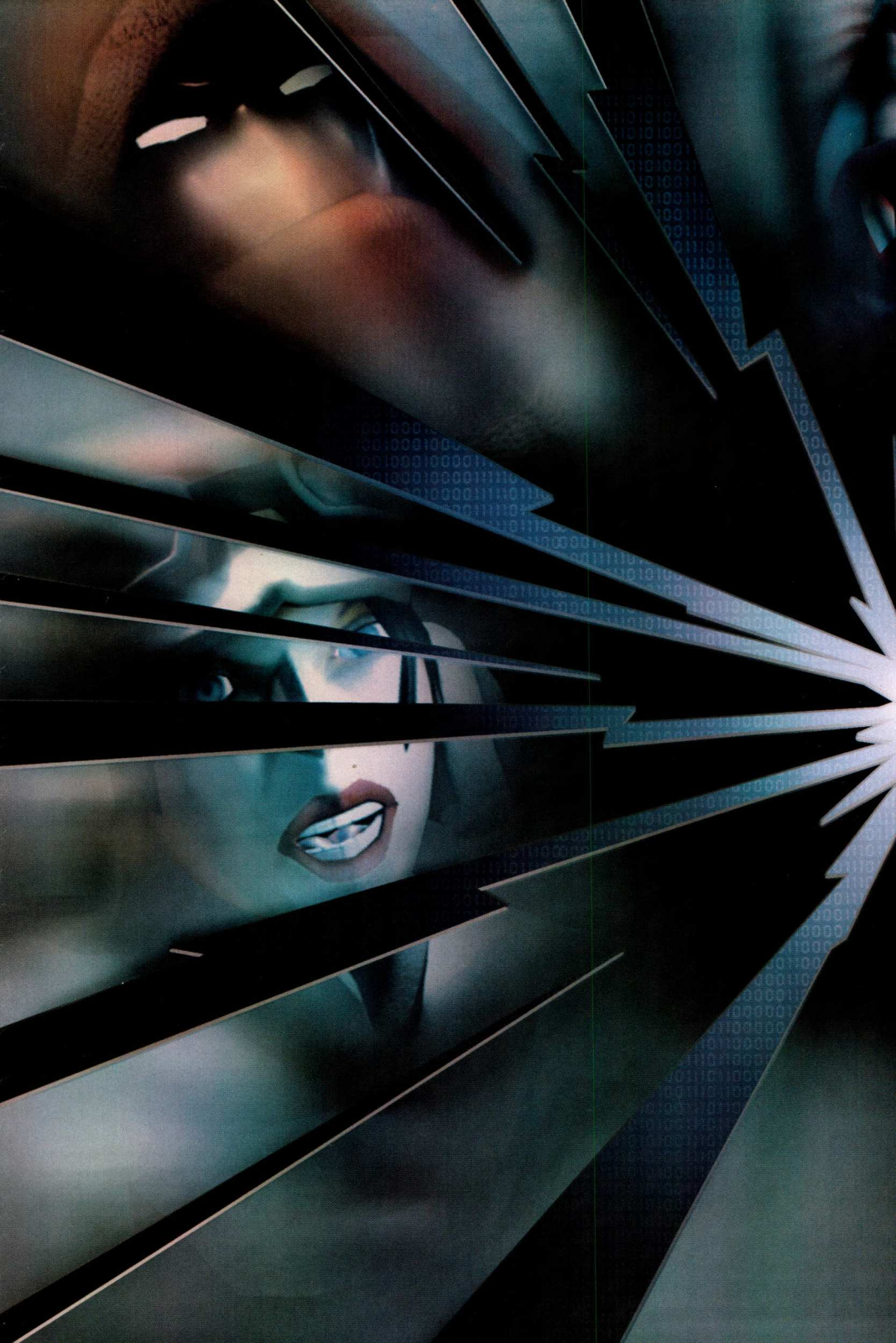
Hersteller:	Sony
Termin:	11. Dezember
Genre:	Action-Adventure


THE MARK OF KRI



Immer wieder erreichen uns Anfragen zu *The Mark of Kri*, das als US-Version schon viele Fans gefunden hat. Eine PAL-Version soll kommen, aber wann, steht noch nicht fest.

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





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!



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



NEUES ZIEL Im Verlauf der Levels kriegen Sie öfters spontan neue Aufgaben gestellt.

Verhindern Sie, dass Tonys Bruder flieht

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 verschlägt 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 Einsatztruppe, 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 altertümlichen Tommy-Gun-Maschinengewehre. Hier müssen Sie dem Unterwelt-König Big Tony auf die Pelle rücken, der mit seinem Bruder offenbar in den Juwelschmuggel einsteigen will.



JAHR: 1895
ORT: Notre Dame

Im Paris des späten 19. Jahrhunderts treibt ein gewisser Jacques de la Morté (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!





PlaythePlayStation 10/02



OPM2 11/02



Playzone 11/02



**„DER BESTE EGO-SHOOTER
ALLER ZEITEN.“**

PLAYTHEPLAYSTATION 08/02

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 siebenstückerig 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. 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 Beispielkarten beim Erlernen aller Funktionen sehr hilfreich.



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

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

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 Gegneraufkommen 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* zeugt 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 Heidenspaß. Für Ego-Shooter-Fans ein klarer Pflichtkauf!

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

TIMESPLITTERS 2 **90%**

Eidos

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

Medal of Honor: Frontline **89%**

Electronic Arts

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

Half-Life (dt.) **86%**

Vivend Universal

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



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



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



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



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

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	90%
84%	89%	91%	

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

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 gegenübertreten.



JAHR: 1972
ORT: Khallos-Insel

Der ebenso geniale wie großgewachsene 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'hoceek 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 auch egal, denn so seltsam der Hintergrund dafür klingt, so abwechslungsreich und spaßig gestalten sich die zehn Levels. Mehr dazu im entsprechenden Extrakasten!

ZEITSPRÜNGE 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 Split-screen 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 herum-

zuballern. Zum Beispiel geizelt in der Gegend rumballern, etwa um Whisky-Fässer oder Aktschranke 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 Zieldruck 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 Split-screen 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 insgesamt 16 Multiplayer-Arenen sowie ebenfalls 16 Matchvarianten



NOCH MEHR ACTION Im Arcade-Modus können Sie die Multiplayer-Karten gegen CPU-Gegner spielen!



ROBOTER-AUFSTAND Die Laserstrahlen prallen mehrfach von Wänden ab.

Gamepro, 11/02

So ein Ego-Shooter hat der Konsolen-Welt bisher gefehlt.

PlaythePlayStation, 10/02

Sofort kaufen und am Besten für ein halbes Jahr zu Hause verbunkern ...

PlaythePlayStation, 10/02

Timesplitters 2, sensationell. Perfektionismus hat einen neuen Namen.

OPME, 11/02

Der Ego-Shooter des Jahres: schnell, abwechslungsreich und super flüssig.

Players, 11/02

Extrem umfangreicher Ego-Spaß mit flüssiger Bombastgrafik, reichlich Abwechslung, fulminanten Mehrspielermodi und konkurrenzlos präziser Steuerung.

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



Kommt's oder kommt's nicht? So mancher ist der Meinung, dass Core Design den seit langem angepeilten Termin für das neue *Tomb Raider* nicht halten können wird!

Hersteller: **Eidos**
 Termin: **15. November**
 Genre: **Action-Adventure**

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Wer das Warten auf das vierte *Tony Hawk's Pro Skater* nicht mehr aushält, der kann sich die Zeit mit *Kelly Slater's Pro Surfer* vertreiben, dem sogar eine Tony-Demo beiliegt!

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

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.



Das neue Spiel der Macher von *Vigilante 8* kombiniert 3rd-Person-Balleereien mit ebenso bleihaltigen Auto-Ausflügen. Leider liegt der Release noch in weiter Ferne!

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

WRC II EXTREME



In dieser Ausgabe testen wir mit *Colin McRae* einen der härtesten Konkurrenten von Sonys kommandem Rallye-Spiel. Ob das *WRC*-Team da noch einen draufsetzen kann?

Hersteller: **Sony**
 Termin: **27. November**
 Genre: **Rennspiel**

WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH



In der nächsten Ausgabe werden wir uns das neue *SmackDown!*-Spiel mal ordentlich vorknöpfen – der Vorgänger ging ja nicht gerade als strahlender Sieger aus dem Ring!

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

VIRTUA TENNIS 2



Na endlich: Acclaim hat offiziell bekannt gegeben, dass man *Virtua Tennis 2* und noch so manch anderen Sega-Titel nach Deutschland bringt. Das Warten hat sich gelohnt!

Hersteller: **Acclaim/Sega**
 Termin: **Ende November**
 Genre: **Tennis**

XIII



Der vielversprechende Ego-Shooter mit der für das Genre untypischen Cel-Shading-Grafik dürfte für Fans kniffliger Balleereien eines der Frühjahr-Highlights werden!

Hersteller: **Ubi Soft**
 Termin: **März 2003**
 Genre: **Ego-Shooter**

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER



Der erste Teil war zwar spaßig, aber ja nicht eben umfangreich, da ist die lange Wartezeit auf den Nachfolger umso ärgerlicher. Im ersten Quartal soll *ZOE 2* nun erscheinen!

Hersteller: **Konami**
 Termin: **1. Quartal 2003**
 Genre: **Action**

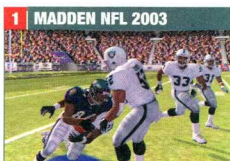
4. QUARTAL

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ape Escape 2	Sony	4. Quartal
Freaky Flyers	Midway	4. Quartal
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	4. Quartal
Pac-Man World 2	Namco	4. Quartal
Sly Raccoon	Sony	4. Quartal
Space Channel 5 Part 2	Sega	4. Quartal
Enclave	SWING!	Ende 2002
Twin Caliber	Rage	Ende 2002

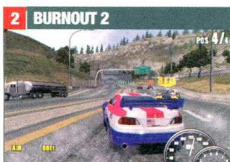
2003

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	Jan.
Battle Bots	THQ	Mitte Jan.
Battle Engine Aquila	Infogrames	09. Jan.
Coaster Works II	THQ	Mitte Jan.
Dakar Rally 2	Acclaim	Jan.
Die Sims	Electronic Arts	17. Jan.
GiòGiò's Bizarre Adventure	Capcom	Jan.
Monster Jam Max: Destruction	Ubi Soft	30. Jan.
Primal	Sony	Jan.
Silent Scope 3	Konami	Jan.
Sword of the Samurai	Ubi Soft	16. Jan.
Dungeons & Dragons Heroes	Infogrames	27. Feb.
Jimmy Neutron d. mutige Erfinder	THQ	Mitte Feb.
Racing Simulation 3	Ubi Soft	27. Feb.
Risk Next Gen	Infogrames	06. Feb.
Devil May Cry 2	Capcom	21. März
King's Field IV	Metro3D	27. März
Pride FC	THQ	Mitte März
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	3. März
Tenchu 3 – Wrath of Heaven	Activision	März
WWE Crush Hour	THQ	Mitte März
XIII	Ubi Soft	März
Chop Lifter – Search and Rescue	THQ	1. Quartal 2003
Contra: Shattered Soldier	Konami	1. Quartal 2003
Evolution Skateboarding	Konami	1. Quartal 2003
Evolution Snowboarding	Konami	1. Quartal 2003
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	1. Quartal 2003
Midnight Club 2	Take 2	1. Quartal 2003
Minority Report	Activision	1. Quartal 2003
Robin Hood: Defender of the Crown	Cinemaware	1. Quartal 2003
Savage Skies	iRock	1. Quartal 2003
Tiny Toons Adventures: D. o. t. L. SWING!	Ubi Soft	1. Quartal 2003
T. Clancy's Rainbow Six Raven Shield	Ubi Soft	1. Quartal 2003
Zone of the Enders: The 2nd Runner	Konami	1. Quartal 2003
Club Football Borussia Dortmund	Codemasters	Frühjahr 2003
Club Football FC Bayern München	Codemasters	Frühjahr 2003
Club Football Hamburger SV	Codemasters	Frühjahr 2003
Gladius	LucasArts	Frühjahr 2003
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	LucasArts	Frühjahr 2003
Indy Racing League	Codemasters	Frühjahr 2003
Lamborghini	Rage	Frühjahr 2003
RTX Red Rock	LucasArts	Frühjahr 2003
World Championship Snooker 2003	Codemasters	Frühjahr 2003
Dragon's Lair 3D	THQ/Encore	Mitte April
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	THQ	Mitte Juni
Inquisition	Wanadoo	2. Quartal
Iron Storm	Wanadoo	2. Quartal
Pro Beach Soccer	Wanadoo	2. Quartal
The Curse	Wanadoo	2. Quartal
Alter Echo	THQ	Mitte September
Finding Nemo	THQ	Mitte Oktober
Black & Bruised	Majesco	2003
Blood Rayne	Majesco	2003
Butterfly Table Tennis	Metro3D	2003
Full Throttle II	LucasArts	2003
James Cameron's Dark Angel	Fox Interactive	2003
Nightmare Creatures 3: A. o. D.	Ubi Soft/Kalisto	2003
Red Dead Revolver	Capcom	2003
Silent Hill 3	Konami	2003
Starsky & Hutch	Empire Interactive	2003
Suikoden III	Konami	2003
X-Men: Wolverine's Revenge	Activision	2003
StarCraft: Ghost	Blizzard	Ende 2003
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	Nicht bekannt
Project BG&E	Ubi Soft	Nicht bekannt
Star Wars Galaxies: An Empire	LucasArts	Nicht bekannt
The Lost	Ubi Soft	Nicht bekannt

SCHON GETESTET



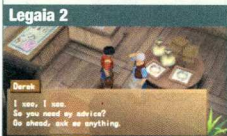
1 MADDEN NFL 2003
Das ist Football in Reinkultur! Electronic Arts liefert anstelle eines lauen Aufgusses ein konsequent überarbeitetes Sportlerlebnis ab.



2 BURNOUT 2
Ob Grafik, Sound oder Spielspaß: Die Fortsetzung von Acclains Arcade-Racer lässt keine Wünsche offen und setzt Genre-Maßstäbe.

Stimmen aus dem Forum

Das meinen die Spieler zum aktuellen Titel.



„Eigentlich kann ich ja nicht schlecht Englisch und bei Spielen wie MGS und GTA bin ich sogar recht froh, dass es keine deutsche Synchro hat. Aber zumindest die Texte könnten die Entwickler eindeutschen. Und zwar nicht so wie in manchen Spielen, wo man sich fragt, ob die Übersetzer der deutschen Sprache überhaupt mächtig sind. Wenn es ein gelbes RPG ist, würde ich es mir trotzdem kaufen. Vielleicht lernen wir dann nebenbei noch ein bisschen Englisch.“
- Kurt_cobain

„Und wenn schon komplett in Englisch, dann sollten sie das Game auch für einen vernünftigen Preis verkaufen. Dann kann man es noch verschmerzen, dass man sich mit einem Wörterbuch durch die Texte hangelt.“
- kennytom1

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
1 Madden NFL 2003	In jeder Hinsicht ein Top-Titel für Football-Fans	Electronic Arts	11/02	92%
2 Burnout 2	Super Arcade-Racer mit bombastischer Grafik	Acclaim	11/02	91%
TimeSplitters 2	Für Einzel- wie für Mehrspieler die Shooter-Referenz	EA	11/02	90%
Onimusha 2: Samurai's Destiny	Bombastische Action-Adventure-Fortsetzung	Capcom	10/02	89%
NHL 2003	Nicht viel Neues, trotzdem ein super Eishockey-Spiel	Electronic Arts	11/02	88%
Freekstyle	Nervenaufreibende Motocross-Action	EA	09/02	87%
Shox	Toll inszenierter Arcade-Racer mit starker Steuerung	EA	11/02	87%
Tekken 4	Grafisch wie spielerisch ein Klasse Beat 'em Up	Namco	10/02	87%
DTM Race Driver	Trotz technischer Mängel ein Top-Rennspiel	Codemasters	10/02	86%
Hitman 2: Silent Assassin	Spannende und anspruchsvolle Attentäter-Simulation	Eidos	11/02	86%
Das Ding	Echt unheimlich: ein Muss für Survival-Horror-Fans	Vivendi Universal	10/02	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Grandiose Surf-Simulation für Einsteiger und Profis	Activision	11/02	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%
This is Football 2003	Motivierende Fußball-Action ohne viel Tiefgang	Sony	11/02	80%
Turok Evolution	Schwerer Shooter für (angehende) Profis	Acclaim	10/02	80%
Street Hoops	Unausgewogenes Basketball-Spiel, schön aufgemacht	Activision	11/02	79%
Legion – The Legend of Excalibur	Echtzeit-Strategie mit Rollenspiel-Anleihen	Midway	10/02	78%
MX Superfly	Motocross mit guter Fahrphysik und schlauen Gegnern	THQ	11/02	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%
Way of the Samurai	Für Action-Adventure- und Samurai-Fans okay	Eidos	11/02	76%
Ferrari F355 Challenge	Sehr realistisches Rennspiel mit wenig Abwechslung	Sega	10/02	75%
Scooby-Doo: Die Nacht der 100 Schrecken	Solides, angebasteltes Hüpfspiel mit putziger Lizenz	THQ	11/02	73%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Etwas lahme Fortsetzung des BMX-Rennspiels	Activision	10/02	71%
Transworld Surf	Ganz ordentlich geratenes Surf-Spiel	Infogrames	10/02	71%
Disneys Donald Duck Phantomas	Unterhaltsames Jump & Run ohne große Neuerungen	Ubi Soft	11/02	70%
Taz Wanted	Chaotisches, buntes Comic-Jump&Run	Infogrames	11/02	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%
UFC – Throwdown	Zwei Männer, ein Käfig und nahezu keine Regeln	Ubi Soft	11/02	68%
Slam Tennis	Grundsolides Tennisspiel, durchweg mittelmäßig	Infogrames	09/02	65%
Gumball 3000	Witzige Rennspielidee, technisch nur Durchschnitt	Sci	10/02	64%
Riding Spirits	Für echte Hardcore-Motorradfans interessant	Bam!	11/02	63%
Master Rallye	Durchschnittliches Rennspiel zum Sparpreis	Microids	10/02	62%
Largo Winch	Einsteiger-Adventure für Fans der TV-Serie	Ubi Soft	11/02	60%
PRYZM – Chapter One: The Dark Unicorn	Höllisch schwere Fantasy-Action für Geduldige	TDK Media	10/02	59%
Jonny Moseley Mad Trix	Solides, aber auf Dauer ödes Trendsport-Spiel	3DO	10/02	57%
M.I.B. 2: Alien Escape	Eintönige Action mit coolen Effekten	Infogrames	09/02	56%
Ninja Assault	Innovationsloser, öder Lightgun-Shooter	Namco	11/02	54%
Football Mania	Einfaches Fun-Fußball im Lego-Look	Lego Software	10/02	53%
Tetris Worlds	Variation des Puzzle-Klassikers. Unspektakulär.	THQ	10/02	50%
Shifters	Öde Fortsetzung von Warriors of Might & Magic	3DO	09/02	48%
USA Racer	Langweiliger, liebloser Arcade-Racer	Davilex	10/02	48%
Gravity Games: Bike. Street. Vert. Dirt.	Die schwerfällige Steuerung trübt den Spielspaß.	Midway	10/02	46%
Blade II	Mäßige Technik und laues, aber bluthaltiges Gameplay	Activision	11/02	45%
Pro Tennis WTA Tour	Die dürftige Steuerung vermiest schnell jeden Spaß	Konami	11/02	41%
Metropolismania	Zu simples und hässliches Strategiespiel. Langweilig.	Ubi Soft	11/02	34%
VIP	Pam schießt auf der PS2: Schlimmer geht's nimmer.	Ubi Soft	11/02	14%

WOZU BRAUCHST DU NEUN LEBEN, WENN DU DIE ZEIT KONTROLLIEREN KANNST?



REWIND bringt dich in geheime Spielabschnitte.



Du hast keine Ahnung, was ein schnelles Spiel ist, bevor du auf FAST FORWARD gedrückt hast.



PAUSE stoppt die Zeit: Totale Bewegungslosigkeit für deine Gegner



RECORD nimmt dich beim Spielen auf, damit du dir als Klon zur Seite stehen kannst.



SLOW MOTION lässt deine Gegner in Zeitlupe agieren. Pech für sie, denn du und der Time Sweeper, Ihr arbeitet in Echtzeit.



www.xbox.com/de/blinx

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. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Blinx, The Time Sweeper, 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.

CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

PLATZ 1: Grand Theft Auto 3



PLATZ 2: Final Fantasy X



PLATZ 3: Medal of Honor: Frontline

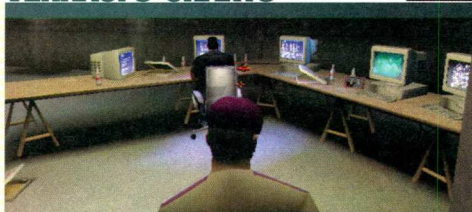


PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	WERTUNG	MONAT		
1	2	GTA III	PS2	91%	12
2	1	Final Fantasy X	PS2	89%	4
3	3	Medal of Honor: Frontline	PS2	89%	5
4	WE	Metal Gear Solid 2	PS2	94%	7
5	14	Red Faction	PS2	85%	14
6	10	WWF SmackDown! Just Bring It	PS2	83%	7
7	NEU	Stuntman	PS2	86%	1
8	6	Silent Hill 2	PS2	87%	11
9	4	DTM Race Driver	PS2	86%	2
10	NEU	Tekken 4	PS2	87%	1
11	8	Pro Evolution Soccer	PS2	91%	4
12	9	Dead or Alive 2	PS2	87%	19
13	WE	FIFA 2002	PS2	86%	5
14	5	Resident Evil CODE: Veronica X	PS2	90%	13
15	WE	ISS 2	PS2	78%	3
16	13	Deus Ex	PS2	87%	2
17	NEU	Commandos 2	PS2	68%	1
18	7	Devil May Cry	PS2	85%	9
19	17	This Is Football 2002	PS2	82%	4
20	WE	Jak and Daxter	PS2	90%	8

Weiterhin lauter alte Bekannte auf den ersten drei Plätzen – ob das in der nächsten Ausgabe anders aussehen wird, nachdem die aktuelle Hit-Welle richtig eingeschlagen hat? Auf Platz 4 meldet sich MGS 2 nach kurzer Abwesenheit zurück. Dass Tekken 4 ohne Umschweife in die Top 10 aufsteigt, war zu erwarten; etwas mehr Zeit gelassen haben sich Stuntman und Commandos 2. Bemerkenswert: Fußballspiele sind derzeit sehr beliebt, dafür findet sich kein einziger Trendsport-Titel mehr in den Charts.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ/VORMONAT	WERTUNG	MONAT		
1	NEU	Hitman 2: Silent Assassin	86%	1
2	NEU	Onimusha 2	89%	1
3	NEU	Tekken 4	87%	1
4	NEU	Burnout 2	91%	1
5	NEU	Blade II	45%	1
6	NEU	This Is Football 2003	80%	1
7	1	DTM Race Driver	86%	2
8	NEU	Conflict: Desert Storm	76%	1
9	NEU	Madden NFL 2003	92%	1
10	6	Medal of Honor: Frontline	80%	5
11	2	Stuntman	86%	2
12	8	GTA III	91%	12
13	5	GT Concept 2002 Tokyo-Genewa	83%	3
14	NEU	Jak and Daxter (Platinum)	90%	1
15	7	Gran Turismo 3: A-spec (Platinum)	93%	8

Sieben Hits hatten wir Ihnen in der letzten Ausgabe vorgestellt, fünf davon haben sich schon in den Charts platziert. Sofort auf Platz 5 geschlachtet ist auch das optische „Blutbad“ Blade II – eine starke Lizenz läuft eben oft genug praktisch von selbst. Das Angebot an interessanten Neuheiten ist mittlerweile wieder so groß, dass wir nur noch zwei Platinum-Titel zu verzeichnen haben – damit gehen so viele Spiele zum Vollpreis weg wie seit acht Monaten nicht mehr.

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	HERSTELLER	MONAT		
1	1	Grand Theft Auto: Vice City	PS2	Take 2	5
2	2	The Getaway	PS2	Sony	4
3	9	Silent Hill 3	PS2	Konami	5
4	4	WWF SmackDown! Shut Your Mouth	PS2	THQ	2
5	8	Metal Gear Solid 3	PS2	Konami	7
6	WE	Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	Eidos	8
7	WE	Tony Hawk's Pro Skater 4	PS2	Activision	3
8	10	Devil May Cry 2	PS2	Capcom	3
9	WE	Final Fantasy XI	PS2	Sony	6
10	NEU	Robocop	PS2	Titus	1

Cyborgs kommen einfach an. Erst recht, wenn sie so bekannte Namen tragen wie „Robocop“. Abgesehen davon warten die meisten von Ihnen scheinbar weiterhin beharrlich auf dieselben Titel wie in den letzten Monaten, sofern sie nicht schon erschienen sind. Leider mussten wir feststellen, dass unser Geheimtipp Harvest Moon: Save the Homeland wieder etwas in Vergessenheit geraten ist. Ob es der Titel je nach Deutschland schaffen wird?

DIE REDAKTION

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK



HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Bemüht sich, zu Hause nur noch jugendfreie Software zu zocken, denn er wird von seinem Söhnchen Luca (4 Monate) aufmerksam beobachtet bzw. abgelenkt ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Ratchet & Clank
Aktuelle Lieblings-CD
Peter Gabriel – Up
Aktuelles Lieblingsbuch
Dieter Bohlen – Nichts als die Wahrheit



MICHAEL PRUCHNICKI
24, Leitender Redakteur

Sucht weiterhin nach verlässlichen Bandkollegen und trauert wegen des Rückzugs von Neal „Spock's Beard“ Morse aus der weltlichen Musikszene.

Aktuelles Lieblingsspiel
Ikaruga (Dreamcast)
Aktuelle Lieblings-CD-Box
The Complete John Coltrane Quartet (Impulse)
Aktuelles Lieblings-DVD
Seven Samurai



WOLFGANG FISCHER
30, Leitender Redakteur

Hat kürzlich seine Leidenschaft für das geniale **Mario Tennis (NG4)** wiederentdeckt und liefert sich seitdem fast täglich ein spannendes Doppel mit seinen Kollegen.

Aktuelles Lieblingsspiel
UT 2003, Pro Evolution Soccer 2
Aktuelles Lieblings-CD
System of a down – Toxicity
Aktuelles Lieblingsbuch
Michael Moorcock – Eric von Melniboné



ALBRECHT OTT
31, Redakteur

Hat nach zwei Jahren bei der PLAYZONE jetzt eine neue Herausforderung angenommen und unterstützt Robert tatkräftig beim Erstellen der DVD.

Aktuelles Lieblingsspiel
Ty the Tasmanian Tiger
Aktuelle Lieblingsstadt
Lissabon
Aktueller Lieblingsfußballer
Kevin Kuranyi



STEFANIE SCHETTER
24, Redakteurin

Spitzt ihre Bleistifte für einen Aufführungskurs im Porträtzeichnen. Wer weiß, vielleicht gibt's ja demnächst handgemalte Redaktionsbilder! ;)

Aktuelles Lieblingsspiel
Castleween
Aktuelle Lieblings-CD
Peter Gabriel – Up
Aktuelle Lieblings-DVD
The Others



UWE HÖNIG
28, Redakteur

Sieht dem nahenden Winter gelassen entgegen. Schließlich ist das die beste Zeit zum Zocken! Einen Haken gibt's! Die guten Aufweller müssen leider vom Auto runter ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Burnout 2
Aktueller Lieblings-Live-Act
Adam Beyer live @ Hirsch
Aktueller Lieblingskinofilm
Minority Report



MAIK BÜTEFÜR
25, Volontär

Trauert mit Michael um den Ausstieg von Neal Morse und freut sich über den Gewinn der After-Show-Party des Dream-Theater-Konzerts.

Aktuelles Lieblingsspiel
Ratchet & Clank/Red Faction II
Aktuelle Lieblings-CD
Symphony X - V
Aktuelles Lieblingsbuch
Ozzy Osbourne – Live at Budokan



OLIVER BECK
22, Freier Redakteur

Langweilt sich an der Uni, obwohl gerade erst das 5. Semester begonnen hat. Entspannt sich daher bei einer ausgiebigen Partie **Burnout 2** oder **PES 2**.

Aktuelles Lieblingsspiel
Der Herr der Ringe – Die zwei Türme
Aktuelle Lieblings-CD
XXX (OST)
Aktuelle Lieblings-DVD
Black Hawk Down (UK-Import)



ROBERT HELLER
22, DVD-Redakteur

Hat sich Albi geangelt, um ihn in die DVD-Produktion einzuführen. Allerdings hat er ihn nicht so hart rangenommen, da man ab 30 ja nicht mehr ganz so lernfähig ist.

Aktuelles Lieblingsspiel
Street Hoops
Aktuelle Lieblings-CD
Deichkind – Noch 5 Minuten Mutti
Aktuelle Lieblingsserie
Die Drew Carey Show



ALEXANDRA BÖHM
27, Senior Designer

Ist glücklich nach langer Suche, endlich den passenden Freund für ihre Papa-geldmame gefunden zu haben. Über Langeweile kann sie sich nicht beschweren.

Aktuelles Lieblingsspiel
Kingdom Hearts
Aktuelle Lieblings-CD
Tracy Chapman – Let It Rain
Aktuelle Lieblings-DVD
Futurama – Season 2



CHRISTIAN HARNOTH
31, Senior Designer

Nutzt die langen triesten und verregneten Herbstabende, um zu Hause gemütlich seine Lieblingsserien „Friends“ und „Sex and the City“ anzuschauen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Pro Evolution Soccer 2
Aktuelle Lieblings-CD
Madonna – Die Another Day
Aktuelle Lieblings-DVD
Star Wars Episode II: Angriff d. K.



FABIAN HÜBNER
17, Auszubildender Mediendesigner

Zweifelt stark an seiner geistigen Verfassung, da er sich letzten Monat alle 5 **Reservoir Dogs**-US-DVDs gekauft hat, die sich nur vom Cover her unterscheiden.

Aktuelles Lieblingsbuch
High Fidelity
Aktuelle Lieblings-CD
Muse – Showbiz
Aktuelle Lieblings-DVD
Reservoir Dogs :o)

RENNSPIELE

- auto modellista89
- Colin McRae Rally 356
- Crashed101
- Total Immersion Racing98
- Wreckless – The Yakuza Missions108

ROLLENSPIELE

- Kingdom Hearts70
- Legia 2 – Duel Saga88
- Summoner 286
- Wizardry – Tales of the Forsaken Lands86

ACTION-ADVENTURES

- Myst III112

ACTION-SPIELE

- Armored Core 2: Another Age110
- Der Herr der Ringe: Die zwei Türme66
- Lethal Skies102
- Red Faction II62
- Sub Rebellion102
- Superman: Shadow of Apokollips106
- Twin Caliber96

SPORTSPIELE

- FIFA Football 200382
- Pro Evolution Soccer 279
- Rocky96
- Sega Soccer Slam94

BEAT 'EM UP

- Marvel vs. Capcom 2101

GESCHICKLICHKEIT

- Castleween110
- Der Schatzplanet100
- Eggo Mania106
- Ratchet & Clank74
- Super Bust-A-Move 2100
- Ty The Tasmanian Tiger90

STRATEGIE
Keine Testversionen in diesem Monat

DIE ICONS

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



18+

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



VIDEO

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



SPOILER

Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



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

INTERVIEW MIT GUY WILDAY

Der Vater der Serie

„Wie schon die Vorgänger soll Colin 3 zur Referenz für das Rallye-Genre werden.“

Bei einem Besuch von Codemasters in den heiligen Computec-Hallen hatten wir Gelegenheit, Guy Wilday (seit dem ersten Teil der Serie als Producer verantwortlich) ein paar Fragen zu stellen.

PLAYZONE: Welche Unterschiede gibt es zu den Vorgängern?

Guy Wilday: Wir haben uns beim Championship-Modus erstmals dafür entschieden, dass der Spieler die Rolle von Colin persönlich übernimmt. So wird man vor dem Bildschirm regelrecht in den Rallye-Zirkus eingebunden und muss das Ford-Team letztendlich zum Sieg der Meisterschaft führen. Übrigens hat Nicky Grist (Colins Copilot) persönlich alle Streckenbefehle eingesprochen, um ein noch realistischeres Feeling zu bewirken.



GUY WILDAY ist seit dem Anbeginn der Serie als Producer verantwortlich.

PLAYZONE: Was hat es mit den 3D-Animationssequenzen auf sich?

GW: Die Animationen sollen für ein authentisches Spielerlebnis sorgen. Die Arbeiten am Fahrzeug im Servicepark, die Marshalls beim Zeitnehmen oder die Starts der vorausfahrenden Konkurrenten sollen den Spieler mitten in ein aufregendes Rallye-Event versetzen.

PLAYZONE: Was ist so besonders an Colin 3?

GW: Wie schon die Vorgänger soll auch Colin 3 zur Referenz für das Rallye-Genre werden. Alle Einzelheiten, die die Serie ausmachen, wurden deutlich verbessert und mit dem gewohnt brillanten Fahrzeughandling kombiniert. Außerdem haben wir viel Wert auf kleine Details gelegt. Beispielsweise lassen sich Dellen in Leitplanken fahren oder es können sich Abgrenzungsbänder im Radkasten verfangen. So versuchen wir, das Genre einen Schritt weiter nach vorne zu bringen.

PLAYZONE: Was halten sie von den Konkurrenzprodukten wie WRC II Extreme oder V-Rally 3?

GW: WRC II Extreme konnte ich leider noch nicht spielen, aber die Bilder in den gängigen Magazinen sehen sehr gut aus. V-Rally 3 haben wir uns natürlich angeschaut und es ist unserer Meinung nach prima gelungen. Trotzdem denken wir, dass wir gerade in spielerischer Hinsicht mit Colin 3 die Nase vorn haben.

PLAYZONE: Haben sie jemals einen WRC-Boliden selbst gesteuert?

GW: Die offiziellen Fahrzeuge sind sehr teuer und das Ford-Rallye-Team hält in dieser Beziehung strenge Regelungen, aber ich hatte das Glück, schon mehrmals mit Colin McRae mitfahren zu dürfen. Die Erfahrung war überwältigend und Colin ist ein unglaublicher Fahrer.

PLAYZONE: Einige Entwickler des ersten Colin McRae Rally arbeiten nun für die Evolution-Studios (WRC II Extreme). Hat sie das beunruhigt?

GW: Wie in allen Industriebereichen wechseln Mitarbeiter von einem Arbeitgeber zum anderen. Damit muss man leben und prinzipiell gibt es dabei auch keine Probleme. Das „Key-Team“ ist übrigens seit dem ersten Colin-Teil unverändert geblieben, wodurch auch bei Colin 3 die gewohnte Qualität garantiert wird.

PLAYZONE: Haben sie Pläne für Colin 4?

GW: Momentan sind wir schwer damit beschäftigt, Colin 3 für die PS2 und die Xbox zu finalisieren. Deshalb gibt es noch keine konkreten Details über einen weiteren Teil. In den nächsten Monaten werden wir auch die GameCube- und PC-Version von Colin 3 fertig stellen und uns dann Gedanken über die Fortsetzung machen.

TEAMFLICHT Im Championship-Modus dürfen Sie ausschließlich Ford fahren.



Einer der **bekanntesten Vertreter** der staubigen Pistenhatz ist nun endlich erhältlich.

Wer sich auch nur ein wenig für Rallye-Spiele interessiert, der kommt an der PS2 im Moment nicht vorbei. Nach einigen hochkarätigen Games in der Vergangenheit – wie World Rally Championship von Sony oder V-Rally 3 von Infogrames – startet nach langer Entwicklungszeit auch Colin McRae Rally mit heulendem Motor durch. Darüber hinaus erwartet uns in Kürze WRC II Extreme, das mit einer offiziellen Lizenz auftrumpft. Doch richten wir zunächst das Hauptaugenmerk auf das neue Colin: Schon die beiden Vorgänger waren für Rallye-Fans das Maß aller Dinge. Grafisch konnten die ersten beiden Teile auf der POne nicht sonderlich viele Punkte einfahren. Dafür sorg-

ten das unglaublich gute Fahrgefühl und die Präzision, mit der man die Boliden in einen Drift zwingen kann, für Begeisterung.

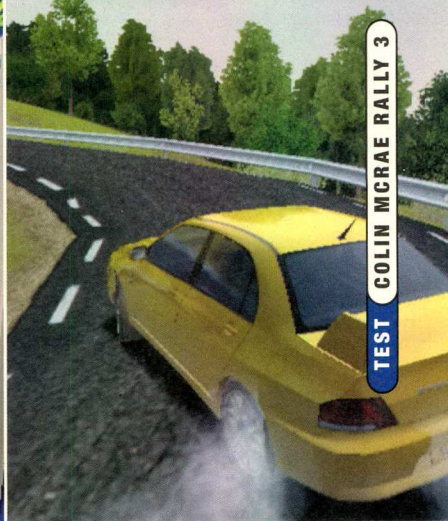
VERBESSERTER TECHNİK

Die letzten drei Jahre haben sich die Mannen um Guy Wilday (verantwortlich für die ganze Serie) ausschließlich um das ambitionierte Projekt gekümmert und sich mit den Hardwarevoraussetzungen der neuen Konsolengeneration vertraut gemacht. Besonderen Wert legte man auf die perfekte Umsetzung der Fahrzeugmodelle, was auch auf den ersten Blick auffällt. Jedes noch so kleine Detail der vier Original-WRC-Schlammfresser sowie der 17 weiteren Fahrzeuge wurde haarklein

REPARIEREN
BITTE Dreimal
pro Rallye-Event
dürfen Sie im
Servicepark
nach dem Rechten
sehen.



BONUS Einige Sondermodelle wie diesen Evo VII RSU erhalten Sie erst nach erfolgreichen Rallyes.



TEST COLIN MCRAE RALLY 3

McRae Rally 3

nachkonstruiert. Insgesamt sind 14.000 Polygone pro Fahrzeug verwendet worden, was im Vergleich zu den 600 Polygonen bei *Colin 2* auf der PSone geradezu gigantisch anmutet. Besonders witzig sind die Animationen der Insassen gelungen, die im Citroen Xsara (bedingt durch die Fahrzeugform) schön durch die Heckscheibe beobachtet werden können. Außerdem gefallen die Spiegelungen der Umgebung auf dem polierten Lack und den Scheiben. Je nach Bodenbeschaffenheit verschmutzen die Autos, lagern sich in der Kälte Schwedens Schnee und Eis an der Karosserie ab. Dem integrierten Schadensmodell wurde ebenfalls eine gebührende Entwicklungszeit eingeräumt. So deformieren sich Blechteile physikalisch korrekt und so ziemlich alle wichtigen Teile, die auch in der Realität bei einem Crash in Mitleidenschaft gezogen werden, können kaputtgehen. Beispielsweise ist die Beschädigung einer Radaufhängung optisch nicht sofort zu erkennen, aber am Fahrver-



CRASHTEST Finnland verlangt dem Fahrer mit seinen Schotterpisten und üppigem Baumwuchs das Letzte ab.



POWER PUR Die 380 PS des Klassikers Metro 6R4 sorgen für Feuer unterm Hintern.



halten spürt man deutlich, dass etwas am Auto nicht stimmt ...

WETTERKAPRIOLEN

Wie bei einer echten Rallye-Saison wird auch bei *Colin 3* jede nur denkbare Wittersituation simuliert. In Australien erwarten Sie naturgemäß gute äußere Bedingungen, während Sie sich in Japan auf Wolkenbrüche gefasst machen müssen. Besonders cool sehen die Wettereffekte aus der Innenansicht aus. Wassertropfen wandern vom Fahrtwind getrieben an der Frontscheibe nach oben und die Scheibenwischer hinterlassen realistische Schlieren. Wer bei solch miserablen Bedingungen noch Top-Zeiten herausfährt, der darf sich wirklich zu den Profis zählen. Denn natürlich wirkt sich neben der Bodenbeschaffenheit auch das Wetter auf die Fahreigenschaften aus. Trotz Spezialreifen mit Spikes sind die Schnee- und Eisflächen in Schweden besonders schlüpfrig und so mancher Ausflug in die Landschaft

geradezu vorprogrammiert. Neben den wirklich gelungenen Effekten, zu denen auch blendendes Sonnenlicht oder aufwirbelnder Staub gehören, fällt die Hintergrundgrafik etwas ab. Manche Texturen sind eine Spur zu pixelig geraten und teilweise ist auch ein deutlicher Grafikaufbau am Horizont zu erkennen.

PRIMUS MIT MAKELN

Die Grafikengine wurde so weit optimiert, dass es keine lästigen Ruckler gibt. Bei unserem Test ging die Engine nur einmal bei einem derben Abflug in die Knie, ansonsten dürfen sich Couch-Raser über flüssige 50 Bilder in der Sekunde freuen. Acht Länder mit jeweils sechs Sonderwertungsprüfungen (Etappen) warten auf alle Rennwilligen. Das letzte Rennen eines Landes ist etwas Besonderes, da Sie direkt gegen einen Kontrahenten auf einer Strecke antreten. Zu enge Begegnungen sind aber aus-

geschlossen, da die Piste aus zwei voneinander getrennten Bahnen besteht. Insgesamt stehen Ihnen damit 56 Strecken zur Verfügung, die Sie nach dem Freispiel im Championship-Mode auch zu zweit im Splitscreen zocken dürfen. Leider ist der Zweispiel-Modus technisch etwas schlechter und das generische Fahrzeug nicht sichtbar. Eine Leiste am Bildschirmrand zeigt an, wer die Nase vorn hat – zumindest als Ghost-Car während die Entwickler den Gegner darstellen sollen!

Wer Rallye-Spiele mag, der hat sich *Colin 3* sowieso am Erstverkaufstag geholt und wird glücklich seine Runden drehen. Denn das geniale Fahrzeughandling beim Driften und Bestzeiten-Herausfahren entschädigt für die kleinen technischen Patzer. Wer sich noch ungeschlüssigt ist, der sollte einen Blick auf unseren Rallye-Vergleich im Anschluss an diesen Test werfen.

UWE HÖNING

MEIN FAZIT SEHR GUT



Uwe Hönig
ist Rallye-Weltmeister

Colin 3 hat zwar das Rad nicht neu erfunden, aber ein absolut gelungenes Rallye-Spiel ist dennoch dabei herausgekommen. Wie schon von den Vorgängern gewohnt, brilliert der Titel durch die perfekte Spielbarkeit und eine sehr gute und exakte Steuerung. Die grafischen Schwächen kann ich auf jeden Fall verschmerzen. Schwierige Passagen fordern nämlich die Aufmerksamkeit dermaßen, dass eh keine Zeit bleibt, sich über den gelegentlichen Grafikaufbau am Horizont zu ärgern. Wer eine realistische Herausforderung sucht, der fährt mit *Colin 3* im Championship-Modus (harscher Schwierigkeitsgrad ab der zweiten Saison) genau richtig!

TEST COLIN MCRAE RALLY 3

Hersteller:	Codemasters
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 59,-
Termin:	Erhältlich
Internet:	www.codemasters.com
Savegame Autosave	Schwierigkeitsgrad Schwer
Umfang 56 Strecken	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Codemasters	Datenträger DVD
Besonderheiten:	Dolby Pro Logic 2 wird unterstützt.

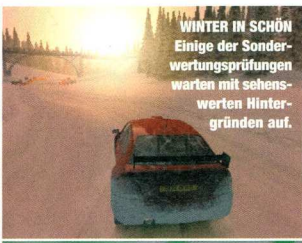
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	87%
84%	82%	87%	

„Beinahe schon traditionell gibt's grafische Schwächen, die durch grandiosen Fahrspaß mehr als wettgemacht werden!“

GAUDI Der Zweispiel-Modus ist eine nette Dreingabe und macht Laune.



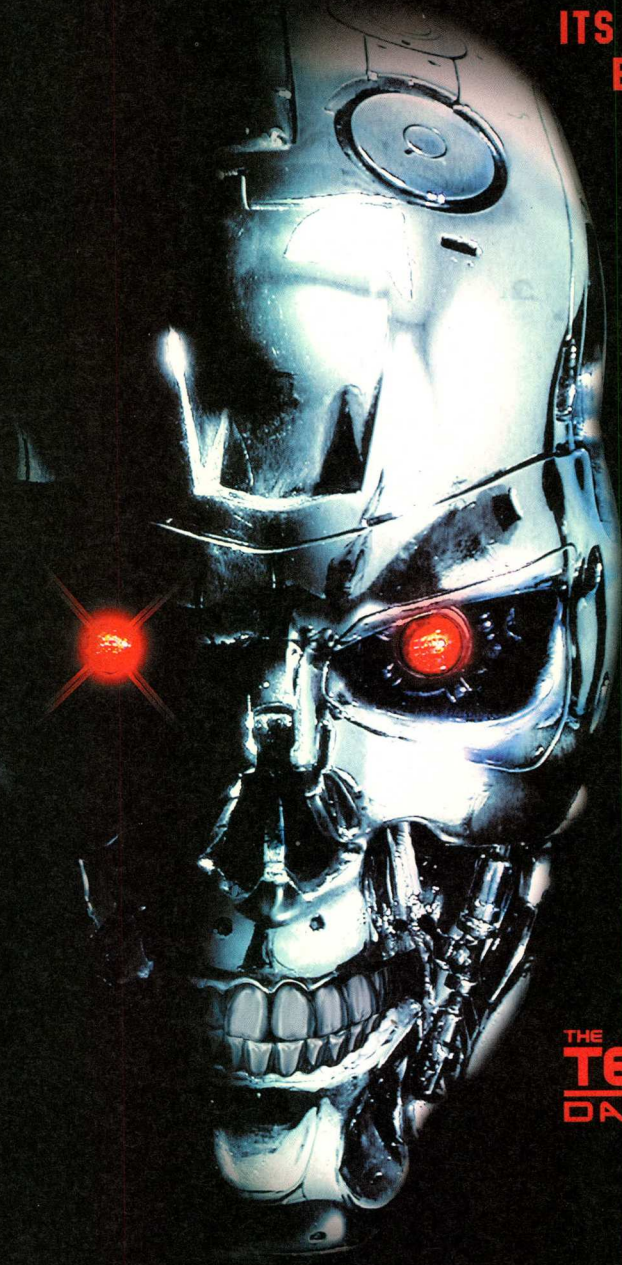
WINTER IN SCHÖN
Einige der Sonderwertungsprüfungen warten mit sehenswerten Hintergründen auf.



SAUWETTER Bei solchen Bedingungen ist die Innenperspektive nicht für Bestzeiten geeignet.



ITS ALWAYS DARKEST
BEFORE THE DAWN.



THE
TERMINATOR
DAWN OF FATE



PlayStation 2



ATARI

WWW.TERMINATOR-GAME.COM

WWW.INFOGAMES.DE

The Terminator: Dawn Of Fate™ © 2002 Infogrames Europe S.A. ALL RIGHTS RESERVED. Developed by Paradigm Entertainment. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Europe S.A. Published and distributed by Infogrames Europe S.A. The Terminator™ & © 1984 StudioCanal Image S.A., I/k/a Canal+ D.A. ALL RIGHTS RESERVED. Terminator is a trademark of StudioCanal Image S.A., I/k/a Canal+ D.A. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. © 2002 Infogrames.

Rallye-Vergleich

Welches Spiel ist für wen geeignet? Wir klären auf!

Inzwischen gibt es **eine Menge hochkarätiger** Rallye-Titel für die PS2. Um den Überblick zu wahren, haben wir die besten Spiele aus dem Sortiment gepickt und verglichen.

INFO DER REST VOM FEST

Sie wollen keine Simulation?

Wem reines Zeitfahren einer Rallye-Simulation zu langweilig ist, der braucht ein Spiel mit mehr Action. Deshalb lautet unsere Empfehlung in diesem Fall *Shox* von Electronic Arts. Dabei handelt es sich um einen reinrassigen Arcade-Racer mit einer sehr guten und vor allem fleißschnellen Grafiken. Ein weiterer Tipp für schnellen Schotterpisten-Spaß zwischendurch, ist der nach wie vor brillante Rallye-Mode bei *Gran Turismo 3*.



SHOX LASS NACH Bei Shox zählt der Bleifuß!



RALLYE-SPASS Auch nach über einem Jahr ist GT3 immer noch Spitze.

World Rally Championship

Sony landete zum letzten Weihnachtsgeschäft mit einem klasse Rallye-Spiel einen Volltreffer, das nicht zuletzt wegen der offiziellen Lizenz begeisterte. Die gelungene Steuerung ermöglicht nach kurzer Eingewöhnungszeit hervorragende Driftmanöver und lässt Arcade-Feeling aufkommen. Außerdem ist die Optik ausgezeichnet und vermittelt mit vielen Erd- und Grau-Tönen ein sehr realistisches Rallye-Flair. Wem die offizielle WRC-Lizenz wichtig ist, und wer alle Fahrer, Teams und Strecken der letzten Saison haben will, der ist bei diesem Spiel sehr gut aufgehoben, oder wartet auf den bald erscheinenden Nachfolger.



WRC TOTAL ... Mit offizieller Lizenz und zum Platinumpreis gibt's keinen Grund zum meckern!



Colin McRae Rally 3

Codemasters hat mit diesem Titel mal wieder ins Schwarze getroffen. Fans freuen sich über das unglaublich gute Fahrzeughandling der Vorgänger, das sogar noch ein wenig aufpoliert wurde. Außerdem gefällt die gute Optik, denn gerade die Rallye-Boliden wurden in bisher nicht gesehener Qualität modelliert und die zahlreichen Effekte machen Lust auf mehr. Allerdings kann *Colin 3* in puncto Hintergründe nicht mit *V-Rally 3* mithalten. Dafür ist der Championship-Modus, bei dem Sie in die Haut von Colin persönlich schlüpfen, sehr motivierend. Wer perfektes Fahrgefühl erleben will, der muss zu *Colin 3* greifen.

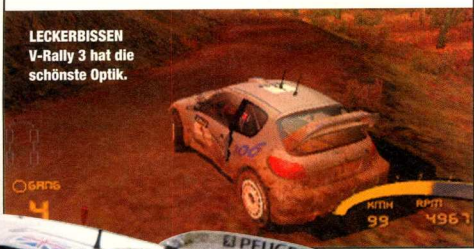


GENIAL Colin 3 bietet Fahrspaß mit realistischem Fahrzeughandling.

V-Rally 3

Das Erste, was an *V-Rally 3* auffällt, ist die makellose Optik. Mit einer schnellen Engine und sehr bunten Hintergründen kommt bei den Rennen über Stock und Stein richtig Freude auf. Der knackige Schwierigkeitsgrad in Verbindung mit dem tollen *V-Rally*-Modus (Sie müssen eine komplette Karriere vom „Schubkarrenfahrer“ bis zum Weltmeister bestreiten) sorgt für Motivation. Eine offizielle WRC-Lizenz gibt es nicht, dafür konnte Infogrames zahlreiche Fahrzeughersteller für sein Produkt gewinnen. Schöne Fahrzeugmodelle und ein gutes Schadensmodell komplettieren die positiven Merkmale. Für Grafikfetischisten ist dieses Spiel erste Wahl.

LECKERBISSEN V-Rally 3 hat die schönste Optik.



INFO VORSCHAU WRC II EXTREME

Der nächste Tophit!

Mit dem bald erscheinenden zweiten Teil der WRC-Serie hat Sony ein ganz heißes Eisen im Feuer.

Wenn alles glatt geht, werden wir in der nächsten Ausgabe Sonys *WRC II Extreme* genau unter die Lupe nehmen. Sollte das fertige Spiel das halten, was die Vorabversion verspricht, erwartet uns ein echtes Rallye-Schmankerl. 14 Länder, 115 Etappen, alle Teams und alle Fahrer geben sich – dank offizieller Lizenz – die Ehre. Dazu gesellen sich eine realistische, schnelle Optik und die größte Masse an Spielmodi bei einem Rallye-Spiel überhaupt. Wir sind aufs Äußerste gespannt!



ALLES DRIN Mit WRC II Extreme **PODESTPLATZ** Schöne Optik, alle gibt es dank offizieller Lizenz Länder, Teams und Strecken – die volle Packung. was will man mehr.

INFO VERGLEICH

Alle Daten auf einen Blick

	Colin McRae Rally 3	V-Rally 3	World Rally Championship
Länder	8	6	14
Strecken	56	24 (+ 24 Reverse)	70+
Karriere-Modus	Ja	Ja	Ja
Drei-Jahres-Meisterschaft	Nein	Inklusive Team-Manager	Weltmeisterschaft
Fahrzeuge	21	32	21
Klassische Rallye-Boliden	Ja	Nein	Nein
Schadensmodell	Ja	Ja	Ja
Optisch und physikalisch	Optisch und physikalisch	Optisch und physikalisch	Optisch und physikalisch
WRC-Lizenz	Nein	Nein	Ja
Optik	Superbe Fahrzeugmodelle und ordentliche Hintergründe	Poppig bunte Umgebungsgrafik mit Animationen	Realistischer Look mit vielen naturbelassenen Farbtönen
Wettereffekte	Ja	Ja	Ja
Steuerung	Perfekt! Orientiert sich an den Vorgängern	Direkt und realistisch. Anspruchsvoller als bei den Vorgängern	Leicht schwammig. Mit deutlichen Arcade-Anleihen
PLAYZONE-WERTUNG	87%	85%	85%



Red Faction II

Action
ohne Ende.
Die Revolution
geht in die
Verlängerung.

Fans von Ego-Shootern können sich zurzeit wahrlich nicht beschweren. Konnte *Turok Evolution* immerhin mit gradliniger Action überzeugen, kommt uns mit *Red Faction II* schon der nächste Kandidat ins Testlabor. Wir erinnern uns: *Red Faction* heimste satte 85 % von uns ein und sorgte mit neuer Technologie für Aufsehen. Die GeoMod-Engine erlaubte es dem Spieler, ganze Wände einzureißen – und den Entwick-

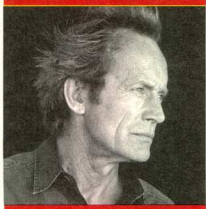
VERBLÜFFEND
Die Ähnlichkeit mit unserem Textchef ist frapperend, oder nicht? Vergleichen Sie selbst. Auf Seite 153 gibt's das Beweisfoto.

QUIETSCHBUNT
Mitunter wird's im Spiel richtig farbenfroh und die Effekte können sich sehen lassen.

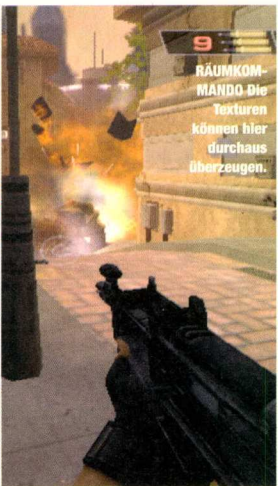
„Man spricht Deutsch“

Gute Lokalisierungen von Videospiele sind ein wenig wie ein Glücksspiel. Positive Beispiele sind selten, aber vorhanden (Soul Reaver), Negative Fälle sind häufiger und bekannter (Vampire Night).

Red Faction II ist in dieser Beziehung nicht schlecht, könnte aber besser sein. Vor allem wäre eine optionale Originalfassung sehr wünschenswert gewesen, offiziell ist das Spiel aber nur komplett Deutsch auf der DVD. Die Vertonung ist insofern erstaunlich, als Volltion für die Originalfassung immerhin Lance Henriksen (*Aliens*, *Terminator*, *Millennium*) und Jason Statham (*Snatch – Schweine und Diamanten*) gewinnen konnte. Alternativ hätten sich also auch deutsche Untertitel zu Originalstimmen gesellen können.



JEOPARDY Antwort: Sopot. Frage: Wer steht direkt vor der riesigen Rakete und wird gleich mächtig schwitzen?



RAUMKOMMANDO Die Texturen können hier durchaus überzeugen.

lernen komplett neue Möglichkeiten im Leveldesign.

DIE STORY

Sie übernehmen die Rolle von Alias, dem Sprengstoffspezialisten einer Elite-Einheit, die fünf Jahre an der Front gekämpft hat und nun auf der Erde im Dienste des Diktators Sopot (Der „ganz zufällig“ aussieht wie Stalin) für Recht und Ordnung sorgen soll. Sie und Ihre Kollegen sind nicht nur ziemlich gut ausgebildet, sondern verfügen auch über Nanotechnologie im Körper, was Ihre Fähigkeiten noch mal um einiges steigert. Um sich das Monopol auf die Technologie zu sichern, beschließt Sopot kurzerhand, alle Fremdwesen, die mit Nanotechnologie ausgestattet sind, zu vernichten. Das

schließt dummerweise auch Ihren Trupp mit ein, was weder Sie noch Ihr Anführer Molov besonders witzig finden. Anstatt zu fliehen, schließen Sie sich Ihrem ehemaligen Feind, der Red Faction, an und nehmen den Kampf gegen den Schmalspur-Stalin auf. Schon nach kurzer Zeit im Spiel stehen Sie ihm bereits gegenüber und machen dem Spuk ein Ende. Doch dann nimmt die Story einen überraschenden Verlauf und die Geschichte geht weiter.

UND ACTION!

Red Faction II hat seinen Fokus ganz klar auf der Action und erzählt eher nebenbei auch noch eine nette Verschwörungsgeschichte. Erstere ist dafür umso brachialer inszeniert. Die

Entwickler haben sich die Kritik am Vorgänger offenbar sehr zu Herzen genommen und das Spiel deutlich entschlackt. Die große Besonderheit des Vorgängers, die GeoMod-Technologie, wurde nun viel mehr ins eigentliche Leveldesign integriert. Schon von Beginn an müssen Sie sich von der üblichen Art und Weise, einen 3D-Shooter zu spielen, verabschieden. Natürlich gibt es hier und dort auch mal Türen, die einen bestimmten Schlüssel erfordern, ansonsten kommen Sie aber fast immer weiter, indem Sie die Umgebung zu Schutt verarbeiten. Das sieht nicht nur imposant aus, es macht auch einen Mordspaß. Gelegentlich treffen Sie Ihre Kollegen und dürfen sich gemeinsam durch die abwechslungsrei-



YEAH, BABY! Im Kampfanzug geht's NOCH deftiger zur Sache. Mit zwei Miniguns, Raketen- und Granatwerfer kann uns nichts und niemand stoppen.



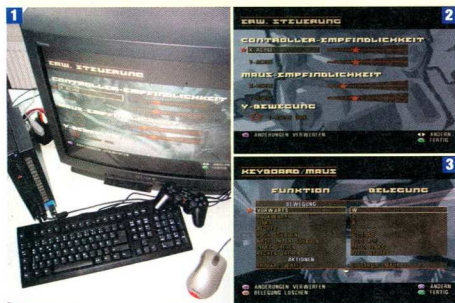
KREUZFEUER MIT zwei Maschinenpistolen durch die hübsche Vorstadt, da kommt Freude auf.

INFO DIE STEUERUNG

Mausefalle

Endlich mal wieder Support von Maus und Tastatur

Da besitzt die PlayStation 2 schon zwei USB-Ports und kaum einer nutzt sie. Das ist schade und *Red Faction II* bildet hier die rühmliche Ausnahme. Die Sache hat allerdings auch einen Haken: Zwar ist die Peripherie nutz- und auf jede nur erdenkliche Art und Weise auch konfigurierbar, aber nicht ohne Makel. Die Maus reagiert relativ träge und selbst Justieren der Sensibilität im dafür vorgesehenen Menü bringt keine Besserung. Wie auch? Es ist Absicht. Um starke Rückler zu vermeiden, entschied man sich bei Volition, die Mausbewegungen so zu verlangsamen, dass Framerate-Einbrüche weitestgehend vermieden werden. Das funktioniert auch, nur wirkt die Steuerung dadurch ziemlich schwammig. Zwar bleibt der Titel auch unter diesen Umständen noch spielbar, optimal kann man das Ergebnis allerdings nicht nennen. Die Pad-Steuerung ist übrigens gut durchdacht und exzellent nutzbar.



- 1. AUSRÜSTUNG** Nicht gerade Couch-kompatibel, der Platzbedarf steigt enorm. Da wird das Wohnzimmer zur Kommandozentrale.
- 2. FEINJUSTIERUNG** (Fast) alles, was das Herz begehrt. Leider wird die Maus dadurch nicht wirklich präziser.
- 3. FLEXIBEL** Die Tastatur darf beliebig mit Funktionen belegt werden. Auch ein eventuell vorhandenes Mousrad wird unterstützt.

chen Landschaften ballern. Dabei übernimmt der Computer die volle Kontrolle über Ihre Freunde, was die Action nicht brems und zudem für mehr Teamgefühl sorgt. Die KI erweist sich hier als recht zuverlässig. Die Gegner dagegen stellen sich alles andere als übermäßig clever an. Schmeißt man eine Granate, laufen sie zwar hektisch weg und suchen Deckung, in allen anderen Situationen bleiben sie aber wie angewurzelt stehen und lassen sich den Dauerbeschuss nicht anmerken. Das Spiel beschränkt sich aber nicht nur auf reine Fußmärsche. Immer wieder nehmen Sie in Vehikeln wie Gleiter, Panzer, Kampfanzug oder U-Boot Platz und haben so noch mehr Feuerkraft zur Verfügung. Im Gleiter und Panzer steuert Ihr Kollege Shrike das Fahrzeug und Sie können sich voll und ganz darauf konzentrieren, die Angreifer abzuwehren und nebenbei das Stadtbild mit fettem MG und Kanone Ihren ganz persönlichen Vorlieben anzupassen. Kampfanzug und U-Boot dürfen Sie dann sogar selbst steuern, wobei Letzteres etwas dröge anmutet. Wenigstens wurde die Sequenz recht kurz gehalten.

JA, WIE?
SCHON VORBEI?

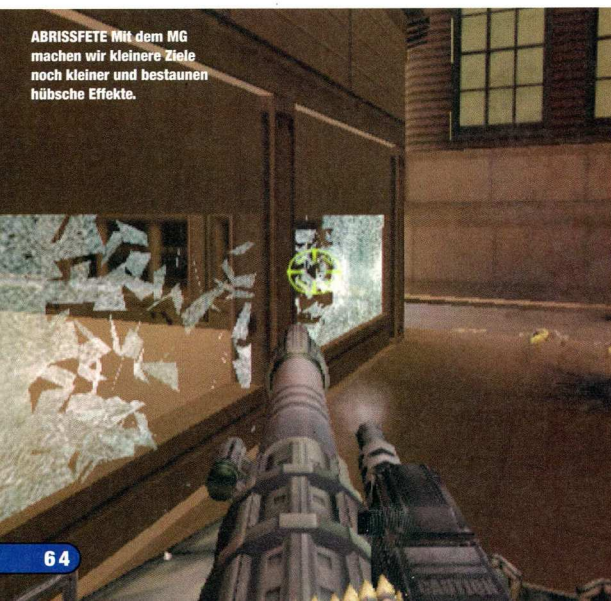
„Kurz“ ist ein gutes Stichwort: Wer sich beeilt und schon mal ein Pad in der Hand hatte, kann bereits nach acht Stunden und

elf Levels den Abspann sehen. Das heißt, einen der fünf verschiedenen Abspänne. Das Spiel merkt sich nämlich genau, wie sehr Sie sich bemühen, Zivilisten zu verschonen und zählt fleißig mit. Wer also immer gleich Raketen auf alles jagt, was sich bewegt, der wird nicht gerade mit einem Heldengesang belohnt. Zudem sind im Spiel reichlich Nebenaufgaben und versteckte Bereiche vorhanden, die Bonus-Features wie Making-of und Artworks freischalten. Das animiert, das Spiel mehrmals durchzuspielen. Daneben gibt es ja auch noch den Multiplayer-Modus und hier hat sich Volition mächtig ins Zeug gelegt. Sieben Spielmodi, 40 Karten und 41 Spieler-Modelle sind absolut respektabel. Die Levels sind ausreichend groß, es gibt auch hier die Möglichkeit, der Architektur neue Impulse zu geben. Die Framerate bleibt dabei immer im spielbaren Bereich. Clevererweise wurden die herumliegenden Waffenmodelle gegen zweifarbige Bitmaps ausgetauscht und auf nebensächliche Animationen, wie das Nachladen, hat man verzichtet. Ein Cooperative-Modus hätte noch einmal eine Menge Spaß versprochen, ist aber leider im Spiel nicht vorhanden.

PIXELKUNST

Die technische Seite ist ein zweischneidiges Schwert. Die

ABRISSFETE Mit dem MG machen wir kleinere Ziele noch kleiner und bestaunen hübsche Effekte.



VORHER Blank polierte Marmorsäulen und ein gepflegter roter Teppich lassen fast einen Staatsempfang vermuten.



NÄCHSTER Kaum lässt man sich mal drei Minuten aus den Augen, wird die Grundsanierung fällig.

Umgebung ist gelegentlich etwas eckig, aber mit ausreichend detaillierten Texturen versehen. Hier reiht sich das Spiel ziemlich genau in der Mitte zwischen *Turok Evolution* und *Medal of Honor* ein. Dafür bietet *Red Faction II* aber die Möglichkeit, alles kaputtzumachen und dennoch bleibt die Grafik stets flüssig. Zwar erreicht das Spiel nie die 60 Frames eines *TimeSplitters 2*, dafür werden Maus und Tastatur unterstützt (siehe Extra-Kasten). Gegermanimationen und Charaktermodelle sind nicht an der Grenze des technisch Machbaren, aber akzeptabel. Natürlich könnten die Häuserschichten abwechslungsreicher sein und gegen Ende des Spiels wird auch das Leveldesign etwas langweiliger, insgesamt wird dennoch grandiose Unterhaltung geboten, inklusive dicker Zwischen- und Endgegner. Erwähnenswert ist noch, dass die deutsche Version auf Blut und Verstümmelungen verzichtet. Vorbildlich sind die klasse Anleitung in Farbe mit allen wichtigen Informationen zum Spiel, die gute PAL-Anpassung und ein tolles Spieldesign. Nach jedem der insgesamt 44 Abschnitte speichert das Spiel automatisch und da die Abschnitte nie allzu lang sind, entfällt lästiges Doppelt- und Dreifach-Spielen.

MAIK BÜTEFÜR

AUS DEM WEG! Der Panzer hat noch mehr Feuerkraft und bahnt sich erbarmungslos seinen Weg auch durch Häuserwände hindurch.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Maik Bütefür
wird einen Panzer!

Rasant. Brachial. Laut. Das sind Begriffe, die dem gemeinesten Tester einfallen, wenn er seine Nachbarn mit den Fähigkeiten der Surround-Anlage vertraut macht. Aber nicht nur der Sound überzeugt: Das Spielmergament ist vorbildlich, Frust bleibt nahezu völlig aus. Auch das Waffendesign macht ordentlich was her und vollkommen unnützlich ist von den 17 Schießbrügel keiner. Solange man also keine sonderlich großen Herausforderungen auf geistiger Ebene sucht, wird *Red Faction II* keinesfalls enttäuschen. Kritik muss lediglich die deutsche Sprachausgabe einstecken, teilweise Klingt's eher nach der *Muppet-Show* als nach einem Schlachtfeld. Die Spieldauer ist zwar relativ kurz, dafür gibt es keine öden Längen – man stolpert vielmehr von einem Highlight ins nächste.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzübersicht

TimeSplitters 2	90%
Eidos	
Superflüssige Optik und unzählige Spielmodi zeichnen die Referenz aus und sorgen weiterhin für die Spitzenposition.	

RED FACTION II	88%
THQ	
Schnell vorbildlich, aber dafür auch rasant präsentiert. <i>Red Faction II</i> überzeugt mit flotter Action und der GeoMod-Engine.	

Red Faction	85%
THQ	
Immer noch guter, aber nicht ganz so ausgereifter Shooter mit schlechterem Multiplayer-Modus und zählerem Spielablauf.	

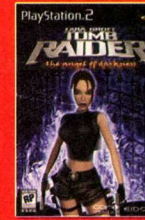
TEST RED FACTION II

Hersteller:	THQ
Genre:	3D-Shooter/Action
Spieler:	1-4
Sprache:	Komplett Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	08. November 2002
Internet:	www.thq.de

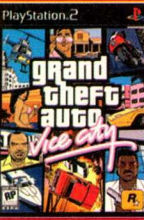
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Checkpoints	Drei Stufen
Umfang	USK-Freigabe
11 Missionen	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
Volition	DVD

RESAMTWERBUNG		
GRAFIK	SOUND	SPASS
84%	85%	90%
88%		

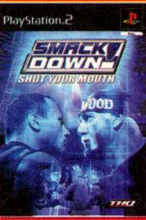
„Lautes Actionfest für die Sinne. Ziemlich kurz, aber hochmotivierend und durchgehend unterhaltsam.“



Tomb Raider 6* nur 58,70 €



GTA Vice City* nur 57,30 €



WWE Smackdown 4* nur 59,80 €

4x4 Evolution 21,90 €	Gun Survivor 3: Dino Crisis 1 unbest.	Rumble Racing unbest.	38,80 €
7 Brides 27,90 €	Headhunter 57,70 €	Sail Love 2002 33,30 €	4x4 Evolution 21,90 €
Age of Conan 4 39,50 €	Heroes: Call of the King 57,70 €	Shadows of Memories 57,45 €	Age of Conan 4 39,50 €
Age of Empire 2 57,30 €	Henry's Magic & Magic 54,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Age of Empire 2 57,30 €
Aggressive Inline 57,30 €	Hot Wheels: Velocity X 59,80 €	Shadow of Memories 57,45 €	Aggressive Inline 57,30 €
Alan Smithee 27,70 €	HSV Club Football 56,40 €	Shadow of Memories 57,45 €	Alan Smithee 27,70 €
Alan Smithee 2 34,80 €	International Gun Club 56,40 €	Shadow of Memories 57,45 €	Alan Smithee 2 34,80 €
Arctic Thunder 34,80 €	Iron Aces 2: Birds of Prey 56,40 €	Shadow of Memories 57,45 €	Arctic Thunder 34,80 €
Armed Core 2 34,80 €	Jack & Daxter 34,30 €	Shadow of Memories 57,45 €	Armed Core 2 34,80 €
Army Men Sarge's Heroes 2 34,80 €	Jet Top 19,80 €	Shadow of Memories 57,45 €	Army Men Sarge's Heroes 2 34,80 €
Atari: Die neue Welt unbest.	Jimmy Hudson* 51,40 €	Shadow of Memories 57,45 €	Atari: Die neue Welt unbest.
Audioshock 58,20 €	Jimmy White's Cueball World 51,40 €	Shadow of Memories 57,45 €	Audioshock 58,20 €
Autobahn 58,20 €	Johnny Moseley's Mad Trip 51,40 €	Shadow of Memories 57,45 €	Autobahn 58,20 €
Barbarian 58,20 €	Jurassic Park 3: The DNA Factor 51,40 €	Shadow of Memories 57,45 €	Barbarian 58,20 €
Barbarian Reloaded 58,20 €	Kelly Slater Pro Surfer 49,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Barbarian Reloaded 58,20 €
Battle Manager 2002 58,20 €	King of the Hill 49,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Battle Manager 2002 58,20 €
Beats of Rage 2002 58,20 €	Kingpin Hearts* 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Beats of Rage 2002 58,20 €
Blade 2 57,80 €	Klonoa 2: Lunatic Plume 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Blade 2 57,80 €
Blood Ones 2 57,70 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Blood Ones 2 57,70 €
Blood Rayne* unbest.	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Blood Rayne* unbest.
Blood Rayne 2 57,70 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Blood Rayne 2 57,70 €
Bor. Dortmund Club Football* 58,40 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Bor. Dortmund Club Football* 58,40 €
Bundesliga Manager X 58,20 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Bundesliga Manager X 58,20 €
Burnout 58,20 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Burnout 58,20 €
Capcom vs SNK 2 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Capcom vs SNK 2 58,80 €
Castle of the Winds 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Castle of the Winds 58,80 €
Central Court Hard Hitter 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Central Court Hard Hitter 58,80 €
Circus Maximus Circus Wars 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Circus Maximus Circus Wars 58,80 €
Colin Mc Rae Rally 3.0 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Colin Mc Rae Rally 3.0 58,80 €
Commandos 2 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Commandos 2 58,80 €
Conquistador Storm 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Conquistador Storm 58,80 €
Conflict Zone unbest.	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Conflict Zone unbest.
Cross Bandicut: Zum del. Co. 34,70 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Cross Bandicut: Zum del. Co. 34,70 €
Crazy Taxi 34,70 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Crazy Taxi 34,70 €
Crash Bandicut 34,70 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Crash Bandicut 34,70 €
Crash Bandicut 2 34,70 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Crash Bandicut 2 34,70 €
Dave Mirra Freestyle BMX 2002* unbest.	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dave Mirra Freestyle BMX 2002* unbest.
Dead or Alive 2 32,20 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dead or Alive 2 32,20 €
Dead or Alive 3 32,20 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dead or Alive 3 32,20 €
Der Anschlag 41,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Der Anschlag 41,80 €
Der Ring: Ringz. Gebelhen* 58,30 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Der Ring: Ringz. Gebelhen* 58,30 €
Der Ring: Zwei Torne* 58,30 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Der Ring: Zwei Torne* 58,30 €
Devil May Cry 58,70 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Devil May Cry 58,70 €
Devil May Cry 2 32,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Devil May Cry 2 32,80 €
Die Mumie kehrt zurück 54,50 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Die Mumie kehrt zurück 54,50 €
Die Mumie 2 54,50 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Die Mumie 2 54,50 €
Dino Slasher 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 58,80 €
Dino Slasher 2 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 2 58,80 €
Dino Slasher 3 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 3 58,80 €
Dino Slasher 4 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 4 58,80 €
Dino Slasher 5 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 5 58,80 €
Dino Slasher 6 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 6 58,80 €
Dino Slasher 7 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 7 58,80 €
Dino Slasher 8 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 8 58,80 €
Dino Slasher 9 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 9 58,80 €
Dino Slasher 10 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 10 58,80 €
Dino Slasher 11 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 11 58,80 €
Dino Slasher 12 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 12 58,80 €
Dino Slasher 13 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 13 58,80 €
Dino Slasher 14 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 14 58,80 €
Dino Slasher 15 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 15 58,80 €
Dino Slasher 16 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 16 58,80 €
Dino Slasher 17 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 17 58,80 €
Dino Slasher 18 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 18 58,80 €
Dino Slasher 19 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 19 58,80 €
Dino Slasher 20 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 20 58,80 €
Dino Slasher 21 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 21 58,80 €
Dino Slasher 22 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 22 58,80 €
Dino Slasher 23 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 23 58,80 €
Dino Slasher 24 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 24 58,80 €
Dino Slasher 25 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 25 58,80 €
Dino Slasher 26 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 26 58,80 €
Dino Slasher 27 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 27 58,80 €
Dino Slasher 28 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 28 58,80 €
Dino Slasher 29 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 29 58,80 €
Dino Slasher 30 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 30 58,80 €
Dino Slasher 31 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 31 58,80 €
Dino Slasher 32 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 32 58,80 €
Dino Slasher 33 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 33 58,80 €
Dino Slasher 34 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 34 58,80 €
Dino Slasher 35 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 35 58,80 €
Dino Slasher 36 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 36 58,80 €
Dino Slasher 37 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 37 58,80 €
Dino Slasher 38 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 38 58,80 €
Dino Slasher 39 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 39 58,80 €
Dino Slasher 40 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 40 58,80 €
Dino Slasher 41 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 41 58,80 €
Dino Slasher 42 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 42 58,80 €
Dino Slasher 43 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 43 58,80 €
Dino Slasher 44 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 44 58,80 €
Dino Slasher 45 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 45 58,80 €
Dino Slasher 46 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 46 58,80 €
Dino Slasher 47 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 47 58,80 €
Dino Slasher 48 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 48 58,80 €
Dino Slasher 49 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 49 58,80 €
Dino Slasher 50 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 50 58,80 €
Dino Slasher 51 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 51 58,80 €
Dino Slasher 52 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 52 58,80 €
Dino Slasher 53 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 53 58,80 €
Dino Slasher 54 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 54 58,80 €
Dino Slasher 55 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 55 58,80 €
Dino Slasher 56 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 56 58,80 €
Dino Slasher 57 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 57 58,80 €
Dino Slasher 58 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 58 58,80 €
Dino Slasher 59 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 59 58,80 €
Dino Slasher 60 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 60 58,80 €
Dino Slasher 61 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 61 58,80 €
Dino Slasher 62 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 62 58,80 €
Dino Slasher 63 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 63 58,80 €
Dino Slasher 64 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 64 58,80 €
Dino Slasher 65 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 65 58,80 €
Dino Slasher 66 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 66 58,80 €
Dino Slasher 67 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 67 58,80 €
Dino Slasher 68 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 68 58,80 €
Dino Slasher 69 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 69 58,80 €
Dino Slasher 70 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 70 58,80 €
Dino Slasher 71 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 71 58,80 €
Dino Slasher 72 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 72 58,80 €
Dino Slasher 73 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 73 58,80 €
Dino Slasher 74 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 74 58,80 €
Dino Slasher 75 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 75 58,80 €
Dino Slasher 76 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 76 58,80 €
Dino Slasher 77 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 77 58,80 €
Dino Slasher 78 58,80 €	Klonoa: The Legend of the Mask 58,20 €	Shadow of Memories 57,45 €	Dino Slasher 78 58,80 €

BITTE HELFEN!

Hinter dem brennenden Holz sind Dorfbewohner eingesperrt und wollen gerettet werden.



MUNDGERUCH Wetten, der große Graue stinkt aus dem Mund? Deswegen schnell angreifen!



Der Herr der Ringe Die zwei Türme

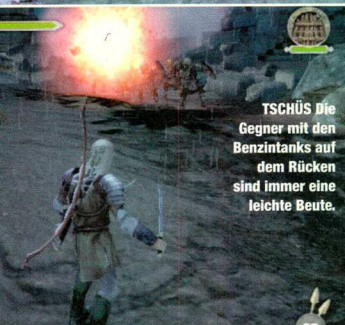
Erwartet uns mit Der Herr der Ringe: Die zwei Türme mal wieder eine **verhunzte Filmumsetzung** oder ein großartiges Action-Adventure?



MEGASCHLACHT in dem letzten Level heißt es noch mal: „Kämpfen bis zum Umfallen“.



HÜBSCH Neben Filmschnipseln und Echtzeitgrafik wird auch viel mit vorgerendeter Grafik gemacht.



TSCHÜS Die Gegner mit den Benzintanks auf dem Rücken sind immer eine leichte Beute.



LEGOLAS Die bekannte Szene, in der die Gefährten gerade die Bergkuppe passieren.

Es gibt Filme, bei denen ist eine Spiele-Umsetzung so sicher wie das Amen in der Kirche. *Der Herr der Ringe* ist so ein Film. Nicht nur, dass sich das Buch millionenfach verkauft, nein, der erste Teil wurde außerdem zu einem der erfolgreichsten Kinostreifen aller Zeiten. Während die ganze Fanwelt gespannt auf den zweiten Teil wartet, der in Deutschland im November in die Kinos kommt, bringt EA jetzt mit ihrem Action-Adventure das spielbare Produkt für zu Hause heraus – und was für eines! Alle Sorgen um eine schlampige oder billige Umsetzung können ad acta gelegt werden, denn dieser Titel ist ein wirklich fantastisches Spiel.

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Das Spielprinzip ist recht schnell erklärt. In jedem der 16 Levels schlüpfen Sie in die Rolle einer der drei Spielfiguren. Zur Auswahl stehen der charismatische Alleskönner Aragorn, der flinke Elf Legolas und der kleine, aber nicht zu unterschätzende Zwerg Gimli. Anschließend durch-

laufen Sie in bester Action-Adventure-Manier die verschiedenen Maps, bei denen es sich durchgehend um die original Filmlocations aus dem ersten und zweiten Teil handelt. Sämtliche Monster, egal ob hässliche Orks oder sonstige Kreaturen, werden dann gnadenlos mit Schwert oder Axt niedergemetzelt. Natürlich hat jeder Charakter dabei seine ganz eigene Stärke. Legolas zum Beispiel ist ja bekanntlich der Meister des Bogenschießens und so sind Attacken aus der Entfernung nur logisch. Gimli dagegen ist durch seine robuste Statur eher für den Nahkampf geeignet. Aragorn ist sozusagen der ausgeglichene Allrounder. Egal ob Schwert oder Bogen, Aragorn kann beides gut. Im Gegensatz zu einem *Onimusha* ist die Steuerung bei *Die zwei Türme* wesentlich vielfältiger. Es gibt insgesamt drei Angriffsmöglichkeiten (schnell + schwach, langsam + stark und Fußkick), die je nach Gegnerart unterschiedlich eingesetzt werden müssen. Außerdem gibt es verschiedene Kombos, die jeder Charakter beherrscht. Zu Beginn stehen Ihnen dabei nur einige weni-

ge zur Verfügung, doch nach jedem Level bekommen Sie Erfahrungspunkte zugesprochen, die anschließend im Upgrade-Menü eingetauscht werden können. Dort gibt es neue Kombos zu kaufen oder sonstige neue Fähigkeiten, die einem das Leben in Mittelerde erleichtern. In späteren Locations, wenn Dutzende von Monstern auf einmal auf dem Bildschirm erscheinen, sind diese neuen Schläge auch bitter nötig, denn ohne strategisches Vorgehen sieht man gegen die Monster-Scharen kein Land. Obwohl das Kampfsystem an sich gelungen ist, gibt es einige unfaire Situationen. Sind Sie etwa von einer Orkherde eingekesselt und werden niedergestreckt, kann es schon mal vorkommen, dass Sie während des Aufstehens schon wieder getroffen werden und erneut zu Boden gehen.

IMMER NUR METZELN?

So blöd es klingt, aber Abwechslung im traditionellen Sinn gibt es bei dem Spiel fast keine, da keinerlei Rätsel vorhanden sind. Von der ersten Map an lautet die Devise:

INFO INFOHEADLINE

Bonusmaterial

Folgende Extras können im Spiel freigeschaltet werden:

- Interviews mit den Schauspielern, die bei dem Videospiel als Synchronsprecher tätig waren
- Interview mit dem Regisseur und Produzenten des Film
- Produktionsbilder
- Concept Arts
- Das „Making-of“ des Videospiels
- Eine neue Map, in der jeweils mit einem der drei Charaktere gespielt wird
- Ein neuer Secret-Charakter und eine zusätzliche Map für diesen Charakter



WAS? Dieser zottelige Schauspieler namens Orlando Bloom spielt den schneiklen Legolas?

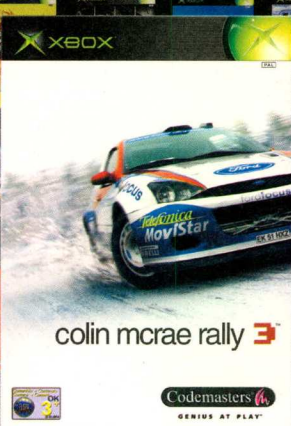
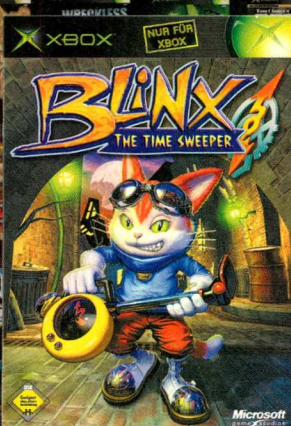
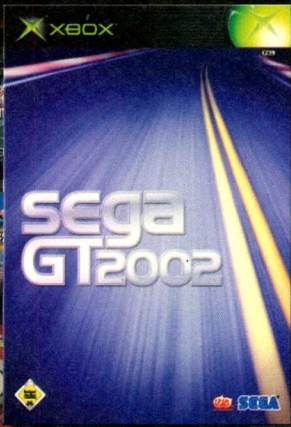


MOTION CAPTURING Alle Bewegungen der Schauspieler wurden in den PC eingespeist.



DARK REALM? Die Extra-Map erinnert frapperend an die Dark Realms aus *Onimusha*.

PLAY NOVEMBER.



SEGA GT 2002

UNREAL CHAMPIONSHIP

BLINX

COLIN MCRAE RALLY 3™

Löse in BLINX das Raum-Zeit-Kontinuum auf. Greife deine Gegner von allen Seiten an, denn wenn du es nicht tust, tun sie es. Wie in UNREAL CHAMPIONSHIP: 25 Gegner, 25 Charaktere, 25 Schauplätze und du auf der anderen Seite. Und wenn du fertig bist, such dir ein anderes Spiel aus. Es gibt mehr als 150 Games für Xbox und diese vier sind brandneu. Der November wird heiss.



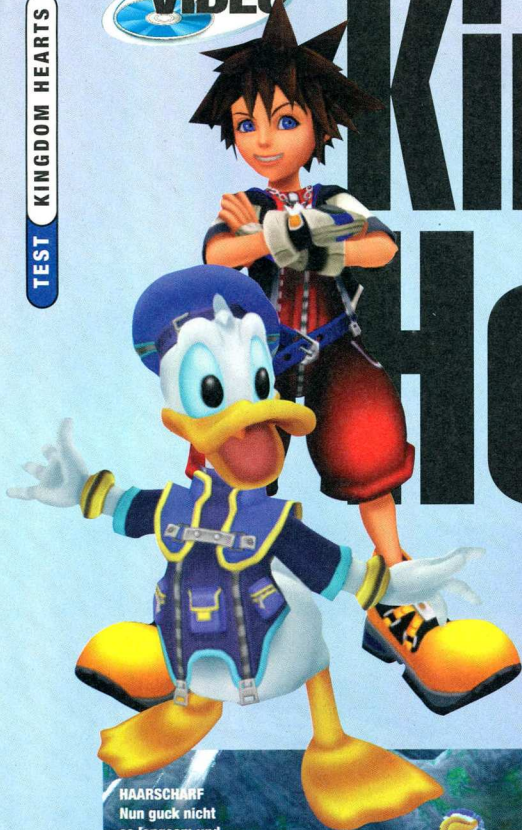
www.xbox.com/de

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

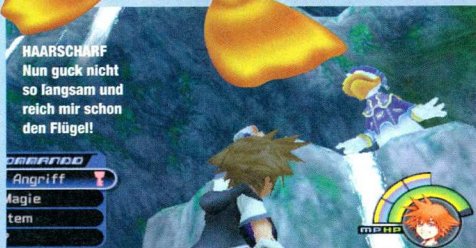
© 2002 Microsoft Corporation, alle Rechte vorbehalten. Die in dieser Produktbeschreibung enthaltenen Angaben dienen ausschließlich zu Informationszwecken und beziehen sich auf die Pre-Release-Version des Produkts, das vor seiner Freigabe zum Verkauf noch wesentlichen Änderungen unterliegen kann. Microsoft schließt in Bezug auf diese Produktbeschreibung und die darin enthaltenen Angaben jede Haftung und Gewähr aus. Microsoft, das Microsoft Game Studios-Logo, Blinx, The Time Sweeper, 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. Unreal® Championship ©2002 Epic Games, Inc. Raleigh, N.C. USA. Unreal und the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal Championship was created by Digital Extremes in collaboration with Epic Games Inc. Published and distributed by Infogrames Europe S. A. under license from Epic Games, Inc. The Atari trademark and logo are the property of Infogrames. All other trademarks are the property of their respective owners. Sega GT 2002: Copyright: © WOW ENTERTAINMENT INC/Sega Corporation. © 2002 The Codemasters Software Company limited Codemasters. All rights reserved. Codemasters ® and the Codemasters logo are registered trademarks 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 in car liveries featured in relation to the game, are being used by Codemasters under license. All rights reserved. This game is not licensed by or associated with the FIA or any related company. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft. All rights reserved.



Kingdom Hearts



Weder Fisch noch Fleisch – oder eine **liebenswerte Promenadenmischung?**



HAARSCHNAPF
Nun guck nicht so langsam und reich mir schon den Flügel!

DARRIDO

Angriff

Magie

Item



DAMMESCHÖN
Bereiten Sie entführte Welpen, zeigen sich die Dalmatiner-Eltern erkenntlich.



GEWOHNTER ANBLICK
Überblick ist lig größeren Kämpfen Mangelware.

KORRIDO

Angriff

Sei vorsichtig mit deinen Wünschen“, heißt ein Sprichwort, „sie könnten dir erfüllt werden!“ Gerade träumte Sora noch im Abendrot vom Aufbruch zu fremden Welten, wenige Stunden später befindet er sich auf dem Planeten Traverse, wo sich Flüchtlinge aus unterschiedlichsten Fantasy-Reichen gegen eine schier unaufhaltsame Bedrohung verbarrikadieren: die Herzlosen, angriffslustige Schattenwesen jeglicher Form und Größe. Auf der Suche nach seinen verschollenen Freunden Kairi und Riku stolpert Sora zum Glück einigen den meisten Spielern wohl bekanntesten Helfern in die Arme: einer Gruppe gestrandeter *Final Fantasy*-Helden sowie Magier-Ente Donald und Kampf-Hund Goofy. Im Gumi-Jet (siehe Extrakasten „Raumschiff Marke Eigenbau“, S. 78) des wackeren Disney-Duos schippern Sie nun von einem Planeten zum anderen, um die Spur Ihrer Freunde zu verfolgen und der Invasion der Herzlosen Einhalt zu gebieten.

KONTRASTREICH

Man muss sagen: Die Entwickler haben sich tatsächlich ein funktionsfähiges Konzept ausgedacht, um ihre kostbaren Lizenzen, die auf den ersten Blick so unvereinbar wirken wie Currywurst und Himbeerpudding, zu einem quirligen Bündel zu verschütten. Dadurch, dass quasi jede der Film- oder Spiel-Crews auf ihrem eigenen Zeichentrick-Globus zu Hause ist, wirken die Stilwechsel nachvollziehbar: Tarzan, Jane und der Gorilla-Clan tollern durch ihre Tropen-Welt; Prinzessin Arielles Tross taucht durch ein verwunschenes Atlantica; der Hofstaat von Mickey Mouse tagt zu Schloss Disney und die zusammengewürfelte *Final Fantasy*-Bande hat sich größtenteils in Traverse angesiedelt. Da man per Raumschiff weite Distanzen überbrücken muss, um an einen anderen Schauplatz zu gelangen, scheint es einem bald logisch, dass man damit auch in fremde und exotische „Kulturkreise“ reist. Etwas überstrapaziert wird dieses Potpourri



TURNIER Hier jagt unsere Truppe einen Schwarm kleiner Schwarzmagier.



ZUWACHS Auch Nebenfiguren können Sie in Ihre Party integrieren.

eigentlich nur, wenn Sora sich mit seinem schlüsselförmigen Riesenschwert in Beschwörungspose wirft und – umzuckt von Lichtstrahlen – mystische Geschöpfe wie Bambi, Dumbo oder Muschu herbeiruft.

Womit wir beim eigentlichen Spielgeschehen wären, das sich auf Teufel komm raus nicht in ein Schema pressen lassen will. Ein halbwegs treffender Vergleich läge wohl zwischen *Final Fantasy*, *Zelda* und *Diablo*. Da wir uns auf PS2-Grund bewegen, widmen wir uns vorerst den Parallelen zu *Final Fantasy*. Ein Druck auf die Start-Taste und jeder Serienjünger wird sich sofort im Menüsystem heimisch fühlen, Heiltränke und Elementar-Schutzausrüstung an seine drei Kämpfer verteilen und ihnen neu erworbene Kampf-Kunststückchen beibringen. Direkt steuern lässt sich allerdings nur Sora selbst, dessen Talent für Zauber oder Schwertkampf Sie zu Beginn des Spiels festlegen. Für Donald, Goofy und einige Gastfiguren können Sie lediglich festlegen, ob sie besonders vehement angreifen, sparsam mit Heilmitteln haushalten sollen und dergleichen. Tja, und dann müssen Sie, abgesehen von einigen simplen Objektträtseln, eigentlich nur noch auf alles draufdreschen, was sich an herzlosen Krabbelviechern, Fle-

MEIN FAZIT SEHR GUT



Stefanie Schetter
hatte Ente zu Mittag.

Ganz so hellauf begeistert wie Wolfgang konnte mich *Kingdom Hearts* nicht – dazu sind mir die raren Rätsel ebenso wie die Kämpfe zu oberflächlich. Trotzdem macht es einfach Spaß, mit den niedlichen Disney-Charakteren zu interagieren und ihre farbenfrohen Welten zu durchstöbern. Jüngere und jung geliebene Spieler dürfen sich also auf einen regenbogenfarbenen Light-Cocktail aus Hack & Slay, Jump & Run und Rollenspiel freuen. Einen bitteren Nachgeschmack hinterlässt allerdings Squares bekannte Schlampeigkeit bei der Anpassung der Bildarstellung. Solche Mankos müssen heutzutage doch wirklich nicht mehr sein!

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Jak und Daxter 90%
Sony

Plattformaufgaben und Echtzeit-Kämpfe im Comic-Look gibt's auch hier, allerdings weit aus komplexer und hübscher präsentiert.

Final Fantasy X 89%
Square

Melancholisches japanisches Fantasy-Rollenspiel schon fast in Filmqualität. Statt Um-sich-Hauen stehen strategische Rundenkämpfe an.

KINGDOM HEARTS 83%
Square

Im Prinzip ein *Final Fantasy* für die Kleinen, aber mit größeren räumlichen Freiheiten. Sprich: Gehüpft und gekämpft wird in Echtzeit.

INFO DURCH ALLE DISNEY-WELTEN

Beim dritten Stern rechts, und dann immer der Nase nach

Wenn man sich erst mal drauf eingelassen hat, macht die haarsträubende Kreuzfahrt durch die Welten der Disney-Klassiker eigentlich eine Menge Spaß!



ALADIN
In Agrabah und um Agrabah und um Agrabah herum – sind die Herzlosen los.



PETER PAN
Käpt'n Hook und das gefürchtete Krokodil dürfen auch nicht fehlen.



ALICE IM WUNDERLAND
Hier haben Sie's mit Kaninchen und Kartensoldaten zu tun.



PINOCCHIO
Erinnern Sie sich noch an diesen hungrigen Wal ...?



ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU
Wagen Sie den Sprung ins kalte Wasser!



WINNIE PUUH
Der Hundertmorgewald liegt in einem Buch versteckt.



A NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS
Treffen Sie Jack und seine blasen Artgenossen.



TARZAN Beschützen Sie den Gorilla-Clan!



HERCULES In der Wettkampfarena erwarten Sie einige Überraschungen.



DIE SCHÖNE UND DAS BEIST
Das charmannte Monster schlief sich Ihrer Gruppe an.

INFO RAUMSCHIFF MARKE EIGENBAU

Ich hab ein knallrotes Gumi-Boot

Kreativität schön und gut – aber irgendwo erreicht auch Familienfreundlichkeit die Schmerzgrenze.

Die Idee ist eigentlich ganz witzig: Um von Welt zu Welt zu gelangen, müssen die Helden per Raumschiff Hindernispassagen durchqueren und Power-ups für ihr Gefährt freischießen. Diese „Gumi-Steine“ dürfen – nein, müssen – sie dann in der Werkstatt manuell anmontieren, um die Karosse flott für schwierigere Strecken zu machen. Das alles hätte man allerdings kaum geschmackloser umsetzen können: Während vor wabernden Pseudo-3D-Horizonten hässlich gesprenkelte Gebilde aufpoppen, tuckert man in einem Klumpen bunter Klötze voran, der an das Duplo-Erstlingswerk eines Dreijährigen erinnert. Immerhin entlastet nach einiger Zeit ein Warp-Antrieb die Netzhäute.



WERFT Gesammelte Teile dürfen Sie zu Schiffen verarbeiten.



AUGENKREBS ... damit durchqueren sie neue Shooter-Levels.



MEDIUM Mit dem Schlüsselschwert darf Sora Disney-Maskottchen beschwören.



RÜTSCHPARTE Baumstamm-Surfen: nicht originell, aber eine Abwechslung.



Eines Tages haben die Herzlosen unsere Welt erobert!

BEKANNT Die hier sind wohl vom Planeten Square!



HEREINSPAZIERT Ein begehbares Bilderbuch führt und zu Puuh dem Bären

dermaus-Rittern, Zombie-Äffchen oder storyrelevanten Endgegnern vor Ihnen materialisiert. Das tun Sie oft, denn bis eine Welt endgültig befreit ist, scheinen die Gegneranstürme kaum abzuebben. Und Sie tun es in Echtzeit, d. h., während Sie auf die X-Taste hämmernd Schlag-Combos vollführen oder im Aktionsmenü nach Zaubersprüchen blättern, wirbeln Sie ungebremst eine schnatternde Ente und ein freundlich grinsendes Schlappohr um Ihre Figur herum und balgen sich unermüdlich mit den eigenwilligen Finsterlingen.

KUDELUMUDEL

Wenn man sich dieses Tohuwabo (wie mit unserer Redaktionsausrüstung) in Zeitlupe anschauen kann, fallen einem schöne Details und liebevolle Animationen auf. In den wilden Gebärden und Gesichtsausdrücken der Figuren und den schillernden Effekten stecken wirklich viel Witz und Aufwand, doch durch die ungünstigen Kamerawinkel – Hin- und Herschwenken hilft da auch nicht viel – vermag man diese während des Spiels nur selten zu würdigen. Dazu zerplatzten besiegte Gegner auch noch in Trauben farbiger Bonus-Kugeln, die auf die übrigen Kämpfenden hinabregnen. Dass man in dem ganzen Chaos seine eigene Figur kaum mehr erkennt, erschwert natürlich die Gefechte. Man sollte also von Anfang an die Kondition seiner Helden durch Fleiß-Training aufpumpen, um sich

ein Schutzpolster gegen „verwirrungsbedingte“ Treffer aufzubauen. Kein voller Ersatz für eine ausgeklügelte Steuerung, aber es hilft. Auch beim Erklimmen, Überspringen und Durchschwimmen der Plattform-Abschnitte würde man sich präzisere Timingmöglichkeiten wünschen. Andererseits: Wie viel Feingefühl hat man schon in den Zehen, wenn man in Gummistiefeln einherwatschelt, gegen die Donalds Schwimmhäute geradezu elegant aussehen?

Zu den Pluspunkten des Titels zählt zum einen die Fülle von in Disney-Szenarien verpackten Minispiele, die einen dazu treiben, alte Schauplätze wiederholt aufzusuchen, um dort versteckte Gegenstände aufzutreiben oder Wettbewerbe zu bestreiten. Zum anderen sind gerade die Hauptfiguren sympathisch ausgearbeitet und – in der englischen wie in der deutschen Version – von hochkarätigen Sprechern synchronisiert; oft sogar von den Original-Filmstimmen. Auch Musik und Soundeffekte dürften bei Disney-Freunden kaum Wünsche offen lassen. Die bunten Hintergründe wiederum sind stimmungsvoll gelungen, technisch jedoch „nur“ ordentlich. Zudem leidet die Grafik sowohl unter verstärkten Ruckelanfällen als auch unter dicken Bildschirm-Balken. Ob Squares Budget für eine anständige PAL-Anpassung wohl für die sündhaft teure Sprachausgabe draufgegangen ist?!

STEFANIE SCHETTER

TEST KINGDOM HEARTS

Hersteller:	Square
Genre:	Action-Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	20. November
Internet:	www.kingdomhearts.com
Savegame Speicherpunkte	Schwierigkeitsgrad Variabel (2 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe Ab 6 Jahren
Entwickler	Datenträger DVD
Square	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	83%
80%	84%	83%	

„Knallbuntes Action-Allerlei mit wenig spielerischem Tiefgang, aber charmant ausgespielten Lizenzen“

BDFL Manager 2003

Mit allen Daten der Saison 2002/2003



**GRATULIERE!
ES WIRD EIN FUSSBALL-MANAGER.**



PlayStation 2



"Und wir holen den Pokal, halleluuuuja..."

Stimmt. Und mit dem BDFL Manager 2003 kannst du sogar einen nach dem anderen holen – wenn du gut bist. Mach deine PS2 oder Xbox zum Spielfeld. Zittere in extrem realistischen 3D Matches dem Schlusspfiff entgegen. Zeig, was du kannst. Hier heißt es kaufen, verkaufen und ausleihen. Im Big Business aller europäischen Ligen. Mit 17.000 Spielern aus über 700 Clubs und sämtlichen Daten der Saison 2002/03. Packend kommentiert von Paul Breitner der ideale Start in die Bundesliga-Hinrunde.

Codemasters 

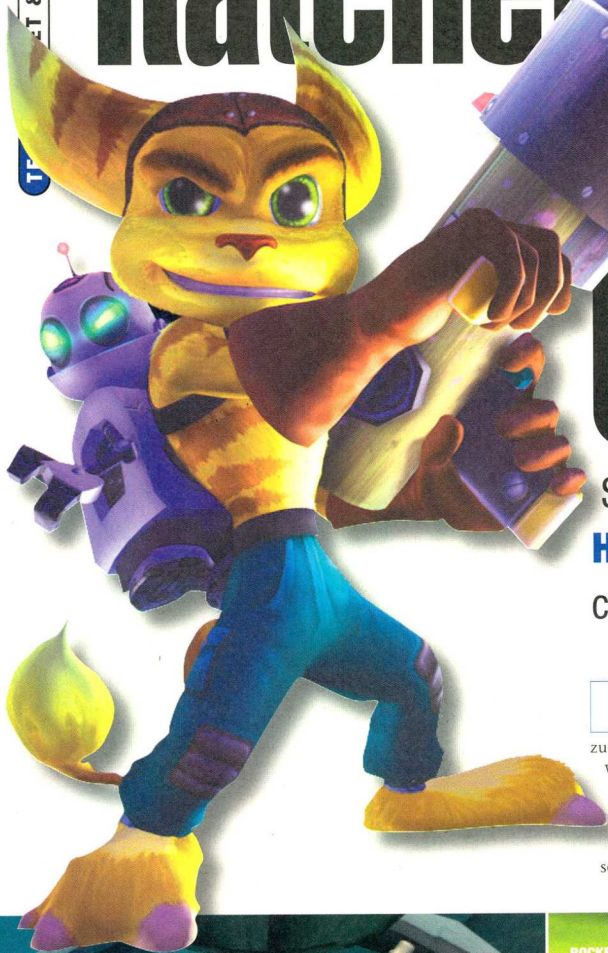
GENIUS AT PLAY™

www.codemasters.com



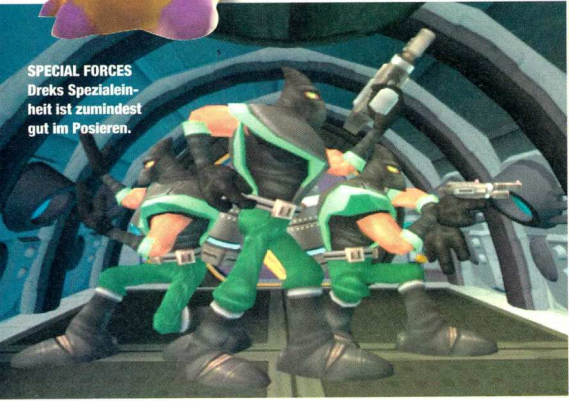
RATCHET & CLANK

Ratchet & Clank

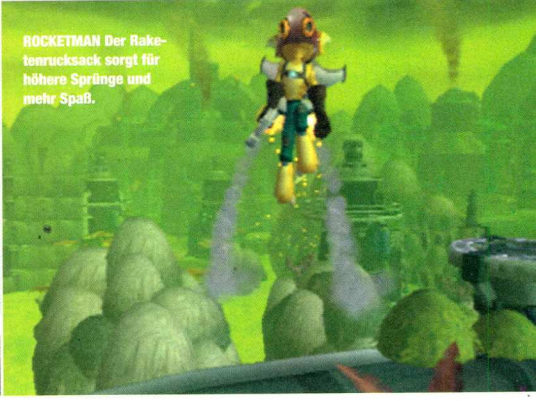


Sony schickt sein zweites **Heldenduo** in den actionreichen Kampf um die Galaxis.

So kann's gehen. Nach den ersten Ankündigungen zum neuen Insomniac-Spiel war das Interesse noch relativ gering. Zu groß die offensichtlichen Ähnlichkeiten zu Naughty Dogs Hüpfpreferenz. Dieselbe Technik, ein ungleiches Heldengespann, da lag die Vermutung einer dreisten Kopie nahe. Und doch sollte alles ganz anders kommen. Schon die Preview-Version machte deutlich, dass man bei Insomniac zwar ein gutes Verhältnis zu den Schöpfern von *Crash Bandicoot* hegt, aber für das eigene Erstlingswerk für



SPECIAL FORCES
Dreks Spezialeinheit ist zumindest gut im Posieren.



ROCKETMAN Der Raketentrucksack sorgt für höhere Sprünge und mehr Spaß.

UNFAIR Vier gegen einen ist nicht der Gipfel des Mutes. Dafür sieht's gleich aus wie auf der Hühnerfarm.

1 Visibomb ammo

die PS2 ganz andere Wege gehen wollte. Das beginnt schon bei der „Oberwelt“. Jak und sein quirliger Sidekick können sich frei über eine riesige Insel bewegen und keine einzige Ladepause unterbricht den Forscherdrang. Das sorgt für staunende Gesichter vor dem Bildschirm, allerdings auch für leichte Orientierungsprobleme. Hier zeigt sich *Ratchet & Clank* linearer. Anfangs sind nur wenige Planeten anwählbar, mit der Zeit kommen aber immer mehr dazu. Auf dem jeweils ausgewählten Himmelskörper ist die Freiheit dann wieder etwas größer. Mehrere Wege, die zu unterschiedlichen Zielen führen, dürfen besritten werden. Einige Türen sind verschlossen und können nur mit Ausrüstungsgegenständen geöffnet werden, die später im Spiel auftauchen. Somit ergibt sich dennoch ein ziemlich festgelegter Spielverlauf, allerdings ist die Abfolge der Levels zum Teil vom Spieler beeinflussbar.

WELTENRETTER

Planeten? Raumschiffe? Roboter? Worum geht's hier überhaupt? Wer unser Preview in der letzten Ausgabe aufmerksam verfolgt hat, wird schon wissen, dass der fiese Drek seien überbevölkerten und verschmutzten Heimatplaneten retten will. Diese gute Absicht wird allerdings durch die Art und Weise der Rettung wieder mehr als fragwürdig. Von den schönsten Planeten der Nachbarschaft klagt er sich mit seinen Mannen große Landschaftsteile und der daraus entstehende „Flickenteppich“ soll die neue Heimat darstellen. Das können weder der kleine „Produktionsfehler“ Clank noch der handwerklich begabte Ratchet auf sich sitzen lassen und schreien zur Tat. Die Story ist banal, aber dafür herrlich überspitzt und in äußerst gelungenen Zwischensequenzen witzig erzählt.

ACTIONREICH

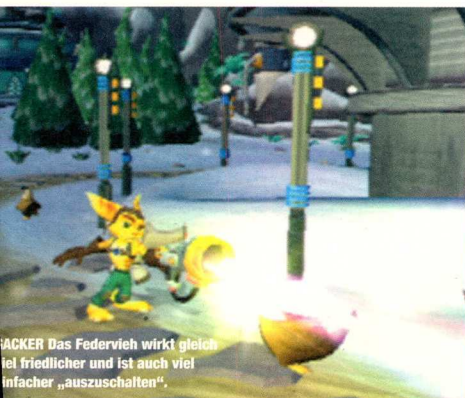
Während *Jak & Daxter* größtenteils genretypische Hüpf-

eskapaden zu überstehen haben und durch aberwitzig designte Räumlichkeiten springen, ist *Ratchet & Clank* wesentlich komplexer angelegt. Unzählige Waffen und Gimmicks bringen den Titel etwas weg vom reinen Jump & Run, hin zum Actionspiel in 3D. Dabei sind die Levels immer so gestaltet, dass auch das Hin-schmalz angestrengt wird. Die Spielgeschwindigkeit ist niedrig, Hektik kommt nur sehr selten auf. Das anfänglich martialisch anmutende Waffenarsenal in Form von Flammenwerfer, Maschinengewehr und Bomben-Handschuh wird im späteren Verlauf von abgedrehtesten Ausrüstungsgegenständen ergänzt. Skurrilste Waffe ist sicherlich der „Morph-o-ray“, mit dessen Hilfe man seine Widersacher in gackernde Hühner (!) verwandelt. Die Waffen sind aber nicht nur der Unterhaltung dienlich, sie haben auch ganz eigene Vor- und Nachteile. Unterschiedliche Gegner erfordern auch verschiedene

Vorgehensweisen. Ist man beispielsweise gegen mehrere kleine Gegner mit dem Flammenwerfer auf der sicheren Seite, hat man bei anderen, großen Gegnern nicht viel zu melden. Aber auch sonst wird enorm viel Abwechslung geboten. Neben den 29 Waffen und Gimmicks sind auch die Planeten bezüglich ihres Aussehens und Leveldesigns sehr unterschiedlich. Einige Bereiche kann anfänglich nur Clank durchstreifen, weil Ratchet in der giftigen Atmosphäre keine Luft bekommt. Mit dem kleinen Roboter spielt sich das Ganze dann noch einmal komplett anders. Statt Waffen zu benutzen, kann Clank kleine Bots befehligen und auf Gegner hetzen.

BESSER ALS JAK & DAXTER?

Bis auf die Ähnlichkeiten in der Optik kann man die beiden Spiele eigentlich überhaupt nicht miteinander vergleichen. *Ratchet & Clank* wirkt eher wie ein Sammel-



ACKER Das Federvieh wirkt gleich viel friedlicher und ist auch viel einfacher „auszuschalten“.



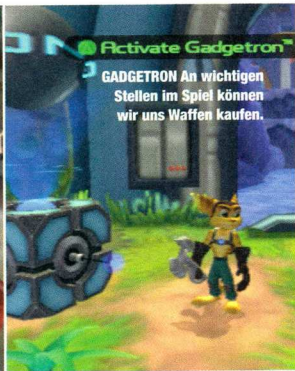
DETAILVERLIEBT Je nach Wetterlage hat Ratchet andere Pausen-Animationen auf Lager.



SO WERTVOLL WIE EIN KLEINES STEAK Die kleinen blauen Energiekugeln frischen Ratchets Energievorrat auf.



GIANT-CLANK Im späteren Verlauf des Spiels erhält Clank ein kleines „Upgrade“.



GADGETRON An wichtigen Stellen im Spiel können wir uns Waffen kaufen.



SCHWINGUNG! Per Seilwinde hangelt sich Ratchet an dafür vorgesehenen Punkten durch die Levels.



VERFOLGUNGSGAGD Auch einige Gegner können gründen und verfolgen uns hartnäckig.



BRÜTZEL Mit der Energie-Klaue werden selbst größere Gegner im Nu ein Haufen Schrott.



SCHÖN STILLHALTEN Die Visibomb-Rakete ist vom Spieler steuerbar, was gar nicht so einfach ist.



PERFECTE TÄUSCHUNG Die aufblasbare Puppe sieht dem Helden zum Verwechseln ähnlich, zumindest fallen die Gegner darauf rein.



THEATRALISCH Ein Bildschirmtest ist selten, dafür umso tragischer inszeniert.

33.999

surium der besten Ideen aus den letzten Jahren. Spielerisch kommt man sich stellenweise eher wie in einem neuen Teil der MDK-Serie vor. Die vielen Waffen und das planerische Vorgehen in den Levels, die überraschenden Mini-Spielen und die witzigen Dialoge reichen locker an Shynys Titel heran. Auch technisch gibt man sich keine Blöße. Riesige Welten, in denen nicht ein einziges Mal nachgeladen werden muss, hervorragende Animationen, grandiose Effekte und dennoch bleibt die Grafik meist flüssig. Slowdowns treten nur bei größeren Zerstörungsgorgien auf und trüben das Gesamtbild nahezu überhaupt nicht. Zwischen den einzelnen Planeten lädt die PS2 zwar kurz nach, hier wird zum Ausgleich aber die Fahrt im Raumschiff illustriert. Die deutsche Vertonung ist gelungen, auch wenn Ähnliches gilt wie für *Jak & Daxter*: Wer ein wenig Englisch versteht und sich die besseren Synchronstimmen nicht entgehen lassen will, der sollte unbedingt auch auf die Originalsprache wechseln.

KRITIK

Normalerweise müssten jetzt an dieser Stelle die negativen Eigenschaften des Spiels stehen, aber man muss schon akribisch suchen und pedantisch finden. Die seltenen Slowdowns trüben keinesfalls den Spielspaß, einige frustrierende Stellen gehören zum

Spieleralltag dazu. Allenfalls der – auf den zweiten Blick – sehr lineare Spielablauf könnte *Jak & Daxter*-Fans etwas stören, aber angesichts der sonstigen Perfektion, die hier geboten wird, kann man das kaum ernsthaft als Kritik anführen. Unbedingt zu erwähnen ist die Musik, die mit ihrer Einfachheit schon fast an die typischen Nintendo-Melodien erinnert, aber etwas moderner gehalten ist. Immer dezent im Hintergrund – und doch hört man gerne hin.

MAIK BÜTEFUR

MEIN FAZIT SUPER



Maik Bütefur
ist ein Waffennarr.

Respekt! Was hier an Arbeit und Detailverliebtheit drinsteckt, ist beeindruckend. Audiovisuell gibt es, bis auf die gelegentlichen Slowdowns, absolut nix zu meckern. Die Umgebung ist farbenfroh und wunderbar organisch gestaltet, sämtliche Animationen sind liebevoll und erstklassig. In erster Linie ist es aber der perfekte Spielablauf, der fesselt. Nur sehr selten wird's frustig, trotzdem bleibt das Spiel herausfordernd. Wer überlegt vorgeht und die richtigen Waffen zum richtigen Zeitpunkt einsetzt, lebt länger. Die witzige Story animiert immer wieder zum Weiterspielen und die Spannung, was die nächste Waffe denn nun bringen wird, ist nicht zu verachten. Noch dazu hat das Spiel die absolut richtige Länge und bietet für mehrere Abende fesselnde und unterhaltsame Action. Danach spornen massig Boni und Extrawaffen zum mehrmaligen Durchspiel. Die PS2 darf hier mal wieder richtig zeigen, zu was sie fähig ist. Wer Actionspiele und Jump & Runs auch nur ansatzweise mag, für den ist *Ratchet & Clank* ein absoluter Pflichtkauf.

TEST RACHET & CLANK

Hersteller:	Sony
Genre:	3D-Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60
Termin:	6. November
Internet:	www.scee.com
Savegame Jederzeit:	Schwierigkeitsgrad Games abgegeben
Umfang 19 Planeten:	USK-Freigabe Ab 6
Entwickler Insomniac:	Datenträger DVD

RESAMTBEWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS
89%	90%	90%

„Grandios inszenierte Action mit humoristischem Einschlag und perfekter Spielbarkeit.“

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Jak & Daxter Sony	90%
Technisch gleichwertiges, genauso witziges, spielerisch reissigeres Jump & Run der Edelklasse. Die Hüftspielreferenz.	
RACHET & CLANK Sony	90%
Spielerisch mehr Actionspiel als reines Jump & Run, technisch gleichwertig reiht sich <i>Ratchet & Clank</i> ebenfalls auf dem Siegerpodest ein.	
MDK2 Interplay	88%
Die Lachmuskeln werden auch hier stark beansprucht, dafür kommt schon eher einmal Frust auf. Grafisch immer noch up to date.	

Sparen Sie über

50, €



~~67,95~~
35,-

Tekken 4
051400 0

**Portofreie
Lieferung!**

Playstation 1

Playstation 2



~~25,95~~
6,40

58200 7
Final Fantasy IX
Platinum



~~25,95~~
8,70

051736 7
Tony Hawk's Pro
Skater 3 Platinum



~~34,95~~
3,30

051310 1
Rainbrow Six -
Lone Wolf



~~29,95~~
10,-

051143 6
Burnout



~~39,95~~
16,-

050706 1
Gran Turismo
Concept



~~55,-~~
28,-

051155 0
Colin McRae Rally 3



~~14,95~~
3,30

51150 1
WWE Smackdown! 2
Platinum



~~12,95~~
5,-

051399 4
Syphon Filter 3
Platinum



~~22,95~~
10,-

051385 3
World Rally
Championship Arcade



~~59,95~~
30,-

050381 3
Legion: The Legend
of Excalibur



~~22,95~~
10,-

051404 2
Jak & Daxter Platinum



~~59,95~~
30,-

050303 7
Conflict Desert Storm



~~14,95~~
3,30

51148 5
TL Skispringen 2002



~~12,95~~
5,-

051650 0
Formel Eins 2001
Platinum



~~22,95~~
10,-

051365 5
Michael Schumacher
Kart 2002



~~59,95~~
30,-

050655 0
Need for Speed
Hot Pursuit 2



~~59,95~~
30,-

051434 9
Pro Evolution
Soccer 2



~~59,95~~
30,-

051402 6
This is Football 2003



~~12,95~~
5,-

51733 4
Hugo und der
teuflische Spiegel



~~22,95~~
10,-

050697 2
Dragon Ball Z:
Ultimate Battle 22



~~32,95~~
16,-

058199 1
Harry Potter und
der Stein der Weisen



~~59,95~~
30,-

051380 4
Stuntman



~~59,95~~
30,-

051136 0
Turok Evolution



~~59,95~~
30,-

050647 7
DTM Race Driver

Vergleichen Sie:

- Zwei Wochen völlig unverbindlich testen!
- 4-mal jährlich **Riesenauswahl** an Büchern, CDs, Videos, DVDs und CD-ROMs.
- Bis zu **70% Preisvorteil!**
- Bücher in exklusiver Club-Ausstattung **garantiert günstiger** als im Handel!
- Exklusive **Buch-Premieren**, lange bevor sie im Handel erscheinen!

Erlebe die Club-Vorteile!

DER CLUB
BERTELSMANN

Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich möchte im Club sparen. Ich bin zurzeit kein Kunde im Club Bertelsmann. Schicken Sie mir meine 3 Wunschtitel 14 Tage zur Ansicht mit vollem Rückgaberecht.

Ich bezahle meine Artikel per Rechnung - portofreie Lieferung. Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich automatisch Club-Mitglied und kann alle Club-Vorteile mindestens ein Jahr lang genießen. Viermal im Jahr erhalte ich gratis den Katalog mit exklusiven Angeboten, Club-Premieren und und - aus dem ich jeweils einen Artikel kaufe, unabhängig von Artikel und Preis. Sollte ich mich bis zum im Katalog angegebenen Termin einmal nicht für einen Artikel entscheiden, erhalte ich den aktuellen Club-Vorschlag automatisch nach Hause. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich kündige. Bitte beachten Sie, dass Sie das Kennenlernangebot für Neumitglieder nur einmal in Anspruch nehmen können.

Frau Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AH 1000103173

Straße, Nr.

PLZ

Ort

Geburtsdatum

Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

e-mail (für Informationen und Rückfragen)

Fax-Nr.: 0 180/5 220 111 (dtms 0,12 €/Min.)
Internet: www.click-the-club.de/zone

**Meine 3
Wunsch-
Titel**

Alle Artikel nur solange Vorrat reicht.

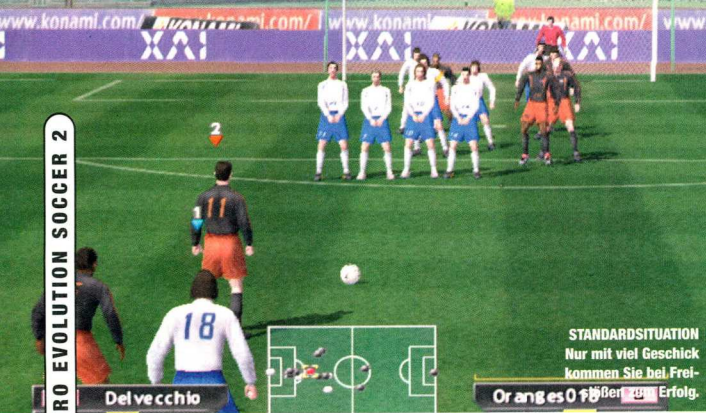
1	
2	
3	



Gratis!

Dieses Uhrenradio gibt es als Dankeschön fürs Testen!
Sie dürfen es auf jeden Fall behalten!

30033

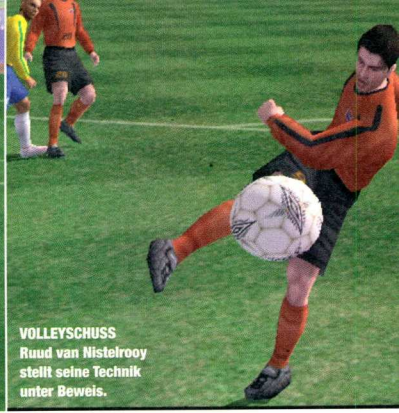


Delve cchio



Oranges 0 1 0 Ber Erfolg.

STANDARDSITUATION
Nur mit viel Geschick
kommen Sie bei Frei-



VOLLEYSCHUSS
Ruud van Nistelrooy
stellt seine Technik
unter Beweis.

Beim Kauf eines *Pro Evolution*-Spiels konnten sich die Fans der Serie schon immer auf eine Sache verlassen und zwar, dass Sie das realistischste Fußballspiel auf dem Markt erwerben. Dies galt nicht nur für das im letzten Jahr erschienene *Pro Evolution Soccer*, sondern auch für die ebenfalls exzellenten PSone-Vorgänger. Konami hat

es über Jahre hinweg mit jeder Version geschafft, die Messlatte in puncto Realismus, Spielbarkeit und Spaß noch ein wenig höher zu legen. Dementsprechend waren die Erwartungen an *PES 2* natürlich sehr hoch.

GENIALES SPIELGEFÜHL

Im wichtigsten Punkt wurden die Erwartungen auch voll er-

füllt. Spieltechnisch liegt Konamis Ausnahmekick meilenweit vor jedem Konkurrenztitel. Dafür ist vor allem die geniale Ballphysik verantwortlich. Die Kugel verhält sich auf jedem Untergrund (trocken oder nass) so, wie man es von einem „echten“ Fußball erwarten würde. Dazu kommt eine ebenso gute Kollisionsabfrage, die dafür sorgt, dass der

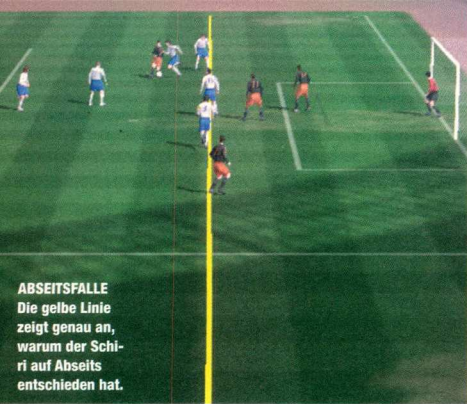
Ball physikalisch korrekt von Objekten abprallt. Wie sich eine beliebige Spielsituation letztendlich entwickelt, hängt aber von noch viel mehr Faktoren ab. Die Fähigkeiten und auch die Tagesform der beteiligten Kicker spielen hier eine große Rolle. Anders als bei anderen Fußballspielen machen sich unterschiedliche Charakterwerte und Spezial-

Fußballspezialist Konami setzt **in Sachen Realismus** noch mal einen drauf!



Pro Evolution Soccer 2





ABSEITSFALLE
Die gelbe Linie zeigt genau an, warum der Schiri auf Abseits entschieden hat.



fähigkeiten bei PES 2 deutlich bemerkbar. Die Chance, mit einem schusstarken und technisch versierten Spieler wie David Beckham ein Freistoßtor zu erzielen, sind wesentlich größer als bei vielen anderen Kickern. Die Entwicklung eines Matches ist aber auch abhängig von den taktischen Einstellungen. Die umfangreichen Optionen bieten viel Spielraum für taktische Feinheiten, die dank sehr guter Spieler-KI auch wirklich sichtbar sind. Während bei anderen Titeln die Abwehrformation mehr einem ungeordneten Hühnerhaufen gleicht, reagieren die PES 2-Abwehrrecken auch eigenständig und machen sogar aussichtsreiche Angriffe zunichte. Ebenfalls bemerkenswert sind die Torhüter, die selbstständig ins Spielgeschehen eingreifen und im Bedarfsfall auch mal zur Notbremse greifen. Wo wir gerade bei den Torhütern sind: Vor allem deren Animation ist den Entwicklern von Konami Tokyo wirklich hervorragend gelungen. Aber auch die Bewegungen der anderen Spieler kommen gut rüber. Im Vergleich zum Vorgänger sehen die Animationen viel, viel weicher aus. Das Bewegungsrepertoire der virtuellen Kicker wurde ebenfalls gewaltig erweitert, vor allem was Zweikämpfe, Kopfballduelle und Torschüsse betrifft. Darüber hinaus ist die Spielgeschwindigkeit etwas höher als beim Vorgänger.

ter und die Tageszeit, zu der gespielt wird, einstellen, sondern obendrein die Tagesform der beiden Teams. Natürlich ist auch das Stadion, in dem gespielt werden soll, frei wählbar. Vierzehn – realen Vorbildern nachempfundene – Arenen stehen zur Auswahl. Auf Wunsch sind auch Stadioneffekte (Leuchtraketen usw.) zuschaltbar. So kann noch mehr Stadionatmosphäre erzeugt werden. Wer einfach nur ein schnelles Spielchen wagen will, kann die oben genannten Einstellungsmöglichkeiten auch komplett dem Zufall überlassen. Darüber hinaus dürfen Sie festlegen, wie sich das Publikum während des Spiels verhält. Je nach Einstellung wird das Publikum nur eines, beide oder gar keines der Teams speziell mit Sprechchören unterstützen. Analog dürfen Sie auch die Art des Kommentars von Wolff-Christoph Fuss und Hansi Küpper einstellen. Eine Sache, an der sich nichts geändert hat, ist die Qualität der Kommentare. Glücklicherweise können die sich wiederholenden Plattitüden der Sprecher jederzeit abgeschaltet werden. Fairerweise muss aber gesagt werden, dass die Kommentatoren bei keinem anderen Fußballtitel besser sind.

Wie schon im Vorgänger dürfen Sie die eigentlich schon perfekte Steuerung Ihrer persönlichen Vorlieben anpassen. Auch die Möglichkeit, präzise Pässe über den rechten Analog-Stick auszuführen, ist selbstverständlich wieder enthalten. Um diese Funktion sinnvoll nutzen zu können, bedarf es allerdings etwas Übung.

KLEINE MÄNGEL

Natürlich ist auch Pro Evolution Soccer 2 keineswegs perfekt.



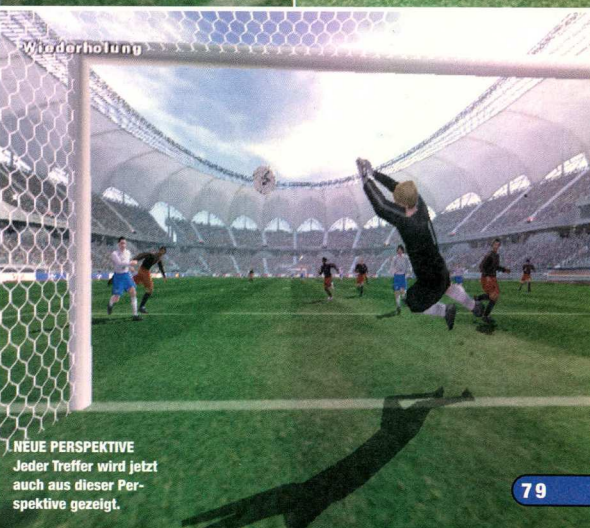
ZWEIKAMPF Es gibt jetzt deutlich mehr Gerangel auf dem Platz.



UNGLÜCKSRABE Auch Weltmeister sind nicht vor schweren Verletzungen gefeit.



TOLLER REFLEX Nicht jeder Torhüter könnte diesen Ball halten.



Wiederholung

NEUE PERSPEKTIVE Jeder Treffer wird jetzt auch aus dieser Perspektive gezeigt.

ALLES EINSTELLUNGSSACHE

Abgesehen von den angesprochenen Gameplay-Anpassungen und den modifizierten Spielmodi (siehe INFO „Die Spielmodi“) gibt es eine ganze Reihe neuer Optionen. Sie können jetzt nicht nur das Wet-

Einfach meisterlich

Die überarbeitete Meisterliga und der neue Trainingsmodus bieten jede Menge Neuerungen und sind dadurch noch motivierender.

Im Meisterliga-Modus gibt es nun 40 Teams, aus denen Sie sich Ihren Favoriten aussuchen dürfen. Aus dem deutschen Raum sind dies Leverkusen, Bayern, Dortmund und der HSV. Nach der Teamwahl dürfen Sie in der 3. Liga erst einmal beweisen, was Sie draufhaben. Während beim Vorgänger das Erwerben von neuen, starken Spielern noch relativ einfach war, wurde dies bei PES 2 deutlich erschwert. Um die Langzeitmotivation dieses Spielmodus' noch zu erhöhen, hat Konami ein komplett neues Punkte- und Transfersystem entwickelt. Es bedarf schon eines guten Angebots, damit Sie einen Spieler für Ihr Team gewinnen können. Es ist dabei sogar möglich, Akteure für einen bestimmten Zeitraum auszuleihen. Die

andere, große Neuerung betrifft den Trainingsmodus. Neben dem „normalen“, aus PES bekannten Standardtraining und einer umfassenden Einführung in die Feinheiten der Steuerung gibt es nun die Umbro-Pro-Training-Centre-Challenge. In Letzterer können Sie beweisen, wie gut Sie mit dem komplexen Handling von Pro Evo Soccer 2 zurechtkommen. Sieben Herausforderungen (darunter Dribbling, Passspiel und Freistoßtraining) warten darauf, gemeistert zu werden. Ansonsten hat sich nicht viel verändert. Freundschaftsspiel, Liga, Eif-meterschießen und Pokalturniere gibt es weiterhin. Wer in diesen Modi erfolgreich ist, kann neun Bonus-Teams freischalten.



TUTORIAL Hier werden alle wichtigen Bewegungen, Tricks und Kniffe erklärt.



HINDERNISLAUF Die Umbro-P.T.C.-Herausforderungen sind hilfreich und machen viel Spaß.



TRANSFERMARKT Im Meisterliga-Modus müssen Sie jetzt viel besser mit Ihrem Geld haushalten.

Vor allem Präsentation, Spielermodelle und Grafik könnten ruhig einmal ein wenig überarbeitet werden. *FIFA Football 2003*, härtester PES 2-Konkurrent, bietet da deutlich mehr fürs Auge. Auch was die verfügbaren Lizenzen und enthaltenen Originalteams betrifft, hinkt Konamis Fußballsim

hinterher. Zwar sind eine ganze Reihe Nationalmannschaften (teilweise mit Originalnamen) enthalten, aber wie schön wäre es, die deutsche Meisterschaft nachspielen zu können? Darüber hinaus würden sich bestimmt viele Fans wünschen, dass nicht nur Fouls und Trikot-vergehen geahndet werden,

sondern auch Handspiel. Vielleicht nehmen sich die Entwickler ja beim Nachfolger dieser kleinen Mängel an. Um Missverständnissen vorzubeugen: PES 2 ist trotz dieser Kritikpunkte derzeit das mit Abstand beste Fußballspiel auf dem Markt.

WOLFGANG FISCHER



Wolfgang Fischer
ist absolut süchtig!

Ich sag's frei heraus: Ich liebe dieses Spiel! Kein anderes Fußballspiel bietet so viel Spieltiefe und macht so viel Spaß wie PES 2. Vor allem Kenner des ersten Teils werden ihre helle Freude an diesem Titel haben und die vielen kleinen Modifikationen lieben. Wer hingegen nur einen schnellen Kick für zwischendurch sucht, ist wahrscheinlich mit einem anderen Fußballspiel besser beraten. Es dauert nämlich ziemlich lang, bis man sich in PES 2 einge-arbeitet hat und erste Erfolge feiern kann. Dafür ist aber jedes Tor, das man erzielt, etwas Besonderes und jedes Spiel anders. Besonders viel Spaß macht das Spiel, wenn man nicht alleine vor der Konsole sitzt, sondern mit ein paar Freunden ein Turnier veranstaltet. Bei solchen Anlässen geht's erfahrungsgemäß richtig rund.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

PRO EVOLUTION SOCCER 2 **92%**

Konami
Konami höchst anspruchsvolle Fußballsimulation zeichnet sich vor allem durch eine perfekte Spielbarkeit aus.

FIFA Football 2003 **84%**
Electronic Arts

Leicht zugänglicher Arcade-Kick mit starker Lizenz und einer wirklich herausragenden Präsentation.

This is Football 2003 **80%**
Sony

Durchweg guter und umfangreicher Kick, bei dem nur einige Gameplay-Schwächen negativ auffallen.



JUBELORGIE Die deutschen Spieler können nach diesem Kopfballtreffer von Michael Ballack gar nicht mehr aufhören zu feiern.



Hersteller:	Konami
Genre:	Fußball
Spieler:	1-8
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	25. Oktober
Internet:	www.konami-europe.com
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach jedem Spiel	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
5 Spielmodi	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Konami Tokyo	DVD

RESAMTWERUNG

GRAFIK **80%** SOUND **80%** SPASS **93%** **92%**

„Nicht ganz perfekt, aber sehr nah dran: PES 2 ist die einzige wahre Fußball-Simulation.“



www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com

Flipendo zur Verteidigung gegen die dunklen Künste.

Bedrohung aus der Kammer des Schreckens.

Zauberstab von Ollivander.

Dein Mut.



PC CD-ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE™

GAME BOY COLOR

Erhältlich ab 15. November.

Bist Du bereit, als Harry Potter™ die Kammer des Schreckens zu öffnen?



FREISTOSS Mit den zwei roten Kreisen wählt man sowohl den Zielfort als auch den Treffpunkt des Balls aus.

WESTFALENSTADION Die Borussia-Hochburg ist eindeutig erkennbar und schaut super aus.



FIFA Football

2003



Mit vielen Erneuerungen soll sich FIFA 2003 wieder die Spitzenposition der Fußballspiele zurückholen.

Es kam, wie es kommen musste: Die *FIFA*-Serie aus dem Hause Electronic Arts wurde einer großen General-Überarbeitung unterzogen. Wie der verantwortliche Producer des Spiels, Pierre Hintze, bereits im Interview mit der *PLAYZONE* (Ausgabe 10/2002) zugab, entwickelten sich die *FIFA*-Spiele immer mehr zu „Hollywood auf dem Rasen“ und somit immer weiter weg von einem realistischen Fußballspiel. Da gleichzeitig Konami mit *Pro Evolution Soccer* ein fantastisches Produkt auf den Markt brachte, das die Herzen der Fans im Eiltempo eroberte, sah man sich bei EA gezwungen, die aktuelle 2003er-Auflage umfassender zu verändern.

WAS IST NEU?

Die größten Veränderungen zum Vorgänger sind rund um den Ball anzutreffen. Sofort fällt auf, dass dieser nicht mehr am Fuß des Spielers klebt und zudem endlich eine neue Ballphysik spendiert bekommen hat. Die Auswirkungen sind groß. Zum einen kommen die Sprints der ballhaltenden Spieler jetzt wesentlich realistischer

rüber und zum anderen entsprechen die Pässe und Flanken eher der Realität, da sie nicht immer punktgenau beim Mitspieler ankommen. Die Animationen der Spieler und des Balls sind bei der aktuellen Version ebenfalls verbessert worden. Einziger Kritikpunkt ist, dass einige Aktionen in unterschiedlicher Geschwindigkeit ablaufen. Während z. B. 180°-Drehungen eher langsam animiert sind, werden Flanken in vertikaler Richtung und Torschüsse mit zu hoher Geschwindigkeit ausgeführt.

STEUERUNG IM GRÜNEN BEREICH?

Bei der Steuerung hat sich eigentlich nicht wirklich viel verändert. Als Aktionsmöglichkeiten steht Ihnen neben den normalen Pässen und Flanken noch der „Pass in den freien Raum“ zur Verfügung, der vor allem durch die Möglichkeit, Mitspieler steil in freie Räume laufen zu lassen, äußerst effektiv ist. Außerdem können Sie mit dem rechten Analogstick noch einige Spezialmanöver ausführen. Im Abwehrbereich gibt es wieder die Optionen, brutale Grätschen anzusetzen oder faire Tacklings zu pro-

bieren, wobei sich das meist als verdammt schwierig herausstellt, da die Kollisionsabfrage öfters kleine Rätsel aufgibt. Leider muss noch ein Negativmerkmal erwähnt werden: Der Torwart steht die meiste Zeit wie angewurzelt auf der Torlinie und läuft freiwillig keinen Schritt dem stürmenden Gegenspieler entgegen. Zwar kann man mit der L1-Taste den Torwart manuell herauslaufen lassen, doch ist er in dieser Phase nahezu unbrauchbar, da selbst die miesesten Schüsse nicht gehalten werden.

UMFANG & OPTIK WIE GEHABT

Nichts geändert hat sich an EAs Einstellung zum Umfang eines Fußballspiels. 16 lizenzier-

BECKS Gerade hat Beckham ein Tor geschossen und steht in unverkennbarer Pose am Platz.



RAAAUUUU! In der Nahaufnahme sehen die Spieler gigantisch aus. Sogar die Augen sind animiert!

TOR!
Raúl
47 Min.

te Ligen mit 10.000 echten Spielern sind einfach top. Der Wiedererkennungswert der Spieler ist dabei enorm. Zoomt die Kamera nahe an die Spieler heran, so spielt die Grafik-Engine ihre ganze Stärke aus. Die Figuren sind ihren Vorbildern sehr gut nachempfunden und glänzen mit einer Optik, die ihresgleichen sucht. Auch die Stadien, unter denen sich z. B. das Dortmunder Westfalenstadion befindet, werden detailgetreu dargestellt und versprühen knisternde Atmosphäre, die durch die jeweils passenden Schlachtrufe der Heim-Fans verstärkt wird. Die fast schon FIFA-typischen Ruckeleinlagen sind auch in der 2003er-Version wieder vorhanden und vermiesen leider zu oft die Spiellaune.

OLIVER BECK

MEIN FAZIT SEHR GUT



Oliver Beck
„Fussballgott“

Electronic Arts ist aufgewacht! Der qualitative Abstand von *FIFA 2002* zu *Pro Evolution Soccer* war einfach zu groß, als dass man einfach ein erneutes Update auf den Markt hätte bringen können. Die Verbesserungen tun dem Spiel sehr gut und machen es realistischer, als jedes andere *FIFA* jemals war, ohne dabei das eigentliche Spielprinzip stark zu verändern: Noch immer ist *FIFA* drin, wo *FIFA* draufsteht. Trotz der Veränderungen ist und bleibt *FIFA* eher ein arcade-lastiges Fußballspiel. Es ist genau das Richtige für die Leute, die sich nicht stundenlang in ein *PES 2* einarbeiten wollen, um schöne Spielzüge auf den Rasen zu zaubern. Das Hit-Prädikat verleiht der Titel nur deswegen, weil die vorhandenen Mängel, gerade im Vergleich zum Klassenprimus *PES 2*, den Spielspaß doch ziemlich beeinträchtigen. Wer auf reale und aktuelle Spielerdaten steht, ist bei *FIFA* jedoch an der richtigen Adresse.

IM VERGLEICH

Spieler aus dem Genre im Kurzüberblick

Pro Evolution Soccer 2
Konami **92%**

Die Fußballreferenz aus dem Hause Konami. Ein unglaublich realistisches Fußballspiel, das kaum Wünsche offen lässt.

FIFA FOOTBALL 2003
Electronic Arts **84%**

Sehr gute Fortsetzung der *FIFA*-Reihe. EA hat sich vielen Problemen gestellt und diese erfolgreich eliminiert.

TIF 2003
Sony **80%**

Spielerisch eher simples Fußballspiel mit großartiger Stadionatmosphäre und vielen interessanten Spielmodi.



Wiederholung

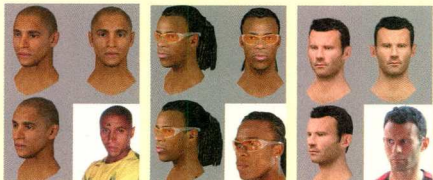
BÜSE Hier wird ein Spieler von Bayer Leverkusen böse umgesäbelt.



LAUFWEGE Mit der L1-Taste weden die Laufwege der Spieler eingeblendet – hier schön zu sehen.

INFO ÜBER DIE ENTWICKLUNG DER SPIELGRAFIK

Wie die echten Stars ins Spiel finden
Vom echten Spieler zur virtuellen Spielfigur



Carlos: Sein linker Schuss ist weltbekannt. Einer der besten Freistoßschützen der Welt.

Davis: Der holländische Mittelfeldspieler besticht durch seine Zweikampfstärke.

Giggs: Die Dribbeleinlagen des quirligen Iren werden in ganz Europa geführt.

Die sehr gut aussehenden Spielerfiguren kommen natürlich nicht von ungefähr. EA scheute mal wieder keine Kosten und Mühen und erarbeitete in aufwendiger Arbeit ebenbürtige Abbilder der bekanntesten Superstars. Bei *FIFA 2003* sind diesmal die drei internationalen Superstars Roberto Carlos (Real Madrid), Ryan Giggs (Manchester United) und Edgar Davids (Juventus Turin) die Zugferne.

TEST FIFA FOOTBALL 2003

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Fußballspiel
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	30. Oktober 2002
Internet:	www.electronicarts.de

Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Variabel
Umfang 16 Ligen	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Electronic Arts	Datenträger DVD

GRAFIK	SOUND	SPASS	84%
83%	90%	88%	

„FIFA wurde ordentlich aufpoliert. Viele Neuerungen machen FIFA 2003 zu einem sehr guten Spiel.“



THQ



„IN LIEBEVOLLE HÄNDE
ABZUGEBEN...“

Ein heißer und tougher Herbst steht dir ins Haus, denn die World Wrestling Entertainment™ kommt zu dir nach Hause auf PlayStation 2, Xbox, PC, GameCube und Game Boy Advance. Nie zuvor gab es ein solches Angebot an WWE Superstars, nie zuvor war die WWE so faszinierend wie heute

Du weißt ja: IT DOESN'T MATTER WHAT YOUR GAME IS!

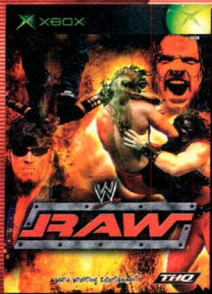


WRESTLING™ IS THE
**PC
CD
ROM**
WRESTLING™

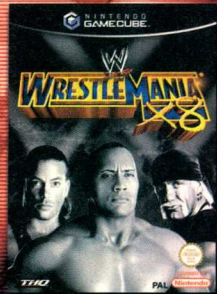


GAME BOY ADVANCE

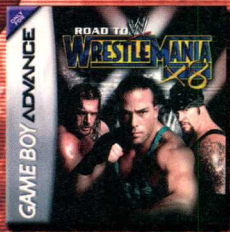
PlayStation 2



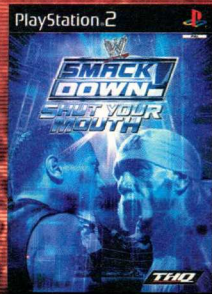
OUT NOW!



OUT NOW!



OUT NOW!



NOVEMBER 2002

www.thq.de

Summoner 2

Komplex und schwer –
Volitions neues Action-RPG
eifert dem Vorgänger nach.

Ein leichtes Schicksal, das die junge Maia da zu ertragen hat. Sie ist nämlich nicht nur die viel beschäftigte Herrscherin des Königreichs Halassar, sondern auch die wiedergeborene Göttin Laharah, der es laut einer Prophezeiung bestimmt ist, die Welt zu retten. Sieben Freunde und Weggefährten helfen ihr dabei. Vor dem Betreten von neuen Gebieten müssen Sie jedoch eine Vorauswahl treffen, wen Sie mitnehmen wollen, da Ihre Abenteurergruppe nur aus drei Personen bestehen darf. Welchen dieser Helden Sie die meiste Zeit über steuern, bleibt Ihnen überlassen. Die anderen beiden werden dann über KI-Skripts gesteuert und verhalten sich sogar relativ intelligent. Sie dürfen aber jederzeit zwischen den einzelnen Kämpfern hin- und herschalten. Natürlich sollten Sie gut über

die jeweiligen Fähigkeiten der Charaktere informiert sein, um Erfolg zu haben. Vor allem den magischen Charakteren und den Beschwörungen von Maia kommt dabei eine nicht zu unterschätzende Rolle zu. Im Laufe des Spiels erhält das vielseitige Mädel die Fähigkeit, sich in vier extrem starke Monster zu verwandeln, die noch aufgelevelt werden können.

QUESTS OHNE ENDE

Wie schon im ersten *Summoner*-Abenteuer hat Volition wieder großen Wert auf eine stimmige Handlung und glaubwürdige Charaktere gelegt. Um die abwechslungsreiche und abgedrehte Story in vollen Zügen genießen zu können, müssen Sie den ersten Teil aber nicht unbedingt gespielt haben. *Summoner*-Veteranen dürfen sich allerdings auf das eine oder andere Aha-Erlebnis freuen, vor

BESCHWÖRUNG Wenn Maia sich in das Blutmonster verwandelt, geht's erst richtig rund!



TÄTOWIERT UND COOL
Maia verliert in keiner Situation die Fassung.



MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer
liebt Herausforderungen.

Als Fan des ersten Teils hat mich *Summoner 2* natürlich von Beginn an gefesselt, was vor allem an der komplexen Story und der Vielzahl von Quests liegt. Unglücklicherweise sind diese beiden Faktoren auch der Knackpunkt. Weniger erfahrene Rollenspieler werden sich trotz des guten Tutorials nur schwer in *Summoner 2* zurechtfinden, was unter anderem am nicht zu unterschätzenden Schwierigkeitsgrad liegt. Wer sich dennoch auf das umfangreiche RPG einlässt, wird trotz kleinerer Gamedesign-Mängel für lange Zeit Spaß an diesem Spiel haben.

allein weil ein paar altbekannte Charaktere wieder auftauchen, zum Beispiel Yago und Rosalind. Ein weiteres Detail, das neben dem User-Interface sofort an den ersten Teil erinnert, ist das Charaktersystem. Rasse, Klasse und Fähigkeiten Ihrer Helden sind vorgegeben, Sie können nur bestimmen, wie die erhaltenen Fähigkeitenpunkte verteilt werden sollen. Wie schon der Vorgänger bietet auch *Summoner 2* wieder eine schier unglaubliche Zahl von Quests und Aufträgen, von denen jedoch nur ein Teil wirklich storyrelevant ist. Die übrigen sollten Sie dennoch lösen, um Erfahrungspunkte, Gold und gute Ausrüstungsgegenstände zu bekommen. Wer wirklich alle Quests erfüllen will, wird locker 30 bis 40 Stunden brauchen, um dieses RPG durchzuspielen.

SEHENSWERTE PRÄSENTATION

Was Fans des ersten Teils mit Sicherheit auffallen wird, ist die im Vergleich zum Vorgänger gewaltig verbesserte grafische Umsetzung und hergehe Sichtweiten und gefingte Pop-ups gehören im *Summoner*-Universum definitiv der Vergangenheit an. Allen Levels, vor allem der Munari-Stadt, sieht man den Aufwand an, der für das Design der riesigen Welt betrieben worden ist. Dies gilt auch für die vielen Charaktere und Figuren, denen Sie im Spiel begegnen. Lediglich ein paar der Animationen, vor allem das Laufen, sehen ein wenig seltsam aus.

Drei geben einem nur Teamwork führt letztlich zum Erfolg.



SCHLEICH DICH! Sangaril versteht es hervorragend, Gegner von hinten zu neucheln.



ACTIONSEQUENZ Hier ballern Sie sich mit einem Kampfumform durch feindliche Verteidigungsanlagen.

Wahrscheinlich hat Volition die Zeit, die nötig gewesen wäre, um dieses kleine Manko auszubügeln statt dessen in die Ausarbeitung der Magieeffekte gesteckt. Diese sehen nämlich absolut phänomenal aus. Wie schon im ersten Teil dürfen Sie zur besseren Übersicht die Kamera beliebig um die gewählte Spielfigur drehen. Zu gelegentlichen Rucklern kommt es lediglich bei größerem Gegnereaufkommen oder rechenintensiven Grafikeffekten. Der Spielablauf wird dadurch aber keineswegs beeinträchtigt. Sowohl die deutsche Synchronisation als auch die Übersetzung der Bildschirmtexte ist wirklich gelungen. Ein atmosphärischer Soundtrack rundet die durchweg sehr gute Präsentation des Spiels ab.

WOLFGANG FISCHER

TEST SUMMONER 2

Hersteller:	THQ
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

Internet:	www.thq.de
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Jederzeit	Schwer
Umfang	USK-Freigabe
30-40 Stunden	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Volition	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	84%
84%	83%	84%	

„Höllisch schweres Action-Rollenspiel mit cooler Story und gelungener Präsentation“

HIGHLIGHTS >>

Fighting Arena
Playstation 1&2
4 Foto-Sensoren
Richtungskontakte
ideal für Fighting Games

29,90 Euro*

Freestyler Board
Plastation 1&2
2 Fusstasten
Shock-Controller
ideal für Skating oder Snowboarding

29,90 Euro*

Modena Force GT
Playstation 1&2
8-Wege Richtungskreuz
8 Actiontasten
Force Feedback
Gas-/Bremspedal

69,90 Euro*

Internet

www.shop-guillemot.de
www.shop-hercules.de
www.shop-thrustmaster.de

Versandkosten*

Versandkosten Inland 5 Euro.
Ab 50 Euro Bestellwert
versandkostenfrei nach
Deutschland und Österreich.

HIGHLIGHTS >>

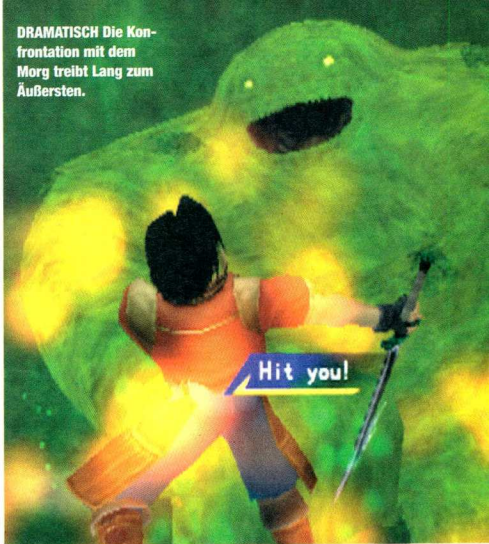
Legiaia 2: Duel Saga

Kullerägige Heilerinnen, barbrüstige Hünen und spuckende Blumen? Richtig: **Japano-RPG.**

Es gibt „überholte“ Spiele, bei denen hat man das Gefühl, sie wurden aus Überzeugung so altmodisch entwickelt. Das macht sie sympathisch. Und es gibt welche, die einem nur ein Wort entgegenzuschreiben scheinen: Faulheit! Dazu gehört *Legiaia 2*. Anstelle von Genesis-Bäumen suchen Sie mit Ihrer Dreier-Party diesmal magische Steine, die von verderbten „Mystics“ geklaut wurden: Geschöpfe, die unter dem Schutz von Elementar-Geistern stehen – so genannter „Origins“. Immerhin handelt es sich bei dem (austauschbaren) Protagonisten und seinen (austauschbaren) Freunden ebenfalls um Mystics, die

ihre eigenen Origins anweisen dürfen, (austauschbare) Gegner zu plätten oder bei Rätselvorrichtungen zu helfen. Ohne Aufleveln geht natürlich nichts, also stapfen Sie Stunde um Stunde durch (austauschbare) Berge, Wälder und Verliese, handeln mit Tonnen von (austauschbarer) Ausrüstung und legen sich mit Endgegnern an. In den Rundengefechten lösen Sie – neben Zaubern, Heilaktionen etc. – Angriffe über die Richtungstasten aus. Die langsam wachsenden Pfeil-Combos erlernen Sie im Lauf der Handlung oder müssen Sie durch Probieren herausfinden. Manche Combos dürfen Sie aneinander fügen und Besitztümer zu Neukreationen ver-

DRAMATISCH Die Konfrontation mit dem Morg treibt Lang zum Außersten.



MEIN FAZIT **GEHT SO**



Stefanie Schetter
sieht nur noch Pfeile.

Auch auf die Gefahr hin, dass mich Fans des Vorgängers hassen werden: *Legiaia 2* halte ich für eine RPG-Fortsetzung, die die Welt nicht braucht. Jedenfalls nicht in dieser Form und nicht zu diesem Preis. Das Combo-Kampfsystem ist eigentlich alles, was diese klutzige Kiischee-Ansammlung zumindest für Hardcore-Fans des Genres noch einigermaßen interessant macht. Story? Na, wer die nicht schon zwanzigmal gehört hat ... Grafik? Ehrlich gesagt finde ich die Auftritte der Origins am spannendsten, wenn ich dabei bis zum nächsten Spielzug mein Taschenbuch weiterlese.

STEFANIE SCHETTER



- 1. COMBO** Die Animationen der Kämpfer erinnern an verstaubte Beat 'em Ups.
- 2. KABUMM!** Je mehr Erfahrung, desto mehr Pfeile, sprich Hiebe, haben Sie.
- 3. NACHHILFE** Aus gesammelten Zutaten können Sie Stärkungsgerichte kochen.



TEST LEGAIA 2: DUEL SAGA

Hersteller:	Fresh Games/Eidos
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	€ 60,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.eidos.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Speicherpunkte	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
Ca. 40-50 Stunden	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
ProKion	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	59%
56%	51%	63%	

„Spielerisch solide, aber **langatmig** und **hässlich**: nur was für ziemlich verzweifte RPG-Süchtige.“

Bunt, **rasant und
effektiv**: Die Kombi-
nation aus Comic-
Look und Autorennen
funktioniert recht gut.



auto modellista

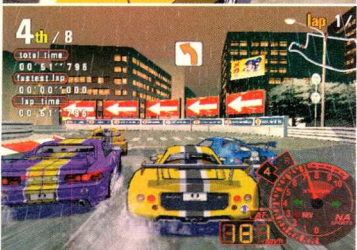
SAUWETTER

Im Replay-
Modus könn-
en Sie sich
die Rennen
noch einmal
anschauen.



VIERTKAMPF

In den Kur-
ven werden
die Rennen
entschieden.



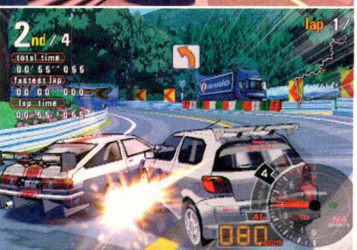
ÜBER BANDE

Der untere
Spieler kriegt
die Kurve
nicht.



KOLLISION

Die Effekte
wirken sehr
cartoonartig.



Spätestens seit die PlayStation 2 auf dem Markt ist, gehen Entwickler von Autorenspielen einen bestimmten Weg: Sie versuchen, ihre Produkte immer realistischer zu gestalten. *auto modellista* widersetzt sich diesem Trend, zumindest teilweise. Per Cel Shading sind die Rennwagen als Zeichentrickbolten dargestellt, die Effekte wirken wie in einem Comic-Heft und die Umgebungen muten von der Farbgebung her surrealistisch an. Fahrerisch setzt das Spiel aber auf Simulation: Die Strecken sind echten Renn-, Berg- und Stadtumgebungen in Japan nachempfunden und die Autos sind von fernöstlichen Herstellern lizenziert. Das wirkt sich natürlich auf das Fahrverhalten aus: Ultrarealistisch ist das Spiel zwar nicht gerade, aber eben doch kein Funracer. Vor Kurven sollte man schon abbremsen und Kollisionen mit den Kontrahenten können einen ganz schön aus der Bahn werfen. Die Steuerung ist jedoch so eingängig, dass die ersten Rennen im Karrieremodus kein Problem darstellen. Lediglich die Handbremse tendiert zum Überreagieren, doch die braucht man eigentlich sowieso nicht. Etwas dürftig ist der Umfang: Neben dem Karrieremodus gibt es gerade mal drei Spielvarianten: Time Attack, Versus und Single Race. Außerdem stört ein heftiges Flimmern ständig die coole Optik. Zwei Dinge reißen das aber einigermaßen wieder raus: die 60-Hertz-Option und der VJ&Theater-Modus. Mit diesem Feature lassen sich die besten Rennwiederholungen zu abgefahrenen Videos zusammenschneiden.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GUT



**Albrecht
Ott**

fährt lieber Fahrrad.

Rennspielfans werden sich wahrscheinlich erst einmal an die ausgefallene Optik gewöhnen müssen. Haben sie das aber erst getan, gibt es einiges zu genießen. *auto modellista* ist rasant, eingängig und sieht tatsächlich sehr gut aus. Auch das extreme Flimmern und die Variantenarmut stören da nicht so besonders. Schade ist aber, dass das Spiel hierzulande keinen Online-Modus hat.

TEST AUTO MODELLISTA

Hersteller:	Capcom
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	29. November

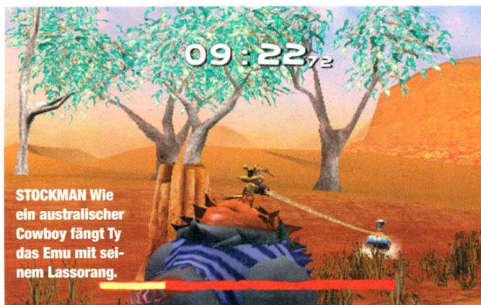
Internet: www.capcom-europe.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach den Rennen	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
6 Strecken + Bonus	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Capcom	DVD
Besonderheiten:	
60-Hertz-Modus	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
77%	75%	79%	78%

„Schnelles und recht realistisches Rennspiel, dessen Originalität sich aus der Optik speist“



STOCKMAN Wie ein australischer Cowboy fängt Ty das Emu mit seinem Lessorang.



HILFLOS Gegen Feuerangs hilft auch die beste Cricket-Ausrüstung nichts.

Ty the Tasmanian Tiger

Mit **Bumerangs und Zähnen** kämpft sich Ty durchs Outback.

Die Sonne brennt auf die Wüste, Haie schwimmen durch bizarre Unterwasserlandschaften, Insekten hüpfen putzmunter über die ganze Szenerie. So ist Austra-

lien. Zumindest in *Ty the Tasmanian Tiger*, dem neuesten Werk der Krome Studios. Der Spieler steuert Ty durch ein teilweise typisches, teilweise sehr originelles Jump & Run. Vordergrundig sind die Levels vollkommen konventionell aufgebaut: Auf einem linearen Weg geht es, über Hindernisse und Plattformen springend und rennend, an schnell überwältigten Gegnern vorbei zum Ziel. Doch um weiterzukommen, reicht das nicht. Um zu den Zwischengegnern zu gelangen, muss man eine bestimmte Anzahl Talismane einsammeln. Und die sind oft sehr weit vom Weg ab versteckt. Für manche muss Ty auch zuerst gewisse Aufgaben erledigen, die in keinem Level gleich sind. Einmal muss er einen Truthahn einfangen, dann wieder einen Frosch nach Hause bringen. Bis man

alle Talismane in den riesigen Umgebungen gefunden hat, gibt es also wahnsinnig viel zu durchstöbern. Weniger problematisch sind da die Gegner, die Ty entweder mit einem kräftigen Biss oder mit verschiedenen Bumerangs außer Gefecht setzen kann. Die Würfstücke lassen sich übrigens aufrüsten: Dann besitzt der Tasmanische Tiger etwa Feuerangs, die Brände legen, oder Multirangs, die ein Dauerfeuer ermöglichen. Gestalterisch hat das australische Entwicklungsstudio viel lokalen Charme einfließen lassen. Das Outback ist atmosphärisch und die Gegner rekrutieren sich aus der gesamten australischen Fauna. Rowdy-Kängurus oder Echsen mit Cricket-Ausrüstung zaubern immer wieder ein Lächeln ins Gesicht des Spielers.

ALBRECHT OTT



SCHNEEBALL-SCHLACHT Sogar in Australien schneit es manchmal.



FLÜGTIGER Zwei Bumerangs kann Ty als Flügel verwenden.



WETTSCHWIMMEN Ty taucht was!

MEIN FAZIT GUT



Albrecht Ott liebt Australien.

Der fünfte Kontinent gilt vielen immer noch als abenteuerlich und unentdeckt. Auch *Ty the Tasmanian Tiger* fordert Abenteuerlust und Entdeckerqualitäten. Jeder Level kann einen lange beschäftigen, ohne dass die manchmal schwierigen Aufgaben jemals langweilig würden. Dazu kommt eine humorvolle, charmante Grafik, die nicht nur dem jüngeren Publikum Spaß machen dürfte.

TEST TY THE TASMANIAN TIGER

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	22. November

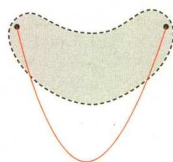
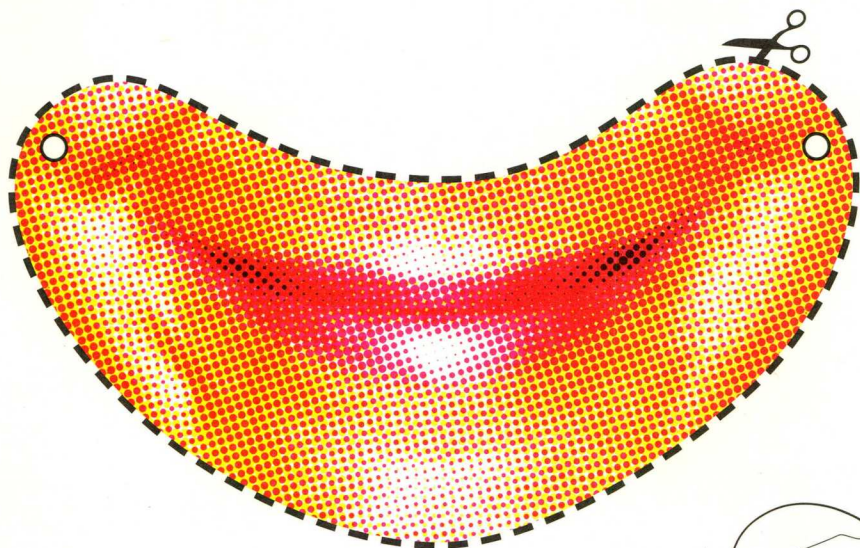
Internet: www.ea.com

Savegame Autom./Speicherpunkte:	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 16 Levels:	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Krome Studios:	Datenträger DVD
Besonderheiten: Making-of, Galerie	

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
82%	76%	80%	80%

„Im australischen Busch lauern Überraschungen: originelles Spielkonzept, lustige Gegner und **stimmige Umgebungen.**“

Clever feiern mit der T-D1 XtraCard.



5 Jahre
T-D1 XtraCard

XtraClever, der Geburtstagsbonus der T-D1 XtraCard.

So geht's:

- 1 Jetzt per Xtra-Handy unter der T-D1 Kurzwahl 2020 registrieren lassen.
- 2 1 Cent pro volle Gesprächsminute für alle eingehenden Anrufe* bis zum 31.03.2003 auf dem XtraClever-Konto gutschreiben lassen.
- 3 Grinsen aufsetzen und das Xtra-Guthaben feiern.
Weitere Infos unter www.t-mobile.de/xtraclever

*Angebot gilt nicht für Rufumleitungen, Anrufe auf der Mobilbox oder im Ausland und eingehende Fax-/Daten-Verbindungen.
Bei Nichterreichen von 50 Cent bis zum 31.03.2003 verfällt der angesammelte und noch nicht übertragene Betrag. Es besteht kein Anspruch auf Teilbeträge oder Barauszahlung.

Get more.

T · · Mobile · · ·

Micro Machines

Och, sind die süüüüß!

Mit Schrumpf-Autos

geht's über Strände, Lineale und Reagenzgläser.



Jetzt bloß nicht nach unten schauen. Wer nicht weit genug springt, wird gegrillt.



STARTAUFGSTELLUNG
Auch auf Motorrädern wird um den Sieg gekämpft.

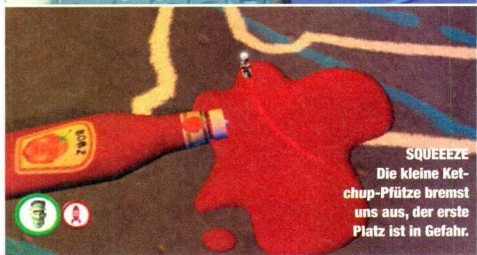


FLINKE ZUNGE Der Frosch greift ins Spielgeschehen ein, dabei sind die Rennen zu Wasser schon schwer genug.

Das klingt für Neulinge natürlich alles etwas verwirrend, ist es aber eigentlich nicht. Mit winzigen Fahrzeugen (normale Autos, Boote, Motorräder, Rennwagen, u. v. m.) rast man aus der Vogelperspektive über Kurse, die schnell ein Gefühl von Gulliver im Riesenland aufkommen lassen. Verschiedene Spielmodi sorgen für unterschiedliche Anforderungen. In der Meisterschaft gilt es, als Erster von Vieren ins Ziel zu kommen. Im Micro-Machines-Modus geht es um Punkte. Die bekommt man, wenn man den anderen



KÄFFCHEN? Im Labor fällt man schneller von der Strecke, als man „Streckenbegrenzung“ sagen kann.



SQUEEZE
Die kleine Ketchup-Pfütze bremst uns aus, der erste Platz ist in Gefahr.

Mitstreitern davonfährt und sie so aus dem Bildschirm befördert. Das ist auch der Modus, der besonders mit mehreren Mitspielern für großen Spaß sorgt. In keinem anderen Spiel regen sich die menschlichen Kombattanten so herrlich über Bratpfannen, im Weg stehende Kakelraken und zum falschen Zeitpunkt aufgehende Gullys auf. Zwar bietet der Titel auch noch eine Reihe anderer Spielmodi, auch für einzelne Spieler, doch wirken diese alle recht unmotiviert und sorgen nur für kurzzeitigen Spaß. Das ist auch das größte Manko des Spiels: Alleine ist es ziemlich langweilig. Man kann zwar auch gegen Computergegner fahren, doch richtige Schadenfreude will einfach nicht aufkommen.

TRÈS CHIC

Micro Machines V3, so der Titel auf der P5one, war technisch sehr nett inszeniert und auch der neue Titel weiß zu gefallen. Zwar ist die 3D-Grafik nicht immer von Vorteil, wenn es um Übersicht geht, sieht aber beeindruckender aus. Gelegentlich kommt die Kamera dem hektischen Treiben nicht hinterher und sorgt für Unmut, da aber alle Mitspieler mit dem Manko zu kämpfen haben, macht es nicht so viel aus. Ebenfalls gemeinsam leidet man unter dem altbackenen Charakter-Design und der grausamen Musikuntermauerung, die jedem Disney-Film aus den 50ern zur Ehre gereichen würden. Ebenso wie beim ganzen Spielprinzip gilt auch hier: Über Geschmack lässt sich nicht streiten.

MAIK BÜTEFÜR

MEIN FAZIT SEHR GUT



Maik Bütetür
mag die Mini-Flitzer.

Micro Machines ist schwer zu bewerten. Die einen lieben es, die anderen hassen es. Sicher, von Spieltiefe kann keine Rede sein und richtige Innovationen sind Mangelware. Dennoch: Die Technik ist ordentlich, das Spielprinzip immer noch fesselnd. Für Einzelspieler wird's schnell langweilig, zu mehreren ist es immer wieder für eine Partie gut. Wer also viele Freunde hat, die als Mitstreiter fungieren können, der kann bedenkenlos zuschlagen, alle anderen sollten sich überlegen, wie oft sie Gelegenheit für Mehrspielerduelle haben. Die Wertung bezieht sich auf den Einzelspielermodus, zu mehreren dürfen locker noch einmal 5 bis 10% dazuzaddiert werden.

TEST MICRO MACHINES

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Multiplayerspaß
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 59,-
Termin:	07. November

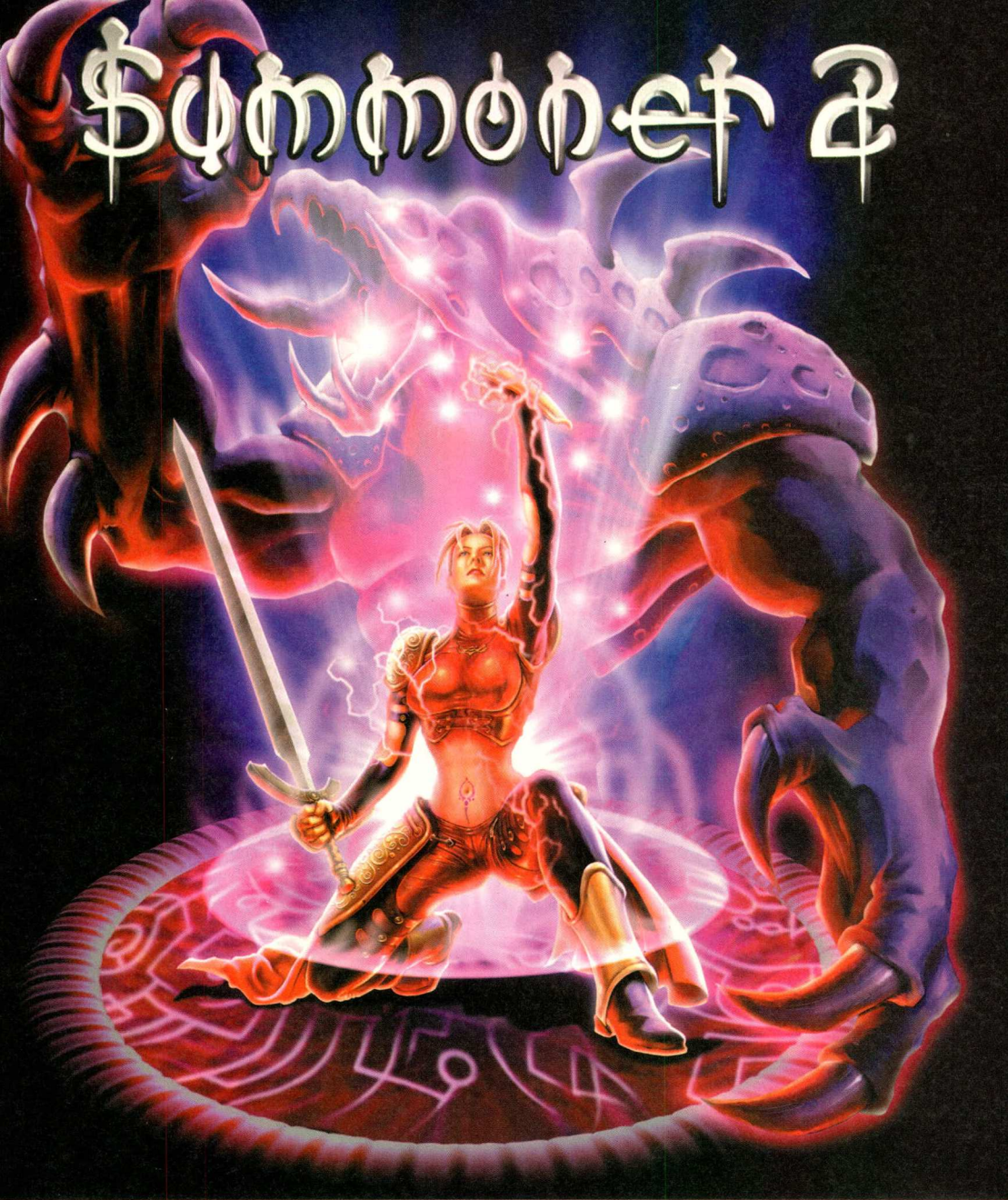
Internet: www.infogrames.de

Savegame Automatisch	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 6 Settings	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Infogrames	Datenträger DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	77%
75%	56%	77%	77%

„Alleine unspektakulär, zu mehreren ein großer Spaß. Für Fans auf jeden Fall empfehlenswert“

Summoner 2



PlayStation 2

ERHÄLTlich AB
NOVEMBER 2002

Summoner 2 - Game and Software © 2002 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Summoner, Volition, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. "PS2" and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.





GRÄTSCHER
Nicht ganz fair
nimmt die
Stürmerin dem
Verteidiger
den Ball ab.



EXPLOSIV Bei
diesem Mini-
spiel geht
der Ball
irgendwann
in die Luft.



HALS ÜBER KOPF
Dieser Spie-
ler trickst seinen
Gegner mit einem
Salto aus.



Sega Soccer Slam

Über den
Kampf zum
Spiel: **Hier
ist alles
erlaubt.**

Energisch läuft der Fußballspieler auf seinen Gegner zu und haut ihn erst einmal um. Nein, es handelt sich nicht um Oliver Kahn, der wieder durchdreht, vielmehr ist hier eine Szene aus *Sega Soccer Slam* beschrie-

ben. Das Erstaunliche dabei: Der Schiedsrichter pfeift nicht, das Spiel läuft einfach weiter. Das liegt daran, dass es weder Schiedsrichter noch Regeln gibt. Bei *Soccer Slam* zählen nur die Tore; wie viele gegnerische Spieler dabei auf der Strecke bleiben, ist egal. Foulen, schlagen, mit dem Ball zwischen den Beinen Salti springen: All das ist hier möglich. Der Spaß steht also im Vordergrund, fußballerische Taktik ist kaum gefragt. Die wäre auf den Mini-Plätzen, auf denen insgesamt acht Kicker stehen, wohl auch nicht angebracht. Dadurch arten die Begegnungen häufig in Chaos aus: Nachdem man irgendwie den Ball erobert hat,

bringt man ihn irgendwie im Tor unter. Neben den normalen Salti, Dribblings, Pässen und Schüssen gibt es dafür noch Special Moves, die besonders kraftvoll sind. Lustig ist das Ganze schon, vor allem im Mehrspielermodus, besonders lange kann es aber nicht motivieren. Dazu fehlt einfach der taktische Tiefgang. Wenn man das Toreschießen einmal raushat, klappert es auf diese Weise eigentlich immer. Abwechslung bieten aber einige Minispiele, die auf noch kleinerem Raum stattfinden. Da ist dann etwa der Ball eine Bombe oder die Kontrahenten verprügeln sich einfach nur.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GUT



Albrecht Ott
spielt lieber fair.

Ein erfrischendes Spiel für zwischendurch: Das ist *Sega Soccer Slam* auf jeden Fall. Besonders gegen menschliche Gegner bringt der chaotische Fußballkampf jede Menge Freude. Alleine wird man sich trotz Karrieremodus aber wohl nicht allzu lang mit dem Spiel beschäftigen, dazu fehlt die spielerische Abwechslung. Grafisch fallen lustige Charaktermodelle und Animationen ins Auge, überragend sieht es aber nicht aus.

TEST SEGA SOCCER SLAM

Hersteller:	Infogrames/Sega
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.sega.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Variabel
Umfang	USK-Freigabe
5 Spielmodi	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Sega	DVD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	72%
70%	76%	72%	72%

„Fußball einmal anders: Hier kommt es nicht auf Taktik oder Technik an, sondern nur auf den Spaß.“



SCHLÄGEREI Der
Stürmer schlägt den
Gegner nieder und
klaubt ihm den Ball.

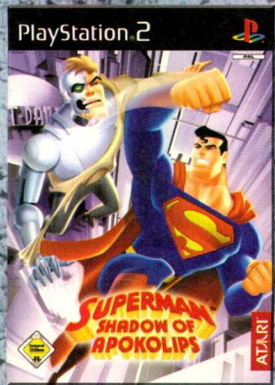


HUMORVOLL Die Jubelani-
mationen sind
sehr witzig.



ACHTUNG: Deine Superkräfte bleiben nicht für immer!

Denke daran: Du kannst nicht fliegen, du bist nicht stärker als eine Lokomotive und auch nicht schneller als eine Kugel. Jenseits deiner Konsole hast du keine Chance deine Superkräfte zu benutzen. Jeder Versuch wird unweigerlich mit gebrochenen Beinen, Armen, Fingern oder Rippen enden. Nutze deine Superkräfte, aber nur auf der PlayStation 2 mit Superman Shadow of Apokolips.



PlayStation 2

ATARI

Superman: Shadow of Apokolips video game © 2002 DC Comics and Infogrames. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Europe S.A. Published and distributed by Infogrames Europe S.A. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS Family" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All trademarks are the property of their respective owners. DC Bullet logo, SUPERMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. THE LOGO: (TM) and © Warner Bros.

Rocky

Der italienische Hengst **prügelt sich durch** alle fünf Filme.

Es gibt viele attraktive Filmlicenzen, die zur Versoftung einladen. *Rocky* zählt eigentlich nicht dazu, denn die Möglichkeiten sind

recht eingeschränkt. Da aber Boxspiele nicht allzu häufig auf den Markt kommen und die PS2 Diesbezüglich bisher fast komplett vernachlässigt wurde, hat Rage doch tatsäch-

lich eine Marktlücke aufgetan. Das Spiel selbst bietet ordentliche Zweikämpfe mit ausreichend Tiefgang, um auch abwechslungsreichere Matches zustande kommen zu lassen. Im Trainingsmodus schaut sich der Spieler, wie bei *Tekken*, die verfügbaren Kombos an, und bemüht sich, das Erlernete im Movie-Modus einzusetzen. Dort geht's gegen insgesamt 20 Gegner – wie in den Filmen – ordentlich zur Sache. Zwar erreicht der Titel nicht die spielerische Tiefe eines *Virtua Fighter 4*, kann aber, besonders zu zweit, durchaus Spaß machen.

Die Technik enttäuscht. Sehen die Kämpfer noch recht realistisch aus, wirkt die Umgebung leer und trist. Der Großteil des Publikums besteht aus grobpixeligen Bitmaps, alle Trainer haben dieselben Animationen. Da wäre mehr drin gewesen, wie die Xbox-Version beweist.

MAIK BÜTEFOR

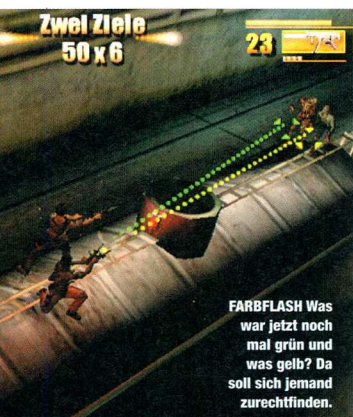


SPECIAL MOVE Jeder Kämpfer verfügt über mindestens zwei Spezialschläge.



VERHÄNGNISVOLL Im vierten Film wurde es nach diesem Kampf reichlich melodramatisch.

TEST ROCKY			
Hersteller:	Rage		
Genre:	Prügelspiel		
Spieler:	1-2		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	Ca. € 60,-		
Termin:	30. November		
Internet: www.rage-software.de			
Savegame	Schwierigkeitsgrad		
Nach Kämpfen	Variabel		
Umfang	USK-Freigabe		
20 Stages	Ab 6 Jahren		
Entwickler	Datenträger		
Rage	DVD		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT
58%	55%	81%	77%
„Alleine nur kurzzeitig interessant, zu zweit immer mal wieder eine Runde wert.“			



Zwei Ziele
50 x 6

FARBFLASH Was war jetzt noch mal grün und was gelb? Da soll sich jemand zurechtfinden.

Twin Caliber

Heiliger Tarantino. Edeltrash von Rage.

Ein Bulle und ein Knastbruder müssen sich aus unerfindlichen Gründen durch Horden von Zombies schießen. Die Kamera folgt dabei automatisch den Bewegungen der Protagonisten, für den Spieler geht es ledig-

lich darum, die Schussrichtung zu definieren. Das originelle Prinzip, mit den beiden Analog-Sticks die zwei Arme der zu steuernden Figur unabhängig voneinander zu kontrollieren, sorgt für Verwirrung. Ein gelber und ein grüner „Punktstrahl“ zeigen die Richtung an, trotzdem ballert man große Teile der Munition in die hässliche Landschaft. Überhaupt ist es erstaunlich, wie unansehnlich das Spiel ist. Matchsige Texturen, lachhafte Animationen und ein in diskutables Kamerasytem legen die Vermutung nahe, dass hier Praktikanten ein Spiel nach ihren Wünschen gestalten durften. Denen ging es dann wohl in erster Linie um viel Blut, was in der deutschen Fassung allerdings eingeschwärzt wurde. Dadurch

sehen die feschen Sterbeanimationen immer so aus, als würde man als militanter Nichtraucher teerschwarte Lungen in der Gegend verteilen. Wenigstens kann man die Waffen auch „zusammenlegen“ und so mit beiden Wummen in die gleiche Richtung zielen.

MAIK BÜTEFOR



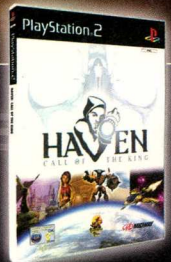
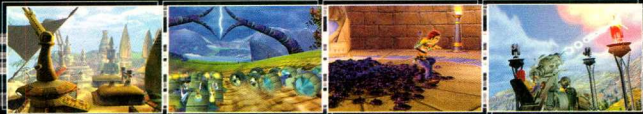
VON ALLEN SEITEN kommen sie angekröchen. Hauptsache, das Punktekonto rotiert.

TEST TWIN CALIBER			
Hersteller:	Rage		
Genre:	Action		
Spieler:	1-2		
Sprache:	Deutsche Texte		
Preis:	Ca. € 60,-		
Termin:	30. November		
Internet: www.rage-software.de			
Savegame	Schwierigkeitsgrad		
Checkpoints	Variabel		
Umfang	USK-Freigabe		
26 Stages	Ab 16 Jahren		
Entwickler	Datenträger		
Rage	DVD		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT
49%	44%	43%	43%
„Technisch wie spielerisch ein Schuss in den Ofen. Innovativ aber unpraktisch.“			

HAVEN

CALL OF THE KING

*ein echter Held-
grenzenlose Abenteuer-
unendliche Möglichkeiten!*



distributed by:



Die Macher von Crash Bandicoot bringen Dir ein exzellentes Action-Fantasy-Adventure auf Deine Konsole, das all Deine Lieblings-Genres vereint. Du glaubst es sei unmöglich einen erstklassigen Shooter, ein hervorragendes Rennspiel, ein witziges Jump'n'Run und ein grenzenloses Science-Fiction-Epos zu einem Topspiel zu kombinieren! Lass Dich überraschen! Mit 'Haven: Call of the King' wird Dir Level für Level das Beste aus allen Genres serviert. Also lass Dir das nicht entgehen und lauf nur einmal los ...

© Haven: Call of the King © 2002 Midway Home Entertainment Inc. All Rights reserved. MIDWAY and the Midway Logo are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Haven: Call of the King is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. Developed by Traveller's Tales, Ltd. Distributed under license by Midway Games LLC. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

www.havengame.com

TEAMPLAYER Die Spezialeinheit folgt Ihnen sogar bis aufs Klo.



Der Anschlag

Eine Filmumsetzung, **die keiner braucht!**

Ganz im Stil von *Rainbow Six* kommt dieser Taktik-Shooter mit einer Handlung daher, die sich eng an den gleichnamigen Kinofilm anlehnt. Eine Atomwaffe wurde von rechten Terroristen entwendet und beim Super Bowl gezündet. Sie sind der tapferere Held, der mit seinem Spezialteam die gemeingefähr-

lichen Bösewichte zur Strecke bringen soll. So weit klingt alles okay, aber die Umsetzung auf der PS2 ist so schlecht, dass man weinen möchte. In Ego-Ansicht schleichen Sie durch insgesamt elf Missionen, immer auf der Hut vor den Terroristen. Die Grafik sieht dabei eher nach PSone als nach PS2 aus und die zahlreichen Clipping-Fehler erin-

nern ebenfalls an alte Zeiten. Die Gegnerintelligenz ist unter aller Kanone: Selbst wenn Sie laut polternd und ballerd durch die Gegend rennen, bleibt der Feind im Nebenraum völlig unbeeindruckt. Einziger Pluspunkt ist die Originalmusik aus dem Streifen und der günstige Preis. Trotzdem lohnt der Kauf nicht!

UWE HÖNIG

TEST DER ANSCHLAG

Hersteller:	Ubisoft		
Genre:	Action		
Spieler:	1		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	Ca. € 45,-		
Termin:	Erhältlich		
Internet:	www.ubisoft.de		
Savegame Nach Mission	Schwierigkeitsgrad Mittel		
Umfang 11 Missionen	USK-Freigabe Ab 16 Jahren		
Entwickler Red Storm	Datenträger CD		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	39%
29%	70%	37%	
<p>„Eine typische Filmumsetzung – einfach hingeschludert, der gute Name wird's schon richten!“</p>			



STAHLKOLOSS
Auf der Planetenoberfläche können Sie nur begrenzte Zeit fliegen.

Mobile Suit Gundam: Federation vs. Zeon

In Japan ist *Gundam* sehr beliebt, sei es als Anime oder als Videospiel. Mit *Federation vs. Zeon* erreicht nun einer der wenigen Titel der Serie auch das europäische Festland. Im Gegensatz zu den anderen Ablegern, die zum Strategie-Genre zählen, handelt es sich hierbei aber um waschechte

Mech-Fighting-Action. Gewisse Ähnlichkeiten zu Segas *Virtual-On* sind nicht abzustreiten, mit dem Unterschied, dass Sie in jeder Area gegen mehrere Feinde gleichzeitig kämpfen müssen. Sie sehen dabei Ihre Mobile Suit von hinten und können mit der Kreis-Taste Ihre Ziele anvisieren. Verschiedene Waffensysteme stehen bereit, um den feindlichen Mechs den Garau zu machen, und für den Nahkampf dürfen Sie ein Laserschwert zücken. Auf diese Art und Weise können Sie wahlweise auf der Seite der Federation oder der abtrünnigen Kolonie Zion antreten und sich in ein gelungenes Action-Inferno stürzen. *Federation vs. Zeon* hat nämlich echtes Spaßpotenzial zu bieten, auch wenn man kein beinhardter Anime- oder Japan-Freak ist. Action-Fans spielen Probe!

UWE HÖNIG

Japanische Action
mit Anime-Anleihen!

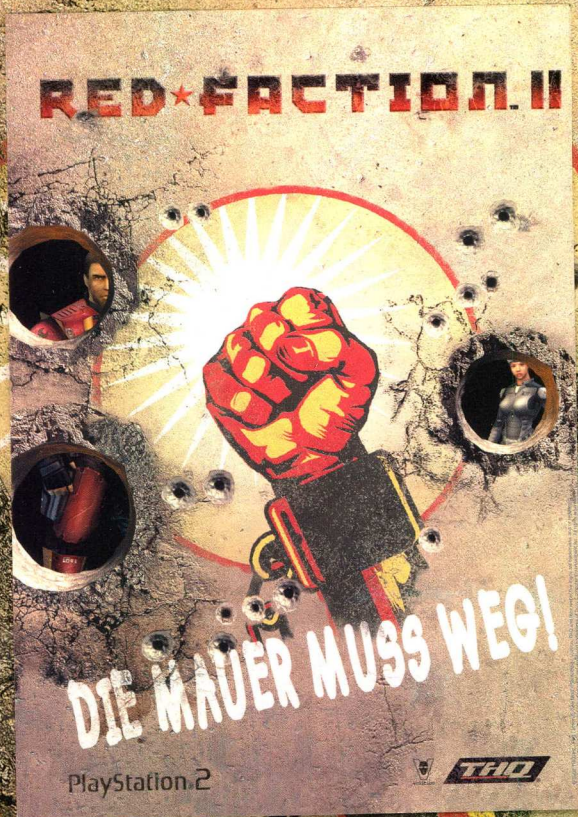
TEST MOBILE SUIT GUNDAM

Hersteller:	Infogrames		
Genre:	Action		
Spieler:	1-2		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	Ca. € 59,-		
Termin:	14. November		
Internet:	www.infogrames.de		
Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Mittel		
Umfang 10+ Stunden	USK-Freigabe Ab 6 Jahren		
Entwickler Capcom Japan	Datenträger CD		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	75%
74%	69%	76%	
<p>„Anime-Freaks werden gut bedient und auch Action-Fans ohne besondere Vorlieben dürfen einen Blick riskieren.“</p>			



ROBOTWARS Im Welt-raum sieht die Grafik richtig gut aus.

RED FACTION II



DIE MAUER MUSS WEG!

Vertrieb: THQ Entertainment GmbH - Tel. 0 21 51 / 41 89-0, Fax 0 21 51 / 41 89-159



PlayStation 2

ERHÄLTlich AB
NOVEMBER 2002

Red Faction™ - © 2002 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Red Faction: Geo-Mod™ Technology Volition, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. ® and PlayStation 2™ are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.



Super Bust-A-Move 2

Hier zerplatzen Puzzle-Teile wie eine Seifenblase.



Geduld gehört heutzutage nicht mehr unbedingt zu den Primärtugenden. Daran ist sicherlich auch der Computer schuld, der die Zeit immer mehr zu beschleunigen scheint. Obwohl die PlayStation 2 ja auch ein Computersystem ist,

fordert sie jetzt die Geduld ihrer Spieler. Und das Geschick. Jedenfalls in *Super Bust-A-Move 2*. Der Spieler steuert eine kleine Kanone am unteren Bildrand, über der sich verschiedenfarbige Luftballons befinden. Mit der passenden Munition soll er dann die Blasen platzen lassen,

bis der Himmel wieder frei ist. Das klingt leicht, doch gibt es zahlreiche Hürden auf dem Weg: Hindernisse in der Luft behindern die freie Schussbahn, das Zielen will gelernt sein und man hat nicht immer die richtige Munition. Tüfteln ist also gefragt und da kein

Level dem anderen gleicht, ist das ganz schön fesselnd. Richtig hektisch wird es dann im Zweispielmodus. Hier erscheinen die Ballons, die ein Spieler abschießt, beim anderen auf dem Bildschirm.

ALBRECHT OTT

TEST SUPER BUST-A-MOVE 2			
Hersteller:	Ubi Soft		
Genre:	Denkspiel/Puzzle		
Spieler:	1-2		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	Ca. € 30,-		
Termin:	Erhältlich		
Internet:	www.ubisoft.de		
Savegame Nach den Levels	Schwierigkeitsgrad Variabel		
Umfang 311 Levels	USK-Freigabe Ohne Beschränkung		
Entwickler Taito	Datenträger CD		
Besonderheiten:	Nur ein Speicherstand pro Spiel		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	71%
51%	66%	73%	
<p>„Fesselndes Geschicklichkeitspiel, das allerdings wenig Neues gegenüber den Vorgängern bietet.“</p>			



SURFING SCHATZPLANET
Mit seinem Hoverboard erreicht der Schatzsucher hohe Geschwindigkeiten.



DER HAMMER!
Widerliche Kreaturen sind mit einigen Waffen kein Problem.

Auf dem Surfbrett durch

Jump&Run-Umgebungen:
anspruchsvoller Genre-Mix

Wer heutzutage ein Jump & Run herausbringt, muss schon etwas bieten, um sich vom Einheitsbrei abzusetzen. „Kombinieren wir es doch einfach mit einem Funracer“, dachten sich da die Entwickler in den Bizarre Studios, als sie den Disney-Film *Der Schatzplanet* umsetzen sollten. In der Hälfte

Der Schatzplanet

der Levels steuert der Spieler den Helden deswegen durch Umgebungen voller Plattformen, Hindernisse und Abgründe, die nur zu Fuß erreichbar sind. Die andere Hälfte besteht aus Rennstrecken, die auf einem schwebenden Surfbrett zu bewältigen sind. In beiden Arten von Levels gibt es eine bestimmte Anzahl von Aufgaben zu lösen, die teilweise originell und oft auch sehr anspruchsvoll sind. Manchmal kann das dann schon frustrierend sein, wenn man ein Rennen zum zehnten Mal probieren muss, um endlich zum Ziel zu kommen. Grafisch können zwar die Umgebungen und Charaktere überzeugen, technisch ist das Spiel jedoch nicht auf dem neuesten Stand. So ploppen zum Beispiel ständig Gegenstände ins Bild.

ALBRECHT OTT

TEST DER SCHATZPLANET			
Hersteller:	Sony		
Genre:	Jump & Run		
Spieler:	1		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	Ca. € 60,-		
Termin:	13. November		
Internet:	www.de.playstation.com		
Savegame Automatisch	Schwierigkeitsgrad Hoch		
Umfang 12 Levels	USK-Freigabe Ab 6 Jahren		
Entwickler Bizarre Creations	Datenträger DVD		
Besonderheiten:	60-Hertz-Option		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	70%
67%	72%	70%	
<p>„Recht originelle Mischung mit anspruchsvollen Aufgaben, die einen manchmal zur Verzweiflung treiben.“</p>			

Marvel vs. Capcom 2

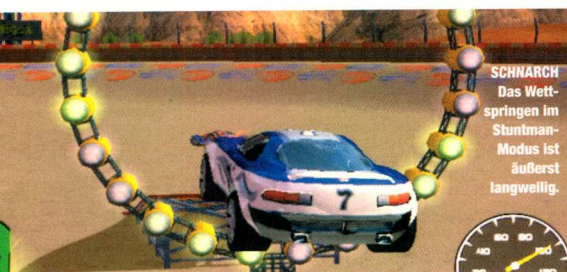
Capcom treibt im 2D-Prügel-
spiel-Bereich den **Effekt-
Overkill** auf die Spitze.

Marvel vs. Capcom 2 ist der bislang letzte Teil einer langen Serie von Spielen, bei denen diverse Capcom-Raufbolde auf die Superhelden aus den Marvel-Comics treffen. Zwar sind die Kämpfer in der Tradition der Serie zweidimensional und teilweise recht hakelig animiert, doch neben den 3D-Hintergründen werten vor allem die beiden gewaltigsten Effekte den optischen Eindruck halbwegs auf. Diesmal treten in der Regel zwei Dreierteams gegeneinander an, wobei jederzeit das

Einwecheln eines der Partner oder das Kombinieren von Supermoves möglich ist. Bei der hohen Spielgeschwindigkeit und den kompromisslos spektakulären Attacken leidet die Übersicht zwar, doch wer nicht unbedingt taktisch geprägte Kämpfe austragen will, der wird sich daran wenig stören - der totale Overkill sorgt nämlich für jede Menge Spaß! Im Gegensatz zur letzten 2D-Prügelei gibt's hier zum Glück auch einen 60-Hz-Modus - Capcom hat seit letztem Jahr dazugelernt!

MICHAEL PRUCHNICKI

TEST MARVEL VS. CAPCOM			
Hersteller:	Capcom		
Genre:	2D-Beat'em-Up		
Spieler:	1-2		
Sprache:	Englisch		
Preis:	Ca. €60,-		
Termin:	29. November		
Internet: www.capcom-europe.com			
Savegame	Schwierigkeitsgrad		
Erfolge	Variabel		
Umfang	USK-Freigabe		
40+ Kämpfer	Ab 12 Jahren		
Entwickler	Datenträger		
Capcom	DVD		
Besonderheiten:			
60-Hertz-Option			
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	80%
63%	71%	84%	
„Trotz altbackener 2D-Figuren sorgen die unzähligen Kämpfer und der Effekt-Overkill für jede Menge Spaß!“			



VIDEO Crashed

In der Anfangszeit der PSone sorgte Reflections mit der Zerstörungssorgie Destruction Derby für Aufsehen. Jetzt sollte man denken, dass sieben Jahre später ein ähnliches Spiel auf der PS2 deutlich mehr bieten müsste. Doch Rage Software bietet neben der selbstständlich besseren Grafik mit Crashed leider wenig Neues. Natur-

lich sind die diversen Zerstörungsrennen eine Zeit lang ganz witzig, doch auf Dauer wird der Spielablauf trotz kleiner Variationen (Sie gegen den Rest, Jeder gegen Jeden, in kurzer Zeit alle Autos einmal Rammen...) und wenig herausfordernder anderer Spiele (über Busse springen, durch Kisten fahren, Punkte sammeln durch Sprünge...) ganz schön öde. Die durch-

Das inoffizielle
**Destruction
Derby** für die
PlayStation 2.

schnittliche Grafik läuft nicht ganz flüssig und hat bei viel Action im Bild mit kurzen, aber heftigen Rucklern zu kämpfen. Und das Schadenssystem sorgt zwar für verbeulte Autos, doch auf der Strecke bleibt nichts liegen. Wer gerne digital Auto verschrottet, der kann zugreifen, doch hier wurde klar eine Chance vergeben.

MICHAEL PRUCHNICKI

TEST CRASHED			
Hersteller:	Rage		
Genre:	Rennspiel/Action		
Spieler:	1-2		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	Ca. €60		
Termin:	Erhältlich		
Internet: www.rage.co.uk			
Savegame	Schwierigkeitsgrad		
Nach Rennen	Mittel		
Umfang	USK-Freigabe		
16 Kurse	Ab 6 Jahren		
Entwickler	Datenträger		
Rage	CD		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	72%
70%	73%	72%	
„Für Fans der Destruction-Derby-Reihe ein durchschnittlicher Ersatz, bei dem die geklaute Idee das Beste ist!“			

Lethal Skies

Der dröge **Ace-Combat-Konkurrent** nun auch bei uns erhältlich.

Obwohl Konsolen durch das übliche Fehlen einer Tastatur für Flugsimulationen nicht gerade perfekt geeignet sind, erfreut sich das Genre in einer actionorientierten Variante erstaunlicher Beliebtheit. *Lethal Skies*, in Japan bekannt als *Sidewinder F*, ähnelt prinzipiell Namcos Genre-König *Ace Combat – Distant Thunder*. Das Flugverhalten und die generelle Handhabung des Jets sind stark vereinfacht, die größte Schwierigkeit liegt hier in der cleveren Auswahl der Waffen vor jeder Mission – wer beim Briefing

nicht aufpasst, der steht schnell ohne die passenden Raketen (Luft-Luft oder Luft-Boden) da und muss verbliebene Gegner mühsam mit dem MG wegpussten. Die flimmernde Grafik macht dabei einen ordentlichen Eindruck, doch die superrockene Präsentation lässt keine rechte Stimmung aufkommen. Wo Namco mit einer fesselnden Story motiviert, spült Sammy nur gelangweilt die 20 Missionen ab. Die PAL-Balken sind unschön und über die deutschen Texte breiten wir lieber den Mantel des Schweigens – zum Glück sind die englischen

auch wählbar. Die gute Spielbarkeit rettet den einfalllosen Titel in durchschnittliche Wertungsregionen.

MICHAEL PRUCHNICKI



SKYLINE VON L.A. Die Grafik kann sich durchaus sehen lassen.

TEST LETHAL SKIES			
Hersteller:	Sammy/THQ		
Genre:	Action		
Spieler:	1		
Sprache:	Deutsch (opt. Englisch)		
Preis:	Ca. € 60,-		
Termin:	Erhältlich		
Internet: www.thq.de			
Savegame	Schwierigkeitsgrad		
Nach Levels	Mittel		
Umfang	USK-Freigabe		
20 Missionen	Ab 12 Jahren		
Entwickler	Datenträger		
Asmik Ace	DVD		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	58%
70%	67%	54%	
„Einfallsloser Nachahmer von Ace Combat, der sich in keiner Weise von der Masse abzuheben versteht.“			



Sub Rebellion



VON ALLEN SEITEN Ihr U-Boot wird von unter Wasser, vom Land und von der Luft aus beschossen.

WO IST WAS? Das Sonar hilft Ihnen mit solchen Vektordarstellungen, unter Wasser etwas zu finden.



Die **Shoot-'em-Up-Altmeister** Irem tauchen wieder auf.

Der in Japan noch *-U- Underwater Unit* genannte Quasi-Nachfolger der guten, alten 2D-Ballerei *In The Hunt* erscheint bei uns unter dem Titel *Sub Rebellion*. Auch hier steuern Sie ein schwer bewaffnetes U-Boot und pulverisieren mit Torpedos, Raketen und diversen Geschützen unzählige Gegner. Natürlich läuft das Spiel dabei nicht mehr strikt von links nach rechts ab, das Spielgeschehen wurde schließlich um die dritte Dimension bereichert – was in der Praxis ganz schön zulasten der Übersicht geht! Als ob es nicht schon schwierig genug wäre, sich Gegnern von allen Seiten zu erwehren, so kommen hier je nach Position des U-Boots noch Attacken von oben oder unten dazu, bei denen Sie nur mithilfe des Radars eine Chance zum Ausweichen haben. Das ins-

gesamt äußerst unspektakuläre Spiel ist dadurch in späteren Missionen ziemlich herausfordernd, aber leider auch ziemlich träge. Denn zusätzlich zum ohnehin wenig wendigen U-Boot kommen noch merkwürdige Slowdowns bei größeren Gegner-/Torpedo-Aufkommen hinzu – ganz wie beim 2D-Original.

MICHAEL PRUCHNICKI

TEST SUB REBELLION			
Hersteller:	Metro3D/BigBen		
Genre:	Action		
Spieler:	1		
Sprache:	Englisch		
Preis:	Ca. € 60,-		
Termin:	Erhältlich		
Internet: www.metro3d.com			
Savegame	Schwierigkeitsgrad		
Nach Levels	Mittel bis hoch		
Umfang	USK-Freigabe		
23 Levels	Ab 12 Jahren		
Entwickler	Datenträger		
Irem	CD		
Besonderheiten:			
60-Hertz-Option			
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	68%
46%	62%	73%	
„Wäre der Spielablauf von Sub Rebellion nicht ganz so träge, wäre der Titel ein Geheimtipp für Action-Fans.“			



TWIN CALIBER

LET R.I.P.

 PlayStation 2

Rage

Gungrave



ULTRACOOL
Die angegriffenen Gegner können Grave nicht schockieren.



FEUER FREI Wenn Grave ernst macht, dann fliegen die Fetzen.

Klassische Ballerorgie in coolem Anime-Stil

Von seinen früheren Verbrecherfreunden verraten und tödlich verletzt, hat der von den Toten auferstandene Grave nur ein Ziel: Rache! Daher ballert sich der untote Anti-Held durch sechs weitläufige Levels. Bewaffnet ist Grave mit zwei Pistolen und einem Sarg. Mit Letzterem können Sie mehrere Spezialattacken durchführen, die Sie jedoch erst freischalten müssen. Bis auf ein paar Extras gibt es aber leider keinen richtigen Grund, *Gungrave* mehr als einmal durchzuzocken. Dabei ist das Action-Feuerwerk grafisch ganz ordentlich. Nur gelegentliche Slowdowns und teilweise geringe Sichtweiten fallen etwas negativ auf. Auch die Levels wir-

ken eher karg und unspektakulär, doch dafür sind sowohl Design als auch Videosequenzen einfach fantastisch. Gute Soundeffekte und ein abwechslungsreicher Soundtrack sorgen dafür, dass auch fürs Ohr einiges geboten wird.

WOLFGANG FISCHER

TEST GUNGRAVE			
Hersteller:	Activision		
Genre:	Action		
Spieler:	1		
Sprache:	Jap. (engl. Untertitel)		
Preis:	Ca. € 59,-		
Termin:	Ende November		
Internet: www.activision.de			
Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Mittel		
Umfang 6 Levels	USK-Freigabe Ab 16 Jahren		
Entwickler Red Entertainment	Datenträger DVD		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	63%
57%	75%	64%	
„Kurzes, dafür aber sehr intensives Old-School-Ballervergnügen für Anime-Fans und Action-Freunde“			

NHL Hitz 20-03

Schnelles, witziges **Arcade-Eishockey** für zwischendurch

Bei Midways *NHL Hitz*-Serie geht es – im Gegensatz zur realistischeren *NHL*-Reihe von EA – um schnelle, unkomplizierte und vor allem effektvolle Eishockey-Action. Auf einer recht kleinen Eisfläche bekämpfen sich zwei 4-Mann-Teams. Fouls und harte Checks zählen dabei zum Handwerkzeug, das Sie unbedingt beherrschen sollten, wenn Sie erfolgreich sein

wollen. Neben dem Toreschießen geht es im Franchise-Modus darum, verschiedene Level-Ziele zu erfüllen. In den übrigen Spielmodi (Turnier, Freundschaftsspiel, Liga und Mini-Games) treten Sie gegen Teams mit lizenzierten NHL-Spielern oder Fantasiemannschaften an. Grafisch macht *NHL Hitz 20-03* auch einen guten Eindruck. Das liegt

nicht zuletzt an der flüssigen Darstellung, den gelungenen Animationen, netten Effekten und coolen Stadien. Wer mit dem Kommentar des überdrehten englischen Sprechers nichts anfangen kann, darf sich über 20 recht harte Musik-Tracks freuen, welche die harte Action auf dem Eis gut untermalen.

WOLFGANG FISCHER



DISCO FEVER Selbst in der Disco wird Eishockey gespielt.



ROUND 1, FIGHT! Wer zu viel foult, muss mit harten Faustkämpfen rechnen.



ALLEINGANG Aus dieser Situation muss fast ein Tor fallen!

TEST NHL HITZ 20-03			
Hersteller:	Midway		
Genre:	Eishockey		
Spieler:	1-2		
Sprache:	Englisch		
Preis:	Ca. € 59,-		
Termin:	Anfang November		
Internet: www.konami-europe.com			
Savegame Ja	Schwierigkeitsgrad Einstellbar		
Umfang 40+ Teams	USK-Freigabe Ohne Beschränkung		
Entwickler Midway	Datenträger DVD		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	80%
82%	80%	80%	
„Schnell, hart und effektiv – Midways kurzweilige Eishockey-Action macht einfach Spaß!“			



FREI-STÖSSE 2003

100% Ballkontrolle – 100% Action. Die neue Standardsituation-Dynamik bietet absolute Ballkontrolle. Versenke den Ball im Tor, verhindere mit der Mauer Tore oder kicke den Ball wie Roberto Carlos: Ein lässiger Schuss, hinter dem jede Menge böse Absicht steckt.



FREE-STYLE CONTROL 2003

EA SPORTS Freestyle - eine brandneue Spielsteuerung. Mit dem rechten Stick kannst du individuelle Bewegungen für die einzelnen Spieler ausführen: Die exakte Bewegung, um einen Verteidiger in Bedrängnis zu bringen, und genau die richtige Bewegung; um ihn kurz vor dem Tor zur Strecke zu bringen. Dein Können ist gefragt, Roberto.



PASSEN 2003

Verbessertes Zusammenspiel innerhalb der Mannschaften und bessere Teamstrategien. Um den Gegner zu bezwingen, musst du präzise Pässe spielen. Nimm dir ein Beispiel an Edgar Davids.



BALL-PHYSIK 2003

Verpatzte Kopfbälle, schlecht angeschnittene Bälle, ungenaue Pässe - das alles passiert, wenn du noch kein echter Profi bist. Mit der neuen Ballphysik werden deine Spielfehler sichtbar. Absolut authentisches Ballverhalten - der Ball reagiert genau wie bei Davids, wenn er einem Gegner den Ball abnimmt, wie bei Giggs, wenn er den Ball lässig wegwickelt, oder wie bei Roberto Carlos, wenn er eine gegnerische Mauer zerstört.



DRIBBELN 2003

Inverse Kinematik der nächsten Generation: Der Ball klebt nicht an deinen Fersen, sondern du musst dem Ball auf den Fersen bleiben. Ryan Giggs hat den Dreh raus - Und was ist mit dir?

KONTROLLIERE DEN BALL UND DU KONTROLLIERST DAS SPIEL

FIFA FOOTBALL 2003 beinhaltet eine völlig neue KI-Engine, die erheblichen Einfluss auf den Spielverlauf nimmt. Trainiere hart und bring den Ball unter deine Kontrolle.

Kontrolliere das Spiel. Du bist der 12. Mann.



www.fifafootball2003.ea.com



PlayStation 2



Official FIFA Licensed Product. © 1977 FIFA™

IT'S IN THE GAME

Superman: Shadow of Apokolips

Ist es ein Hit? Ist es ein Grafik-Hammer?
Nein, **es ist nur Superman!**



Supermänner sind sie ja eigentlich fast alle, die Videospielden. Da fällt der Original-Superman vom Planeten Krypton schon fast gar nicht mehr auf. Vor allem nicht, wenn er in so einem schlechten Spiel auftreten muss. Schon grafisch macht das Spiel einen dermaßen schlechten Eindruck, dass man eigentlich gar nicht anfangen will zu spielen. In platten Einheitsumgebungen, die mit schlechtem

Cel Shading einen Billig-Comic-Look erhalten haben, fliegt und rennt der Mann aus Stahl herum und vermöbelt dabei hölzernen animierte Gegner. Spielerisch ist die Abwechslung allerdings größer. Superman beherrscht verwirrend viele Möglichkeiten, seine Feinde zu besiegen. Eigentlich reicht aber der Faustschlag aus. Action steht dabei zwar im Vordergrund, doch gibt es auch einige Aufgaben zu erledigen. Obwohl die Umgebungen gar nicht so groß sind, erweisen sich die Missionen häufig als frustrierend schwierig. Das liegt hauptsächlich daran, dass man erst einmal den ganzen Level durchsuchen muss, bevor man überhaupt weiß, was zu tun ist.

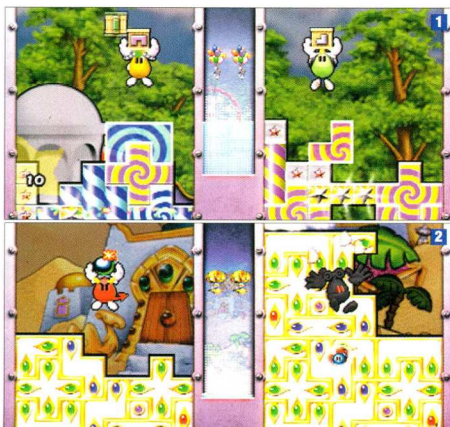
- 1. VOGELPERSPEKTIVE** Superman schwebt über dem grausigen Geschehen.
- 2. SCHLEICHER ALS Clark Kent** muss der Held manchmal unbemerkt vorgehen.

ALBRECHT OTT

TEST SUPERMAN			
Hersteller:	Infogrames		
Genre:	Action-Adventure		
Spieler:	1		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	Ca. € 55,-		
Termin:	14. November		
Internet:	www.infogrames.de		
Savegame	Schwierigkeitsgrad		
Nach den Levels	Mittel		
Umfang	USK-Freigabe		
14 Levels	Ab 12 Jahren		
Entwickler	Datenträger		
Sheffield House	DVD		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	42%
20%	56%	44%	
<p>„Der berühmte Mann aus Stahl erweist sich auf der PlayStation 2 leider als billigstes Plastikimitat.“</p>			

Eggo Mania

Es ist die alte Leier, **zerbrechlich sind die Eier!** Darum ist hier Finger-spitzengefühl nötig.



Die einfachsten Konzepte sind oft die erfolgreichsten: Tetris konnte damit zum Computerspielklassiker aufsteigen. Ziemlich genau das gleiche Spielprinzip hat *Eggo Mania*, nur umgekehrt. Wie bei *Tetris* fallen von oben geometrische Figuren herunter, die der Spieler ineinander fügen soll. Der größte Unterschied besteht darin, dass süße, kleine, laufende Eier die Formen fangen und an die richtige Stelle legen. Außerdem geht es darum, die Zeilen möglichst hoch zu bauen. Doch das sind eigentlich nur Marginalien. Was das Spiel außerdem vom großen Vorbild abhebt, ist, dass die Action ständig auf dem Spitscreen gegen einen menschlichen Gegner oder gegen den Computer stattfindet. Dadurch ist

auch direkter Kampf möglich: Manchmal fallen Bomben oder andere Spezialgegenstände vom Himmel, mit denen man seinem Gegner Schaden zufügen kann. Zusätzlich gibt es einige Extra-Spiele, bei denen der Kampf mehr im Vordergrund steht.

ALBRECHT OTT

- 1. FORMIDABEL** Einige Formen sehen anders aus als bei Tetris.
- 2. BOMBIG** Das Teufelsei hat gerade seinen Gegner weggesprengt.

TEST EGGO MANIA			
Hersteller:	Kemco		
Genre:	Denkspiel/Puzzle		
Spieler:	1-2		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	Ca. € 50,-		
Termin:	15. November		
Internet:	www.kemco-games.com		
Savegame	Schwierigkeitsgrad		
Nach den Levels	Variabel		
Umfang	USK-Freigabe		
9 Spielmodi	Ohne Beschränkung		
Entwickler	Datenträger		
HotGen Studios	CD		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	69%
54%	52%	71%	
<p>„Das große Puzzle-Vorbild Tetris wird durch einige niedliche und lustige Einfälle etwas aufgepeppt.“</p>			

KOEI™

THQ

Der Verstand ist schärfer als das Schwert!

Eine völlig neue Taktiksimulation
von den Machern von Dynasty Warriors

Dynasty Tactics

三國志戰記



- Dein Verhalten schreibt Geschichte! Mit zahlreichen Handlungssträngen und verschiedenen Spielausgängen erschaffst du deine eigene Saga der Drei Königreiche
- Wähle zwischen den Kampagnen der berühmten Kriegsherren Liu Bei, Cao Cao oder Sun Ce

Erhältlich ab November 2002!

DYNASTY TACTICS and the KOEI logo are trademarks of KOEI Co., Ltd.
© 2002 KOEI Co., Ltd. All rights reserved.
PlayStation™ and the PS™ Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

PlayStation®2



Wizardry: Tale of the Forsaken Land

Rollenspieler der **alten Schule** freuen sich über ein atmosphärisches Abenteuer.



STILVOLL Gespräche mit anderen Charakteren finden in einer gezeichneten Umgebung statt.

Are you in town to look for the secret treasures of the Labyrinth?



BUNTE MUTATION
Kämpfe im Dungeon werden aus der Ego-Ansicht gezeigt.

Wer älter als 25 ist, der kennt sie vielleicht noch: die guten alten Rollenspiele längst vergangener Tage. *Wizardry* schlägt genau in diese Kerbe und wartet mit einer kleinen Stadt und einem riesigen, monsterverseuchten Dungeon auf. Nachdem Sie Ihre Party in der Dorfkneipe rekrutiert haben, dürfen Sie sich auf direktem Weg in die finstere Höhle machen. Hier können Sie in Ego-Ansicht die Umgebung erforschen und rundenbasierende Kämpfe gegen Orks, mutierte Dungeonbewohner oder mächtige Endgegner absolvieren. Kontrahenten werden im Dungeon schemenhaft und leuchtend dargestellt; folglich müssen Sie sich nicht mit Zufalls-

begegnungen herumschlagen. Eine automatische Karte verzeichnet abgelaufene Wege und erleichtert die Orientierung in dem riesigen Labyrinth. Sporadisch verteilte Schatzkisten enthalten Items wie Heilungstränke oder besondere Goodies, mit denen Sie sich im Notfall direkt wieder in die Stadt teleportieren können. Grafisch kann dieses Rollenspiel nicht im Geringsten mit *Final Fantasy* mithalten, aber durch stylische Artworks, eine interessante Story und passende Hintergrundmusik kommt dennoch eine gute Atmosphäre auf. Außerdem sorgen im späteren Verlauf erlernbare Teamattacken für Abwechslung. „Old School“-Rollenspieler greifen zu!

UWE HÖNIG

TEST WIZARDRY			
Hersteller:	Ubi Soft		
Genre:	Rollenspiel		
Spieler:	1		
Sprache:	Englisch		
Preis:	Ca. € 59,-		
Termin:	Erhältlich		
Internet: www.ubisoft.de			
Savegame In der Stadt	Schwierigkeitsgrad Mittel		
Umfang 30+ Stunden	USK-Freigabe Ab 12 Jahren		
Entwickler Atlas	Datenträger CD		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT
54%	70%	72%	65%
„Rollenspielerpuristen mit Hang zur Nostalgie sollten diesem Titel eine Chance geben.“			

Wreckless: The Yakuza Missions

Punkte in Flensburg? Garantiert nicht bei diesem Rennspiel!

Wie einige andere Xbox-Exklusiv-Titel hat nun auch *Wreckless* tatsächlich seinen Weg auf die PS2 gefunden. Dabei handelt es sich um ein Action-Rennspiel der zerstörerischen Art. Sie schlüpfen in die Rolle eines knallharten Agenten oder wahlweise in den Körper einer mutigen Polizistin. Anschließend erledigen Sie Aufträge in den belebten Straßen Hong-

kongs, wo dem organisierten Verbrechen ein Strich durch die Rechnung gemacht werden soll. Abgedrehte Fahrzeuge, wie Buggys oder Sportflitzer, sorgen für die nötige Wendigkeit auf der Jagd nach den Yakuza-Schergen. Zum Glück sind die Einsatzfahrzeuge ziemlich robust, denn meistens müssen Sie die Gangster brachial rammen oder mit der Bordbewaffnung unschädlich machen. Für die PS2-Version

wurde die „T-Total-Engine“ in Lizenz von Traveller's Tales verwendet, die ohne Probleme eine Darstellung der Action mit 60 Bildern pro Sekunde ermöglicht. Die Xbox-Fassung lief nur mit 30 Bildern, hatte aber auch mehr Effekte und Details zu bieten. Insgesamt macht das Spiel auch auf Sonys Flaggschiff Spaß und sorgt in 20 neuen Missionen für kurzweilige Hetzjagden. Allerdings verliert das Game

nach ein paar Stunden Spielzeit deutlich an Reiz.

UWE HÖNIG



EFFEKTREICH
Kollisionen und herumfliegendes Level-Interieur gehören zum alltäglichen Bild.



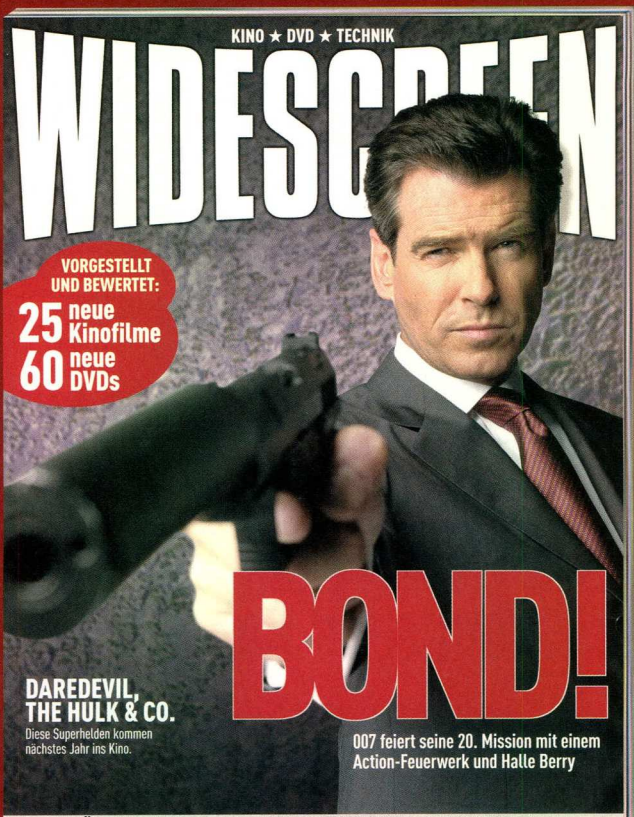
HEFTIG Bei den Missionen müssen Sie sich regelmäßig mit der Yakuza herumschlagen.

TEST WRECKLESS			
Hersteller:	Activision		
Genre:	Rennspiel		
Spieler:	1-2		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	Ca. € 59,-		
Termin:	Mitte November		
Internet: www.activision.de			
Savegame Nach Missionen	Schwierigkeitsgrad Mittel		
Umfang 40+ Missionen	USK-Freigabe Ab 12 Jahren		
Entwickler Stealth Studios	Datenträger DVD		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	GESAMT
78%	69%	72%	76%
„Wer gerne viel kaputt fährt, für den ist <i>Wreckless</i> auf jeden Fall ein Spielchen wert.“			

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN



VORGESTELLT
UND BEWERTET:

25 neue
Kinofilme

60 neue
DVDs

**DAREDEVIL,
THE HULK & CO.**
Diese Superhelden kommen
nächstes Jahr ins Kino.

BOND!

007 feiert seine 20. Mission mit einem
Action-Feuerwerk und Halle Berry

ÜBER 30 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN. TV-HIGHLIGHTS.



Harry Potter 2
Erzählt das Kommando
zweier mächtigste Elfen
in dem zweiten Teil.



Episode 2
Erleben auf DVD: toller
Sound und interaktivi-
sches Bonusmaterial!



Heimkino
Jetzt: Dolby Digital System.
Plus: Die besten Tipps für
optimales Kino-Sound.

Sieh an: mit DVD!
Trailer, Reportagen, Features,
Tests u. v. m.



JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

Es war einmal ... ein putziges Jump & Run der **alten Schule.**

Castleween

Nein, der Spuk um zwei Kinder, die sich an Halloween ins Totenreich wagen, setzt keine Grafik- oder Komplexitäts-Maßstäbe. Er „hinkt“ Genre-Größen wie *Ratchet & Clank* sogar weit hinterher – trotzdem besitzt es einen Charme, dem jüngere Spieler und Nostalgiker nach wenigen Schritten durch Hexensümpfe und Gruften erliegen dürften. Zu

Grusel-Melodien zucken Blitze über knorrigen Bäumen, Gerippe lugen neugierig aus ihren Särgen, Teufelchen zischen durch die Luft. Dazwischen steuern Sie Ihre Figur durch kompakte, geradlinige Hindernis-Passagen und befreien gekidnappte Seelen. Gelegentlich müssen Sie zwischen den Gestalten der verkleideten Kinder wechseln, denn während „Hexe“ Alicia zum Beispiel über

Eis schliddern kann, ist „Dämon“ Greg gegen Feuerschaden immun. Apropos Schadenssystem – auch das erinnert an lang vergangene Arcade-Tage: Jeder kleine Kratzer kostet Sie ein Leben und wirft Sie an den letzten Checkpoint; Ihr einziger Speicherstand wird regelmäßig überschrieben. Beharrliche Spieler werden trotzdem einige **spannige Stunden genießen!**

STEFANIE SCHEITLER

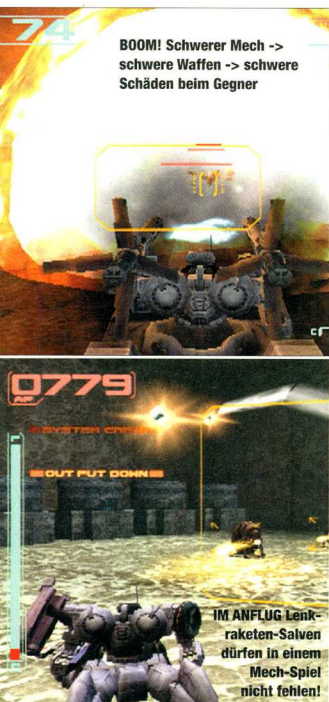
TEST CASTLEWEEN	
Hersteller:	Wanadoo
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 44,95
Termin:	27. November
Internet: www.wanadoo-edition.com	
Savegame Automatisch	Schwierigkeitsgrad Variabel (2 Stufen)
Umfang 12 Levels	USK-Freigabe Noch nicht geprüft
Entwickler Kalisto	Datenträger CD
Besonderheiten: Nur ein Speicherstand pro Spiel	
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK 70%	SOUND 72%
SPASS 78%	73%
„Castleween ist spielerisch wie technisch überholt, aber motivierend und liebevoll aufgemacht.“	



AUS DER SPUK Freche Gespenster bekommen Alicias Hut zu schmecken.



SICHERUNG Eine Flamme in den Händen der Skelett-Statue aktiviert den Checkpoint.



Armored Core 2: Another Age

Das **Mech-Update** marschiert mithilfe von Metro3D verspätet in Deutschland ein.

Vor gut einhalb Jahren erschien das Spiel in Japan und machte vor allem durch die Modem-Option von sich reden. Metro3D bringt das Spiel nun reichlich

verspätet auch bei uns raus, und mit Online-Spielen ist in Europa leider Essig. Übrig blieb ein nettes Mech-Spiel mit motivierendem Roboter-Baukasten, ordentlicher Grafik und insgesamt leider ziemlich kleinen Levels. Bei den 100 Missionen geht's meist um das Zerstören irgendwelcher Gegner oder Beschützen von eigenen Einheiten – also nichts Neues. Ein Aspekt ist der Action leider etwas abträglich: Wenn Sie nicht gerade einen trägen, schwer beladenen Mech in die Schlacht führen, müssen Sie meist ziemlich mit der Munition haushalten. Und die im japanischen Original noch fehlende Analog-Steuerung funktioniert gar nicht analog – über die analogen Sticks kann man hier auch nur digitale Bewegungen ausführen. Insgesamt nicht perfekt, aber unter den Mech-Spielen mit etwas Anspruch das beste bislang – das reine

Actionspiel *Zone of the Enders* mal ausgenommen.

MICHAEL PRÜCHNICKI

TEST ARMORED CORE 2	
Hersteller:	Metro3D
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich
Internet: www.metro3d.co.uk	
Savegame Nach Levels	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 100 Missionen	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Entwickler From Software	Datenträger DVD
Besonderheiten: 60-Hertz-Modus	
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK 74%	SOUND 76%
SPASS 75%	75%
„ Nette Mech-Action mit vielen, dafür aber kleinen Levels. Die Modem-Option fiel leider weg.“	

**LEBE DEINE GIER
NACH TEMPO !**

Kawasaki

RS
RIDING SPIRITS

Born to be fast! Mehr als 200 lizenzierte Super-Bikes und Motorräder verschiedener Klassen erwarten dich. Schwing dich auf die Feuerstühle von Honda, Yamaha®, Suzuki®, Kawasaki und anderen und erfahre den ultimativen Zweirad-Adrenalin-Kick!



distributed by:



PlayStation 2

© 2008 BAM! Entertainment, Inc. BAM! ENTERTAINMENT, BAM!, and the associated logo are trademarks of BAM! Entertainment, Inc. © 2008 Spike Co., Ltd.
All manufacturers, motorcycles, helmets, suits, gloves, boots, helmets, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. ® and ®/PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved



DANEBEN!

Wie man einen PC-Erfolgstitel am besten nicht konvertiert, zeigt uns diesen Monat Ubi Soft. Die VOLL DANEBEN-Medaille gibt's für die neue Rekordzahl an Nachlade-Unterbrechungen!

Myst III: Exile

Kopfnüsse knacken im **Schnecken-tempo** – da schlafen jedem Rätsel-Freak die Daumen ein.

Um von der von Schauspielern gemimten Hintergrundstory über Dimensionsreisen und Rachegeleüste mitgerissen zu werden, muss man wohl die Vorgänger durchgespielt haben. Die wenigen Videos, die die umfangreichen Tagebücher, die im quasi menschenleeren *Myst III* herumflattern, lassen den Puls eines Neueinsteigers jedenfalls nicht gerade höher schlagen. Ist aber auch egal, denn im Mittelpunkt stehen eh die Rätsel. Mal muss man komplizierte Apparate aktivieren oder aufeinander abstimmen, mal seinen Nutzen

aus irrwitzigen Naturphänomenen ziehen – in jedem Fall sind räumliche Kombinationsgabe, ein Bleistift beziehungsweise ein fotografisches Gedächtnis und jede Menge Laufarbeit vonnöten.

Verteilt sind die Denkaufgaben über sechs Fantasiewelten in surrealem Design. Die verträumte Atmosphäre der gerenderten Landschaften und der hübschen Soundkulisse hat ihren Reiz, allerdings entsprechen die Umgebungen eher „anklickbaren“ Gemälden denn einer plastischen Spielwelt. An jedem Ort existieren zahlreiche feste, linear verbundene Punkte. Auf die darf man sich stellen und um die eigene Achse drehen, um wichtige Objekte zu suchen. Der räumliche Effekt, der dabei entsteht, wirkt in etwa so, als schaue man sich im bemalten Inneren einer Litfaßsäule um; mit dem Unterschied, dass die Wand einer Litfaßsäule nicht unter Zuckel-Anfällen leidet. Um Wegstrecken zurückzulegen – egal wie weit –, muss man von einem Punkt zum nächsten rutschen wie auf einem Mühlebrett; dabei verschwimmt bei jedem Zug das Bild, bis nach zwei bis acht Sekunden die nächste Kameraeinstellung einblendet. Zu viele Animationen? Denke. Abgesehen von billigen Wackel-Effekten über dem ansonsten starren Meeresspiegel bewegt sich kaum etwas.

STEFANIE SCHEPPER

MEIN FAZIT SCHWACH



Stefanie Schetter
gerät ins Stocken.

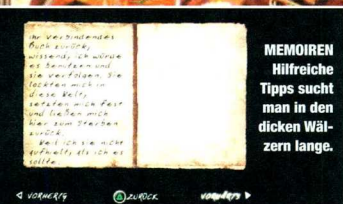
Ein Adventure mit schwierigen Rätseln könnte man noch einem kleinen Spielerkreis empfehlen. Ein Adventure mit halbtoter Grafik-Engine vielleicht auch noch. Aber beides zusammen schlägt dem (hier ohnehin nur mäßig gefüllten) Spielspaß-Fass den Boden aus. Wenn die Rätsel-Mechanismen, die ich mit der Lupe suchen und teils millimetergenau justieren muss, schon an allen Ecken und Enden der Spielwelt verstreut liegen, will ich mich wenigstens zügig fortbewegen können – und nicht in Zeitleupe durch ruckelnde und verschwimmende Panoramabilder tippeln. Da offiziell von einem „revolutionären Bewegungssystem“ und gar „hervorragend konstanter Framerate“ (www.ubisoft.de) zu sprechen, ist ja wohl der blanke Hohn!



GRÜNER DAUMEN
Flora und Fauna geben Ihnen Rätsel auf.



DIEBEL! Für die Rolle von Bösewicht Saavedro wurde Oscar-Anwärter Brad Pitt verpflichtet.



MEMOIREN
Hilfreiche Tipps sucht man in den dicken Wälzern lange.



MÜHSELIG Jeder Vorwärtsschritt wird als „Spielszene“ geladen.



TEST MYST III: EXILE

Hersteller: **Ubi Soft**
Genre: **Adventure**
Spieler: **1**
Sprache: **Deutsch**
Preis: **Ca. € 65,-**
Termin: **Erhältlich**

Internet: www.myst3.de

Savegame **Jederzeit** Schwierigkeitsgrad **Schwer**
Umfang **6 Zeitalter** USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Entwickler **Presto Studios** Datenträger **DVD**

Besonderheiten:

Unterstützt **USB-Maus**, Auszug (I) aus dem **Prima-Lösungsbuch** liegt bei

GESAMTWERTUNG

GRAFIK **32%** SOUND **70%** SPASS **38%** **36%**

„Schlafmützige Knobel-Dia-Show, die selbst hartgesottene Hobby-Querdenkern zu träge vorangehen dürfte“



Feuer unterm Hintern

SPYRO™ heizt ein

Demnächst für Dein System!



Auch
erhältlich für

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO
GAMECUBE

PlayStation 2

HARDWARE

Logitech Cordless Controller

CONTROLLER Schluss mit Kabelsalat. Logitech stellt kabellose Controller vor.



WICHTIG Das edle Design beschränkt sich auf das Wesentliche. Die Rumble-Funktion kann per Tastendruck ein- und ausgeschaltet werden.

dass man ständig mit Sortieren und Enthedern beschäftigt ist. Da kommt das neue Pad von Logitech gerade recht. Vier Batterien sorgen für eine perfekte Übertragung zum kleinen Empfangsteil und für einen schweren, griffigen Controller. Die Verarbeitungsqualität des Controllers ist über jeden Zweifel

Wer kennt das nicht? Eine oder gar mehrere Konsolen, jeweils 2 bis 4 Pads und so viele Kabel,

erhaben. Sowohl die Analogsticks mit ihren – im Vergleich zum Sony-Original – etwas weicheeren Druckpunkten als auch das Steuerkreuz sind präzise und gut erreichbar. Lediglich kleine Hände haben unter Umständen Probleme, die L- und R-Tasten zu erreichen. Ganz subjektiv betrachtet sieht das Pad auch noch um einiges edler und schöner aus als der Standard-Controller. Die Reichweite der Funkübertragung beträgt laut Hersteller sechs Meter und in der Praxis kann man tatsächlich auch noch weiterspielen, während man sich nebenan in der Küche einen Kaffee holt. Es reicht jedenfalls locker aus und nerviges Ausrichten des Controllers auf den Empfänger entfällt vollkommen. Bleibt die

Frage, wie lange man mit den Stromreserven auskommt. Hier meldet der Hersteller respektable 50 Stunden. Und in der Tat funktionierte das Pad auch nach mehreren Tagen im Dauereinsatz tadellos. So viel Leistung hat natürlich ihren Preis und die geplanten € 60,- sind auch wirklich kein Pappentstiel, was die Wertung etwas nach unten drückt. (mb)

TEST CORDLESS CONTROLLER			
Typ:	Controller		
Hersteller:	Logitech		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	Ca. € 60,-		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	86%
80%	86%	89%	

Logic 3 VR12 Analog Pad

CONTROLLER Und noch ein Standard-Pad für die PS2

Nachdem wir ja in der letzten Ausgabe ein Pad von Hama vorgestellt haben, schickte uns diesen Monat Logic 3 ein Testexemplar. Das wirkt - rein optisch - wie eine 1:1-Kopie vom Original. Lediglich die vier Action-Tasten sind nur teilweise bedruckt und in Pastelltönen gehalten, was niedlich und irgendwie unpassend aussieht, aber kein echtes Manko ist. Auch die beiden Sonderfunktionen wie der Turbo und die Programmierfunktionen können begeistern. Das Steuerkreuz ist ganz durchgängig und solide. Die Analogsticks könnten so auch einem DualShock-2-Con-

troller gehören. Richtig gefallen hat uns der Preis, denn für € 14,95 wird erstaunlich viel Leistung geboten. Wo ist da der Haken? Ganz einfach. Das Pad ist mit einem Kabel ausgestattet, das nicht mal in japanischen Haushalten für Freude sorgen würde. 130 cm müssen beim Logic-3-Pad ausreichen. In der Praxis langt das allerdings hinten und vorne nicht. Zum Vergleich: Ein normales DualShock-2 bietet satte 240 cm Kabel und selbst da kann es schon mal knapp werden vom TV zur Couch. Völlig unverständlich, weshalb man ausgerechnet an dieser Stelle gespart



KEINE EXPERIMENTE Beim Design hielt man sich nah am Original.

hat. Dieser Mangel zieht die Bewertung auch noch mal ordentlich nach unten. Ab November soll die neue Produktion in die Läden kommen, die dann immerhin 180 cm Kabellänge aufweisen soll. (mb)

TEST VR12 ANALOG PAD			
Typ:	Controller		
Hersteller:	Logic 3		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	Ca. € 14,95		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	78%
70%	80%	43%	

Logic 3 Topdrive Force

LENKRAD Force-Feedback-Lenkrad mit vermeidbaren Mängeln im Detail



Einsam und allein steht nach wie vor das GT Force von Logitech an der Spitze der FF-Lenkräder für die PS2. Und das wird auch Logic 3 vorerst nicht ändern. Das liegt aber nicht etwa an der Ausstattung oder Verarbeitung des Gerätes. Kräftiges Force-Feedback rüttelt das Lenkrad ordentlich durch, alle Knöpfe sind vorhanden und gut erreichbar, wenn auch teilweise nicht optimal platziert. Nicht so perfekt sind dagegen die Pedale. Da kei-

VARIABLE Das Lenkrad ist in drei Stufen höhenverstellbar.

ne Fußablage vor den Pedalen zu finden ist, sollte man schon dicken Teppichboden haben, wenn man vor Nägeln im Fußboden zurückschreckt. Schade. Ein weiterer Kritikpunkt sind die Befestigungsmöglichkeiten. Die Saugnäpfe auf der Unterseite wären schon für ein normales Lenkrad nur die Notlösung, für ein Force-Feedback-Wheel sind sie absolut unzureichend, weil sie viel zu wenig Halt bieten. Alternativ kann man sich das Gerät aber auch zwischen die Beine klemmen. Für Couch-Potatoes sicherlich die beste Wahl, nur Bestzeiten kann man so natürlich nicht erreichen. Unverständlich bleibt, warum man sich für den normalen PS2-Standard-Controller-Anschluss entschieden hat. So bleiben einem in den meisten Spielen Kalibrierungs-

möglichkeiten verwehrt, (*Gran Turismo, F355*). Das führt zu relativ unpräzise Lenken und einer zu großen Nullzone. Von den von uns getesteten Spielen war lediglich *DTM Race Driver* sehr gut spielbar. In allen anderen „Disziplinen“ kann das Produkt von Logic 3 nicht mit der Referenz von Logitech mithalten. Dafür spart der ambitionierte Rennfahrer ganze € 40,- gegenüber dem Topmodell. (mb)

TEST TOPDRIVE FORCE			
Typ:	Force-Feedback-Lenkrad		
Hersteller:	Logic 3		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	Ca. € 89,95		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	74%
74%	81%	58%	

DVD-Remote Control

ZUBEHÖR Öfter mal was Neues: Fernbedienung im schlichten Design

Viel gibt es nicht zu berichten von Thrustmasters neuer Fernbedienung. Schlichtes Design, gepaart mit funktioneller Anordnung der Tasten. Die Grundfunktionen, die auch mit dem DualShock-2-Pad machbar sind, werden geboten. Im Gegensatz zum Original von Sony darf hier der Controller-Port aber weiterhin für ein Pad genutzt werden. Nach Druck auf eine Pad-Taste dauert es eine Sekunde und

es kann wieder das DualShock verwendet werden. Der Empfänger ist durchgeschliffen. Alles in allem also Standard. Gut verarbeitet, schick designt und mit € 14,95 auch noch im preislich annehmbaren Rahmen. Wer also noch keine Fernbedienung hat, das Original nicht braucht oder zu teuer findet, der kann sich das Thrustmaster-Produkt durchaus einmal anschauen. Etwas knauserig ist allerdings, dass man bei Thrustmaster auf die Batterien verzichten hat. (mb)

STILVOLL Zwar bietet das Gerät nur die Grundfunktionen, arbeitet aber tadellos.



TEST DVD REMOTE CONTROL			
Typ:	Fernbedienung		
Hersteller:	Thrustmaster		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	Ca. € 14,95		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	85%
88%	85%	72%	

INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	PLAYZONE-Wertung
Controller:			
DualShock-2	Sony	Ca. € 30,-	87%
Logitech Cordless Controller	Logitech	Ca. € 69,-	86%
2002 FIFA World Cup U-Pad	Thrustmaster	Ca. € 25,-	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%
Topdrive Force	Logic 3	Ca. € 90,-	74%
Fernbedienungen:			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. € 30,-	-
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	-
DVD-Fernbedienung	Mad Catz	Ca. € 25,-	-
DVD-Remote Control	Thrustmaster	Ca. € 15,-	-
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,-	-

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 und 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
16761 Hennigsdorf
03302-272706

Games Store

- 8** Doberaner Str.110
18057 Rostock
0381-2003330

Games World

- 9** Ulzburger Strasse 289 A
22850 Norderstedt
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

Else's Gameshop

- 14** Blumlage 25
29221 Celle
05141-907079

Mega Company

- 15** Am Hornberg 2
29614 Soltau
05191-967581

Spielparadies Dreier

- 16** Poststr.15a
29614 Soltau
05191-71101

Xpert Games

- 17** Lindenstraße 13 a
31224 Peine
05171-581418

Schnäppchen Shop

- 18** Mittelstr. 34
32657 Lemgo
05261-1885

MC Game

- 19** Delmolder 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
41516 Grevenbroich
02181-231323

Top-Games

- 26** Stockumerstr.226
40235 Dortmund-Barop
0231-779700

Gamestore

- 27** Rüttenscheider 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

www.GamesProfis.de

Joystix

- 30** Oxfordstraße 10
53111 Bonn
0228-650095

Gamefreax

- 31** Kölner Straße 155
53840 Troisdorf
02241-881240

SK Gamenatix

- 32** Paulinstr.36
54292 Trier
0651-27211

Guild of Freaks

- 33** Binger Str. 5
55218 Ingelheim am Rhein
06132-799920

Game-Station

- 34** Topferstr. 30
55727 Mayen
02651-1262

Game Planet

- 35** Am Klafeldermarkt 4
57078 Siegen
0271-8909880

A.S. Superplay

- 36** Boelkerstraße 122
58097 Hagen
02331-983524

Werne's Gamestore

- 37** Konrad-Adenauer-Str.17
59368 Werne
02389-951666

Soundcheck

- 38** Kaiserstr. 31
63065 Offenbach/Main
069-884299

Theis Computerspiele

- 39** Luisenstraße 47
65185 Wiesbaden
0611-304386

Gamestore Zweibrücken

- 40** Hauptstr. 2 / Ecke Busbhf.
66482 Zweibrücken
06332-905400

CD + Game Shop

- 41** Weestsänge 5
66538 Neunkirchen
06821-25517

Spielraum

- 42** Stummpl. 1 (Saarparkcenter)
66538 Neunkirchen
06821-140064

GameLand

- 43** Stummstraße 2
66763 Dillingen
06831-705612

Mac Fun

- 44** Nusslocher Straße 12
69181 Leimen
06224-951885

Your Level

- 45** Kronenstr.21-23
78054 Villingen-Schwenning
07720-36402

Mega-Star

- 46** Güterstr. 2
79713 Bad Säckingen
07761-59953

CSE Schauties GmbH

- 47** Marktstr.19
88212 Ravensburg
0751-26138

Susi's Little Shop

- 48** Am Königshof 5
93047 Regensburg
0941-865125

Softprice

- 49** Lindenstraße 16
93877 Wertheim
09342-912315

Players Level

- 50** Kurt-Schuhmacher-Str.17
02173-980944

GamesProfi des Monats

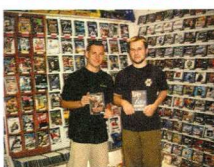
NETGAMES, das ist Geras Fachgeschäft für Computerspiele, Videogames und Hardware.

Seit über 5 Jahren gilt das Geschäft unter den Isidern und Neuensteigern als sehr gute Adresse in Gera/Thüringen. Denn hier gibt es für jeden das Passende.



Jeder kann hier das Spiel finden, was er schon immer haben wollte. Vor dem Kauf kann das gewünschte Spiel selbst ausprobiert werden. Also ein Besuch lohnt sich immer.

Öffnungszeiten:
Mo.-Fr.: 11.00 - 19.00 Uhr
Sa.: 10.00 - 16.00 Uhr



Netgames
Die Welt der Computerspiele
4 Nicolaiberg 2
07545 Gera
Tel.: 0365/2900840

Driving Force & V-Rally 3

Set statt bisher ~~149,95~~
 jetzt nur noch **€ 99,95**

Unverbindliche Preisempfehlung
 des Herstellers

V-Rally 3:

Die neue Grafik-Referenz im Rally-Bereich.

Auch Strecken und Fahrzeuge können sich sehen lassen!"

(PlayZone 7/02 Wertung 85 %)

Nur solange Vorrat reicht!



+



Driving Force:

- ultrarealistisches Force Feedback
- präzise Steuerung dank gummiüberzogener Griffe
- Schalthebel an der Lenksäule
- Beinstütze für bequemes Steuern

PlayStation 2

Kingdom Hearts

€ 59,95

Unverbindliche Preisempfehlung
 des Herstellers

verfügbar ab
 20. Nov. 2002

Fesselndes Rollenspiel
 mit Kino-Atmosphäre
 „Turbulenter Genre-Mix mit
 bekannten Charakteren aus
 Disney-Filmen und dem Final-
 Fantasy-Universum.“
 (PlayZone 11/02)

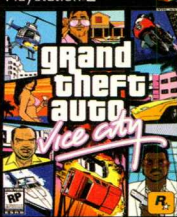


GTA Vice City

€ 59,99

Unverbindliche Preisempfehlung
 des Herstellers

PlayStation 2



verfügbar ab
 8. Nov. 2002

Größer, schneller, besser, mehr

„DER Blockbuster des Jahres auf der PS2.“ (PlayZone 11/02)

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

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

Tomb Raider

The Angel of Darkness

€ 61,99

Unverbindliche Preisempfehlung
 des Herstellers

verfügbar ab
 15. Nov. 2002



Das düsterste Tomb Raider aller Zeiten.

Das neue Tomb Raider verspricht neben glänzender Optik

und düsterem Charme auch neue Spieltiefe.“ (PlayZone 08/02)

Formel Eins 2002

verfügbar ab
 30. Okt. 2002

€ 59,95

Unverbindliche Preisempfehlung
 des Herstellers



Macht die PS2 zum Cockpit

„Im echten Leben ist die Formel-1-Saison schon lange gelaufen,
 bei Sony geht sie jetzt erst richtig los.“ (PlayZone 10/02)

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

DVD

Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten **DVD-Filme!**



Star Wars:

Episode II – Angriff der Klonkrieger

Der Science-Fiction-Blockbuster des Jahres erscheint auf zwei mächtig starken DVDs!

ORIGINALTITEL
Star Wars: Episode II – Attack of the Clones

LAUFZEIT
Ca. 137 Minuten

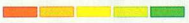
TERMIN
28. November

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Ewan McGregor, Natalie Portman,
Hayden Christensen

FAZIT: „Episode II wird in dieser genialen DVD-Ausstattung nicht nur Star-Wars-Fans begeistern!“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD 5.1EX)/Englisch (DD 5.1EX), 16:9-Format, 2 DVDs, Featurettes, Deleted Scenes u. v. m.



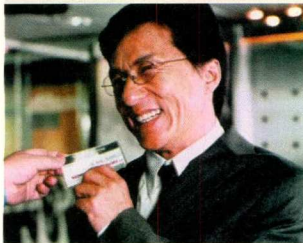
Zehn Jahre sind vergangen, seit die Handelsföderation versucht hat, sich widerrechtlich des Planeten Naboo zu bemächtigen. Die Galaxis ist aber nicht zur Ruhe gekommen. Die Republik wird noch immer von unzähligen Konflikten und Chaos durchzogen. Selbst die so mächtigen Jedi können den Frieden nicht mehr alleine bewahren. Auch Padmé Amidala (Natalie Portman), ehemals Königin von Naboo und jetzt angesehene Senatorin, wird von den dunklen Mächten bedroht. Jedi-Meister Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor) und sein Schüler Anakin Skywalker (Hayden Christensen) werden zu ihrem Schutz abgestellt und verhindern prompt ein

Attentat. Während Obi-Wan auf eine wichtige Mission aufbricht, reist Anakin mit Padmé nach Naboo. Gegen jede Vernunft verlieben sich die beiden. Währenddessen trifft Obi-Wan auf einen gefährlichen Kopfgeldjäger, entdeckt eine riesige Klonarmee und begegnet einem bösen Jedi-Meister, der plant, die Republik auszulöschen. In einem gewaltigen Showdown führt Jedi-Meister Yoda die gewaltige Klonarmee in die Schlacht gegen die Separatisten und greift am Ende sogar selbst zum Laserschwert.

Episode II ist deutlich düsterer als der quetschbunte (durch Charaktere wie Jar Jar Binks fast schon nervige) Vorgänger. Auch storytechnisch hat dieses George-Lucas-Meisterwerk bei

weitem mehr zu bieten als *Episode I*. Star Wars-Fans bekommen endlich einen Vorgeschmack darauf, was es mit den ominösen Klonkriegen überhaupt auf sich hat. Natürlich strotzt der Film nur so vor genialen Effekten und toller Tricktechnik. Vor allem die Massenkampfszenen sind absolut überwältigend. Ebenso überragend ist auch der Inhalt der beiden DVDs, auf denen *Episode II* ausgeliefert wird. Neben unzähligen Dokumentationen und Featurettes dürfen sich Fans vor allem auf acht bisher unveröffentlichte Szenen freuen. Dazu kommen Trailer, Fotogalerien und ein DVD-ROM-Weblink-Feature, das zu weiteren exklusiven Star Wars-Inhalten im Internet führt. (wf)

Spion wider Willen



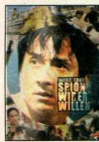
ORIGINALTITEL
The Accidental Spy

LAUFZEIT
90 Minuten

TERMIN
7. November

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Jackie Chan, Vivian Hsu,
Eric Tsang



Unverhofft schildert der Verkäufer Jackie in ein unübersichtliches Verwirrspiel, bei dem viele Geheimdienste ihre Finger im Spiel haben. Natürlich mischt er kräftig mit und versucht auf eigene Faust eine Bande von Drogenhändlern hochzunehmen, die im Besitz von hochkonzentriertem Opium sind.

FAZIT: „Typische Jackie-Chan-Action. Leider sind sowohl Story als auch DVD-Ausstattung eher dürrig.“

AUSSTATTUNG

AUSSTATTUNG: Deutsch (DTS/DD 5.1)/Englisch (DD 5.1),
16:9-Format

Gewinnspiel Spion wider Willen

Da werden sich Jackie-Chan-Fans aber freuen: Der sympathische Action-Held zieht auch in *Spion wider Willen* alle Register seiner Fähigkeiten und prügelt sich vor allem in Istanbul fröhlich durch Gegenmassen. Nebenbei nimmt er auch noch einen Drogenhändlerling auseinander. Um die Veröffentlichung der DVD zu feiern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Highlight Video folgende Preise:

5x

Spion wider Willen-DVD

Um zu gewinnen, beantworten Sie uns bitte folgende Frage:

In welcher türkischen Stadt spielt sich ein Großteil der Geschichte von *Spion wider Willen* ab?



Schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an **Compute Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Spion, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahmechluss ist der 29.11.2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Marketeam, Highlight Video und der Compute 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.



Der Herr der Ringe: Die Gefährten – DVD Sammlerbox



ORIGINALTITEL
The Lord of the Rings – The Fellowship Collector's Box

LAUFZEIT
218 Minuten

TERMIN
12. November

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Elijah Wood, Ian McKellen,
Liv Ullmann, Christopher Lee

Der junge Hobbit Frodo wird mit einer schier unmöglichen Aufgabe betraut: Er soll mit seinen Gefährten den Einen Ring zum Schicksalsberg bringen und ihn dort vernichten. Natürlich hat der böse Herrscher Sauron etwas dagegen. Er hetzt die Freunde mithilfe seiner dunklen Armee durch Mittel Erde.

FAZIT: „Noch größer, noch besser – kein Fan kommt an dieser prallvollen Sammlerbox vorbei!“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1 EX/DTS ES 6.1)/Englisch (DD 5.1 EX), 4 DVDs,
Dokumentationen, Interviews u. v. m.

Ice Age



ORIGINALTITEL
Ice Age

LAUFZEIT
78 Minuten

TERMIN
28. Oktober

FSK
Ab 6 Jahren

DARSTELLER
Otto Waalkes, Arne Elsholtz,
Thomas Fritsch



Es ist Eiszeit und die vier tierischen Freunde Sid, Manny, Diego und Scrat haben jede Menge Spaß. Zumindest so lange, bis sie es sich zur Aufgabe machen, ein Menschenkind wieder zu seinem Volk zurückzubringen. Der böse Säbelzahniger Soto hat nämlich Schreckliches mit dem Kind vor.

FAZIT: „Nette Trickfilmkomödie mit tollen Effekten und guter deutscher Synchronisation.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Featurettes,
Kommentare u. v. m.

Haunted Castle – Das Geisterschloss


ORIGINALTITEL

Haunted Castle

LAUFZEIT

62 Minuten

TERMIN

Bereits erschienen

FSK

Ab 12 Jahren

DARSTELLER

 Jasper Sterlink,
Kyoko Baertson


Als der junge Musiker Johnny nach dem Tod seiner Mutter in das Familienschloss zurückkehrt, ahnt er noch nicht, was ihn dort erwartet. Auf dem Anwesen spukt es nämlich. Richtig gruselig wird es, als der mysteriöse Mephisto, ein Handlanger des Teufels, Johnny Ruhm im Tausch gegen seine Seele bietet.

FAZIT: „Cooler IMAX-Film, der sogar auf DVD Spaß macht. Nur die dürftige Spieldauer stört ein wenig.“

AUSSTATTUNG

 Deutsch (DTS/DD 5.1)/Englisch (DTS/DD 5.1),
Audiokommentar des Regisseurs u. v. m.

ORIGINALTITEL

From Hell

LAUFZEIT

117 Minuten

TERMIN

7. November

FSK

Ab 16 Jahren

DARSTELLER

 Johnny Depp,
Heather Graham, Ian Holm


Der Londoner Inspektor Aberline, Spezialist für ungewöhnliche Methoden, wird mit einer Serie mysteriöser Mordfälle betraut. Ein perverser Wahnsinniger, der sich selbst Jack the Ripper nennt, ermordet scheinbar wahllos Prostituierte. Eine Spur führt Aberline direkt in die feine Gesellschaft Londons.

FAZIT: „Herrlich düstere Adaption des Alan-Moore-Comics mit erstklassigen Schauspielern.“

AUSSTATTUNG

 Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Deleted Scenes,
Audiokommentare u. v. m.

The Scorpion King


ORIGINALTITEL

The Scorpion King

LAUFZEIT

86 Minuten

TERMIN

21. November

FSK

Ab 16 Jahren

DARSTELLER

 Dwayne Johnson aka „The Rock“,
Ralph Moeller, Kelly Hu


Ägypten vor 5.000 Jahren: Der arkadische Söldner Mathayas wird angeheuert, die Wahrsagerin des grausamen Herrschers Memnon zu töten. Da er sie aber nicht töten will, entführt er sie. Gemeinsam mit ihr und den Nomaden-Stämmen stellt sich der Söldner Memnon in einer entscheidenden Schlacht.

FAZIT: „Nettes Popcorn-Kino ohne Tiefgang. Die DVD-Ausstattung kann sich sehen lassen.“

AUSSTATTUNG

 Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), Making-of, Interviews,
Outtakes, Dokumentationen u. v. m.

ORIGINALTITEL

E.T. – The Extraterrestrial

LAUFZEIT

115 Minuten

TERMIN

7. November

FSK

Ab 6 Jahren

DARSTELLER

 Dee Wallace Stone, Henry
Thomas, Drew Barrymore


Der junge Elliott findet einen Außerirdischen, der von seinem Raumschiff auf der Erde zurückgelassen wurde. Er schließt Freundschaft mit dem kleinen Alien und hilft ihm, nach Hause zu kommen. Aber auch die Regierung ist hinter E.T. her und so beginnt ein verzweifeltes Rennen gegen die Zeit.

FAZIT: „Steven Spielbergs Meisterwerk endlich auf DVD – und das auch noch auf zwei randvollen DVDs.“

AUSSTATTUNG

 Deutsch (DTS/DD 5.1 EX)/Englisch (DD 5.1 EX), 2 DVDs,
Dokumentationen, Making-of u. v. m.

DVD-CHARTS

Platz 1:

Der Herr der Ringe: Die Gefährten


STUDIO:
Warner

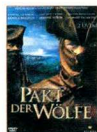
Platz 2:

Spy Game


STUDIO:
Universal

Platz 3:

Pakt der Wölfe


STUDIO:
Columbia

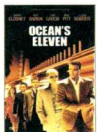
Platz 4:

Monster AG


STUDIO:
Buena Vista

Platz 5:

Ocean's Eleven


STUDIO:
Warner

Sammeln wie die Profis!

ANGEBOT DVD-TRAY

DVDs archivieren kann man auf die eine oder andere Art ...

Die **kultige DVD-Box** mit dem farbigem Titeldruck gibt es nicht mehr im Handel, sondern nur noch als **exklusives Feature für unsere treuen Abonnenten**.

Sichern Sie sich jetzt Ihre DVD-Box-Sammlung und holen Sie sich ein PLAYZONE-Abo. So erhalten Sie Ihre PLAYZONE immer pünktlich – und natürlich jeden Monat mit der genialen DVD-Box – nach Hause.

Aber nicht nur das Tray spricht für ein Abonnement der PLAYZONE. Sie erhalten monatlich das komplette

PLAYZONE-Magazin – mit Tests, News, Tipps & Tricks – und zusätzlich die pralle PLAYZONE-DVD mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kinofilm-Neuheiten und vielem mehr. Diese DVD kann auf allen herkömmlichen DVD-Playern, DVD-Laufwerken und natürlich der PlayStation 2 abgespielt werden.



Coupon ausgefüllt senden an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.pszzone.de

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pszzone.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PLAYZONE

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 Abo:
Bitte beachten: Bei Bankinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Bequem per Bankinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

LESERBRIEFE

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: pszone@computec.de

Goldige PS2

Hallo liebes PLAYZONE-Team, ihr kennt doch sicherlich die PlayStation-2-Sonderedition in verschiedenen Farben. Aber es gibt noch eine andere PS2 und zwar meine. Ich habe sie in einer Autolackiererei golden lackieren lassen und wollte euch das auch mal zeigen. Ich finde, sie sieht gar nicht mal so schlecht aus, so was hat nicht jeder. Ich würde mich natürlich tierisch freuen, wenn ihr meine Mail und das Foto von meiner PS2 in einer eurer PLAYZONE-Ausgabe zeigt, damit die anderen Leser mal sehen, was man außer spielen noch mit seiner PS2 machen kann.

PASCAL

PLAYZONE: Bist du dir auch sicher, dass dadurch der Garantieanspruch nicht verloren geht? Aber egal, glänzend sieht sie aus, deine goldene Konsole. Ein Anblick, den wir auch unseren übrigen Lesern nicht vorenthalten wollen. Da sag noch einer, Videospiele töten die Fantasie.

Unblutige Screenshots

Hey PLAYZONE!
Einen Punkt gibt es, auf den ich euch gerne ansprechen würde: Liegt es an den Spielen oder an der Redaktion, dass bei Games wie zum Beispiel *Hitman 2* kein bisschen Blut – weder auf den Screenshots noch auf dem DVD-Beitrag – zu sehen ist. Bei solchen Spielen, wo es eigentlich sehr realistisch ums Töten geht, sollte man auch Blut sehen können, da ich mir sonst wirklich keine Profikiller-Simulation vorstellen kann. Oder das neue *Turok*: Auf keinem der Bilder konnte ich erkennen, warum dieser Shooter ab 18 ist.

MANI AUS STANZ

PLAYZONE: Das liegt in diesen Fällen an der Redaktion, nicht an den Spielen. Da wir selber ja auch den Mediengesetzen unterliegen, passen wir auf, dass unser Heft nicht Gefahr läuft, indiziert zu werden. Deshalb müssen wir mit expliziten Gewaltdarstellungen – in Bild UND Wort – vorsichtig sein. Wenn in einem Spiel aber kein Blut vorkommt, wo es in der Originalversion vorhanden war, erwähnen wir das immer im Text.

Tanzspiele

Hallo PLAYZONE, auf der Games Convention in Leipzig habe ich in der Nähe des Konami-Standes ein Game gesehen, das dort auf Tanzmatten gespielt wurde. Dummerweise habe ich den Titel vergessen. Wisst ihr ihn zufällig? Nebenbei: Ein Special über die bisher auf der PS2 erschienenen Tanzspiele würde ich mir mal wünschen.

KARSTEN

PLAYZONE: Das Spiel von Konami ist *Dancing Stage Party Edition*. Leider kommt dieses Spiel nur für die PSone heraus, das dafür aber schon Ende November. Den Vorschlag mit dem Special über Tanzspiele fanden wir so gut, dass wir es gleich an Ort und Stelle machen wollen. Also: Auf der PS2 gibt es *Britney's Dance Beat*, ein Tanzspiel mit Liedern von Britney Spears. Wer's mag. Außerdem ist da noch *Dschungelbuch Groove Party*, ein Tanzspiel mit Liedern aus dem Disney-Dschungelbuch. Auch nicht schlecht. Und das war's leider auch schon.

Mut zur Wahrheit

Hi!
Ich habe noch nie einen Leserbrief geschrieben, da ich der Meinung war, dass ihr alle den richtigen Weg geht. Doch nach einigen Jahren und Monaten muss ich nun wirklich mal eingreifen. Das Thema „Mut zur Wahrheit“ passt perfekt. Ich denke, dass ihr euch nicht traut, unbekannte Spiele besser zu bewerten als die Spiele, die eine größere Fangemeinde haben. Kommen wir zu dem Spiel *The Mark of Kri*. Klasse natürlich, dass ihr geschrieben habt, dass dieses Spiel ein Hitkandidat ist, doch das müsst ihr auch bei euren Tests zeigen. Ich habe die US-Version von *The Mark of Kri* daheim und ich kann mit dem Zocken gar nicht mehr aufhören, obwohl ich das Spiel schon fünf Mal durchhabe. Es macht süchtig! Das revolutionäre Kampfsystem ist einfach einmalig. Die Grafik und ihr Stil sind unglaublich schön, das Gameplay ist genial, die Story super

GLÄNZEND
Leser Pascal hat seine PlayStation 2 vergolden lassen.



und die Atmosphäre bombastisch. Nebenbei ist das Spiel auch noch das Erstlingswerk (!!) des Entwicklerstudios. Bitte, habt endlich den „Mut zur Wahrheit“ und gebt dem Spiel die Prozentzahl, die es verdient. Und dies ist mit Sicherheit eine 90er-Wertung. Traut euch endlich.

PLAYZONE: Da übst du jetzt aber Präventivkritik, schließlich haben wir The Mark of Kri ja noch gar nicht getestet.



BRITNEY
Eines der
zwei Tanz-
spiele für
PS2 ist
Britneys
Dance
Beat.

Allerdings ist auch Maik begeistert und konnte den Controller gar nicht mehr aus der Hand legen. Vertraue also ruhig darauf, dass er eine angemessene Bewertung finden wird. Wenn die nicht deinen Vorstellungen entspricht, liegt das sicher nicht daran, dass die Fangemeinde in die Wertung mit eingebracht wird. Schließlich haben wir auch Madden NFL 2003 satte 92 Prozent gegeben. Damit ist es das drittbeste PS2-Spiel, das wir je getestet haben. Und so eine riesige Fangemeinde hat American Football in Europa ja nicht unbedingt.

Das Gleiche gilt für Colin McRae Rally. Klar hat es eine große Fangemeinde, doch das kommende World Rally Championship II Extreme von den Evolution Studios ist einfach grandios. Ich war zwar nicht bei der Games Convention, dafür aber bei der PlayStation Experience auf der

ECTS in England. Was ich da sehen und spielen durfte, war einfach unglaublich. Nachdem man dann Colin sah, war man fast zu Tode gelangweilt. WRC II Extreme ist einfach die Referenz in Sachen Rallyspiele und hat nebenbei auch noch die besten/meisten Modes, Features, Strecken, Lizenzen, usw.

PLAYZONE: Sicher sind beides große Rallyspiele, was man auch an der Colin-Bewertung sieht. Von WRC II war Uwe übrigens genauso begeistert. Warte also nur mal ab, was er im kommenden Heft dazu sagen wird!

Dann kommt da noch das Spiel Ratchet & Clank, das von allen Game-Mags in den USA hochgelobt wird. Ich habe Super Mario Sunshine und eine spielbare Demo von Ratchet & Clank in allen Kategorien besser ist als Super Mario Sunshine! Da SMS von einem deutschen Multi-Mag 93 % bekommen hat, kann R&C dann eigentlich nur 95% bekommen.

PLAYZONE: Da bist du bei uns natürlich an der falschen Adresse, wir richten uns mit den Bewertungen nicht nach anderen deutschen Multi-Mags. Selbst wenn wir also finden, dass Ratchet & Clank besser als Super Mario Sunshine ist, haben wir keine Prozentwertung, an der wir uns orientieren müssten. Es zählt einzig und allein, wie wir selbst die Genre-Konkurrenz bewertet haben.

Also habt endlich den Mut zur Wahrheit. Bitte! Die Spiele haben es verdient. Es heißt immer: „Wir brauchen keine Sequels, sondern neue, innovative Spiele.“ Wenn sie dann kommen, bekommen sie nicht die angemessene Bewertung. Also los, seid fair und denkt an Ratchet & Clank, The Mark of Kri, WRC II Extreme und an all die anderen Games.

TOMMY MIOC NEU-ULM

PLAYZONE: Um Fairness bemühen wir uns immer. Mut zur Wahrheit haben wir eigentlich auch. Manchmal ist die Wahrheit eben, dass sehr gute Spiele eine große Fangemeinde haben. Wenn sie dann eine hervorragende Wertung einheimen, liegt das daran, dass sie gut sind, nicht an der Fangemeinde. Überhaupt richtet sich deine Kritik hauptsächlich gegen zukünftige Wertungen. Bei den meisten von dir erwähnten Titeln wissen wir selbst noch nicht, wie das Urteil ausfallen wird. Deshalb können wir dir nur noch mal versichern, dass die Fangemeinde noch nie eine Rolle bei der Beno-

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



Im **PLAYZONE-Forum** finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren.

Wie schwierig ist Hitman 2?

Zu *Hitman* kann ich nur eins sagen: Megageil!!!!!! Genau so habe ich mir das vorgestellt. Endlich mal ein Game, in dem es nicht darum geht, alles umzuballern, sondern man muss sich erst einen Plan ausdenken, wie man seinen Auftrag erledigt. *PS2 Soldier*

Was Grafik und Sound angeht, ist es einfach klasse. Auch die Synchronisation ist gelungen. Aber was vor allem positiv auffällt, ist die Physik-Engine – die Bewegungen der erledigten Gegner sind einfach genial! *Hayate*

Habe mir am Freitag *Hitman 2* gekauft und bin Sonntag Abend gegen 0 Uhr durchgewesen. Anfangs fand ich es sehr schwer, später eher zu leicht. Ich fand, nach Tokyo nahm der Schwierigkeitsgrad rapide ab. *Holg1635*

Erstmal wollte ich zu *Hitman 2* sagen: Es ist ein echt geiles Spiel, hat zwar einige Macken (z. B.: Gegner sind manchmal orientierungslos und bemerken dich gar nicht, obwohl du mit dem Battleknife vor ihnen stehst usw.), aber im Großen und Ganzen ein tolles Spiel. Grafik: einwandfrei, echt super, Gameplay: sehr ordentlich, Aufträge: anspruchsvoll und gewitzt. *q_Tipp*

Grundsätzlich gut, aber wenn man die „leise“ Art des Tötens vollziehen will, scheitert man an einigen Bugs. Legst du z. B. eine Wache um, wird sie immer nach sehr kurzer Zeit entdeckt, und das, obwohl keine andere Menschenseele in der Nähe war. *Banocburn*

Wieviel Geld ist euch GTA Vice City wert?

100 €, 5 Äpfel und 2 Hosenkнопel! *Crackout*

Ich gehe davon aus, das Übliche zu bezahlen, aber wenn's nu 5 oder 10 Euro mehr kostet, was ich allerdings nicht glaube, kaufe ich es mir trotzdem. Ein Spiel, das mich Wochen beschäftigt, kann ruhig etwas teurer sein als der übliche Kram, der nach ein paar Tagen nicht mehr angerührt wird. *OffTheWall*

Also, die 60 Euro, die es ja kosten wird, soweit ich informiert bin, zahle ich natürlich gerne. Bis 100 Euro würde ich sicher gehen, vielleicht sogar noch weiter ... wer weiß!? *Crazy Angel*

10.000 US-Dollar und eine Currywurst würde ich hinblättern. ICH MUSS DIESES SPIEL NÄMLICH UNBEDINGT HABEN, selbst wenn ich dem Teufel dafür meine Seele verkaufen müsste. *Beebop*

Hmm, das Höchste wär wohl 80 Euro und mein linker Arm ... DanDragoon

Wie willst du mit einem Arm spielen?? *Stryker*

LESERBRIEFE

tung gespielt hat. Anders ist es bei der Länge des Artikels. Hier richten wir uns natürlich schon nach dem Leserinteresse und berichten ausführlicher über heiß erwartete Spiele.

Lightguns verboten?

Hi,
in der PLAYZONE 11/2002 habt ihr die XK21-Lightgun präsentiert. Ich habe schon überall nach ihr gesucht, im Internet, Fachhandel, usw., aber ich kann diese Lightgun nirgends finden. Das Verblüffende daran ist aber, dass ich keine einzige Lightgun mehr gefunden habe. Als ich einen Ladenbesitzer darauf angesprochen habe, sagte er mir nur: „Lightguns sind seit den neuen Gesetzen verboten, daher dürfen wir keine mehr verkaufen.“ Da ich selber ein großer Waffen-Fan bin und im Verein schieße, hätte ich von so einer Aktion etwas mitbekommen! Oder habe ich etwas verpasst?

MARKUS KETTENBERG

PLAYZONE: Nein, verpasst hast du nichts, du solltest dir höchstens einen anderen Händler suchen. Jedenfalls, wenn du in Deutschland wohnst, wovon wir jetzt einfach mal ausgehen. Nach unseren Informationen gibt es im neuen Jugendschutzgesetz keine Regelung, die sich auf Lichtpistolen oder Ähnliches bezieht, hier wird nur die Zugänglichkeit von Software geregelt. Und ein Blick auf amazon.de verrät auch, dass die XK21 sehr wohl noch zu haben ist.

Währungsumstellung

Hallo PLAYZONE,
ich hätte da einen Tipp für euch: Ihr könntet doch den GTA Vice City-Trailer von der offiziellen Homepage herunterladen und dann mit auf die DVD packen!

PLAYZONE: Großartige Idee! Mal gucken, was die Hersteller dazu sagen, wenn wir einfach Inhalt von ihren Webseiten klean und auf unserer DVD verkaufen.

Dann zu meinen Fragen: Korrigiert ihr eigentlich die Leserbriefe, bevor ihr sie im Heft abdruckt?

PLAYZONE: Am liebsten sind uns natürlich solche Leserbriefe, die man nicht korrigieren muss, schließlich ist der Mensch grundsätzlich faul. Wie du aber an deinem eigenen siehst, bügelnd wir Rechtschreib- und Grammatikfehler aus.

Wenn die PLAYZONE 4,99 Euro kostet, wieso kostet sie dann in der Schweiz 9,90 Franken [diesmal ausnahmsweise nur 7,70 Franken. Die Red.]. Wenn ich mich nicht irre, ist ein Euro doch nicht zwei Franken wert, oder? Liebe Grüße aus der Schweiz

PASCAL GROB

PLAYZONE: Printmedien aus Deutschland sind in der Schweiz grundsätzlich etwas teurer als in der BRD. Der Focus kostet bei den Eidgenossen z. B. knapp 34 Prozent mehr als in Deutschland, die PLAYZONE liegt mit etwa 32 Prozent noch darunter. Der Grund ist, dass ihr da unten viel mehr verdient und weniger

Steuern zahlt, da könnt ihr euch die paar Rappli ja wohl noch aus den Rippli leihen. Aber im Ernst: Die Diskrepanz liegt einfach daran, dass die Lieferung ins Ausland teurer ist und zusätzliche Vertriebskosten entstehen. Beim Ausland außerhalb der EU kommt dann auch noch eine Einfuhrgebühr hinzu. Deswegen zahlen die Österreicher nur moderate 26 Cent mehr als die Deutschen.

Dragon Ball

Hallo!
Ich habe zwei Fragen über zwei Spiele. Es geht um *Dragon Ball Z Ultimate Battle 22* und *Dragon Ball Final Bout*. Laufen die beiden Spiele eigentlich auf der PS2?

PLAYZONE: Also unsere Kollegen von der Kids Zone hatten mit ihren Versionen keine Probleme.

Wenn ja, welches ist von den beiden besser getestet?

PLAYZONE: Wieder ziehen wir dafür unsere Dragon-Ball-Experten von der Kids Zone zu Rate. Die haben *Final Bout* eine zwei gegeben und *Ultimate Battle* nur eine drei.

Wann kommt eigentlich das *Dragon Ball Z*-Spiel für die PS2? Vielen Dank für die Mühe

STEFAN FREY

PLAYZONE: Da musst du nicht mehr lange warten: Schon am 28. November soll *Dragon Ball Z Budo Kai* in den Regalen stehen. Infogrames hat uns auch versprochen, dass wir zum nächsten Heft eine Testversion bekommen. Also, bleib dran!

Twisted Metal Black

Hallo auch,
ich schreibe eigentlich nur, weil ich eure Hilfe brauche. Und zwar geht es um *Twisted Metal Black*. Ich habe mir nämlich vor kurzem dieses Spiel gekauft. Tja, und durchgespielt habe ich es auch schon mit drei Charakteren im Story-Modus. Und hier tritt mein Problem auf. Ich habe noch keine Endsequenz von dem jeweiligen Charakter gesehen. Außer, dass er kurz mit dem Auto irgendwo entlangfährt und dann die Credits. Auch zwischen durch kamen nur zwei Sequenzen, einmal vor dem Minion-Level und einmal danach. Intro gibt es auch keine. Dass es solche Sequenzen gibt, wird

INFO DVD-COVER

DVD-Cover ganz einfach zum Download!

Bauen Sie sich Ihre PLAYZONE-DVD-Box doch ganz einfach selbst zusammen!

So oft haben wir es schon angekündigt, jetzt ist es endlich tatsächlich so weit: 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.

Einfach auf den Link http://www.pszone.de/?article_id=86432

gehen und dort den Anweisungen folgen. Danach benötigen Sie nur noch eine leere DVD-Hülle und können so Ihre Sammlung von PLAYZONE-DVDs mit Hülle komplettieren.

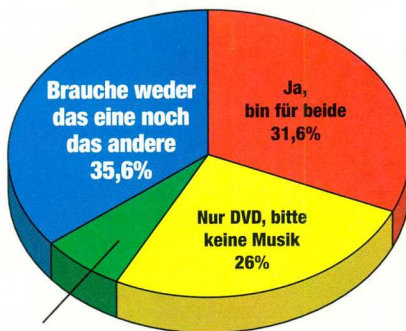


INFO UMFRAGE/POLLS

Umfrage online: Polls

Den folgenden Poll haben wir vor kurzem auf www.pszone.de gestartet. Hier können Sie regelmäßig nachlesen, welche Ergebnisse bei unseren Polls herausgekommen sind:

Sind Sie für DVD- und/oder Musik-News in der PLAYZONE?



Musik wäre interessant, aber bitte keine DVDs
6,8%



FEHLERCHEN

Den Kontermove gab es auch schon im ersten Teil von Onimusha.

auch in den Credits erwähnt, aber gesehen habe ich noch keine. Vielleicht habt ihr einen Tipp parat. Ich wäre euch sehr dankbar.

THOMAS MIEHLE

PLAYZONE: Der einzige Tipp, den wir dir hier geben können, ist, die amerikanische Version zu besorgen. Die teilweise sehr grausamen und düsteren Filmsequenzen wurden in einem Akt von Selbstzensur für die PAL-Version komplett herausgeschnitten. So können auch Jugendliche unter 18 Jahren in den Genuss dieses Actionspektakels kommen.

Fallende Qualität?

Mein Moin!!!

Das übliche Geschleime lassen wir weg, da wir der Meinung sind, dass bei euch etwas nicht ganz richtig läuft.

PLAYZONE: Das übliche Geschleime streichen wir sowieso raus, also danke, dass ihr uns diese Arbeit erspart habt.

Kommen wir erst einmal zum jüngsten Fundstück: Nehmen wir doch einfach mal den Test von *Onimusha 2* in Ausgabe 10/2002. Oliver behauptet auf Seite 73, dass der Kontermove neu wäre. Ist er aber nicht! Wenn auch schwer zu timen, möglich war er schon im ersten Teil! Wenn ihr also

schon die Frischlinge an die großen Tests lasst, dann gebt ihnen doch auch vorher mal den ersten Teil zu zocken. Zur Not stellen wir ihn zur Verfügung ... :o)

PLAYZONE: Danke, nicht nötig, in unserem umfangreichen Softwarearchiv haben wir natürlich den ersten Teil von *Onimusha*. Und Oliver ist zwar in der *PLAYZONE* ein Frischling, nicht aber an der *PlayStation 2*, wo er auch schon *Onimusha* durchgespielt hat. Trotzdem hat er sich natürlich unglücklich ausgedrückt, wie er reuevoll eingesteht. So weiß er, dass es den Kontermove schon im ersten Teil gegeben hat, so umfangreich wie im zweiten Teil ließ er sich aber nicht einsetzen.

Bisher konnte man sich blind auf das, was ihr berichtet habt, verlassen. Das haben wir uns auch bei *Aggressive Inline* gedacht. Aber so wie es aussah, verkauft man hier bei uns nur Betaversionen von dem Game. Es hat mehr von einem „Ich-bin-fast-ein-HIT“ als von einer Konkurrenz für *Tony*. Die Texturen der einzelnen Levels wirken unfertig, die Aufgaben sind alles, nur nicht innovativ (das waren sie bei *Tony 1-3*) und die Erneuerungen rechtfertigen unserer Meinung nach nicht eine solch hohe Bewertung. Was die Sache mit dem Hauch von Sex im Spiel betrifft: Gebt

Philipp mal ne DVD ab 18, damit er erkennt, dass sich Brüste nicht wie Wasserballons verhalten. Insgesamt ist es ein solides, aber noch nicht ganz ausgereiftes Trendsportspiel – der zweite Teil könnte Hit-Potenzial haben.

PLAYZONE: Philipp ist ja jetzt leider nicht mehr bei uns, wir sind uns aber sicher, dass er schon mehrere DVDs ab 18 angeschaut hat. Allerdings ist es doch auch ein Unterschied, ob die Brüste sich auf einer DVD oder in einem Spiel befinden. Und nicht nur die wippenden Kurven der Frauen machen *Aggressive Inline* zu einem sexy Spiel. Dazu tragen auch die riesigen Levels, die coolen Moves und die lustigen bis anspruchsvollen Aufgaben bei. Da finden wir, dass auch kleinere Grafik-Schwächen dem Spielspaß keinen Abbruch tun. Außerdem war das Philipps individuelle Meinung, es gibt eben verschiedene Geschmäcker und bei eurem Leserbrief ist doch deutlich der Neid von *Tony*-Fans herauszulesen.

Bitte kommt uns jetzt nicht mit „individueller Meinung“, „verschiedene Geschmäcker“, „Neid von *Tony*-Fans“ oder ähnlichem Mist.

PLAYZONE: Oh, Entschuldigung!

Euer Magazin verliert nur langsam an Qualität und wir sind der Meinung, dass dies völlig unnötig ist. Uns fällt

da ein Trend bei euch auf, der mehr zu einem „Billig-Konsolen-Magazin“ passt als zum Marktführer. Bisher war die Qualität der *PLAYZONE* über alle anderen Magazine erhaben. Bitte verliert diesen hohen Standard nicht aus den Augen, er ist es, der euch zu dem gemacht hat, was ihr seid. Bleibt bei der hohen Qualität des Inhaltes und verschwendet eure Energie nicht gleich beim Layout. Das boomt in der letzten Zeit, jedoch auf Kosten der Spielberichte. In diesem Sinne, denkt darüber nach, macht bitte nicht ganz so weiter und gebabt euch wohl ...

PRESI & PSYCHO

PLAYZONE: Eigentlich ist es fast unmöglich, dass das Layout auf Kosten des Inhalts boomt. Wir schreiben unsere Berichte ausschließlich in Word und zwar mit Sorgfalt und Gewissenhaftigkeit. Für das Layout sind dann Alexandra, Fabian und neuerdings Stefanie zuständig. Kleinere Fehler rutschen uns halt schon ab und zu durch, schließlich ist niemand perfekt. Und sicher kann man auch über den einen oder anderen Punkt geteilter Meinung sein. Dass deswegen aber gleich das Heft schlechter werden soll, halten wir – was dich nicht wundern dürfte – für übertrieben. Oder, was meinen die anderen Leser?

TARNUNG
IST ALLES!
COMMANDOS 2





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

EIDOS
INTERNATIONAL GAMES
www.eidos.com

OFFIZIELLES
LÖSUNGS
BUCH

**PC
CD**

**X
XBOX**

PS

PlayStation 2

TYRO
STUDIOS

KLEINANZEIGEN

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 10/02

Gewinnspiel: Prisoner of War

Karl Giese, Kemmern
 Sebastian Weigert, Bochum
 Christian Otto, Trier
 Jürgen Spieldenner, Velbert
 Michael Dittes, Hockenheim
 Falk Zimmer, Hamburg
 Marco Haber, München
 Gerd Führlein, Hannover
 Thomas Unger, Krefeld
 Bernd Kunz, Zwickau

Gewinnspiel: Pyzrm

Alexander Beck, Karlsruhe
 Stefanie Hofer, Regensburg
 Uwe Landknecht, Magdeburg
 Georg Zwerch, Kiel
 Joachim Friedrich, Gera
 Rainer Dietz, Berlin
 Davor Curij, Hamburg
 Lars Schupp, Trier
 Klaus Völz, Wiesel
 Petra Hambach, München

Gewinnspiel: Project Zero

Harald Leuser, Eibelstadt
 Sebastian Roth, Marzling
 Oliver Hochstatter, Blaustein
 Robert Dunkel, Erfurt
 Lisa Klein, Oer-Erkenschwick
 Paul Siewert, Husum
 Kevin Marx, Bochum
 Stefan Dank, München
 Benjamin Paulus, Aalen
 Ulli Plies, Aachen
 Richard Ziegele, Lauf
 Martina Kluge, Koblenz
 Xaver Büttiköfer, Traunstein
 Dirk Albertson, Kiel

SUCHE

Fan sucht: Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox, gerne auch komplette Sammlungen. CALL: 01705856780.
 Mega Man X2 (SNES), Preis nach Vereinbarung oder tausche gegen Devil May Cry (PS2), Tel.: 0162-1041137.
 Suche: Silent Hill 2 ganz dringend Preis VB, Tel.: 0162-4276772.

VERKAUFE

Verkaufe: MOH: Frontline 40 €, Rayman Revolution 15. -€, Tel.: 06041-969808.
 Verkäufe: 15 PSX-Spiele für 50,- €, nur zusammen, kein Einzelverkauf, u. a. TR 2+3, NFS 3, TT 2+3, GT 1, F1 99, inkl. 1 Memory Card. A. Höferle, Tel.: 0173-4750880.
 Ridge Racer V, X-Squad, Rayman Revolution je 20,- € (PS2), Dune 2000, Total Drivin je 10,- € (PS1), 360 Modena Racing Wheel 35,- €, Tel.: 09431-378887.
 Medal of Honor Frontline 40,- €, TTT + GT 3 + Street Fighter EX 50,- €, Xbox Enclave 50,- €, Amped 40,- €, Halo 40 €, Hunter 50,- €, Tel.: 0173-6572095.
 Verkäufe: MOH: Frontline für 40,- € und GTA 3 für 30,- €, Tel.: 0911-771398.
 PS2 Drakan + Baldur's Gate wie neu, 1 Mal gespielt, je 35,- €, Onimusha 20,- €, Wipeout 25,- €. Suche: PS1 FF Chronicles US Import, P.Joost, Tel.: 07621-12038.
 V-Rally 2 u. 3, Silent Hill 2, F1 2002, Virtua Fighter 4, Deus Ex, WRC, Action-Spiele.

DVD: Road Trip, Best of TV Total. PS1: Mega Memory Card, Tel.: 08431-2810.
 PS2: Twisted Metal Black 40,- € und Oni 20,- € PSone neuwertig (2 Controller) 60,- €. PSX-Spiele: Tony Hawk 1, Tekken 2 je 7,- €, Tel.: 0160-6711887.
 Verkäufe: PS2 TimeSplitters, Tekken Tag Tournament, Virtua Fighter 4, Onimusha: Warlord, Tel.: 02621-61270.
 Verkäufe: sämtliche Videospiele für Saturn (Jap. Us. Pal.), Dreamcast (Jap.), PS2 (Jap.) Versionen und auch Konsolen. Mehr Infos am Telefon, Tel. und SMS: 076158-512410 (Schweiz). Jedenfalls anrufen. Lohnt sich.
 Verkäufe: für PS2 MGS 2, Devil May Cry, Rayman M kompl. 70,- €. SMS an Tel.: 0160-2867911.
 Xbox mit 7 Spielen zum Festpreis von 525,- €, Tel.: 030-3679937.
 Verkäufe verschiedene PS2-Leuchtreklamen! Mail an: roman.binder@swissonline.ch.
 PS2 Tony Hawk 3 25,- €, PS1, Syphon Filter, GTA 2, 007, Resident Evil 3, Soul Reaver, Tekken 2 + 3, Wu-tang für je 8,- €, GT 2 10,- €, nach Alex fragen, Tel.: 0741-9410816.
 NHL 2002 30,- €, BDFL Manager 2002 30,- €, Pro Evolution Soccer 30,- €, Gran Turismo 3 15,- €, Deus Ex 35,- € für PS2 Playzone + DVD 12 H. Tel.: 09931-5913.
 Top Angebot! Verkäufe 16 PS2-Spiele Stückpreis 16,- €! Jedoch nur im Verbund für 270,- € erhältlich. Games auf Anfrage Mark, Tel.: 05362-52791.

Komplette Sammlung Playzone, PSG, Maniac, Play Playstation sowie Mega Fun usw. gegen Gebot + PS1 X-Ploder u. Equalizer, Tel.: 06224-53877.
 Crazy Taxi 20,- €, Tel.: 05207-923242.
 Verkäufe: für PS2 GTA 3, Burnout und Pro Evolution Soccer für je 30,- € + Versand. Tel.: 0178-3612360.
 PS2 + Memory Card + MGS 2 + FF10 + DOA 2 + Giants + State of Emergency + Devil May Cry + GTA 3+ 1 Controller + Standfuß + Cheat CD. Alles wie neu für 500,- €, Tel.: 0162-7514899.
 PS2: 10 Spiele für zusammen 110,- €. u. a. Half-Life, SplashDown, SSX Tricky, ISS, Smug, Run 2, Thunderhawk und Slam Tennis, Tel.: 0160-407702.

TAUSCHE

Biete: Pro Evolution Soccer oder GTA 3. Suche: F1 2002, BDFL Manager 2002 oder Silent Hill 2. Tel.: 0179-6568983 (ab 17 Uhr).
 Suche: Project Zero, Dark Cloud, Dino Stalker, Onimusha 2. Biete: DTM, MOH, Blood Ormen 2, Spy Hunter, MGS 2, Soul Reaver 2, Timesp. u. a., Tel.: 02803-800922.
 Headhunter, Silent Hill 2, Pirates the Legend of Black Cat, Red Faction (dt.), Half-Life oder verkaufe (PS2), Albin, Tel.: 0160-1009171.
 Biete: MGS 2, Half-Life, THPS 3 oder gegen 35 bis 20,- €. Suche: MOH: Frontline, GTA 3, Resident Evil CVX, Tel.: 0162-3399026 (auch SMS).

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PLAYZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- Suche** Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen € in bar / als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!
- Verkaufe** _____
- Tausche** _____
- Clubs** _____
- Sonstiges** _____

Name _____

Anschrift _____

Datum _____

Unterschrift _____

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTE 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 veränderndem Namen erwähnt werden.
 • Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtschritte.
 • Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck begleitend werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
 • Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.
 • Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST -
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps
und Tricks, Spielelexicon → GameCube/Game Boy Advance. Caution!

ENTER: N-ZONE.



So macht die Schlammschlacht noch mehr Laune! **Dank unserer Fahr-tipps** zum dritten Teil von Codemasters Rallye-Spektakel werden selbst Anfänger in kürzester Zeit zur Pisten-sau. Viel Spaß beim Heizen!

Colin McRae

Automatisch oder manuell schalten?

Rallye fahren erfordert schnelles Schalten. Wenn Sie sich für eine Handschaltung entscheiden, sind Sie viel flexibler als mit einer Automatikschaltung. Denn außer dass Sie den

Wagen in Kurven besser im Griff haben, können Sie auch noch besser beschleunigen. Wenn Sie zum Beispiel eine Kurve durchfahren, wählt die Automatikschaltung vielleicht den vierten Gang. Schalten Sie hingegen selbst, entscheiden Sie sich für den dritten Gang und holen dadurch mehr Geschwindigkeit aus Ihrem Wagen heraus.

„sechs, rechts“ sagt, dann liegt eine schnelle Rechtskurve vor Ihnen, die Sie mit Vollgas durchfahren können.

Wie fährt man auf Rallyestrecken?

Der Rallyesport unterscheidet sich deutlich von anderen Motorsportarten. Es ist nahezu unmöglich, die Ideallinie auf den verschiedenen Oberflächen sauber beizubehalten. Lediglich auf Teer hat Ihr Vehikel genügend Grip. Gewöhnen Sie sich am besten früh daran zu sliden! Außerdem gilt für Rallyestrecken: Fahren Sie schnell aus einer Kurve heraus, aber niemals schnell hinein. Bremsen Sie vorher ab und gehen Sie in der Kurve vom Bremspedal. Wenn Sie jetzt Vollgas geben, bringen Sie Ihren Wagen zum Driften. Verlieren Sie die Kontrolle

INFO CLEVER SPEICHERN

Zu schwer? Gibt's nicht!

Zu den leichteren Vertretern seines Genres gehört *Colin McRae 3* sicher nicht. Es ist bereits im Normal-Modus nahezu unmöglich, eine gesamte Rallye am Stück durchzufahren und am Ende ganz oben auf dem Siegereppchen zu stehen. Aufgrund der Auto-Save-Funktion wird das Spiel nach jeder Etappe gespeichert. Wenn Sie ein schlechtes Rennen gefahren sind und Sie sich so die gesamte Rallye versauen könnten, drücken Sie „Start“ und beenden das Rennen, damit der Spielstand nicht gespeichert wird. Danach laden Sie im Hauptmenü Ihren letzten Speicherstand und versuchen sich erneut an der Etappe. Sie werden merken, dass eine zuerst noch unschaffbar wirkende Etappe nach zwei bis drei Versuchen gar nicht mehr so schwer ist. Wenden Sie diese Methode auch an, wenn Sie Ihren Wagen in einem Rennen zu schwer beschädigt haben.

Was hat es mit dem Beifahrer auf sich?

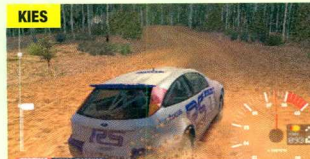
Hören Sie Ihrem Copiloten immer gut zu, da er Sie mit wichtigen Informationen über die Strecke versorgt. Vor einer Kurve kündigt er an, wie schwer diese ist. Außerdem teilt er Ihnen eine Zahl mit. Je höher sie ist, desto schneller können Sie durch eine Kurve fahren. Wenn Ihnen der Beifahrer etwa

INFO ANDERE LÄNDER - ANDERE BELÄGE

Die Streckenbeläge:

Abhängig davon, auf welcher Strecke Sie fahren, haben Sie es mit den unterschiedlichsten Oberflächen zu tun – und diese haben auch deutlichen Einfluss auf das Fahrverhalten! Bedenken Sie, dass Sie auf den meisten Strecken nicht nur einen Belag vorfinden, sondern dieser auch häufig wechselt.

KIES



Kieskurven bieten sich aufgrund der losen Steinchen wunderbar zum Driften an. Hier können Sie auch Ihre Handbremse zum Einsatz bringen. Nutzen Sie den tiefen Kies am Streckenrand, um noch schneller durch Kurven zu rasen. Vor allem in Australien und Südeuropa werden Sie auf Kiesstrecken stoßen.



INFO FAHRHILFEN

Die Symbole

Am oberen Bildschirmrand werden immer wieder kleine Schilder mit Symbolen eingeblendet. Diese geben Aufschluss darüber, wie eng die nächste Kurve ist und welchen Gang Sie dafür wählen sollten. „Achtung“- und „Vorsicht“-Symbole warnen Sie vor Gefahren und Hindernissen wie Felsen, Brücken oder Sprüngen. Zusammen mit den Anweisungen des Beifahrers sind die Symbole optimal, um zu wissen, was Sie hinter der nächsten Kuppe erwartet.



Rally 3

und Ihr Wagen dreht sich zu sehr, müssen Sie gegenlenken!

Wie soll ich meinen Wagen einstellen?

Wenn Sie gegen Ihre sehr schnellen Gegner eine Chance haben wollen, müssen Sie die Setup-Einstellungen der jeweiligen Strecke anpassen. Vor allem Veränderungen bei der Getriebeübersetzung können Ihre Zeiten verbessern. Verkürzen Sie die Gänge, wenn Sie auf einer Strecke mit engen Kurven und kurzen Geraden gut beschleunigen wollen. Verlängern Sie dagegen die Gänge auf Strecken mit langen Geraden und weiten Kurven.

Mit welcher Ansicht soll ich spielen?

Damit Sie immer den Streckenbelag im Auge haben und ein gutes Fahr-

gefühl vermittelt bekommen, ist es wichtig, für welche Ansicht Sie sich entscheiden. Die Cockpit-Ansicht macht optisch zwar viel her, eignet sich aber nicht zum Herausfahren von Bestzeiten, da Sie damit nur sehr wenig von der Strecke sehen. Die Verfolgungskamera zeigt Ihnen wunderbar, wie sehr Ihr Wagen gerade driftet – leider merken Sie es aber meistens zu spät, wenn Ihr Wagen instabil wird. Die Vollansicht ohne Cockpit ist sehr zu empfehlen, da Sie hier ein wunderbares Gefühl für Ihren Untersatz vermittelt bekommen und den besten Blick auf die Strecke vor sich haben. Lassen Sie letztendlich Ihre persönlichen Vorlieben entscheiden, ob Sie Ihren Wagen von hinten oder von innen steuern wollen.

TEER UND ASPHALT



Auf Teer- und Asphaltstrecken erreichen Sie die höchsten Durchschnittsgeschwindigkeiten. Der Belag ist so griffig, dass Sie ohne Probleme Ihre Ideallinie beibehalten können. Fahren Sie mit voller Beschleunigung durch Kurven, denn hier kommen Sie mit einem aggressiven Fahrstil am weitesten.

SCHLAMM



In der Rallye von Großbritannien müssen Sie oft durch Schlammabschnitte fahren. Auf Schlamm haben Sie kaum Halt, was sich gerade bei hohen Geschwindigkeiten bemerkbar macht. Da sich der Untergrund nur schwer einschätzen lässt, müssen Sie vor Kurven früh bremsen, um nicht von der Strecke abzukommen.

SCHNEE UND EIS



Kurven in Schnee- und Eisabschnitten sind wegen des sehr rutschigen Untergrundes nur sehr schwer zu meistern. Achten Sie darauf, nicht in den Tiefschnee neben der Strecke zu schlittern, da Sie so sehr viel Zeit verlieren. Auf Eisflächen haben Sie kaum eine Chance, Ihr Vehikel auf der Strecke zu halten.

Weder klirrende Kälte noch Unmengen von Aliens konnten uns davon abhalten, uns für Sie durch **alle 10 Kapitel des Survival-Spektakels** zu kämpfen. Viel Spaß mit der Komplettlösung!

WALKTHROUGH

Abschnitt 1: Die US-Basis

Was muss ich nach meiner Ankunft in der Basis erledigen?

Drehen Sie sich zuerst um und schnappen Sie sich die Waffe und die anderen Items. Betreten Sie jetzt das Gebäude, das vor Ihnen liegt. Durch die Tür auf der linken Seite des Gangs gelangen Sie in den Kommunikationsraum. Verfolgen Sie die Tutorials aufmerksam und sammeln Sie alles ein, was Sie hier entdecken. Danach gehen Sie ans Ende des Ganges. Da die Tür von Trümmern versperrt wird, müssen Sie durch die Überreste des Zimmers auf der linken Seite gehen, bis Sie eine weitere Tür zur Krankenstation entdecken. Leider ist diese verschlossen und Sie müssen sich zuerst auf die Suche nach einem passenden Schlüssel machen.

Wo finde ich den Schlüssel zur Krankenstation?

Laufen Sie an den blauen Lichtmasten entlang. Sie gelangen zu einer tiefer

gelegenen Ebene. Durchsuchen Sie den Bereich, um diverse Items zu finden. In einer der Eishöhlen entdecken Sie außer einem seltsamen Flugobjekt den gesuchten Schlüssel. Sehen Sie sich noch in den anderen Höhlen und dem kleinen Holzschuppen um, bevor Sie sich zurück zur Eingangstür der Krankenstation begeben und diese mit dem Schlüssel öffnen.

Was muss ich in der Krankenstation erledigen?

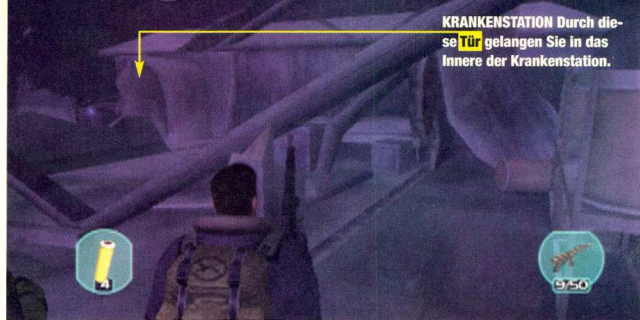
sten links neben der Eingangstür von Ihrem Techniker reparieren. Jetzt durchstöbern Sie den Raum, um einige Unterlagen und mehrere Gegenstände zu finden. Benutzen Sie den Computer, um den Zahlencode für die Tür zu erhalten. Sie gelangen in den Datenraum. Hier schnappen Sie sich die Medipacks aus dem Schränkchen hinter der Tür und lassen den Techniker den Stromkasten neben der Tür reparieren. In dem kleinen Nebenraum können Sie mithilfe des Tonbandgeräts Ihren Spielstand speichern.

Das Ding

aus einer anderen Welt

Fünf Tipps für ein längeres Leben

1. Teilen Sie sich Ihre Munition und Medipacks gut ein – in den höheren Levels des Spiels werden Sie davon reichlich benötigen.
2. Wechseln Sie Ihre Waffen nicht mit dem Steuerkreuz. Halten Sie das Spiel dazu an, indem Sie in das Menü gehen. Jetzt können Sie in aller Ruhe die Waffe wählen.
3. Gehen Sie immer in die Knie, wenn Sie den Flammenwerfer benutzen. So rösten Sie sich nicht selbst.
4. Achten Sie darauf, in Feuergefechten nie vor einem Ihrer Teammitglieder zu stehen.
5. Häufig gibt es noch eine munitions-sparende Möglichkeit, Feinde auszuschalten, wie zum Beispiel Fässer, Gas und so weiter.



KRANKENSTATION Durch diese **Tür** gelangen Sie in das Innere der Krankenstation.



SCHLÜSSEL In einer der Eishöhlen finden Sie den Schlüssel für die Krankenstation.

Durch die große Metalltür geht's wieder nach draußen in die Kälte.

Was muss ich im Außenbereich erledigen?

Laufen Sie links an den blauen Lichtmasten entlang, bis Sie zu einem kleinen Schuppen kommen. Nach der Zwischensequenz erhalten Sie von Ihrem Colonel weitere Anweisungen. Verlassen Sie den Schuppen und laufen Sie an den blauen Lichtmasten auf der anderen Seite entlang. In der Nähe des mit roten Leuchtstäben markierten Landepunktes finden Sie neben dem Helikopter-Wrack eine Kiste mit Sprengstoff.

Was muss ich mit dem Sprengstoff machen?

Mit den C4-Krachern im Gepäck kehren Sie nun wieder in die Krankenstation zurück und befestigen die erste Sprengladung an der rot markierten Stelle an dem rechten Stromkasten. Verlassen Sie das Krankenrevier wieder und gehen Sie durch das zerfallene Gebäude, bis Sie im Kommunikationsraum ankommen. Hier befestigen Sie den zweiten Sprengkörper an dem ebenfalls rot markierten Verteilerkasten. Jetzt geht's quer durch den ganzen Komplex zum Heli-Landeplatz, wo Sie das C4 gefunden haben. Sie erkennen ihn an den roten Leuchtstäben.

Abchnitt 2: Die norwegische Basis

Wohin muss ich zuerst?

Sie befinden sich direkt vor dem Eingang der norwegischen Basis. Treten Sie keinesfalls auf den umgestürzten Elektrozaun – dass er umgekippt ist, heißt nicht, dass er nicht mehr elektrisch geladen ist. Laufen

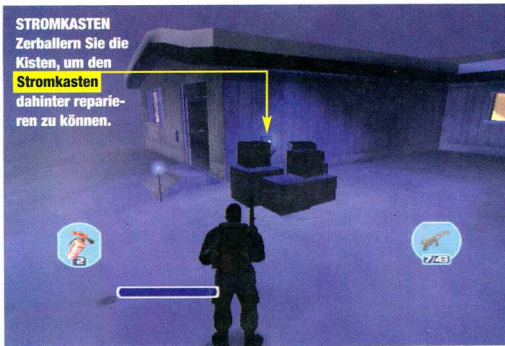
Sie stattdessen rechts an der Basis entlang, bis Sie das Gebäude betreten können. Am Ende des Gangs gelangen Sie zu der Stromversorgung. Reparieren Sie den Schaden und betreten Sie den Raum hinter der Tür, die Sie soeben geöffnet haben. Sie gelangen in ein verwüstetes Labor.

Was muss ich im Labor erledigen?

Kümmern Sie sich zuerst um den verängstigten Carter. Schenken Sie ihm eine Waffe und etwas Munition, bevor Sie sich um seinen Gesundheitszustand kümmern. Danach durchsuchen Sie den Raum und schnappen sich herumliegende Items, wie zum Beispiel einen Feuerlöscher, eine Taschenlampe, ein Medipack und Munition. Sehen Sie sich den Holzbalken in der Nähe des Rechners in der Ecke an. Sie entdecken daran einen Verteilerkasten, den Sie von Carter reparieren lassen. Nachdem Sie die Stromversorgung wiederhergestellt haben, können Sie nun Ihr Spiel am Tonbandgerät sichern und sich hinter den Computer klemmen. Links neben dem Rechner erkennen Sie mehrere Monitore von Überwachungskameras. Bewegen Sie die Kamera in die Richtung der Tür und zoomen Sie auf die Pinnwand an der rechten Seite des Gangs. Hier erkennen Sie den Zahlencode für das Nummernschloss an der Tür in der Ecke des Labors.

Wie öffne ich die Tür neben Carter?

Fordern Sie Carter auf, Ihnen zu folgen und stellen Sie ihn am besten zu der Tür mit dem Zahlenschloss. Jetzt ballern Sie auf die Fässer vor der Tür. Nach der Explosion benutzen Sie den Feuerlöscher, um die Flammen zu löschen und betreten das Nebenzimmer. Hier finden Sie einen



Flammenwerfer, Benzin und Munition. Verlassen Sie das Labor nun durch die Tür mit dem Zahlenschloss. Im nächsten Raum treffen Sie auf einen weiteren Soldaten. Durchsuchen Sie die Leiche neben dem Becken, um einen Schlüssel zu finden. Gehen Sie weiter, bis Sie zur Stromnetz-Steuerung kommen. Überlassen Sie Carter die Reparaturarbeiten. Sie haben soeben den elektrischen Zaun am Eingang zur Basis „entschärft“. Auf dem Weg zum Eingangsbereich werden Sie in den düsteren Gängen von kleinen Aliens attackiert. Erledigen Sie das Ungeziefer. Rüsten Sie beide Ihrer Kollegen mit genügend Munition aus, damit Sie während der Kämpfe tatkräftig von ihnen unterstützt werden. Löschen Sie den kleinen Brand, der den Ausgang blockiert, mit dem Feuerlöscher und begeben Sie sich zurück zu dem umgestürzten Elektrozaun.

Was erwartet mich im anderen Teil der Basis?

Folgen Sie den blauen Lichtmasten, bis Sie zu dem kleinen Schuppen neben der großen Funkantenne gelangen. Im Inneren können Sie Ihren Spielstand speichern und einen Feuerlöscher finden. Vorsicht – hier werden Sie erneut von kleinen Dingen attackiert. Nachdem Sie das Kleinvieh eliminiert haben, gehen Sie weiter an den Lichtmasten entlang, bis Sie zu der kleinen Hütte gelangen. Um die Tür zu öffnen, müssen Sie die Kisten an der Seitenwand zerschießen und Carter die Türsteuerung dahinter reparieren lassen. Im Inneren der Hütte können Sie Ihren Spielstand speichern. Außerdem treffen Sie hier auf Pierce. Dieser traut Ihnen nicht und verlangt, dass Sie vor seinen Augen einen Bluttest durchführen. Bevor Sie die Hütte wieder verlassen, schnappen Sie sich noch den Schlüssel und die anderen Items auf den Tischen.

Wo finde ich das Bluttest-Besteck?

Wenn Sie von der Hütte aus auf den Schuppen neben dem Funkmasten zulaufen folgen Sie zuerst den Lichtmasten, die nach rechts führen. Sie gelangen zu einigen zerstörten Baracken. Dort lassen Sie

Carter die verschlossene Türe öffnen, um verschiedene Items zu finden. Hier werden Sie außerdem von zahlreichen Aliens angegriffen. In der Hütte ohne Dach finden Sie in einer Kiste drei Bluttest-Bestecke. Achten Sie darauf, auch wirklich alle drei Spritzen mitzunehmen. Wenn Sie den restlichen Bereich erforscht haben, kehren Sie zu den Masten zurück und gehen geradeaus. Sie gelangen zu einem weiteren Schuppen. Löschen Sie das Feuer darin und schnappen Sie sich die Items. Jetzt kehren Sie zu Pierce in die Hütte zurück.

Was muss ich mit den Bluttests machen?

Gehen Sie zu Pierce und führen Sie einen Bluttest an sich aus. Danach überprüfen Sie Ihre beiden Kollegen. Beide sind infiziert und greifen Sie nun an. Ballern Sie zusammen mit Pierce auf die Mutanten und erledigen Sie Ihre Ex-Kameraden. Danach verlassen Sie die Hütte.

Abschnitt 3: Das norwegische Forschungszentrum

Was muss ich zuerst machen?

Nehmen Sie die Munition aus den Kisten und reißen Sie sich die übrigen Items, die Sie im Turm finden, unter den Nagel. Danach gehen Sie nach unten und folgen den Lichtmasten auf der rechten Seite bis zum nächsten Gebäude. Reparieren Sie die Stromversorgung für die Eingangstür selbst und betreten Sie die Hütte. Gehen Sie durch die nächste Tür in den Aufenthaltsraum. Hier müssen Sie sich gegen angreifende, kleine Aliens wehren. Danach gehen Sie durch die Tür am anderen Ende des Raumes und lassen Ihren Techniker den Sicherungskasten für die Kantine reparieren.

Was muss ich in der Kantine erledigen?

Gehen Sie zuerst nach links in die Ecke, in der zwei Kisten neben einem Computer auf einem Tisch stehen. Zerballern Sie die Kisten, um den Elektro-Schocker zu bekommen, der in ihnen versteckt war. Holen Sie sich noch einige Informationen aus dem Computer, bevor Sie sich in den

hinteren Teil der Kantine begeben. Dort hat sich Williams mit einem Flammenwerfer verschanzet. Leider verlässt er seine Deckung nur, wenn Sie alle drei Läufer beseitigen, die in diesem Bereich ihr Unwesen treiben. Schnappen Sie sich den Flammenwerfer aus der Kiste in der Küche, speichern Sie Ihren Spielstand ab und gehen Sie dann wieder in Richtung Aufenthaltsraum.

Wo finde ich die drei Läufer?

Der erste Läufer attackiert Sie, sobald Sie die Kantine verlassen. Feuern Sie zuerst mit dem MG auf das Biest, bevor Sie ihm mit dem Flammenwerfer den Rest geben. Durch das Loch in der Wand, durch das Sie der Läufer angegriffen hat, gelangen Sie in den nächsten Bereich. Hier geraten Sie nach wenigen Schritten erneut in einen Hinterhalt. Schalten Sie das Biest aus und erkunden Sie die Räumlichkeiten. Dabei werden Sie von dem letzten Läufer überrascht. Sobald Sie ihn jenseits befördert haben, nehmen Sie die Schlafquartiere genauer unter die Lupe. Sie entdecken Munition und eine Kiste mit einer Schrotflinte, die Sie allerdings erst dann erspähen können, wenn Sie einige Holzkisten zerstört haben. Schnappen Sie sich noch die Schlüssel vom Schreibtisch in der Nähe des Lochs und kehren Sie zu Williams in die Kantine zurück.

Was erwartet mich im Funkraum?

Folgen Sie Williams in den Funkraum. Hier lassen Sie zuerst die Terminal-Stromversorgung in der Ecke reparieren, damit Sie das Spiel speichern können. Sobald Sie das Funkgerät benutzen wollen, werden Sie von zwei Läufern und mehreren kleinen Biestern angegriffen. Eliminieren Sie die Aliens und kehren Sie in den Funkraum zurück. Greifen Sie sich die Medipacks und die Munition, bevor Sie sich in die Küche begeben. Hier wartet Williams bereits auf Sie.

Was muss ich in der Krankenstation erledigen?

Schnappen Sie sich sogleich das MG vom Untersuchungstisch. Füllen Sie Ihre



PUMPGUN Zerstören
Sie die Holzboxen, um in der grünen Box die Schrotflinte zu entdecken.



FUNKGERÄT Sobald Sie sich dem Funkgerät nähern, beginnen Scharen von kleinen Dingen, Sie zu attackieren.

Munitionsvorräte in dem Raum mit der Glasscheibe auf und gehen Sie dann durch die Tür links neben dem Schrank. Sie gelangen in einen Raum, in dem sich lediglich ein Tisch befindet. Hinter der nächsten Tür lauern Ihnen etliche kleine Aliens auf. Erledigen Sie die kleinen Quälgeister sowie die Tentakel an den Wänden und der Decke, bevor Sie den Sicherungskasten für den Funkraum reparieren. Jetzt eilen Sie in den Funkraum, speichern Ihren Spielstand und sammeln sämtliche Items ein, die Sie hier vorfinden. Sobald Sie sich den Kasten in der Ecke des Funkraums näher ansehen, werden Sie von einer Horde kleiner Aliens attackiert.

werden. Sollte Ihre Munition knapp werden, frischen Sie Ihre Vorräte in dem Raum hinter der Glasscheibe auf. Nachdem Sie zahlreiche Aliens eliminiert haben, müssen Sie sich noch gegen zwei Läufer, die durch die Wand brechen, wehren. Verlassen Sie das Gebäude durch das Loch in der Wand und gehen Sie am Ende der Stufen nach rechts. Erledigen Sie den letzten Läufer, bevor Sie sich die Gegenstände aus dem Container schnappen, in dem sich das Alien aufgehalten hat. Gehen Sie jetzt dort entlang, wo zuvor die blauen Lichtmasten waren.

und gehen Sie zur Wetterstation, dem großen Gebäude mit der sich drehenden Antenne auf dem Dach.

Was muss ich in der Wetterstation erledigen?

Betreten Sie das Gebäude durch die vorgelagerte Tür. Durch einen kleinen unterirdischen Gang gelangen Sie in den Korridor des Erdgeschosses. Stöbern Sie in den Schränken, um nützliche Items zu entdecken und speichern Sie den Spielstand im Raum am Ende des Korridors ab. Sie werden dabei fast ständig von kleinen Dingen angegriffen. Kämpfen Sie sich bis zur Küche durch und schnappen Sie sich dort den Schlüssel in der Ecke, in der Nähe des Fasses. Falls es in der Küche zu brennen beginnt, warten Sie einfach, bis die Sprinkleranlage die Flammen löscht. Schnappen Sie sich jetzt noch die Pistole, die Sie neben der Leiche finden, die an dem Tisch lehnt. Jetzt geht's weiter über die Stufen nach oben.

Abschnitt 4: Die Wetterstation

Wie wehre ich mich am besten gegen die Angreifer?

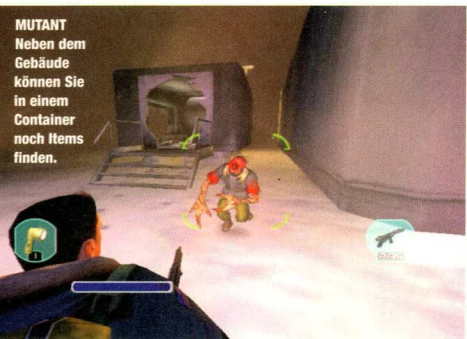
Bleiben Sie auf keinen Fall im Funkraum. Ziehen Sie sich in den Hauptbereich zurück und ballern Sie ständig auf Türen, durch welche die Dinger auf Sie zustürmen. Rüsten Sie Ihre Teamgefährten nicht mit Flammenwerfern aus, um nicht von Ihren teils ungeschickten Kollegen verletzt zu werden. Sobald eine Angriffswelle der kleinen Bestien vorbei ist, schließen Sie am besten die Tür zu dem Raum, von dem aus Sie attackiert wurden. So verhindern Sie, von mehreren Seiten auf einmal angegriffen zu

Wie geht's los?

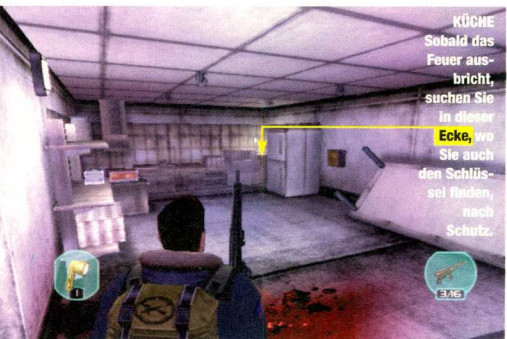
Laufen Sie rechts am Zaun entlang, um dort bei einer Leiche eine Waffe zu finden. Jetzt betreten Sie das zweistöckige Gebäude. Kämpfen Sie sich bis zu der Treppe durch. Begeben Sie sich auf das Dach des Gebäudes und klettern Sie durch den Luftschaft des benachbarten Hauses. Im Luftschaft zerschießen Sie das Gitter in der Ecke und lassen Leuchtgranaten nach unten fallen, um die Aliens zu rösten. Springen Sie nach unten und durchsuchen Sie den Bereich, um in einer Kiste einen Schlüssel zu finden. Verlassen Sie das Gebäude

Wie geht's auf dem Dach weiter?

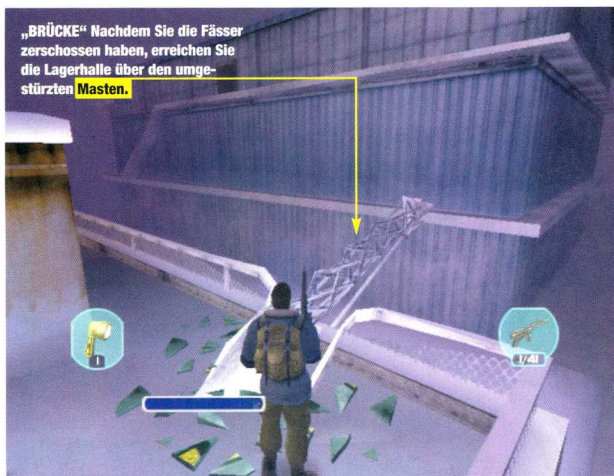
Vorsicht – Auf dem Weg nach oben werden Sie von einem Läufer angegriffen. Im ersten Stock angekommen, erledigen Sie die kleinen Dinger und nehmen die Toilette näher unter die Lupe. Schalten Sie hier den Läufer aus und pirschen Sie



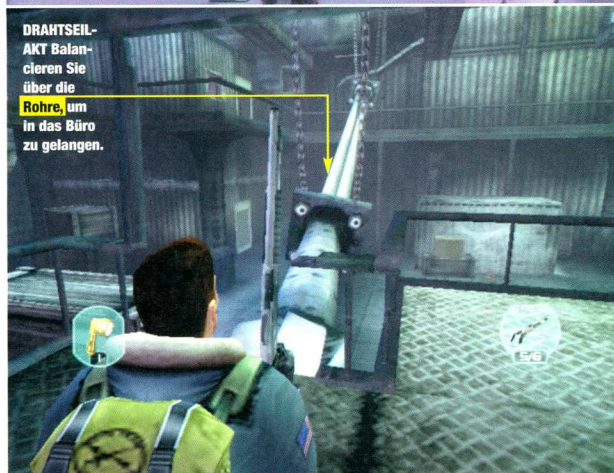
MUTANT
Neben dem Gebäude können Sie in einem Container noch Items finden.



KÜCHE
Sobald das Feuer ausbricht, suchen Sie in dieser Ecke, wo Sie auch den Schlüssel finden, nach Schutz.



„BRÜCKE“ Nachdem Sie die Fässer zerschossen haben, erreichen Sie die Lagerhalle über den umgestürzten Masten.



DRAHTSEIL-AKT Balancieren Sie über die Rohre, um in das Büro zu gelangen.



ENDBOSS Verschansen Sie sich während des Kampfes in der linken Ecke neben den Kisten.

sich dann vorsichtig wieder nach außen in den Hauptraum. Mit Ihrem MG beschießen Sie die Angreifer und klemmen sich noch kurz hinter den PC, um weitere Infos zu erhalten. Steigen Sie danach die letzten Stufen bis aufs Dach hinauf. Nach der Zwischensequenz auf dem Turm sammeln Sie die Waffen und die Munition ein und bedienen die Rechner. Im Raum unterhalb vom Kontrollraum des Turms finden Sie noch eine Menge nützlicher Sachen. Auf der Rückseite des Eingangs zum Treppenhaus müssen Sie auf die Fässer schießen, damit Sie über einen umgekippten Masten zur Lagerhalle gelangen. Laufen Sie auf den Simsen entlang um die Halle, bis Sie zu einem Gitter gelangen. Zerstören Sie es und betreten Sie das Lagerhaus.

Womit soll ich im Lagerhaus loslegen?

Suchen Sie nach dem kaputten Sicherungskasten links neben der Säule. Reparieren Sie ihn, um in das kleine Büro zu gelangen, in dem sich Collins aufhält. Nach der Zwischensequenz gehen Sie zusammen mit Collins nach unten. Dort schalten Sie sämtliche Angreifer aus (ballern Sie auf die Fässer!) und lassen Collins die Kransteuerung unterhalb der Treppe reparieren. Jetzt geht's wieder zurück zur ersten Ebene der Treppen. Balancieren Sie über den umgestürzten Masten nach oben, bis Sie auf die Stahlträger gelangen. Von dort aus können Sie das Büro durch ein Loch in der Decke betreten. Schnappen Sie sich hier den Schlüssel für die Tür im Erdgeschoss und gehen Sie nach unten. Öffnen Sie die Tür und sichern Sie Ihren Spielstand.

Wie besiege ich den ersten Endgegner?

Laufen Sie die Stufen nach unten und durchqueren Sie die Eistunnels. Hinter der Tür am Ende der Gänge wartet der erste Endboss – ein großes Tentakel – auf Sie. Verschansen Sie sich in der linken Ecke bei den Kisten und ballern Sie zuerst nur auf den Endboss. Wenn kleine Dinger Sie von der linken Seite attackieren, kümmern Sie sich kurz um diese, bearbeiten dann aber gleich wieder das Tentakel in der Mitte des Raumes. Auf der rechten Seite des Zimmers erscheinen weitere Fangarme, die nach Ihnen schlagen. Erledigen Sie diese und ballern Sie so lange weiter auf das große Tentakel, bis Ihre Ziellanzeige sich auf jedem Ziel an der Bestie rot verfärbt hat. Danach heizen Sie dem Monster mit Leuchtgranaten oder dem Flammenwerfer so richtig ein. Wenn Sie das Biest besiegt haben, reparieren Sie die Stromversorgung der anderen Tür und verlassen den Bereich.

Abschnitt 5: Die Unterwasserstation

Wie geht's los?

Lassen Sie sich durch das Loch fallen und gehen Sie nach rechts. Hier werden Sie

FLAMMENMEER Stellen Sie sich nahe an das Ende der Rampe oder in diese **Ecke**, wenn Sie den Brand überleben wollen.



ALIENRÖSTER Locken Sie die großen Aliens am besten immer in Gänge und erledigen Sie die Biester dort.



von kleinen Dingen angegriffen. Fliehen Sie schnell durch die erste Tür auf der linken Seite und halten Sie den Feuerlöscher griffbereit. Springen Sie über die Rampe und gehen Sie in der Ecke rechts neben der Tür an der gegenüberliegenden Wand in Deckung. Sobald die Flammen auf Sie zukommen, benutzen Sie den Feuerlöscher. Alternativ können Sie sich auch auf den kleinen Vorsprung in der Nähe der Rampe stellen. Sie gelangen wieder in den Raum mit den kaputten Rohren. Durch den Gang gegenüber des Eingangs gelangen Sie in den Kontrollraum 1. Achten Sie hierbei auf das Schild über der Tür.

Was muss ich im Kontrollraum tun?

Legen Sie die roten Schalter 2, 3 und 4 um und holen Sie sich neue Informationen aus dem Computer. Jetzt gehen Sie durch die Tür gegenüber des Kontrollraums. Sie gelangen ins Labor 4 – die Wachstums-kammer. Durchsuchen Sie den Bereich nach dem Schalter für die Hydrauliküber-brückung und betätigen Sie diesen. Zuvor müssen Sie einen Läufer unschädlich machen. Kehren Sie zurück zum Kontroll-raum und erledigen Sie den Läufer, der Ihnen in dem langen Gang entgegen-kommt. Im Kontrollraum legen Sie jetzt den Schalter 1 um und begeben sich zu den Labors. Unterwegs werden Sie von einem Alien-Läufer attackiert. Sammeln

Sie die Items in den Labors ein und gehen Sie dann in das Labor 1. Verlassen Sie den Raum durch die andere Tür.

Wie geht's im Test-Trakt weiter?

Am Ende des Gangs liegt der Test-Trakt. Sobald Sie den Raum betreten haben, erledigen Sie die kleinen Dinge auf dem Regal in der rechten Ecke. Jetzt werden Sie von zwei Läufern attackiert. Locken Sie die Biester einzeln in den Gang, um sich dort um sie zu kümmern. Hinter der Tür in der Ecke links von der großen Über-sichtskarte treffen Sie auf Price. Lassen Sie ihn die Tür auf der rechten Seite des Hauptraums reparieren, um an nützliche Items zu kommen. Danach verlassen Sie den Raum durch die Tür in der rechten Ecke. Über die Metalltreppe gelangen Sie in einen Kontrollraum, wo Sie Ihren Spielstand speichern können. Am Rechner holen Sie sich neue Informationen. Legen Sie jetzt alle roten Hebel bis auf den zweiten um.

Was muss ich bei den Test-Kammern erledigen?

Gehen Sie die Stufen nach unten und schalten Sie alles aus, was Ihnen in die Quere kommt. Da sämtliche Menschen in diesem Bereich infiziert sind, können Sie gestrost auch auf diese schießen. Nachdem Sie den Bereich gesäubert haben, kehren

Sie zurück in den Kontrollraum und legen den Hebel 2 um. Begeben Sie sich in die Testkammer 2 und eskortieren Sie Faraday bis nach oben zum Anfang des Levels.

Abschnitt 6: Die Forschungsstation

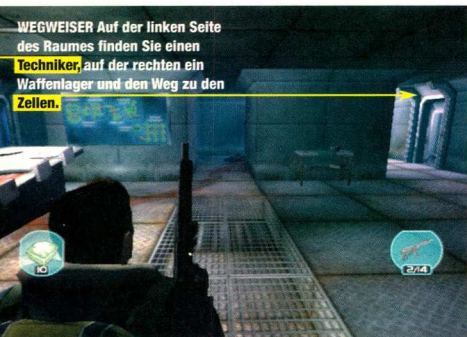
Wie geht's los?

Gehen Sie zuerst in den kleinen Neben-raum und reparieren Sie die Stromver-sorgung für den Sanitätsbereich. Klemmen Sie sich kurz hinter den PC und achten Sie dann auf den Läufer, den Sie durch das Glasfenster in der Tür erkennen. Sobald er um die Ecke gegangen ist, öffnen Sie die Tür, reparieren die Stromversorgung des Sterilisationsbereichs und sammeln die Munition bei der Leiche ein. Eilen Sie jetzt in den Sterilisationsraum und schließen Sie die Tür hinter sich. Schenken Sie Falchek die Munition und drücken Sie den Knopf links neben den Überwachungsmonitoren. Die Selbstschussan-lage, die Sie damit aktiviert haben, hält den Läufer fortan in Schach.

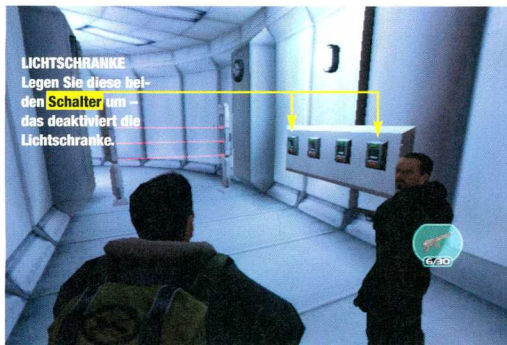
Was muss ich machen, nachdem Falchek sich mir angeschlossen hat?

Öffnen Sie die andere große Tür des Hauptraums und lassen Sie Falchek die Aliens erledigen. Reparieren Sie die Strom-versorgung für den Kältebereich und

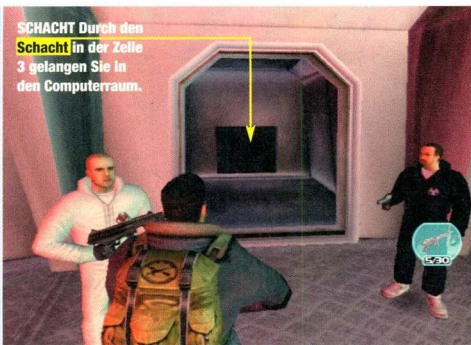
WEGWEISER Auf der linken Seite des Raumes finden Sie einen **Techniker**, auf der rechten ein **Waffenlager** und den Weg zu den **Zellen**.



SCHALTER Mit dem **Schalter** links neben dem kleinen Monitor aktivieren Sie die Selbstschussanlage.



LICHTSCHRANKE
Legen Sie diese beiden **Schalter** um – das deaktiviert die Lichtschränke.



SCHACHT Durch den Schacht in der Zelle 3 gelangen Sie in den Computerraum.

schnappen Sie sich die Taschenlampe sowie die Aufzeichnungen. Hinter der nächsten großen Tür treffen Sie auf den Techniker Dixon. Nachdem Falchek ihn geheilt hat, lassen Sie Dixon die Stromversorgung für den Sicherheitsdienst in der Nähe des Sterilisationsraums reparieren.

Was gibt's im Raum des Sicherheitsdienstes zu tun?

Nehmen Sie zuerst die Items an sich und passieren Sie dann die Lichtschränke. Im Waffenlager sammeln Sie alles ein und rüsten Ihre Gefährten aus. Danach stellen Sie die Selbstschussanlage ab und schicken das Läufer-Alien ins Jenseits. Reparieren Sie die Stromversorgung für den nördlichen Bereich und folgen Sie dem Gang hinter der Tür, die Sie gerade geöffnet haben. Rechts sehen Sie den Ruheraum, wo Sie Ihr Inventar auffrischen und Ihren Spielstand abspeichern können. Nachdem Sie dem Rechner wieder ein paar Infos entlockt haben, benutzen Sie die Fernsteuerungen der MGs und zoomen an die einzelnen Zellen heran. Verlassen Sie den Schlafbereich und gehen Sie zu der Tür, hinter der Sie einen Menschen erkennen können. Behalten Sie ihn besonders gut im Auge, da er infiziert ist.

Wie komme ich zu den Zellen?

Eine Lichtschränke versperrt Ihnen den Weg. Legen Sie den ersten und den letzten Hebel um und betreten Sie den Zellenbereich. Dort benutzen Sie die Computer, um herauszufinden, in welcher Zelle sich Fisk befindet. Lassen Sie Dixon diese Zelle öffnen und Fisk sich der Gruppe anschließen. Der andere menschliche Gefangene ist infiziert und Sie müssen ihn, kurz nachdem Sie ihn befreit haben, eliminieren. Krabbeln Sie jetzt durch den Luftschacht von Zelle 3, bis Sie in einen Computerraum gelangen. Dort eliminieren Sie die Aliens und lassen Dixon die Stromversorgung reparieren. Am Computer erfahren Sie den Zugangscode für den Aufzug. Begeben Sie sich jetzt zu dem Aufzug in dem Raum, in dem Sie den ersten Infizierten getroffen haben und fahren Sie nach unten.

**Abschnitt 7:
Die Untergrundbasis**

Wie geht's los?

Sammeln Sie die Waffen und die Munition ein, während Sie mit dem Aufzug nach unten fahren. Sobald Sie unten angekommen sind, werden Sie von Soldaten angegriffen. Säubern Sie den Gang auf der rechten Seite und gehen Sie dann wieder zum Aufzug zurück. Jetzt folgen Sie dem Gang auf der anderen Seite, bis Sie in eine Halle mit einem Kontrollraum in der Ecke gelangen. Benutzen Sie das ferngesteuerte MG, um sich herannahende feindliche Truppen vom Hals zu halten. Danach lassen Sie Dixon die kaputte Türsteuerung reparieren, um in ein kleines Waffenlager zu gelangen. Sammeln Sie alle Items ein, die Sie hier finden und kehren Sie jetzt zu der Tür am Ende des anderen langen Gangs zurück.

Was muss ich erledigen, nachdem ich die Angreifer ausgeschaltet habe?

Auf der rechten Seite erkennen Sie einen Lüftungsschacht. Zerstören Sie das Gitter und krabbeln Sie durch den engen Schacht, bis Sie in den nächsten Raum gelangen. Hier fliehen Sie vor dem Feuer nach rechts und durch die Gänge. Ballern Sie auf den Läufer und hetzen Sie weiter bis zum Ende des Gangs. Im nächsten Raum werden Sie zugleich von einigen kleinen Dingen empfangen. Erledigen Sie das Gesindel und löschen Sie das Feuer in dem Gang, durch den Sie gekommen sind. Laufen Sie ganz zurück zu dem Raum, in dem das Feuer ausgebrochen ist, und leeren Sie dort die Munitionskisten.

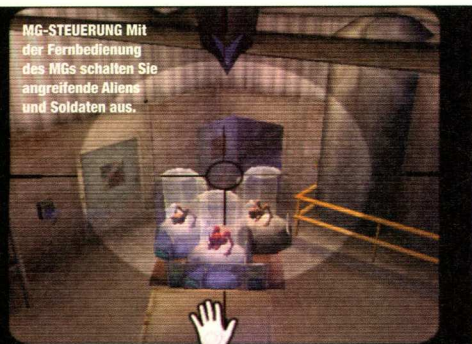
Was hat es mit dem Raum mit den Schaltern auf sich?

Zuerst müssen Sie die Schalter aktivieren. Verlassen Sie den Raum durch die Tür in der Ecke auf der rechten Seite. Öffnen Sie die nächste Tür am Ende des Gangs und schalten Sie die Gegner dahinter mit einer Granate aus. Reparieren Sie die Treibstoffversorgung und gehen Sie dann durch die andere Tür rechts am Ende des Gangs. Im Raum

mit den Tanks erledigen Sie sämtliche Angreifer und reparieren die Drucksteuerung. Durchstöbern Sie den Raum noch nach Items, bevor Sie zurück in den Schalterraum gehen. Betätigen Sie zuerst den Schalter 1, um die Aliens in der Kammer zu rüsten. Danach betätigen Sie die Schalter 2 und 3 und löschen das Feuer. Lassen Sie Dixon die Daten-Terminal-Stromversorgung reparieren. Speichern Sie das Spiel und sammeln Sie herumliegende Items ein. Legen Sie nun noch den Schalter 4 um und kämpfen sich durch den nächsten Gang. Außer einem Soldaten lauert hier noch eine Selbstschussanlage auf Sie, die Sie am besten mit einer Granate unschädlich machen. Lassen Sie Dixon die Aufzugsteuerung instand setzen, erledigen Sie die beiden Soldaten im Aufzug und fahren Sie weiter nach unten.

Wie geht's unten weiter?

Nachdem Sie den Aufzug verlassen haben, fliehen Sie vor dem Monster zwischen die Kisten in der Mitte des Raumes und kriechen unter die Kisten. Sobald das Alien den von Kisten abgetrennten Bereich betritt, stürzt eine Kiste um und das Biest ist gefangen. Reparieren Sie jetzt die Steuerung der Heizanlage und öffnen Sie die beiden Metalltüre, um das Alien zu töten. Durch das große Tor gelangen Sie in die nächste Halle. Hier schalten Sie zuerst die Soldaten aus, bevor Sie Dixon die Stromversorgung für die Bürotür auf der linken Seite der oberen Ebene instand setzen lassen. Dahinter treffen Sie auf Temple. Heilen Sie den Sanitäter und benutzen Sie die MG-Fernsteuerung, um in der Halle nebenan aufzuräumen. Als Nächstes begeben Sie sich in den Raum auf der oberen Ebene der rechten Seite. Hier rekrutieren Sie Lavelle. Weiter geht's nach unten, wo Sie Ihren Techniker die Stromversorgung für den Datenraum unten auf der linken Seite der Halle reparieren lassen. Hier sammeln Sie die Munition ein und sichern Ihren Spielstand.



MG-STEUERUNG MIT der Fernbedienung des MGs schalten Sie angreifende Aliens und Soldaten aus.



LUFTSCHACHT Krabbeln Sie diesen Schacht entlang. Hüten Sie sich dabei vor kleinen Dingern.

Wohin muss ich, nachdem ich in der großen Halle alles erledigt habe?

Gehen Sie zu der Tür im rechten Teil der unteren Ebene. Betätigen Sie zuerst Schalter 2, damit die Soldaten in die Kammer gehen. Sobald sie darin sind, schließen Sie die Tür wieder mit dem Hebel 2. Jetzt drücken Sie noch den Schalter links neben der Kiste in der Ecke und sparen so Munition. Mit Hebel 1 öffnen Sie jetzt die vordere Tür und gelangen so in einen Raum mit einem gigantischen Rotor. Zerschießen Sie die Lichtschränke am Ende der Stufen und gehen Sie durch die Tür. Sie erreichen einen Tunnel.

Was erwartet mich in den Tunnels?

Ballern Sie aus der Entfernung auf die Kisten links neben dem Lkw. Nach der Explosion reparieren Sie die Stromversorgung für die Zufahrt und gehen in die andere Richtung des Tunnels. Erledigen Sie die ersten Soldaten und sprinten Sie in den kleinen Nebenraum auf der rechten Seite. Mit der MG-Fernsteuerung schalten Sie bequem und munitionsparend die restlichen Feinde und das Alien aus. Am Ende des Tunnels lassen Sie einen Techniker die Schott-Steuerung instand setzen und verlassen den Tunnel.

Wie geht's nach dem Tunnel weiter?

In der nächsten Halle begeben Sie sich zuerst auf die Metalltreppe auf der rechten Seite und erledigen den Menschen, der soeben zu mutieren beginnt. Nachdem Sie in dem Container abgespeichert und den Sicherungskasten repariert haben, werden Sie von mehreren Dingern angegriffen. Erledigen Sie die Biester, gehen Sie nach unten und betätigen Sie den Schalter unterhalb des „Containers“. Durch die sich nun öffnende Tür gelangen Sie zum zweiten Endgegner.

Wie besiege ich den zweiten Endboss?

Reparieren Sie zuerst die Stromversorgung für die Winde. Danach stellen Sie sich wieder so vor die Tür, dass Sie das



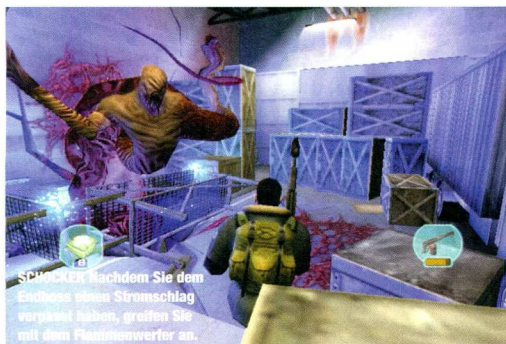
GRANATE Werfen Sie eine Granate in diesen Raum, um die kleinen Biester zu eliminieren.



GASFALLE Mit den beiden sichtbaren Schaltern öffnen Sie die Türen. Mit dem Hebel links hinter der Kiste fluten Sie den Raum mit Gas.



REMOTE KILL Benutzen Sie auch hier die Fernbedienung für das MG, um lästige Gegner auszuschalten.



SPRENGEN Nachdem Sie dem Endboss einen Stromschlag verpasst haben, greifen Sie mit dem Flammenwerfer an.



ON FIRE Passen Sie auf, dass Ihnen keine Gegner in den Rücken fallen, während Sie den Kampf gegen das Alien beobachten.

Monster durch den Spalt bei den Kisten erkennen können. Mit viel Schwung werfen Sie ein paar Granaten auf das Biest. Dies gelingt Ihnen am besten in der Ego-Perspektive. Danach hetzen Sie an dem Boss vorbei und betätigen den Schalter an der Wand. Während das Monster bewegungsunfähig und nach vorne gebeugt ist, bearbeiten Sie es von der Mitte des Raums aus mit Ihrem Flammenwerfer. Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie das Ungeheuer zur Strecke gebracht haben und drücken Sie auf den Knopf, der zuvor von dem Biest verdeckt wurde. Gehen Sie zurück in die Halle und von dort aus in den Raum in der Ecke. Sehen Sie sich hier gut um und fliehen Sie aus dem Komplex, sobald Sie die Bombe entdeckt haben. Rennen Sie zurück in den Tunnel und dort links in die Nische mit der MG-Fernbedienung. Mit dem Aufzug geht's zurück nach oben.

Abschnitt 8: Die Waffenfabrik

Wie geht's los?

Laufen Sie an den blauen Lichtmasten entlang auf die Lagerhalle zu. Ballern Sie auf die Fässer, wenn sich die Wachen in deren Nähe befinden. Danach betreten Sie die Lagerhalle und gehen durch die Tür auf der linken Seite. Halten Sie

in diesem Bereich immer die Augen nach Munition und anderen nützlichen Items offen. Gehen Sie durch die Räume weiter, bis Sie auf einen Gegner treffen. Versuchen Sie, ihn zu erledigen, bevor er den Alarmschalter erreicht, ansonsten müssen Sie gegen zwei weitere schwerere Gegner kämpfen. Ein paar Schritte weiter gelangen Sie in einen größeren Raum, wo Sie bereits von zwei Feinden erwartet werden. Erledigen Sie die beiden und klemmen Sie sich zur Informationsbeschaffung kurz hinter den Rechner.

Wo finde ich einen Techniker?

Verlassen Sie den Raum durch die unverschlossene Tür und schalten Sie die kleinen Dinger aus, die Sie im Gang anfallen. Im Raum am Ende des Gangs werden Sie Zeuge, wie sich zwei Soldaten und ein Ding bekämpfen. Beobachten Sie das Gemetzel, achten Sie aber darauf, dass sich Ihnen keine weiteren Soldaten von hinten nähern. Nachdem eine der beiden Parteien den Kampf für sich entschieden hat, erledigen Sie den Überlebenden, sammeln Munition und Items ein und verlassen den Raum durch das Loch in der Wand. Kämpfen Sie sich weiter durch die Gänge voran und gehen Sie durch die erste Tür, die Sie an der linken Wand entdecken.

Dahinter müssen Sie den in Bedrängnis geratenen Powell im Kampf gegen zwei Soldaten unterstützen. Lassen Sie den Techniker danach den Zugang zum Kühlraum und das Speicher-Terminal reparieren und speichern Sie Ihren Spielstand ab.

Was muss ich machen, nachdem ich Powell gefunden habe?

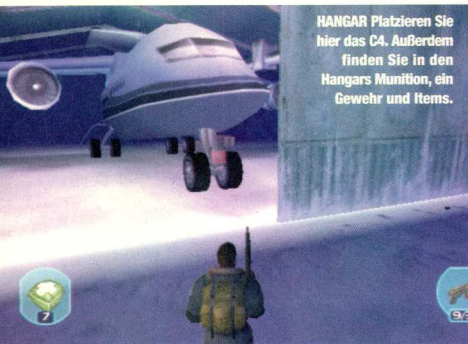
Im Gang hinter der Tür gehen Sie nach links. Im nächsten Raum mit den Kisten achten Sie darauf, dass die beiden Soldaten nicht zu den Alarmschaltern gelangen, da sie ansonsten Verstärkung anfordern. Im Treppenhaus werden Sie von kleinen Dingen angegriffen. Lassen Sie Ihren Techniker als Nächstes den Zugang für den Sicherheitsdienst reparieren. Gehen Sie durch die Tür links direkt neben dem Sicherungskasten, erledigen Sie die kleinen Dinger und betätigen Sie die Türsteuerung am Ende des langen Gangs. Nun geht's zurück in den Vorraum und durch die andere Tür. Nachdem Powell das Speicherterminal repariert hat, sichern Sie Ihren Spielstand. Erledigen Sie jetzt noch die Monster in den Glaskäfigen und schnappen Sie sich den Schlüssel, den Sie im selben Raum finden. Damit schließen Sie die andere Tür in der Nähe des Speicherpunktes auf, schnappen sich die Items und stellen die Lichtschranke ab.



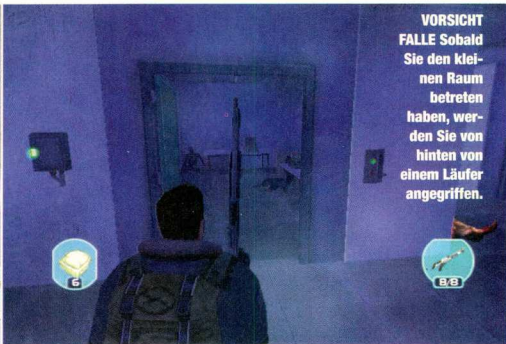
PETZE Erledigen Sie diesen Soldaten, bevor er Alarm auslösen kann.



SPRENGSTOFFLAGER Sobald Sie das C4 geklaut haben, ruft der Alarm Wachen herbei.



HANGAR Platzieren Sie hier das C4. Außerdem finden Sie in den Hangars Munition, ein Gewehr und Items.



VORSICHT FALLE Sobald Sie den kleinen Raum betreten haben, werden Sie von hinten von einem Läufer angegriffen.

Wohin muss ich mit dem C4?

Sammeln Sie das C4 ein und gehen Sie den ganzen Weg zurück, bis Sie in den Raum mit den Holzplatten, einigen Kisten und Regalen sowie dem Rechner in der Ecke gelangen. Hier lassen Sie Powell den Zugang zum Lagerbereich und im Raum hinter der Tür die Terminal-Stromversorgung wieder instand setzen. Schnappen Sie sich die Waffe und die Items und benutzen Sie den Rechner, um einen Code zu erfahren. Gehen Sie jetzt weiter in Richtung Ausgang und betreten Sie das kleine Büro im nächsten größeren Raum. Hier speichern Sie Ihren Spielstand ab und sammeln alle Gegenstände ein. Erledigen Sie die letzten Feinde und verlassen Sie die Halle.

Wo muss ich das C4 anbringen?

Laufen Sie zum ersten Hangar auf der rechten Seite. Erledigen Sie die Wache und sämtliche Aliens, die im Inneren der Halle ihr Unwesen treiben. Danach platzieren Sie das C4 am vorderen Fahrwerk des Flugzeugs. Im nächsten Hangar auf der rechten Seite gehen Sie auf dieselbe Weise vor. Vergessen Sie hier auf keinen Fall das Scharfschützengewehr, das Sie in einer Ecke des Hangars finden. Sobald Sie es an sich genommen haben, müssen Sie sich gegen einige kleine Dinger behaupten. Gehen Sie jetzt hinüber

zu den beiden Hangars auf der linken Seite und bringen Sie dort das C4 ebenfalls an den vorderen Fahrwerken der Jets an. Im vorderen der beiden Hangars müssen Sie einen Soldaten erledigen, werden dafür aber mit reichlich Munition belohnt.

Wie zünde ich das C4?

Kämpfen Sie sich bis zum Turm in der Mitte des Flughafens durch. Betreten Sie ihn und erledigen Sie die Aliens, die sich in dem Rundgang herumtreiben. Reparieren Sie den Sicherungskasten des Mannschaftsraums, sammeln Sie darin sämtliche Gegenstände (Schlüssel nicht vergessen!) ein und speichern Sie den Spielstand ab. Vorsicht! Sobald Sie sich der Leiche nähern, greifen Sie von vorne kleine Dinger und von hinten ein größeres Monster an. Danach durchsuchen und säubern Sie den Versorgungstrakt. Hier können Sie den Sanitäter Reed retten. Nun geht's zurück in den Rundgang und dort durch die Tür im hinteren Bereich nach oben auf den Turm. Dort erledigen Sie zuerst alle Aliens und speichern Ihren Spielstand in einem der Kontrollräume ab. Jetzt gilt es, mit dem Scharfschützengewehr auf die C4-Ladungen an den Fahrwerken zu schießen. Beileben Sie sich, da sich die Hangartore bald schließen.

Wie kann ich entkommen?

Kämpfen Sie sich bis nach unten durch. Oben im Turm und auf der Treppe müssen Sie sich mit Soldaten rumärgern, während unten mehrere Aliens darauf warten, Ihnen Ihr Lebenslicht auszublasen. Gehen Sie durch den Versorgungstrakt und dann nach außen in den eingezäunten Bereich. Klettern Sie in den Luftschacht neben der Luke, um den Abschnitt zu verlassen.

Abschnitt 9: Das Forschungslabor

Wie geht's los?

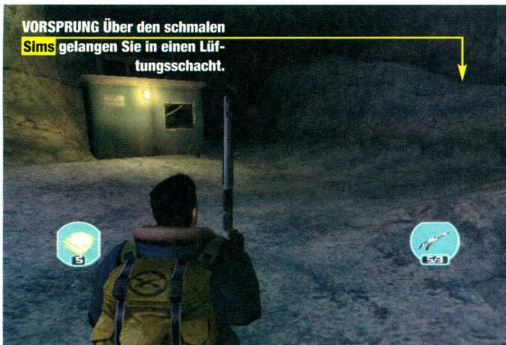
Sie gelangen in eine große Höhle. Gehen Sie zuerst in den kleinen Schuppen, schalten Sie das Monster aus und sammeln Sie die Munition und andere Gegenstände ein. Danach geht's über den schmalen Felsvorsprung links neben dem Aufzug in einen Luftschacht, in dem Sie ständig wieder von kleinen Monstern angegriffen werden. Im Treppenhaus treffen Sie den Sanitäter Cohen. Statuen Sie ihn mit einer Waffe aus und kämpfen Sie sich bis nach unten voran. Ballern Sie dabei auf die Fässer unterhalb der Selbstschussanlagen und achten Sie darauf, nicht von hinten attackiert zu werden.



SNIPER-POSITION Vom Turm aus schießen Sie mit dem Scharfschützengewehr auf die Sprengsätze.



LUKE Durch diese Luke gelangen Sie in eine unterirdische Höhle.



VORSPRUNG Über den schmalen Sims gelangen Sie in einen Lüftungsschacht.



KISTEN IM WEG Zerbballern Sie die **Kisten**, um im Raum hinter der Tür die Selbstschussanlage abstellen zu können.



GASFALLE Legen Sie zuerst den **Schalter** um, bevor Sie mit dem ferngesteuerten MG auf den **Tank** schießen.



INFERNO Auf dem Weg zurück zur Oberfläche müssen Sie sich vorsichtig vorantasten.



EISHÖHLE Hier können Sie sich kurz aufwärmen und Items einsammeln.

Wie komme ich an den Selbstschussanlagen vorbei?

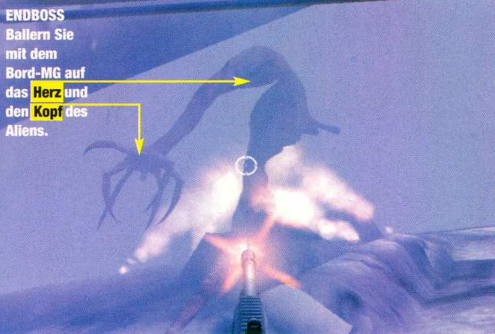
Sobald Sie im nächsten Raum sind, suchen Sie in der Nische auf der rechten Seite Schutz. Von hier aus zerschließen Sie die Kisten vor der Tür und sprinten in den Raum. Endlich können Sie Ihren Spielstand speichern und Ihr Inventar auffüllen. Drücken Sie außerdem den roten Knopf, um die Selbstschussanlagen abzustellen. Im nächsten Raum rennen Sie sofort in den Nebenraum und stellen das nächste MG ab. Den Schalter der anderen Selbstschussanlage entdecken Sie an der Wand unterhalb des linken MGs. Im nächsten Raum stürmen Sie sofort in das Büro auf der rechten Seite. Von hier aus ballern Sie die beiden Selbstschussanlagen ab, die sich über der Tür, durch die Sie den Raum betreten haben, befinden. Danach betätigen Sie den Schalter an der Wand und verlassen den Abschnitt.

Was muss ich bei den beiden Stretthähnen erledigen?

Schnappen Sie sich zuerst die zwei Medipacks und den Bluttest von der Theke. Danach benutzen Sie den Bluttest an dem Techniker mit der Glatze. Erledigen Sie ihn, bevor er Ihnen oder dem anderen Techniker Schaden zufügen kann. Sammeln Sie nun die übrigen Items ein, bedienen Sie den Rechner und folgen Sie den weißen Markierungen auf dem Boden. Sie gelangen in einen Raum mit mehreren Computern. Lassen Sie Stolls den Zugang zum Datenraum reparieren, speichern Sie den Spielstand und gehen Sie nach oben zu den Rechnern. Schalten Sie sämtliche Angreifer aus. Danach kümmert sich Ihr Techniker um die Stromversorgung und Sie holen sich Informationen aus den vielen Rechnern.

Wie bringe ich Stolls durch die Sicherheitstür?

Beobachten Sie ihn mit der Überwachungskamera. Wenige Schritte, bevor er die Tür erreicht, öffnen Sie diese mit dem Hebel ganz rechts und benutzen dann das ferngesteuerte MG, um den Raum hinter der Tür zu säubern. Jetzt folgen Sie Stolls,



der sich aber leider in ein Monster verwandelt hat. Nachdem Sie durch die andere Tür im Gang gegangen sind, geraten Sie nach einer Zwischensequenz in eine Falle. Reparieren Sie sofort die Stromversorgung auf der linken Seite des Raums und ballern Sie dann mit dem ferngesteuerten MG auf die Stelle, an der Gas austritt. Benutzen Sie noch die beiden PCs, sammeln Sie alle Gegenstände ein und sichern Sie Ihren Spielstand, bevor Sie den Raum verlassen.

Wie geht's weiter, nachdem ich aus der Falle entkommen bin?

Kehren Sie in den Hauptraum zurück und gehen Sie in den Bereich, wo Sie das rote Licht sehen. Mit einer Sprenggranate schalten Sie die Selbstschussanlage ums Eck aus. Erledigen Sie nun das Monster im anschließenden Raum. Im nächsten Raum gehen Sie sofort nach rechts, reparieren die Türsteuerung und sehen sich mithilfe der Überwachungskameras um. Danach gehen Sie auf die Mitte des Raumes zu und schalten die Soldaten aus. Füllen Sie Ihre Munitionsvorräte auf und gehen Sie nach oben in den Büro-Container. Zuvor reparieren Sie noch die Stromversorgung für den Überwachungsraum. Im Container schließt sich Ihnen der Techniker Peltola an. Mit dem ferngesteuerten MG ballern Sie auf das Alien und dann letztendlich auf die Fässer vor dem Tor. Lassen Sie Peltola die Türsteuerung zum Datenraum reparieren, speichern Sie dort Ihren Spielstand und sammeln Sie die Items ein. Danach geht's durch das Loch in der Wand in den Waffenraum. Schnappen Sie sich den Schlüssel auf dem Tisch und schließen Sie damit die Tür gegenüber dem Loch auf. Erledigen Sie die beiden Wachen und stellen Sie sich auf einen harten Kampf ein.

Wie besiege ich den Endgegner?

Diesen wohl schwersten Gegner des Spiels können Sie mit einem kleinen Trick relativ schnell und unbeschadet besiegen. Hierfür müssen Sie auf die Bodenplatten des Raumes achten. Laufen Sie auf der Fuge in der Mitte vier bis fünf

Platten nach vorne (also fast direkt unter den Gegner), denn an diesem Punkt können Sie nicht verletzt werden. Dann ballern Sie auf den Boss, bis sich Ihre Ziellanze rot verfährt. Ballern Sie jetzt auf den Läufer und erledigen Sie das Biest. Sobald der Läufer ausgeschaltet ist, rösten Sie den Endboss noch ein wenig von unten. Auch wenn Sie hierbei Energie verlieren, ist es trotzdem die sicherste Methode, den Kampf zu gewinnen. Alternativ können Sie dem Monster auch mit zwei Leuchtgranaten den Garauz machen. Sobald „Fliehen“ in der linken oberen Bildschirmecke erscheint, nehmen Sie die Tür ins Visier und pumpen herannahende Soldaten und Aliens voller Blei.

Wie entkomme ich aus dem Inferno?

Eilen Sie zurück zum Anfang des Levels. Unterwegs sollten Sie sich sehr langsam fortbewegen und stets den Feuerlöscher zur Hand haben. Am besten tasten Sie sich immer nur ein paar Schritte voran und sind stets darauf gefasst, Explosionen nach hinten auszuweichen. Am Ende der Stufen müssen Sie einige Soldaten und Aliens ausschalten. Oben robben Sie durch den Schacht und erledigen die vier Alien-Hunde vom Schacht aus. Kümmern Sie sich noch um die kleinen Monster und nehmen Sie in der Höhle den Aufzug nach oben.

Abschnitt 10: Die Absturzstelle

Wie geht's los?

Tasten Sie sich vorsichtig durch den Eiskanal nach vorne. Benutzen Sie das Sniper-Gewehr, um Gegner bereits aus großer Entfernung zu stoppen. Schießen Sie auf die Fässer, wenn sich Gegner in deren Nähe aufhalten. Kleine Gegnergruppen erledigen Sie am besten mit dem Granatwerfer. Sollte es Blake zu kalt werden, eilen Sie zum Aufzug zurück oder wärmen sich kurz in der Eishöhle auf der linken Seite auf. Hier finden Sie auch Medipacks und weitere nützliche Items. Am Ende des Kanals gelangen Sie zu einer Kuppel. Betreten Sie das Gebäude.

Was erwartet mich in der Kuppel?

Nach der Zwischensequenz speichern Sie zuerst das Spiel, bevor Sie sich die Items unter den Kisten auf der rechten Seite schnappen. Jetzt sprengen Sie am besten mit Granaten sämtliche Lichtschranken im nächsten Gang. Sie werden nun von hinten und von vorne attackiert. Mit der Schrotflinte bekommen Sie die Situation am schnellsten in den Griff. Kämpfen Sie sich langsam und vorsichtig durch den Hangar und laufen Sie häufiger zum Speicherpunkt zurück, um Ihren Spielstand zu sichern. Sie gelangen schließlich zum Ausgang aus der Kuppel.

Wie geht's außen weiter?

Hier erwarten Sie mehrere Scharfschützen, die sich allesamt auf dem Stahlträger-Gebäude verschanzt haben. Verstecken Sie sich hinter den Containern und schauen Sie vorsichtig auf das Gebäude. Versuchen Sie, immer nur im Sichtfeld eines Scharfschützen zu sein, um nicht zu oft getroffen zu werden. Arbeiten Sie sich so voran und gehen Sie dann in den Container hinter dem Gebäude, wo Sie Ihre Munition und Lebensenergie auffrischen können. Laufen Sie danach die schmale Schlucht entlang, zum wenigen Schritten leitet eine Zwischensequenz den Endkampf ein.

Wie besiege ich Whitely?

Während des Endkampfes sind Sie an Bord eines Helikopters. Mit einem großen MG können Sie sich jetzt an dem mutierten Whitely rächen. Der Helikopter kreist zwölfmal um das Monster. Bringen Sie die vier Fässer, die Sie am Boden rund um das Biest sehen, zum Explodieren. Danach müssen Sie nur noch ständig auf den Kopf (Tentakel) und das Herz (dicke Stelle des Körpers) ballern. Bedenken Sie, dass Sie nicht unendlich viel Zeit hierfür haben. Wenn Sie den Endgegner zu oft verfehlen oder nicht alle Fässer zerschießen, stürzt der Helikopter ab. Nachdem Sie die Bestie ins Jenseits geschickt haben, können Sie die Endsequenz bewundern. Filmfreunde werden sofort den Hauptdarsteller (Kurt Russell) des gleichnamigen Kinofilms am Steuer des Helikopters erkennen.

CHEATS & CODES



UWE HÖNIG
28, Redakteur

Mit unseren brandheißen Cheats können Sie unter

Sie unter anderem bei Kelly Slater's Pro Surfer der kalten Jahreszeit zumindest

virtuell entfliehen!

INFO PLAYZONE-GAMES-HELPLINE

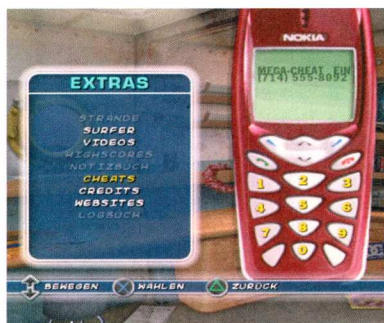
Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Kelly Slater's Pro Surfer

CHEATCODE Mit unseren Codes surfen Sie auch auf der perfekten Welle immer obenauf!



HANDYMAN Nach der Eingabe können die Cheats beliebig ein- und ausgeschaltet werden.



GÖTZE Auch der Tiki-Gott macht auf der Welle eine gute Figur.

Bisher waren Surf-Spiele eher langweilig, aber mit *Kelly Slater's Pro Surfer* hat sich das schlagartig geändert! Die klasse Optik und hervorragende Tricks lassen richtig Stimmung aufkommen. Einziger Kritikpunkt ist vielleicht das unspektakuläre Leveldesign im Vergleich zu anderen Trendsporttiteln, da man sich eben nur auf einer Welle fortbewegt. Trotzdem hat sich der Titel den PLAYZONE-Hit in der letzten Ausgabe redlich verdient! Unsere brandaktuellen Cheats lassen kein Geheimnis ungelüftet. Für die Eingabe gehen Sie bei „Extras“ auf den Menüpunkt Cheats und tippen die folgenden Nummern in das Handy ein.

Cheatcode
6195554141
3285554497
7025552918
9495556799
6265556043
8775553825
2125551776
2135555721

Erklärung
Alle Boards 8185551447
Alle Levels 7145558092
Alle Outfits 3105556217
Alle Surfer 8185555555
Alle Tricks 8885554506
Ego-Ansicht 3235559787
Max Stats 8005556292
Perfekte Balance 7145558092

Höhere Sprünge
Farbigere Optik
Alle Strände
Geheimer Surfer „Freak“
Geheimer Surfer „Rainbow“
Geheimer Surfer „Tiki-Gott“
Geheimer Surfer „Tony Hawk“
Geheimer Surfer „Travis Pastrana“
Megacheat

SCHLACHTFELD Blade blutet wie biöd, aber dank unserer Cheats macht's nichts aus.

Blade II

CHEATCODE Vampirjagd ohne Stress!

Blade II ist ein cooler Film, aber das Spiel dazu ist leider nicht ganz so gut gelungen. Für alle knallharten Daywalker-Fans, die sich das blutige Spektakel dennoch geholt haben, sind die folgenden Cheats Gold wert. Die Tastenkombinationen werden entweder im Hauptmenü oder bei pausiertem Spiel eingegeben. Bei erfolgreicher Eingabe zeigt ein Schriftzug den aktivierten Cheat an und nochmalige Eingabe schaltet ihn wieder aus.



Tastenkombination

Hauptmenü:

- L1 halten, dann ◀, ●, ↑, ↓, ■, ●, X
- L1 halten, dann ↓, ↑, ◀, ●, ●, →, ↓, ■
- L1 halten, dann ■, ●, ↓, ◀, ●, ●, ▲

Effekt

- Schwierigkeitsgrad „Daywalker“
- Alle Missionen freischalten
- Alle Waffen freischalten

Im pausierten Spiel:

- L1 halten, dann ◀, ●, →, ■, ↑, ▲, ↓, X
- L1 halten, dann ▲, ■, ▲, ■, ▲, ●, ▲, ●

- Unendliche Munition
- Unendliche Lebensenergie

Need for Speed: Hot Pursuit 2

CHEATCODE Sie wollen gleich zu Beginn die schönsten Autos? Kein Problem!

Hot Pursuit 2 ist ein tolles Rennspiel mit massig Spielmodi und unglaublichen Sportbolden. Leider läuft die Grafikengine nicht so flüssig, wie wir uns es gewünscht hätten, was eindeutig an dem hohen Detailgrad der Optik liegt. Spielerisch ist es aber top und Sie werden eine Menge Zeit investieren müssen, um die coolsten Karren freizuschalten. Aber keine Angst, die PLAYZONE hilft, und zwar mit ein paar netten Tastenkombinationen. Im Hauptmenü eingegeben, schalten die Cheats folgende Autos frei:

Tastenkombination

- , ◀, →, ◀, R2, ■, R2, ■
- R2, →, R2, →, ▲, ◀, ▲, ◀
- R2, R1, R2, R1, ◀, ▲, ◀, ▲
- L1, L2, L1, L2, R1, ▲, R1, ▲
- , L1, ■, L1, ▲, →, ▲, →
- , →, ■, →, R2, ▲, R2, ▲
- ◀, →, ◀, →, R1, R2, R1, R2
- L1, ▲, L1, ▲, →, L2, →, L2
- L1, ■, L1, ■, →, R1, →, R1

Effekt

- Ford GT 50
- Aston Martin V12 Vanquish
- Mercedes CLK-GTR
- HSV GTS Coupé
- Mc Laren F1 LM
- BMW Z8
- Porsche Carrera GT
- Ferrari F50
- Ferrari F50 Maranello

TRAUMHAFT Bei Hot Pursuit 2 dürfen Sie die stärksten Sportbolden unserer Zeit fahren.



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
Army Man: RTS	07/2002
Baldur's Gate: Dark Alliance	04/2002
Batman Vengeance	01/2002
BDFL Manager 2002	07/2002
Blade II	12/2002
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
ESPN X Games Skateboarding	02/2002
Evil Twin	09/2002
F1 2002	09/2002
Fatal Frame	06/2002
Freekstyle	09.10/2002
Frequency	06/2002
Giants: Citizen Kabuto	03/2002
GoDa! Elemental Force	04/2002
Gravity Games Bike	04/2002
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
Jimmy Moseley	05/2002
Kelly Slater's Pro Surfer	12/2002
Kessen 2	06/2002
Kinetic	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 BMX2	11.12/2002
MDK 2 - Armageddon	01/2002
Medal of Honor: Frontline	08.10/2002
Mike Tyson Heavyw. Boxing	09/2002
MLB SlugFest 20-03	09/2002
M. Mosketto	06/2002
MX Superfly	12/2002
NBA 2K2	06/2002
NBA ESPN 2night 2002	08/2002
NBA Live 2003	12/2002
NBA Street	09. 10/2001, 03/2002
NFL Blitz 2002	05/2002
Need for Speed: HP2	12/2002
Oni	08/2002
Onimusha: Warlords	12/2002
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
Scoby-Doo!	12/2002
Silent Scope 2	02/2002
Sled Storm	08/2002
Smash Court Pro Tennis	08/2002
Smugler'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
Super Bust-A-Move 2	12/2002
Superman: S. of Apokklips	12/2002
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

Onimusha: Warlords

KURZTIPP Unsere Kurztipsps lüften alle Geheimnisse!

Onimusha ist nicht gerade das umfangreichste Spiel der Welt, aber zum Platinum-Preis allemal sein Geld wert. Wer noch nicht alle Geheimnisse erspielt hat, der sollte mal einen Blick auf unsere Kurztipsps werfen.

Easy-Mode freischalten:

Wenn Sie innerhalb der ersten Spielstunde sterben, können Sie beim nächsten Spielstart „Einfach“ anwählen. Ein „S-Ranking“ ist im Easy-Mode nicht möglich.

Extrakostüm für Kaede:

Wenn Sie das Spiel mit einem „S-Ranking“ durchspielen, müssen Sie den Spielstand speichern. Wenn Sie anschließend ein neues Spiel starten, müssen Sie „Spezial“ anwählen, um mit Kaede in einem chinesischen Prinzessinnen-Outfit spielen zu können.

Pandakostüm freispielen:

Wenn Sie wenigstens zehn der 20 blauen Steine einsammeln und das Game durchspielen, können Sie beim nächsten Start „Spezial“ anwählen. So können Sie Samanosuke in einem niedlichen Panda-Outfit durch die Gegend steuern. Drücken Sie L2, um den Kopfteil des Kostüms abzunehmen.



NIEDLICH Das Panda-Outfit passt nicht unbedingt zu einem stolzen Krieger.

Mini-Game freispielen:

Sammeln Sie alle 20 blauen Steine im Spiel auf und speichern nach dem Durchspielen. Beim Neustart können Sie das Mini-Game „Oni-Spirits“ anwählen.

Ultimate-Mode freispielen:

Spielen Sie „Oni-Spirits“ einmal durch und speichern danach. Wenn Sie ein neues Spiel starten, können Sie „Ultimate“ anwählen. Sie beginnen mit dem Bishamon-Schwert, unendlichen Pfeilen, unendlichen Patronen und unendlicher magischer Energie.

MX Superfly

CHEATCODE Erleichtern Sie sich das Cross-Spektakel mit unseren Cheats!

Technisch ist *MX Superfly* zwar nicht so brillant wie *Freestyle*, aber echte Fans des Motocross-Sports freuen sich über das realistische Trickssystem. Da der Schwierigkeitsgrad nicht von schlechten Eltern

ist, haben wir ein paar nützliche Cheats ausgegraben. Alle Tastenkombinationen werden im Hauptmenü eingegeben und wenn Sie erfolgreich waren, vibriert das Joypad kurz.

Tastenkombination

→, L1 und →, ↓, L1 und ←, →, ■
L2 und ■, L1 und →, L2 und ●, L1 und ←, ■
↑, L1 und ↑, ■, L1 und →, L2 und ↓, L1 und ←
▲, L1 und ←, ■, ▲, L1 und →, R1 und ↓, R1 und →, Select

Effekt

Alle Fahrer
Alle Bikes
250 ccm Freestyle Event
Master Cheat

ABGEFAHREN

Schalten Sie mit unseren Cheats die geheimen Bonus-Fahrer frei.



Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken

KURZTIPP Der PS2-Kalender bewirkt Veränderungen!

Scooby-Doo! Ist ein witziges Spielchen mit einer putzigen Lizenz und niedlich animierten Charakteren. Zu besonderen (teils amerikanischen) Feiertagen passieren vor dem Spukhaus die seltsamsten Dinge ... Stellen Sie einfach die interne PS2-Datumsanzeige auf die folgenden Werte ein und starten Sie daraufhin das Spiel.

Datum	Effekt
1. Januar	Feuerwerk
14. Februar	Die Snacks sind Herzchen.
17. März	Der Brunnen ist grün und aus den Schornsteinen kommt grüner Rauch.
4. Juli	Feuerwerk (rot, weiß, blau), Brunnen in amerikanischen Nationalfarben und roter, weißer und blauer Rauch kommt aus den Schornsteinen.
31. Oktober	Fledermäuse hängen überall in der Gegend herum.
25. Dezember	Es schneit.
31. Dezember	Feuerwerk



4. JULI Am amerikanischen Nationalfeiertag gibt's ein Feuerwerk und farbigen Rauch.



ZEITMASCHINE Ja ist denn heut scho Weihnachten? Nur wenn Sie den Kalender verstellen!

Superman: Shadow of Apokolips

CHEATCODE Unsere Cheats sind besser als alle Superkräfte!

Fans können mit *Superman: Shadow of Apokolips* sicherlich etwas anfangen. Alle anderen, die sich das Spiel aus Versehen oder wegen der Lizenz geholt haben, werden an dieser Stelle für das unausgelegene Gameplay entschädigt. Wir haben nämlich heiße Cheats in petto, mit denen Sie sich das Superheldenleben entscheidend erleichtern können. Die Codes werden unter den Optionen beim Menüpunkt „Cheats“ eingegeben.

Cheatcode	Erklärung
SMALLVILLE	Unsterblichkeit
LANA LANG	Filme werden freigeschaltet.
LARA	Biographien werden freigeschaltet.
JOR EL	Unendliche Superkräfte
MXYZPTLK	Alles wird freigeschaltet.



HELDENLEBEN Superman naht zur Rettung!



NBA Live 2003 (us)

CHEATCODE Und wieder geht NBA Live in eine neue Runde!

Alle aktuellen Teams und Spieler auf einem Haufen, das kann nur *NBA Live 2003* sein. Zusätzlich sind noch ein paar besondere Spieler versteckt, die Sie mit unseren Codes freischalten können. Die Cheats sind zwar für die US-Version, aber mit ein wenig Glück funktionieren Sie auch bei der PAL-Version. Wählen Sie im „Roster Management“ den Menüpunkt „Create Player“ und geben Sie beim Nachnamen einen der Codes ein. Bei „Sign/Release Player“ können Sie anschließend den Bonuscharakter in Ihr Team übernehmen.

Cheatcode	Erklärung
FLIPMODE	Busta Rhymes wird freigeschaltet.
MIXTAPES	DJ Clue wird freigeschaltet.
GHETTOFAB	Ghetto Fabulous wird freigeschaltet.
CALIFORNIA	Hot Karl wird freigeschaltet.
GOODBEATS	Just Blaze wird freigeschaltet.



Super Bust-A-Move 2

CHEATCODE Zwei neue Charaktere sorgen für Blasenpaß.

Nach *Tetris* ist *Bust-A-Move* eines der interessantesten Puzzle-Spiele. Unter Zeitdruck müssen Sie mit einer Kanone farbige Seifenblasen an den oberen Rand des Spielfeldes schießen. Wenn Sie mindestens drei Blasen der gleichen Farbe zusammenbringen, platzen sie. Das Ziel ist, das Spielfeld leer zu räumen, was bisweilen ganz schön schwer sein kann. Unsere Cheats vereinfachen das Spiel zwar nicht, aber einige Geheimnisse werden freigeschaltet. Beide Tastenkombinationen müssen im Sprachauswahlbildschirm eingegeben werden.



NACHWEIS Bei richtiger Eingabe tauchen am oberen Bildschirmrand Symbole auf.

Tastenkombination	Effekt
▲, ↓, ↑, ▲	Ein weiterer Spielmodus wird freigeschaltet.
▲, ↑, ↓, ▲	Zwei weitere Charaktere für den Ein-Spieler-Mode werden freigeschaltet.

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!

Walter Gracht - Miroslav Seznik - Sabine Krist - Volker Meissner - Sebastian Müller - Melanie Simonhart - Ahmet Özcan - Thomas Viersen - Jürgen Taglang - Anton Schönhuber

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

Mat Hoffman's Pro BMX 2

CHEATCODE Lesernachtrag zu unseren Cheats im letzten Heft.

Wie vermutet, funktionieren die US-Cheats der letzten Ausgabe auch bei der PAL-Version. Diese wurden übrigens gut angepasst und auch einige technische Mängel sind in der europäischen Fassung des Trend-sport-Titels ausgemerzt worden – Bravo! Unser treuer Leser Martin Felter hat die passenden Tastenkombinationen parat, um die Videos der Fahrer freizuschalten. Alle Cheats werden im „Press Start“-Bildschirm eingegeben und Sie sollten nicht zu langsam sein. Bei erfolgreicher Eingabe ertönt ein kurzer Soundeffekt.

Tastenkombination: R1, ■, ●, ●, ■, ■, ■, R1

Effekt: Alle Filme von Cory Nastazio werden freigeschaltet.

Tastenkombination: R1, ●, ←, ←, ■, →, →, R1

Effekt: Alle Filme von Day Smith werden freigeschaltet.

Tastenkombination: R1, ↑, X, ▲, ↓, R1

Effekt: Alle Filme von Joe Kowalski werden freigeschaltet.

Tastenkombination: R1, X, ▲, ↓, ↑, R1

Effekt: Alle Filme von Kevin Robinson werden freigeschaltet.

Tastenkombination: R1, ←, ●, ←, ●, ←, R1

Effekt: Alle Filme von Mat Hoffman werden freigeschaltet.

Tastenkombination: R1, ●, X, X, ●, X, X, R1

Effekt: Alle Filme von Mike Escamilla werden freigeschaltet.

Tastenkombination: R1, ↓, ▲, ●, ↓, ▲, ●, R1

Effekt: Alle Filme von Nate Wessel werden freigeschaltet.

Tastenkombination: R1, ←, →, ←, →, ←, →, R1

Effekt: Alle Filme von Ruben Alcantara werden freigeschaltet.

Tastenkombination: R1, L1, →, R1, ←, R1

Effekt: Alle Filme von Rick Thorne werden freigeschaltet.

Tastenkombination: R1, ↑, ↑, ●, ●, ●, R1

Effekt: Alle Filme von Seth Kimbrough werden freigeschaltet.

Tastenkombination: R1, L1, L1, R1, L1, L1, R1

Effekt: Alle Filme von Simon Tabron werden freigeschaltet.

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)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation 2 (NTSC)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation/PSone PAL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation/PSone Multinorm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo GameCube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Advance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DVD-Player	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dreamcast	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy/Game Boy Color	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gamebuster/Xploder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Handy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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
Reportage: 4 Jahre PLAYZONE	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grand Theft Auto Vice City	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
007 Nightfire	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Battle Engine Aquila	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Haven	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Primal	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vergleichstest Rallye-Spiele	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Red Faction II	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kurztipps: Colin McRae Rally 3	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung: Das Ding aus einer anderen Welt	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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 12,
 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	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist das Geld wert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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: 12/02)

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-2-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-2-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	2
Activision	12-13
Allianz	45
Codemasters	73
COMPUTEC MEDIA AG	109, 121, 129
Deutsche Telekom AG	91
Eidos	32-33, 126-127
Electronic Arts	26-27, 81, 97, 155
Electronics Boutique	37
Freak's Shop	132-133
game1.de	65
Guillemot	31
Idee + Spiel	42-43
Infogrames	59, 87, 95
Ingram Micro	116-117
Konami	105, 111
Microsoft	69, 103
Rage	99
RM Buch und Medien Vertrieb	77
SMS Online	41
Take 2	156
THQ	53, 84-85, 93, 107
Vivendi Universal Interactive	39, 113

SPIELE-HOTLINES

Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Sony Powerline www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe) www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.viv.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.

INFO DVD defekt?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 12/2002, 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 Bütferl, Uwe Hönig,
Albrecht Ott, Stefanie Schetter
Freier Mitarbeiter: Oliver Beck
Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Assistenz DVD-Redaktion: Melanie Fickenschner
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Thomas Eder
Bildredaktion: Albert Kraus
Textchef: Michael Ploog
Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch, Birgit Bauer,
Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alexandra Böhm, Christian Harnoth,
Stefanie Simann, Fabian Hübner

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-(0)911-28 72-341, Fax: +49-(0)911-28 72-241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de
Anzeigenleitung: Thorsten Szamietat
E-Mail: thorsten.szamietat@computec.de
Anzeigenberatung: Susanne Szamietat (V. i. S. d. P.), Ina Willax
Fax: +49-(0)911/28 18-241
E-Mail: susanne.szamietat@computec.de

Anzeigenendisposition: Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISSN PC: +49-(0)911/28 72-261
ISSN Mac: +49-(0)911/28 72-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002. 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 Magazines inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szamietat, Anschrift siehe oben

Verlag:
Produktionsleitung: Martin Clossmann
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeannette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, Niederland 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: bgensler@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldis Gruppe
ISSN/Presepost: 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

Hinter den Kulissen

(Gott sei Dank ;o))

Ob wir uns textlich in der Bräduille, Bredullie oder gar Predoullie befinden, vorklickern uns die folgenden Herrschaften.



Name: Michael Ploog
Spitzname: Grandmaster P.
Alter: 39
Jobbeschreibung: Textchef
Tätigkeit bei der PLAYZONE: Ich lese sämtliche Artikel der Redaktion und überprüfe, ob die Texte informativ und unterhaltsam, treffend und verständlich, kurz leserorientiert geschrieben sind. Je nach Lage redigiere ich die Artikel selber oder lass noch mal den Autor schreiven, bis alles passt.
Mag: Fernreisen, gute Rockmusik, Thailand, Bücher, Philosophie, Indianer, den HSV
Hasst: Angeber, unfähige Politiker, Niederlagen, Modetrends, schlechten Schreibstil, Fehler
Zitat: „So kann man das doch nicht schreiben ...“



Name: Esther Marsch
Spitzname: Mrs. Lector
Alter: 29
Jobbeschreibung: Lektorin
Tätigkeit bei der PLAYZONE: Man korrigiere den gelayouteten Text am Monitor, drucke den Text aus, bewaffne sich mit Textmarker, Rotstift, Füllstift und male kräftig auf dem Ausdruck herum, so dass die Layouter beim zweiten Durchgang auch noch was zu tun haben.
Mag: PC-Spiele ;-)
Hasst: Strategiespiele
Zitat: „Korrekturlesen, bis der Arzt kommt!“



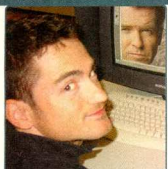
Name: Cornelia Lutz
Spitzname: Conny
Alter: 29
Jobbeschreibung: Lektorin
Tätigkeit bei der PLAYZONE: Die Waffen einer Lektorin: Also, mit den Waffen einer Frau wird man den Texten nicht unbedingt Herr. Dafür helfen aber der Rotstift, eine kritische aber Auge und viel Geduld mit Mensch und Text...
Mag: In der Welt herumkutschieren (wenn es die Zeit und der Geldbeutel zulassen), wilde Pferde zähmen und – nicht zu vergessen! – Apfeltrude!
Hasst: Langweilige, blöde Sprüche und natürliche Texte, die vor Fehlern wimmeln (grrrr)
Zitat: „Aufgepasst, ein Rotstift kommt selten allein!“



Name: Birgit Bauer
Spitzname: Bücherwurm
Alter: 39
Jobbeschreibung: Lektorin
Tätigkeit bei der PLAYZONE: Ich lese die fertig layouteten Seiten der PLAYZONE am Monitor, korrigiere Rechtschreib- oder sonstige Fehler und bemühe den Rotstift, wenn ich auf Ungenauigkeiten im Text stoße, die der jeweilige Redakteur dann noch mal überprüf (der Verschieb an Rotstiften ist in unserer Abteilung ziemlich hoch ;o)
Mag: Fehlerfreie Texte
Hasst: Vor 7 Uhr morgens aufstehen
Zitat: „Haben wir noch irgendwo Rotstifts?“

WIR fechten mit ihnen tagtäglich Schlachten um die Freiheit journalistischen Schreibens, die Länge von Videoclips und die Platzierung von Bildunterschriften aus. SIE kennen sie lediglich als einige kaum leserliche Buchstaben im Impressum. Das soll sich in dieser und der nächsten Ausgabe ändern!

„Nein, das Bild geht nicht mehr heller!“ - „Hier sind 500 Zeichen Text zu viel.“ Na, diese drei müssen's ja wissen.



Name: Albert Kraus
Spitzname: Albi
Alter: 34
Jobbeschreibung: Bildbearbeitung
Tätigkeit bei der PLAYZONE: Ich gestalte für die schönen Bilder der PLAYZONE und die moderne Gestaltung.
Mag: Süßigkeiten, Sport
Hasst: Milch
Zitat: „Wo kommen denn nur alle Leserzeichnungen her?“ (Anm. d. Red.: An Albert bleibt unter anderen die bedeutendste Aufgabe hängen, Buntstift-Gemälde etc. für die Kids Zone einzuzusammen. ;)



Name: Fabian Hübner
Spitzname: Fabi, oder auch der mir selbst verhasste „Hübi“
Alter: 17 Jahre jung und unverdorben
Jobbeschreibung: Layout (ich versuch es zumindest ;-))
Tätigkeit bei der PLAYZONE: Ich gestalte in mühevoller Kleinarbeit und mit vollem Einsatz unter Berücksichtigung aller heiligen Layout-Gesetze Magazinseiten für die PLAYZONE. Und was ist der Dank? Ich werde hier auf einer der letzten Seiten vorgestellt. Na toll... ;)
Mag: Tarantino- und Lynch-Filme
Hasst: Michael-Bay-Filme
Zitat: „Moocomment“ (inspiert von Loriot)



Name: Stefanie Sämann
Spitzname: Steffi
Alter: 23
Jobbeschreibung: Layout
Tätigkeit bei der PLAYZONE: Meine Arbeit besteht darin, redaktionelle Texte und Bilder so für das Magazin aufzubereiten, dass die Informationen einfach und möglichst schnell verstanden werden. Außerdem soll die PLAYZONE super aussehen, damit das Lesen Spaß macht.
Mag: Mindjücke
Hasst: Kaputte Autos
Zitat: „JA, GENAU!“

Und hier landet Ihre tägliche Post. (Wollten Sie das wirklich wissen??)



Name: Yves Nawroth
Spitzname: Chiorée
Alter: 19
Tätigkeit: Redaktionsassistent
Tätigkeit bei der PLAYZONE: Ich mach die PLAYZONE-Post, werte die Zeugnisse aus und erstelle die Most-Wanted- und Leser-Charts. Und erledige manchmal Besorgungen außer Haus.
Mag: Fußball, schnelle Autos, Parties ohne Ende
Hasst: Früh aufstehen, Geschwindigkeitsbegrenzungen, Wodka ohne Red Bull
Zitat: „Ist die Flasche Wodka leer, muss ganz schnell ne neue her.“ (in der Disco)

Gewinnspiel

Werfen Sie mal einen genauen Blick auf diese acht Computec-Mitarbeiter, und beantworten Sie uns folgende Frage:

Welcher dieser netten Menschen hat schon für die Zeitschrift PRALINE (ja, die mit den nackten Frauen!) gearbeitet?

Wer richtig rät, kann eines von fünf PlayStation-2-Spielen gewinnen. Welche wird nicht verraten!

Schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an **Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Praline, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahmeschluss ist der 29.11.2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter 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.

VORSCHAU

Ausgabe 01/2003 ab **29.11.2002** am Kiosk!

Jetzt immer freitags!

INFO VORSCHAU

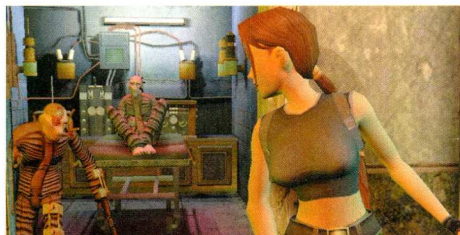
In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
007 Nightfire	29. November
Grand Prix Challenge	21. November
Minority Report	November
NBA Live 2003	November
Reign of Fire	November
Robocop	November
Run like hell	November
Spyro: Enter the Dragonfly	November
Tom Clancy's Ghost Recon	21. November
Tony Hawk's Pro Skater 4	November
X-Men: Next Dimension	November

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Tomb Raider: The Angel of Darkness

Wer ist cooler: Lara oder doch Kurtis, der neue Charakter im sechsten *Tomb Raider*-Abenteuer? Antworten auf diese und auf andere Fragen rund um das neue Action-Game aus dem Hause Eidos geben wir in der PLAYZONE 01/2003!



Grand Theft Auto Vice City

Nachdem wir Ihnen statt des angekündigten Tests leider nur einen Vorschaubericht präsentieren konnten, klappt es in der nächsten PLAYZONE definitiv mit dem Review. Versprochen!



WRC II Extreme

Sony hat sich für den Nachfolger des ersten PS2-Rallye-Hits viel vorgenommen. Die Frage ist nur: Reicht es, um *V-Rally 3* und das hervorragende *Colin McRae Rally 3* zu schlagen? Unser Testbericht in der nächsten Ausgabe schafft Klarheit.

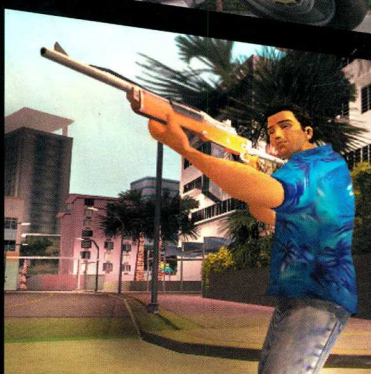
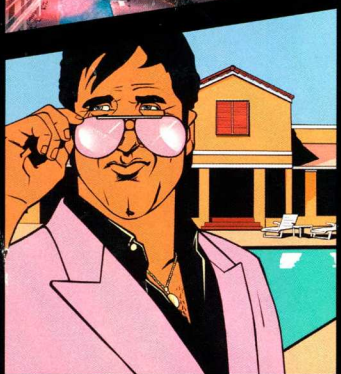
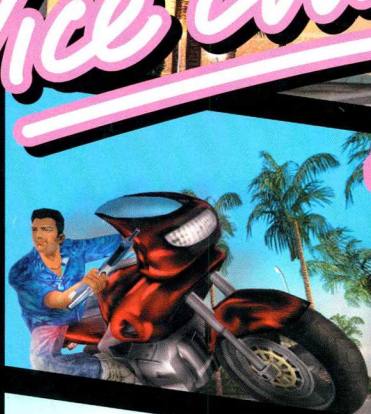
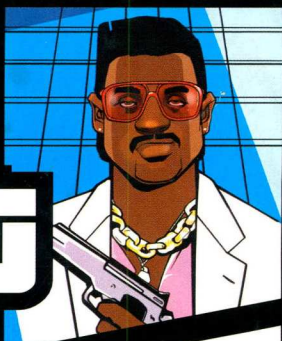


WEITERE THEMEN

- ➔ **HITVERDÄCHTIG**
Was taugt Konamis *MGS 2: Substance* wirklich?
- ➔ **COMIC-LOOK**
Der Racer *auto modellista* kommt auf den PLAYZONE-Prüfstand.
- ➔ **GRUSELIG**
Wir haben eine erneute Reise nach *Silent Hill* unternommen.
- ➔ **BUCHVORLAGE**
Wie schlägt sich Vivendis *Herr der Ringe* gegen den EA-Knaller?

Grand Theft Auto

Vice City



WWW.VICECITY.DE

"EIN MUSS"
MANIAC

"SPIEL DES JAHRES"
OFFIZIELLES PLAYSTATION2 MAGAZIN

"GENIAL"
GAMEPRO

SOUNDTRACKALBEN EXKLUSIV VON EPIC RECORDS - WWW.VICECITYRADIO.COM



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.

