

WWW.PSZONE.DE

PLAYZONE

Legenden der 16-Bit-Ära

MORTAL KOMBAT & CONTRA

IM TEST: Comebacks, die die Welt nicht braucht, oder grandiose Rückkehr?

Robin Hood:

DEFENDER OF THE CROWN

VORABTEST: Die überraschend gelungene Neuauflage des Amiga-Klassikers!

TOMB RAIDER

THE ANGEL OF DARKNESS

LARAS PS2-DEBÜT AUSFÜHRLICH ANGESPIELT

Was es taugt und wann es wirklich kommt

WILD ARMS 3

TEST UND LÖSUNG: Endlich neuer Stoff für alle Rollenspielfans!

SPIELE FÜR WENIG GELD!

MARKTÜBERSICHT: Alle Budget- und Platinum-Games für die PlayStation 2 im Überblick



4 194802 504999



Grand Theft Auto Vice City

WWW.VICECITY.DE



Offizielles PlayStation 2
Magazin: 92%
"Das bis dato beste PS2-Spiel"



Play the Playstation: 94%
"Kaufen! Kaufen! Kaufen! Kaufen!
Kaufen! Kaufen! Kaufen!"



Playzone: 91%
"DER Blockbuster des
Jahres auf PS2"



GamePro: 93%
"Kauft euch dieses Spiel!"



Bravo Screenfun: Note 1
"Noch nie war
ein Videospiel so cool"



Maniac: 91%
"Vice City gehört ins Pflicht-
programm jedes PS2-Zockers"



Players: 92%
"Das beste PS2-Spiel"

SOUNDTRACKALBEN EXKLUSIV VON EPIC RECORDS
WWW.VICECITYRADIO.COM

"PlayStation" logo is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ©
"Epic" and Reg. U.S. Pat. & Tm. Off. Marca Registrada./C 2002 Sony Music
Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective
owners. All Rights Reserved.



PlayStation 2



EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

PLAYZONE INTERN

2003 - DER START

LARA, MATRIX & CO.

PLAYZONE EDITORIAL

WO BLEIBEN DIE TESTMUSTER?

Während sich üblicherweise bereits kurz nach Druckbeginn einer PLAYZONE hochkarätige Spiele und Titelthemen um die begehrtesten Plätze in der Folge-Ausgabe streiten, war es die ersten Wochen im neuen Jahr ungewöhnlich ruhig. Es gab kaum frische Testmuster und wenig Spektakuläres zu berichten. Leider fielen auch noch diverse Hoffnungsträger aus. Beispielsweise waren wir zwar als einziges PlayStation-Magazin bei einem wirklich heißen Event zu den kommenden *Matrix*-Spielen, dürfen aber – wie alle anderen Medien – aufgrund einer Anordnung von Warner erst ab 15. Februar darüber ausführlich berichten. Deshalb gibt's in dieser Ausgabe nur ein kurzes Update mit altem Bildmaterial. Ähnlich schwierig war zunächst die fest eingeplante Verabredung mit Lara Croft. Das neue *Tomb Raider*-Game soll zwar nach wie vor im Februar erscheinen, allerdings warteten wir vergeblich auf ein aussagekräftiges Vorab-Muster. Nachdem uns dieses Szenario schon von *The Getaway* bekannt war, schwante uns Übles ...

RETTUNG IN LETZTER SEKUNDE!

Wie so häufig wendete sich kurz vor Redaktionsschluss das Blatt. Kracher wie *Splinter Cell*, *Primal* oder *Devil May Cry 2* trafen im Minutentakt ein. Und: Exakt 30 Minuten nachdem Lara komplett vom Heftplan gestrichen wurde, tauchte eine spielbare Version auf. Spät, aber nicht zu spät, um Sie über das lang erwartete PS2-Debüt von Lara Croft ausführlich zu informieren! Zu guter Letzt möchte ich noch im Namen des ganzen Teams für Ihre Treue danken. Mit einer verbreiteten Auflage von 74.432 Exemplaren (Quelle: IVW, IV. Quartal 2002) konnte die PLAYZONE die Position als meistverkauftes unabhängiges Videospiele-Magazin weiter ausbauen. Viel Spaß bei der Lektüre!

SAME PROCEDURE AS EVERY YEAR? Gut erholt kehrte das gesamte PLAYZONE-Team aus dem Weihnachtsurlaub zurück, was allerdings nichts daran änderte, dass die meisten Kollegen aufgrund der späten Testmuster nach der Produktion wieder urlaubsreif waren.

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:

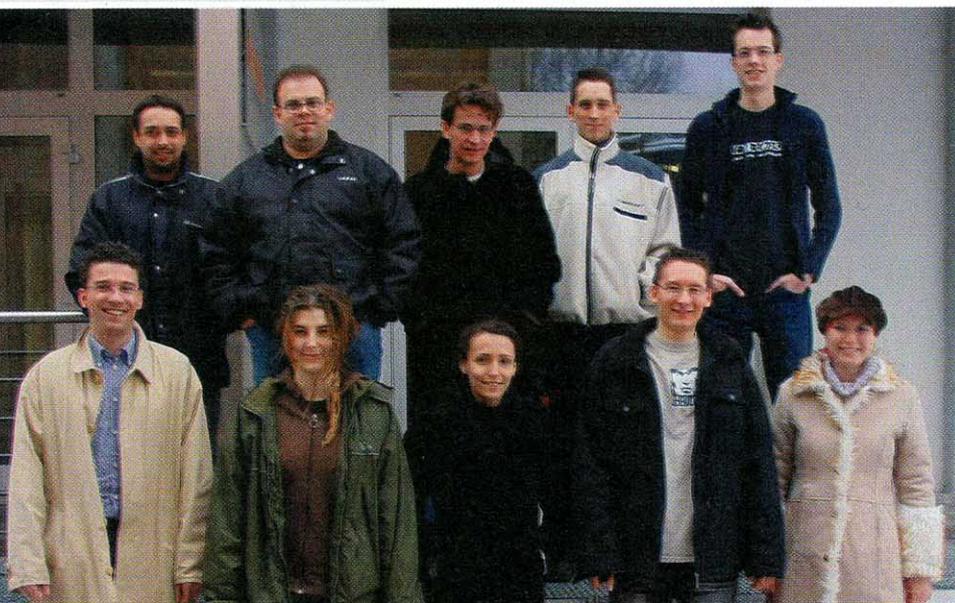
Uwe Hönig (Redaktion)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Albrecht Ott (Redaktion)
Michael Pruchnicki (Redaktion)
Maik Bütefür (Redaktion)

Von links nach rechts, vorne:

Hans Ippisch (Redaktion)
Stefanie Sämann (Layout)
Alexandra Böhm (Layout)
Robert Heller (Redaktion)
Stefanie Schetter (Redaktion)

Nicht auf dem Bild:

Oliver Beck (Redaktion)
Christian Harnoth (Layout)
Fabian Hübner (Layout)
Yves Nawroth (Redaktionsassistentz)



NEWS

- 06 Allgemeine News
- 10 Japan-News
- 12 USA-News

REPORTAGEN

- 18 Schnäppchenjagd

GEWINNSPIELE

- 84 Battle-Engine-Aquila-Gewinnspiel
- 115 Lilo&Stitch-Gewinnspiel
- 37 Rally-Fusion-Gewinnspiel
- 07 Scary-Movie-Gewinnspiel

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 112 Budget
- 114 DVD

RUBRIKEN

- 110 Aktuelle Abo-Angebote
- 76 Charts
- 108 Hardware & Zubehör
- 144 Impressum
- 144 Inserentenverzeichnis
- 116 Leserbriefe
- 145 Das Letzte auf der vorletzten Seite
- 68 PlayStation-2-Lexikon
- 74 Schon getestet!
- 16 Update
- 146 Vorschau
- 143 Zeugnis

SPIELEREGISTER

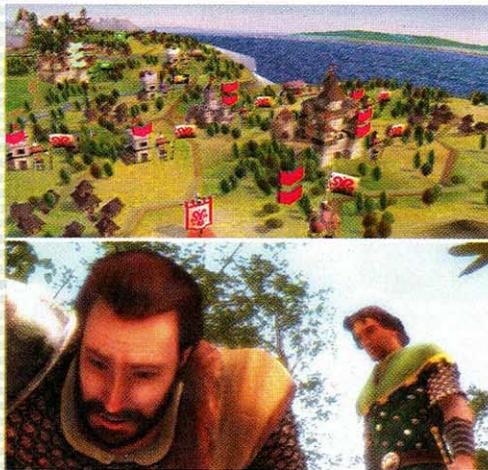
Amplitude	14
ATV Quad Power Racing 2	94
Battle Engine Aquila	82
Ben Hur	104
Butt-Ugly Martians: Zoom or Doom	104
Choplifter: Search and Rescue	7
Clock Tower 3	50
Contra: Shattered Soldier	88
Dakar 2	64
Dark Cloud 2	54
Def Jam Vendetta	66
Devil May Cry 2	42
Drag-on Dragoon	11
Dr. Muto	52
Downtown Run	9
Enter the Matrix	15
Fear Effekt-Inferno	8
Frank Herbert's DUNE	106
Guilty Gear X2	46
Gunfighter II	7
Gradius V	11
Gregory Horror Show	13
James Cameron's Dark Angel	98
K-1 World Grand Prix	15
Kuragane no Houkou 2: Warship Gunner ..	10
Mega Man X7	13
Mortal Kombat: Deadly Alliance	90
My Street	14
NBA Street Vol. 2	60
Primal	32
Resident Evil Dead Aim	12
Robin Hood: Defender of the Crown	38
Rolling	62
Savage Skies	58
Sega Bass Fishing Duel	100
Shinobi	48
Space Channel 5 Part 2	101
Splashdown 2	6
Star Wars: Clone Wars	92
Teenage Mutant Ninja Turtles	14
The Mark of Kri	78
The Simpsons Skateboarding	96
Tomb Raider - The Angel of Darkness	24
Tom Clancy's Splinter Cell	28
Vexx	16
Wild Arms 3	86
Winning Eleven 6 Final Evolution	56
Xi Go	11

INHALT

03/2003

VORSCHAU
38

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

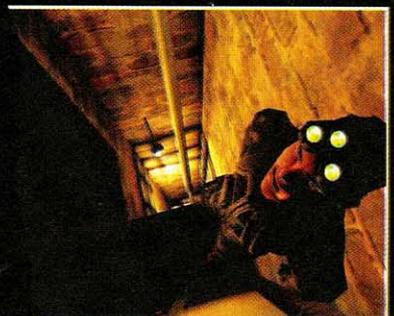


Eine echte Spiele-Legende feiert nach mehr als 15 Jahren ein triumphales Comeback. Cinemawares neuester Streich bietet das gleiche motivierende Spielprinzip wie der Vorgänger und lebt nicht zuletzt von der gelungenen Präsentation. Warum Michael sich gar nicht mehr von diesem Spiel lösen konnte, können Sie in seinem Vorschauerbericht nachlesen.

VORSCHAU
28

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Was für eine Nachricht! Sam Fisher, bisher reiner Xbox-Agent, stattet auch der PS2 einen Besuch ab. Wir haben für Sie die ersten Infos und Screenshots zu einem der heißesten Titel der kommenden Monate gesammelt. Mehr über das Hammerspiel finden Sie ab Seite 26!



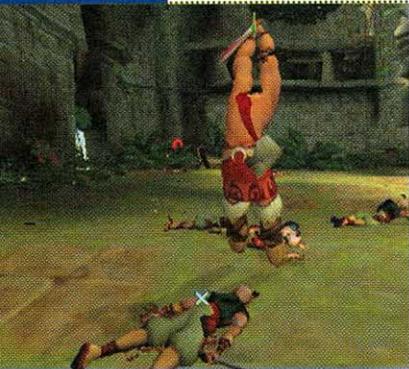
24 TOMB RAIDER – THE ANGEL OF DARKNESS



Was lange währt, wird endlich gut: Kurz vor Redaktionsschluss konnten wir uns anhand einer spielbaren Version davon überzeugen, dass dies auch auf das kommende Lara-Croft-Abenteuer zutrifft. Maik hat sich den neuesten *Tomb Raider*-Teil mal ordentlich zur Brust genommen.

TEST

78 THE MARK OF KRI

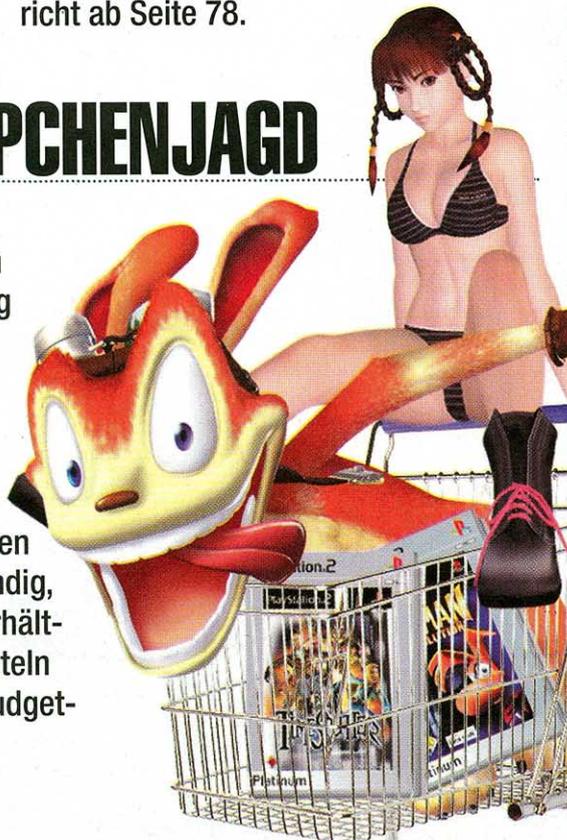


Zu brutal für deutsche Spieler? Gut möglich, denn *The Mark of Kri* wird ja offiziell nicht in Deutschland erscheinen. Glücklicherweise ist der Rest von Europa nicht von diesem Ausschluss betroffen. Ob es sich wirklich lohnt, das Spiel zu importieren, verrät Ihnen Maik in seinem ausführlichen Testbericht ab Seite 78.

REPORTAGE

18 SCHNÄPPCHENJAGD

Sie haben nach Weihnachten noch ein paar Euro übrig und mal wieder Bock auf ein richtig cooles Spiel? Dann werden Sie bestimmt in unserem umfassenden Einkaufsführer fündig, der neben allen erhältlichen Platinum-Titeln auch sämtliche Budget-Spiele enthält.



VORSCHAU

- 50 **Clock Tower 3**
Horror-Adventure im zerbombten London von 1942
- 64 **Dakar 2**
Neuaufgabe der staubigen Wüstenhatz
- 54 **Dark Cloud 2**
Ein Silberstreif am RPG-Horizont
- 66 **Def Jam Vendetta**
Harte Wrestling-Action mit Rap-Musikern
- 42 **Devil May Cry 2**
Albi legt sich wieder mit dem weinenden Teufel an.
- 52 **Dr. Muto**
Jump&Run-Spaß mit Midways wandlungsfähigem Helden
- 46 **Guilty Gear X2**
Cooler Oldschool-Prügelspaß
- 60 **NBA Street Vol. 2**
Ein Fest für Streetball-Fans
- 32 **Primal**
Halbdämonin Jen reist durch andere Dimensionen.
- 38 **Robin Hood: Defender of the Crown**
Die Rückkehr eines Klassikers
- 62 **Rolling**
Konkurrenz für die Trendsport-Highlights?
- 58 **Savage Skies**
Maik lässt die Drachen fliegen.
- 48 **Shinobi**
Der 16-Bit-Ninja räumt auf der PS2 auf.
- 24 **Tomb Raider – The Angel of Darkness**
Lara und Curtis zeigen's dem Engel der Finsternis!
- 28 **Tom Clancy's Splinter Cell**
Geheimagent Sam Fisher rettet die Welt.
- 56 **Winning Eleven 6 Final Evolution**
Japaner machen die besten Fußballspiele.

TEST

- 94 **ATV: Quad Power Racing**
- 82 **Battle Engine Aquila**
- 104 **Ben Hur**
- 104 **Butt-Ugly Martians: Zoom or Doom**
- 92 **Clone Wars**
- 88 **Contra**
- 106 **Frank Herbert's DUNE**
- 98 **James Cameron's Dark Angel**
- 90 **Mortal Kombat: Deadly Alliance**
- 100 **Sega Bass Fishing Duel**
- 101 **Space Channel 5 Part 2**
- 78 **The Mark of Kri**
- 96 **The Simpsons Skateboarding**
- 86 **Wild Arms 3**

KOMPLETTLÖSUNG

- 120 **Wild Arms 3**

CHEATS & CODES

- 142 **Contra: Shattered Soldier**
- 142 **Conflict: Desert Storm**
- 142 **Dr. Muto (US)**
- 138 **Mortal Kombat: Deadly Alliance**
- 141 **Ratchet & Clank**
- 140 **Rocky**
- 141 **Robotech: Battlecry**
- 140 **Star Wars Bounty Hunter**
- 142 **Tony Hawk's Pro Skater 4**

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. HEROES LIVE FOREVER

Cinemaware feiert mit *Robin Hood* ein erfreulich starkes Comeback!

2. SPLINTER CELL FÜR PS2!

Doch nicht Xbox-exklusiv, und grafisch auch auf der PS2 erstaunlich gut!

3. CONTRA-COMEBACK

Es ist zwar absolut grausam schwer, aber genauso muss ein PS2-*Contra* aussehen!

4. DAS KOMM(T)DAVON!

Die *Getaway*-Parodie auf unserer DVD ist nur der Anfang ...

5. VIEL NEUES

Diesmal gibt's ausnahmsweise zwei Seiten mehr für die News!

FLOPS



1. FRANK HERBERT'S DUNE

In dem Fall kann Cryo froh sein, dass die Buchvorlage sich nicht wehren konnte.

2. THE SIMPSONS SKATEBOARDING

Matt Groenings Kultfamilie hat solche drittklassigen Videospiele nicht verdient!

3. VEXX

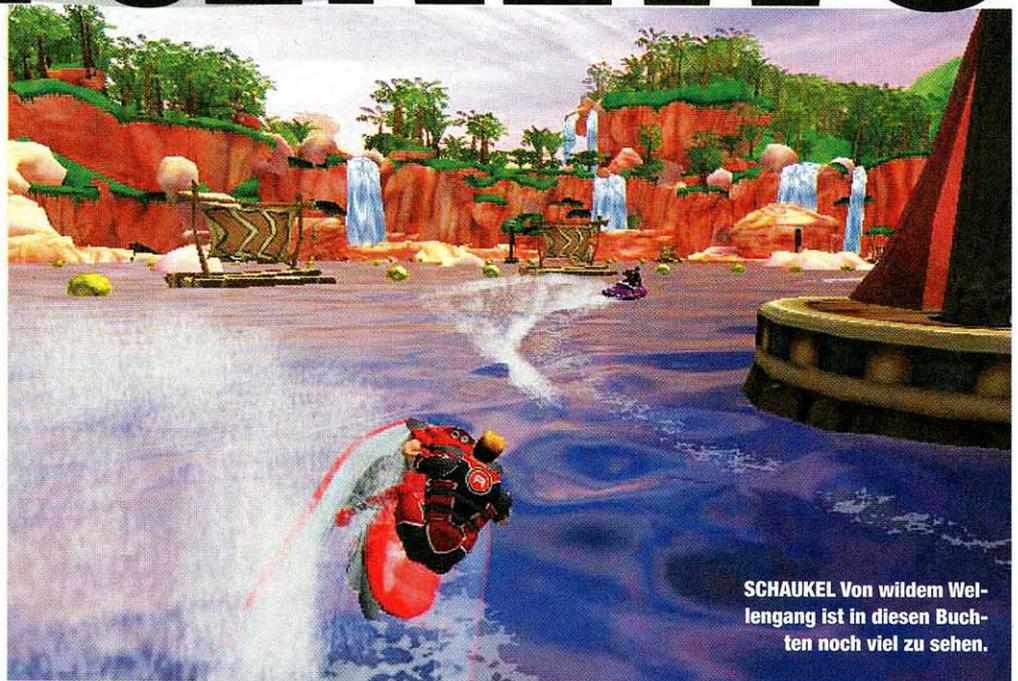
Das wird wohl nix: Acclaims Jump & Run mangelt's an Ideen und guter Technik.

4. LARAS VERSPÄTUNG

Das PS2-*Tomb Raider* bleibt vielversprechend. Aber: Es ist immer noch nicht fertig!

5. NUR ALS EURO-IMPORT

Sony enthält das tolle *The Mark of Kri* dem deutschen Markt vor. Schade!



SCHAUKEL Von wildem Wellengang ist in diesen Buchten noch viel zu sehen.

Splashdown! 2

RENNSPIEL Badehose ausgepackt: Jetzt wagt THQ den Sprung ins kalte Wasser!

Einer der erfolgreichsten Fun-Racer auf der PS2 dreht zum zweiten Mal den Motor auf. Allerdings schicken Sie die Entwickler bei *Splashdown 2* nicht mehr unter der Flagge von Infogrames ins kühle Nass, sondern im Rampenlicht von THQ. Erste Bilder lassen vermuten, dass die Optik und die gelungene Fahrphysik des ersten Motorboot-Rennens lediglich eine Schönheitskur und keine komplette Überarbeitung erfahren hat;

auch die Pilotenriege wird nicht gänzlich ausgetauscht, lediglich um einige witzig animierte Charaktere ergänzt. Dafür ist auf den acht Wasser-Kursen dank reißen Strömungen, höherer Wellen und Wildwasserbäche mit Sicherheit noch mehr Action angesagt als auf den relativ sanftmütigen Wogen des Vorgängers; zumal das neue Combo-Stunt-System über 75 verschiedene Tricks erlauben soll. Außerdem deut-

ten die Entwickler auf ihrer Homepage überraschende Zwischenfälle und Änderungen des Streckenverlaufs während der Fahrt an. Zusätzlich zu den zwölf fordernden Hallenkursen und dem Freestyle-Modus können Sie außerdem im neuen Zeitfahr-Modus beweisen, wie fest Sie Ihren Flitzer tatsächlich im Griff haben. (ses)

Hersteller: THQ

Internet: www.rainbowstudios.com

Termin: Sommer



SCHNEEPFLUG Sollen wir an dem gestreiften Pfeiler wirklich rechts abbiegen?



SCHIFF AHOI! Ob sich in den Wracks wieder Extras verstecken?

Choplifter: Search and Rescue

ACTION Die Rettung kommt von oben! Ein aufgemotzter Klassiker setzt zur Landung an.

Schon Anfang der Achtziger durften Videospiele als Hubschrauber-Piloten im Kampf um Leib und Leben bedrohter Bürger versuchen. Die Neuauflage von Xicat soll neben sechs Helikopter-Modellen und einem Trainings-Modus 18 Missionen enthalten, in denen Sie Ihr sensibles Vehikel durch Tornados, Vulkankrater und Feuersbrünste dirigieren müssen, um hilflose Opfer

rechtzeitig aus ihrer Misere zu befreien. Zusätzlich zu den Bewegungen des Hubschraubers müssen Sie sich außerdem auf die Aktionen Ihres Rettungsteams und den korrekten Einsatz von Hilfsmitteln wie Seilwinde oder Wasserkanone konzentrieren – die Spannung scheint hier garantiert! (ses)

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Mitte März



MITTENDRIN Zwischen der zwanzig Jahre alten Pixel-Version und der Neuauflage liegen Grafikwelten!

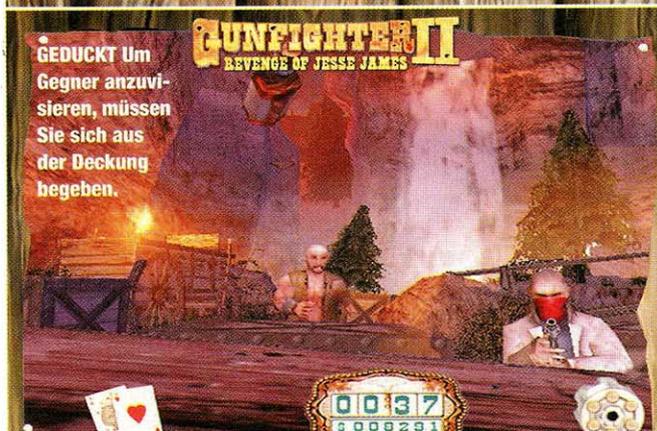
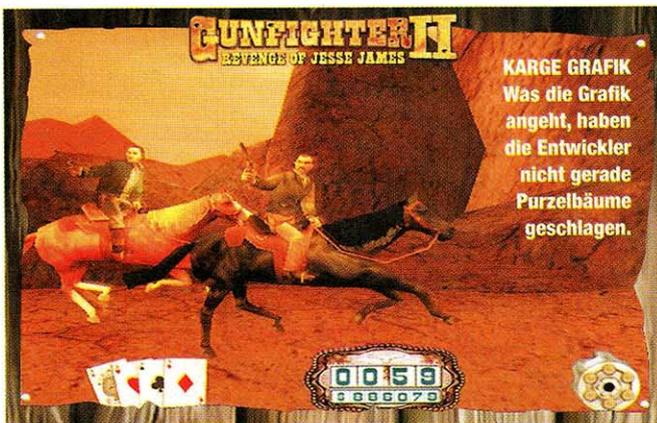
Gunfighter II – Revenge of Jesse James

ACTION Gold weg, Mädels weg – Zum Glück ist die Lightgun noch da!

Abgesehen vom Szenario überraschen Lightgun-kompatible Shooter selten mit abwechslungsreichen Spiel-Elementen. Auch *Gunfighter II* scheint da keine Ausnahme zu machen. Sie schlüpfen in die Stiefel des Revolverhelden Jesse James, ballern sich aus der Ego-Perspektive durch einen privaten Rachefeldzug und ducken sich vor dem generischen Kugelhagel hinter

diversen Objekten. Zur Wahl stehen wie üblich ein Story- und ein Arcade-Modus, drei Schwierigkeitsgrade und einige Minispiele. Klingt spartanisch, aber solide. Auf ein technisches Highlight sollte sich die ausgehungerte Fangemeinde des Genres jedoch eher nicht einstellen. (ses)

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 20. März



INFO GEWINNSPIEL

APE ESCAPE 2

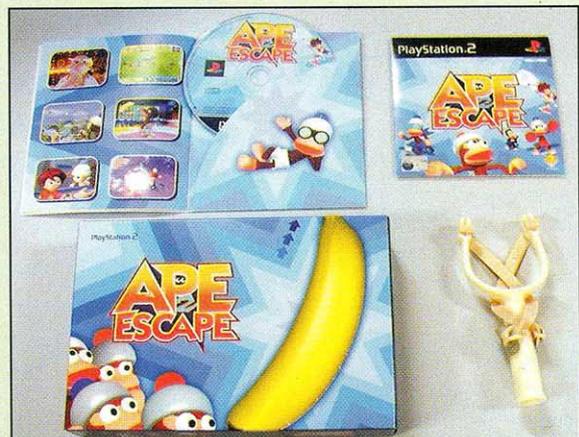
Affenjäger aufgepasst!

Leider hat sich *Ape Escape 2* nach Redaktionsschluss der letzten Ausgabe auf März verschoben. Wir nutzen die Gelegenheit, hier darauf hinzuweisen, und verlosen dabei gleich 10 spezielle Presskits zu *Ape Escape 2* – ein echtes Sammlerstück für wahre Fans! Jedes Presskit enthält eine spielbare Demo, eine CD mit Infos und Artworks sowie eine Plastik-Affenschleuder und wird in einer witzigen Bananen-Packung „zum Aufschälen“ geliefert. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie nur folgende Frage beantworten:



Wie heißt der weiße Affen-Bösewicht der Ape-Escape-Serie?

Zu gewinnen gibt es:
 10x exklusives Presskit zu Ape Escape 2



Schicken Sie einfach eine Postkarte mit der richtigen Antwort und dem Kennwort Ape Escape an: **Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.** Teilnahmeschluss ist der 28. Februar 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Sony Computer Entertainment und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

INFO KURZ & KNAPP

UBI GREIFT ZU

Ursprünglich wollte Kalisto den dritten Teil von *Nightmare Creatures* in Zusammenarbeit mit Ubi Soft veröffentlichen. Jetzt haben die sich die kompletten Rechte an dem Spiel und seinen Vorgängern geschnappt und werden *Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness* nach ihren eigenen Vorstellungen im Jahr 2004 veröffentlichen.

HUNTER KOMMT

Der umstrittene Xbox-Actiontitel *Hunter: The Reckoning* wird im Sommer auch für die PlayStation 2 umgesetzt.

STIRB LANGSAM

Der bisherige GameCube-Titel *Die Hard: Vendetta* kommt dieses Jahr für die PlayStation 2. Die PS2-Version wird unter anderem einen umfangreichen Multiplayer-Modus für zwei bis vier Spieler bieten.

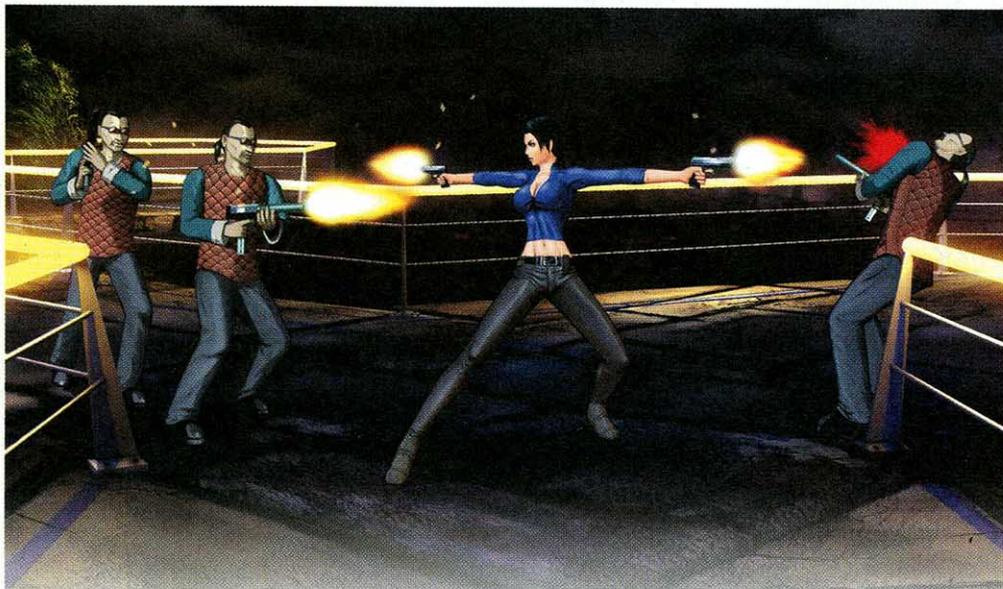


AUSGEWÜTET

Noch vor der Veröffentlichung aktueller Produkte wie *Rolling* kam für den englischen Publisher Rage das Ende. Wie es genau mit weit fortgeschrittenen Projekten wie *Lamborghini* weitergehen wird, war zum Redaktionsschluss noch unklar.

NACHZÜGLER-UPDATE

Ursprünglich war Microids' Rennspiel *Master Rallye* schon für September angekündigt, erst im Januar kam das durchschnittliche Spiel auf den Markt. Schlechter sieht's da für einige Virgin-Titel aus: Bei *Metal Slug X* (PSone) gibt's Probleme mit der Produktion. Der PS2-Titel *Guilty Gear X* ist immer noch nicht erhältlich, während BigBen schon im April den Nachfolger bringt, und ob *Barbarian* (wie *Guilty Gear* vor fast einem Jahr getestet!) jemals erscheint, ist derzeit nicht sicher.



Fear Effect – Inferno

ACTION-ADVENTURE Das Spiel mit der Angst geht weiter!

Erstmals zücken die beiden Sexbomben Hana und Rain auf der PS2 die Schusswaffen; unterstützt von Ex-Agent Glas und dem psychotischen Auftragskiller Deke. Als Spieler dürfen Sie abwechselnd alle vier Cel-Shading-Figuren durch das Action-Adventure begleiten und deren vielfältige Talente im Nahkampf und im

Waffeneinsatz austesten; unterstützt von einem komplett überarbeiteten Kamerasystem. Wie in den knackigen Vorgängern sollen auch hier wieder anspruchsvolle Rätselaufgaben auf dem Programm stehen. Den Anstoß für das infernalische Abenteuer gibt eine Erpressungsbotschaft, die Hana von den verhassten chine-

sischen Triaden erhält. Ein Kreuzzug gegen ihre Peiniger endet erfolgreich – aber für Hana tödlich. Für das absonderliche Quartett beginnt ein Höllentrip durch die Tiefen der chinesischen Unterwelt ... (ses)

Hersteller: Eidos
Internet: www.eidos.de
Termin: 2003

SCHÖN STILLHALTEN

Vertrauen Sie dem Onkel Doktor! (links)

KOPFLOS Silent Hill in Cel-Shading-Grafik könnte in etwa so aussehen ... (rechts)



SURREAL

Diesmal führt Ihr Weg Sie durch das Totenreich. Und das hier ist sicher nicht der Himmel! (unten)



Downtown Run

RENNSPIEL Arcade-Hybrid aus *Need for Speed* und *Rumble Racing*

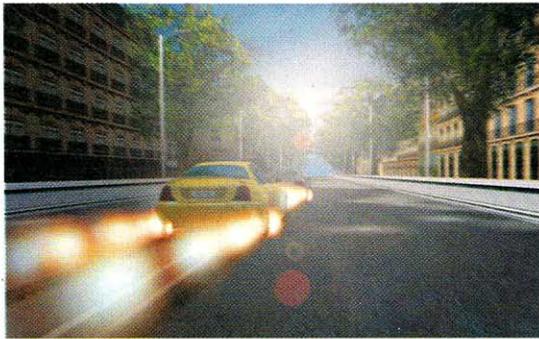
Lizenz-Wagen und Superwaffen – zwei Begriffe, die sich nur selten gemeinsam in einem Konsolenspiel finden. In Ubi Softs neuem Action-Racer dürfen Sie beides: In 14 realistisch nachempfundenen Markenmodellen, z. B. Ford Mustang oder VW Beetle, auf Strecken durch sieben internationale Großstädte heizen und die Gegner dabei mit Power-ups von der Bahn drängen. Pres-

tige-Punkte für gewagte Fahrmanöver, freispielbare Fahrzeuge und eine Reihe von Spielmodi peppen die Straßenrennen zusätzlich auf. Ein „leicht erlernbares“ Spielsystem und der Sparpreis von € 29,95 sollen neben Arcade-Cracks vor allem Einsteiger und Gelegenheitsspieler ködern. (ses)

Hersteller: Ubi Soft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 20. März



HEISSER REIFEN Na, wenn Sie bei diesem Tempo die Pariser Polizei erwischt!



LATERNENSCHNEIN Auch das nächtliche New York ist nicht vor Straßenrennen sicher.

INFO GEWINNSPIEL

SCARY MOVIE

Gags und Gruseln gratis!

Schaurig schön und vor allem irrsinnig komisch: Die Rede ist natürlich von den beiden vollkommen abgedrehten *Scary Movie*-Filmen. Seit kurzem ist jetzt eine Box erhältlich, die beide Filme enthält. Um dies gebührend zu feiern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Highlight Video folgende wertvolle Preise:

1. PREIS: Scary-Movie-Fanpaket bestehend aus einer Scary-Movie-DVD-Box (Teil 1 & 2) und einem Scary-Movie-Sessel.

2. PREIS: DVD *Scary Movie 2* und ein Scary-Movie-Sessel

3.-5. PREIS: je eine *Scary Movie 2*-DVD



Was müssen Sie tun, um an diesem Gewinnspiel teilzunehmen? Gar nichts! Na ja, fast nichts! Schicken Sie einfach eine Postkarte mit Kennwort Scary Stuff an: Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. **Teilnahmeschluss ist der 28. Februar 2003.** Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Highlight Video und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

PLAYSTATION 2
NEWS

Gameplan – Spielkonsolen und Heim-Computer

BUCH Kompakte Übersicht über 30 Jahre Spiele-Geschichte

Wenn ein Spiele-Veteran wie Winnie Forster ein Buch über Spielkonsolen und Home-Computer schreibt, dann ist mit umfassendem Hintergrundwissen zu rechnen. So wird das mit 144 Seiten erstaunlich kompakte Gameplan-Buch den Erwartungen gerecht und ist damit für jeden Spiele-Fan die neue Pflichtlektüre – und in Zukunft ein wertvolles Nachschlagewerk. Von der Anfangszeit der Videospiele in den frühen 70er-Jahren über den Riesenerfolg des Atari VCS, den C64, das Nintendo Entertainment System bis hin zu PlayStation und Xbox werden alle gängigen Systeme näher beleuchtet, wobei auch Exoten ausreichend Erwähnung finden. Unzählige Fotos von Hardware und Spie-

len versetzen den Leser um Jahre zurück und wirken so manch nostalgischer Verklärtheit entgegen – die Entwicklung von farbarmen Pixelhaufen zu aufwendigen Polygon-Menschen ist durch die chronologische Anordnung des Buchs sehr anschaulich. Der Preis liegt bei € 24,-. Weitere Infos und Bezugsquellen finden Sie im Internet unter www.gameplan.de. Spezieller Dank für das Rezensionsexemplar geht an Jörg Brockmeier, über dessen Webseite www.rynatex.de das Buch ebenfalls bestellt werden kann! (mp)

Autor: Winnie Forster

Internet: www.gameplan.de

Termin: Erhältlich



DER C64 Nur eines von unzähligen Systemen, die im Gameplan-Buch vorgestellt werden.





JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

berichtet.

PlayStation 2: Ein Rückblick auf 2002

2002 war ein großartiges Jahr für Sony Computer Entertainment, es wurden mehr PS2-Konsolen und -Spiele verkauft als je zuvor. Im zurückliegenden Jahr konnte man ca. 3,73 Millionen PS2-Konsolen absetzen – eine Rekord-Verkaufszahl. Und der Verkauf läuft weiterhin besser als je zuvor. Der Grund liegt auf der Hand: die große Menge an hervorragenden Titeln. Im letzten Jahr wurden ca. 430 PS2-Spiele in Japan veröffentlicht, insgesamt wurden ca. 18,2 Millionen Spiele verkauft. Das sind fast 40 % mehr als im Vorjahr! Der Blick auf die Top-100-Charts zeigt, dass die PS2 im Jahr 2002 einen gewaltigen Anteil von 55 % der meistverkauften Spiele stellte. Die erfolgreichsten PS2-Spiele waren:

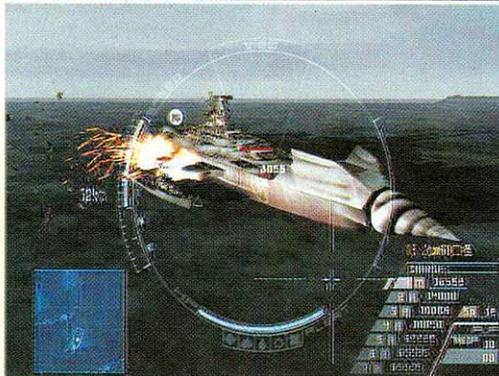
1. World Soccer W. E. 6 (Konami)
2. Onimusha 2 (Capcom)
3. Kingdom Hearts (Square)
4. Dynasty Warriors 2 (Koei)
5. Tales of Destiny 2 (Namco)
6. Super Robot Wars Impact (Banpresto)
7. Virtua Fighter 4 (Sega)
8. Let's Create a Pro-Soccer Team 2002 (Sega)
9. Dragon Quest Characters 3 (Enix)
10. SD Gundam G-Generation (Bandai)

JAPAN PS2-CHARTS

1. Unlimited SaGa
2. Actual Combat Pachislot
3. Ratchet & Clank
4. Winning Eleven 6 Final Evolution
5. Metal Gear Solid 2: Substance
6. Taikou no Tetsujin
7. King of Colosseum
8. Momotarou Densetsu 11
9. G1 Hockey 3
10. Tales of Destiny 2



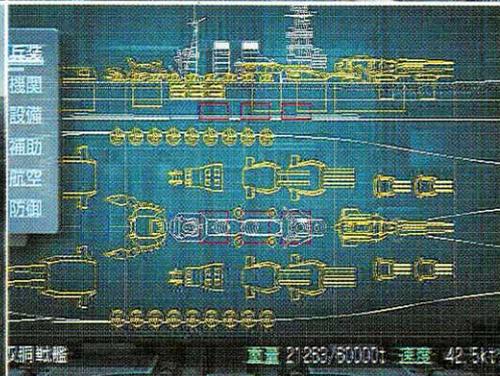
BLITZ UND DONNER Solche Effekte machen die Seeschlachten besonders interessant.



NETTER BOHRER Nein, so ganz realistisch ist das Spiel nicht, wie dieses gegnerische Schiff eindeutig zeigt.



IN HAFENNÄHE Die Gebäude an Land sehen nicht so toll aus.



VOLLES DECK Probleme eines Kapitäns: Wo da wohl noch die Harpune für den Walfang hinpasst?

Kuragane no Houkou 2: Warship Gunner

ACTION Bauen Sie sich Ihr eigenes, waffenstrotzendes Traumschiff!

Wenn schon damals der erste Teil namens *Warship Commander* bei uns etwas – entschuldigen Sie das Wortspiel – untergegangen ist, so wollen wir doch zumindest Koeis zweitem Hochsee-Kriegsspiel hier mal einen Platz an der (News-)Sonne einräumen. Immerhin wirkt die Grafik doch recht ansehnlich und das Konzept ist zumindest mal etwas ungewöhnlich, sind Actionspiele mit riesigen Schiffen anstatt wendiger Autos oder Raumgleiter doch nicht gerade häufig. Besonders interessant dürfte das Spiel durch die Möglichkeit werden, sein eigenes Schlachtschiff zusammenzustellen. An Missionen wird so viel Vielfalt geboten, wie das auf

hoher See halt denkbar ist: Kämpfe gegen Schiffe, besonders fiese Bossgegner (teilweise mit riesigen Bohrern als Rumpf!), gewaltige Wasser-Festungen, Angriffe gegen Verteidigungsanlagen an Land und dazu noch allerlei Wetterverhältnisse wie Regen und Sturm, die die Situation zusätzlich verkomplizieren. Angesichts von Koeis Output in den letzten Monaten würden wir uns nicht wundern, wenn auch *Warship Gunner* irgendwann bei uns erscheinen würde. (mp)

Hersteller: Koei

Internet: www.koei.co.jp

Termin: Frühjahr 2003 (Japan)

XI Go

PUZZLE Explosive Würfel fordern zum Denken heraus.



Verletzungen kommen bei Würfelspielen eigentlich eher selten vor. Nicht so bei *XI Go* (Nachfolger des PSone-Spiels *Intelligent Qube*), da leben die virtuellen Figuren ziemlich gefährlich. Wenn die nämlich eine bestimmte Anzahl Würfel mit der gleichen Augenzahl nebeneinander legen, explodiert die ganze Reihe und alles, was sich in der Nähe befindet. Natürlich ist es nötig, Hindernisse und Gegner wegzubomben, um durch die Levels zu

kommen. Kontrollierte Explosionen heißt deshalb das Zauberwort. Mit ein bisschen Nachdenken kommt man so recht schnell durch die amüsanten und abwechslungsreichen Levels. Das Ganze funktioniert sogar mit bis zu vier menschlichen Mitspielern im War-Modus. Der ist allerdings so hektisch, dass nur ganz schnelle Denker eine Chance haben. (ao)

Hersteller: Sony
Internet: www.playstation.com
Termin: Erhältlich (Japan)

Drag-on Dragoon

ACTION/ROLLENSPIEL Erste Infos zum Namco/Enix-Projekt!

Wenn das eigene Königreich vom Feind überrannt, König und Königin getötet und deren Tochter verschleppt werden, ticken die meisten Prinzen aus. So auch Kaim, seines Zeichens tragischer Held dieser Namco/Enix-Kooperation mit dem seltsamen Titel *Drag-on Dragoon*. Immerhin bleibt ihm sein treuer Gefährte, ein roter Drache (nein, nicht gespielt von Ralph Fiennes). Und mehr braucht's ja nicht, um 'nen ordentlichen Rachefeldzug zu

inszenieren! *Drag-on Dragoon* bietet drei Arten von Kämpfen: Luftduelle mit anderen Drachen, die durch das Zielsystem an Segas legendäre *Panzer Dragoon*-Titel erinnern, Luftangriffe gegen Bodentruppen und „normale“ Kämpfe am Boden. Wie genau die Rollenspiel-Komponente ins Spiel kommen soll, ist derzeit noch unklar. (mp)

Hersteller: Enix/Namco
Internet: www.enix.com
Termin: Frühjahr 2003 (Japan)

HERRSCHAFT DES FEUERS
 Mit so einem Drachen lässt sich viel Unheil anrichten.



Gradius V

SHOOT 'EM UP Endlich Nachschub für Fans klassischer Ballereien!

Schon in der Anfangszeit der PlayStation 2 wirkte die Compilation von *Gradius III* und *IV* wie ein Anachronismus. Doch auch im Jahr 2003 hat Konami die alten Shooter-Fans noch nicht vergessen: Im Herbst soll der fünfte Teil der Kultreihe (auch bekannt als Salamander) erscheinen! Wie schon – damals noch etwas dezenter – beim Vorgänger wird's auch diesmal wie-

der 3D-Grafik in Kombination mit klassischem 2D-Gameplay geben. Das Steuerungs-System soll überarbeitet werden, mit dem serientypischen, hammerharten Schwierigkeitsgrad ist wohl auch diesmal zu rechnen. Die ersten Bilder machen jedenfalls Appetit auf mehr! (mp)

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.co.jp
Termin: Herbst



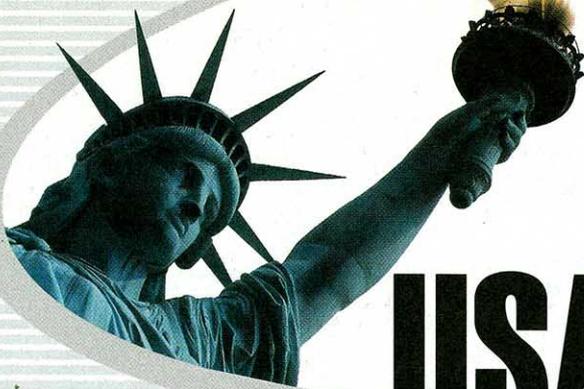
JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Armored Core 3: Silent Line	Action	23. Januar
GetBackers	Action	16. Januar
Metal Gear Solid 2: Substance	Action-Adventure	Januar
US Open 2002	Tennis	19. Januar

Erscheint demnächst

Anubis: Zone of the Enders 2	Action	13. Februar
Chaos Legion	Action-RPG	6. März
Devil May Cry 2	Action	30. Januar
Dynasty Warriors 4	Action	Februar
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	13. März
Gun Survivor 4: Biohazard	Action	13. Februar
Metal Slug 3	Action	27. März
MotoGP 3	Rennspiel	27. Februar
Shin Megami Tensei III: Nocturne	Rollenspiel	20. Februar
Star Ocean: Till the End of Time	Rollenspiel	März
Venus & Braves	Strategie	13. Februar
Virtua Fighter 4 Evolution	Beat 'em Up	13. März



USA NEWS

INFO KURZ & KNAPP

CAPCOM-TITEL NICHT EXKLUSIV FÜR GAMECUBE



Noch im November hat Capcom fünf Titel exklusiv für den GameCube angekündigt, jetzt wurde diese Information beim jährlichen Gamers' Day in Las Vegas teilweise widerrufen. *Viewtiful Joe* (siehe Kleines Bild oben), *Killer 7*, *Product Number 0.3* und *Dead Phoenix* werden nicht ausschließlich bei Nintendo erscheinen. Allerdings gibt es noch keine Ankündigung, ob diese Spiele für eine andere Konsole programmiert werden sollen. Und die schlechte Nachricht: *Resident Evil 4* bleibt ein GameCube-Exklusiv-Titel.

STAR TREK KOMMT!

Das vor langer Zeit von Interplay angekündigte *Star Trek: Shattered Universe* wurde von TDK Mediactive aufgegriffen und soll diesen Sommer nun doch noch erscheinen. Der Publisher-Wechsel lässt nach der langen Verzögerung auf einen tatsächlichen Release hoffen – auf Interplays *Run Like Hell* warten wir ja heute noch.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. **Grand Theft Auto: Vice City**
2. **The Sims**
3. **SOCOM: U.S. Navy Seals**
4. Dragon Ball Z: Budokai
5. The Lord of the Rings: The Two Towers
6. Gran Turismo 3
7. Madden NFL 2003
8. Kingdom Hearts
9. Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
10. Mortal Kombat: Deadly Alliance



Resident Evil Dead Aim

ACTION Zombie - Jagd mit der Lichtpistole auf einem Kreuzfahrtschiff des Schreckens.

FROSCHMANN Dieses Monster kam wohl aus dem Swimming-Pool.



Wo *Resident Evil* draufsteht, muss nicht unbedingt hohe Qualität drin sein. Das hat Capcom mit zwei verunglückten Lightgun-Shootern aus Raccoon City bewiesen. So gut die Action-Adventures waren, so durchwachsen war die *Survivor*-Serie. Das soll sich jetzt ändern, nicht umsonst wurde der Untertitel „Survivor“ aus dem Spieltitel gestrichen. Das Spielprinzip bleibt aber ähnlich: Mit einer Lightgun gehen Sie als Bruce MacGavin auf Zombie-Jagd. Ungewöhnlich ist dabei der Schauplatz, der sich auf einem Kreuzfahrtschiff befindet. Vom Maschinenraum über die Kabinendecks bis zum Sonnendeck wimmelt es nur so von T-Virus-Infizierten. Um die zu bekämpfen, hat Bruce eine gut gefüllte Waffenkammer mit Granatenwerfer, Schrotflinte und Pistole. Die Steuerung wird dabei eine Mischung aus Action-Adventure und Ego-Shooter: Wenn Sie nur die Gegend erforschen, sehen Sie Bruce in Außenansicht. Erst wenn er schießt, stellt sie sich auf Ego-Perspektive um. (ao)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.com

Termin: Juni (USA)

Mega Man X7

JUMP & RUN Zum 15. Geburtstag kommt Mega Man auf die PS2.

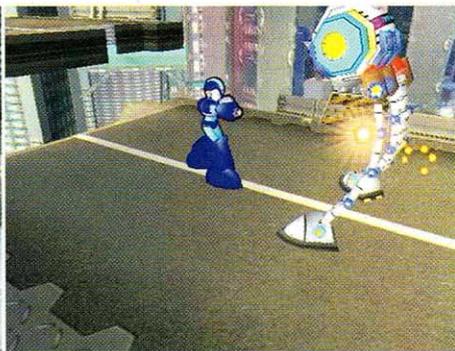
Mehr als 17 Millionen Mal haben sich die Spiele mit Mega Man bisher weltweit verkauft. Und das, ohne dass eines davon auf der PlayStation 2 erschienen wäre. Das wird sich jedoch bald ändern. *Mega Man X7* hat sich zwar der neuen Generation angepasst, verliert dabei aber nicht seinen nostalgischen Charme. Trotzdem gibt es natürlich neue spielerische Elemente. Einmal kann Mega Man sein Ziel im Visier behalten, auch wenn

er wild durch die Gegend rennt. Und dann tritt ein komplett neuer Charakter auf. Der Spieler hat die Wahl, welche Figur er steuern will, und kann auch mitten im Spiel zwischen den beiden wechseln. Dadurch lassen sich Gefahrensituationen vermeiden oder Feinde mit vereinter Kraft besiegen. (ao)

Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.com

Termin: September (USA)



GROSSE SPRÜNGE Auch die zweite Spielfigur kann große Höhen bezwingen. (links)
COMICLOOK Mega Man X7 setzt auf Cel Shading. (rechts)

Gregory Horror Show

ACTION-ADVENTURE Quadratschädel allein im Horrorhaus.

Ein Schädel wie ein Bauklotz und auch sonst ist er nicht gerade der Hübscheste. Einer der ungewöhnlichsten Videospielden ist er aber sicherlich, der Junge, der uns da von den Screenshots der *Gregory Horror Show* entgegenrinst. Hinter diesem merkwürdigen Protagonisten verbirgt sich ein Action-Adventure, das auf eine japanische Anime-Serie zurückgeht. Der Held ist in einem Horrorhaus gefangen, das der Maus Gregory gehört. Befreien kann er sich aus dieser misslichen Lage nur, wenn er die

Seelen der Bewohner einsammelt. Also muss er das ganze Haus durchsuchen und versuchen, den lustigen Kreaturen ihre Seelen abzuluchen. Die lassen sich natürlich nicht einfach im Vorbeigehen einsammeln, deshalb muss der quadratische Held Fallen legen. Manche Wesen lassen sich zum Beispiel von einer Bananenschale austricksen, bei anderen muss man schwerere Geschütze auffahren. (ao)

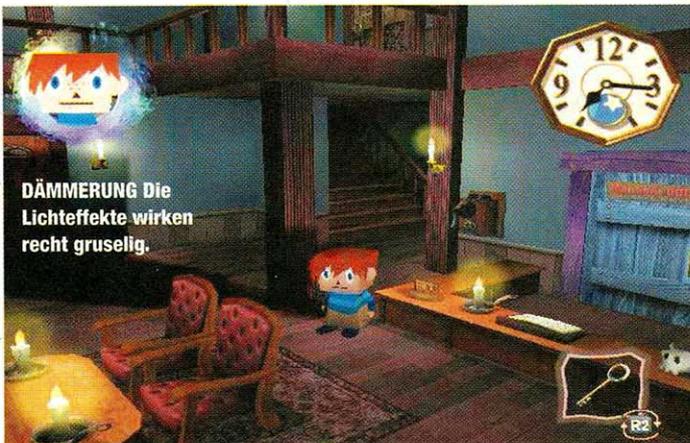
Hersteller: Capcom

Internet: www.capcom.com

Termin: 1. Quartal 2004 (USA)



ZOMBIE-WÜRFEL
Der Verfolger sieht ziemlich tot aus.



DÄMMERUNG Die Lichteffekte wirken recht gruselig.

USA ERSCHIENT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Devil May Cry 2	Action	28. Januar
Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends	Action	16. Januar
The Getaway	Action	21. Januar

Erscheint demnächst

.hack Infection: Part 1	Rollenspiel	3. Februar
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	18. Februar
Colin McRae Rally 3	Rennspiel	4. März
Dark Cloud 2	Rollenspiel	10. Februar
Everquest Online Adventures	Online-Rollenspiel	11. Februar
Evil Twin	Jump&Run	4. Februar
Galerians: Ash	Action-Adventure	4. Februar
Guilty Gear X2	Beat 'em Up	4. Februar
MotoGP 3	Rennspiel	18. März
My Street	Diverse	18. Februar
The King of Route 66	Rennspiel	3. März
True Crime: Streets of L.A.	Action	April
Xenosaga Episode I	Rollenspiel	25. Februar

My Street

DIVERSE Die erste Partyspielsammlung auf der PS2!



SPRUNGFEDERN So mancher Profi-Volleyball-Spieler wäre neidisch auf solche mannshohen – beziehungsweise jungshohen – Sätze!

Sich einfach mal abends mit ein paar Freunden vor die Glotze schmeißen und mit ein paar witzigen Arcade-Spielchen herumblödeln – dafür gibt es mittlerweile schon mehrere Fun-Racer oder Geschicklichkeits-Klassiker, aber noch keinen richtigen Sammelpack. *My Street* ist zwar arg kindgerecht aufgezogen, beinhaltet aber Varianten verschiedener Spiele-Klassiker ähnlich *Bust-A-Move*, *Chu-Chu-*

Rocket oder *Super Dodge Ball*: In sieben unterschiedlichen Spielen tragen Sie mit bis zu vier Teilnehmern (on- oder offline) Spielzeugauto-Wettrennen, Hühner-Jagden und Ähnliches aus – wahlweise in Einzelmatches oder ganzen Turnieren. Für den Online-Modus ist eine Chat-Option geplant. (ses)

Hersteller: Sony

Internet: www.scea.com

Termin: Februar (USA)

Amplitude

MUSIKSPIEL Aufgehört: Hier kommt der Frequency-Nachfolger!

Musiktracks mixen aus dem Raumschiff-Cockpit: eine witzige Idee, die schon beim Vorgänger von *Amplitude* für einen PLAYZONE-Hit gut war. Auch diesmal zappen Sie per Digital-Pad mit Ihrem Gefährt zwischen den Track-Bahnen hin und her, sammeln Kristalle auf und drücken Tastenkombinationen, um Instrumentstimmen und Musiksamples zu einem individuellen Klangwerk zusammensetzen. Optisch sind die neuen Fantasie-Strecken durch futuristische Stadt-

gebilde weit über denen von *Frequency* erhaben und die Musikstücke bieten mehr Abwechslung. Hobby-DJs sollen außerdem online wahlweise gegen bis zu drei Konkurrenten loskomponieren dürfen und im Remix-Modus dürfen jeweils zwei Parteien ihre Samples austauschen und kombinieren. Als Off- wie Online-Identitäten dienen individuell editierte Spielfigurchen. (ses)

Hersteller: Sony

Internet: www.scea.com

Termin: Nicht bekannt



JUWELENJAGD Das Design der Strecken scheint richtig hübsch zu werden! Sowohl Third-Person- als auch diese Ego-Perspektive sind möglich.

Teenage Mutant Ninja Turtles

ACTION Konamis Kampf-Kröten kehren zurück!

Noch gibt es keine Bilder, doch passend zur demnächst anlaufenden neuen Turtles-Serie hat Konami für Oktober (vorläufiger US-Termin) ein neues Spiel um die Kampfsport-Schildkröten angekündigt. Donatello, Leonardo, Michelangelo und Raphael hatten bei Konami schon mit *Turtles in Time* in der Spielhalle und auf dem Super Nintendo für hochwertige Prügel-Action gesorgt, daher darf man von der Neuauflage zumindest einiges erwarten. Viel mehr Infos als die, dass es

einen Story-Modus und einen Versus-Modus für mehrere Spieler geben wird, hat Konami bisher nicht herausgegeben, aber immerhin gibt's schon erste Artworks – passend zum neuen Stil der Zeichentrickserie! (mp)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami.com

Termin: Oktober (USA)



KLASSIKER Die Arcade-Version von *Turtles in Time* (1991).



K-1 World Grand Prix

KAMPFSPORT Jetzt traut sich auch Konami in den Ring.

Nach diversen *UFC*-Spielen und *THQs Pride FC* hat Konami offenbar einen Trend erkannt und bringt sein in Japan erfolgreiches *K-1*-Spiel im Sommer auch in den USA heraus. Während die zuvor genannten Spiele am ehesten als strategische Beat-'em-Ups einzuordnen waren, scheint *K-1* fast schon eine Kampfsport-Simulation zu werden: Wie bei den *UFC*-Spielen gibt's für jedes Bein und jeden Arm eine separate Taste. Anstatt einer schlichten Energieanzeige wird ein richtiges Verletzungssystem

geboten, bei dem einzelne Körperpartien getrennt betrachtet werden. Nach vielen Beintreffern kann's so schon mal zu 'nem Schienbeinbruch kommen. Wichtig für erfolgreiche Matches ist daher das Gespräch mit dem Trainer in den Pausen, wo die angeschlagenen Kämpfer um besondere medizinische Betreuung für die kritischen Stellen bitten können. Ein Karriere-Modus soll für Dauermotivation sorgen. (mp)

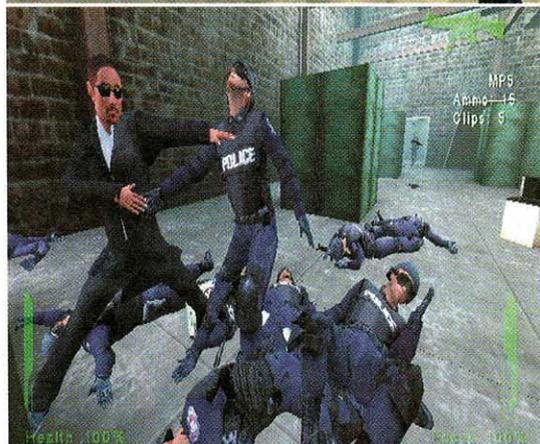
Hersteller: Konami
Internet: www.konami.com
Termin: Sommer (USA)

HOHER KICK Griffe sind nicht erlaubt, Fußtritte aber schon.

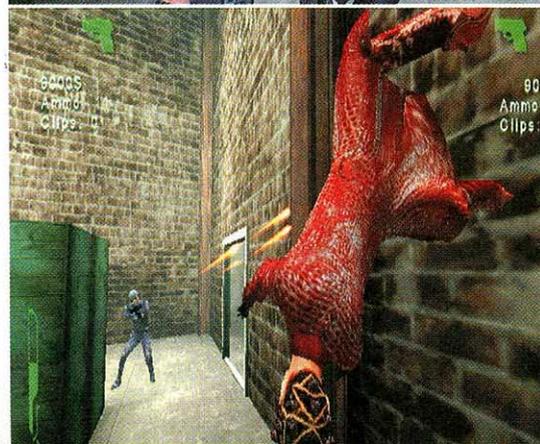
ANGEZÄHLT Für diesen Kämpfer war die Konkurrenz zu stark.



EDEL Stellenweise macht die Optik ordentlich was her. Wir bitten zum Tanz.



MASSEN-SCHLÄGEREI Auch zahlreiche Gegner sind mit der richtigen Vorgehensweise kein Problem.



COOL Auf Knopfdruck wechselt man in den „Focus-Mode“ (links) und kann zeitbegrenzt mit Leichtigkeit solche Kunststücken vollführen.

Enter the Matrix

ACTION Shiny's Hoffnungsträger und potenzieller Blockbuster!

1999 revolutionierte ein Überraschungshit das Actionkino. *Die Matrix* war nicht nur ein immenser kommerzieller Erfolg, auch der Einfluss auf spätere Filme ist immer wieder deutlich erkennbar. Eine ähnliche Wirkung erhoffen sich Developer Shiny und Publisher Infogrames vom Spiel, welches den Titel *Enter the Matrix* trägt und zeitgleich mit dem zweiten *Matrix*-Film im Mai erscheinen soll. Bei einer ersten Vorführung mit anschließendem Probespiel konnte sich die europäische Fachpresse bereits ein erstes Bild vom Spiel machen und man war sich einig, dass eine Menge Potenzial im Titel steckt. Während die Optik derzeit noch keine Bäume ausreißt, sind es vor allem die „inneren Werte“, die aufhorchen lassen. Die Geschichte des

Spiels mit den beiden Hauptcharakteren Niobe und Ghost ist eng verwoben mit der Originalstory des zweiten Films. Shiny verspricht dadurch ein völlig neues Spielerlebnis. Wer Film und Spiel komplett verfolgt, wird am Ende mehr über das riesige *Matrix*-Universum wissen. Für Qualität ist ebenfalls gesorgt: Niemand Geringeres als die Wachowski-Brüder selbst zeichnen für das Skript zum Spiel verantwortlich. Fans der Filme freuen sich auf über 30 Minuten exklusiv für das Spiel erstelltes Film-Material, das auch tatsächlich mit den Stars der Serie aufwarten wird. Ausführliche Informationen folgen in der nächsten *PLAY-ZONE*. (mb)

Hersteller: Infogrames
Internet: www.infogrames.de
Termin: Mai 2003

UPDATE

An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen jeden Monat **Kurzberichte zu aktuellen Spielen.**

Falls Sie den im Lexikon erwähnten Update-Bericht zu *Sword of the Samurai* suchen, müssen wir Sie leider auf den Test im nächsten Heft vertrösten – in diesem Fall haben wir noch kurzfristig die Heftplanung geändert!

VEXX

JUMP&RUN Wird Acclains Hüpf-Hoffnung den Erwartungen gerecht?



Schade! Da hatten wir uns auf ernsthafte Konkurrenz für Sony-Hüpfer vom Schlage eines *Jak and Daxter* und *Ratchet & Clank* gefreut, und dann erweist sich *Vexx* als uninspirierter Nachahmer, der in keinerlei Hinsicht mit solchen Titeln mithalten kann! Schon bei den grundsätzlichen Aufgaben, die es in jedem Level zu lösen gilt, macht sich Langeweile breit: 100 Herzteile und 6 Geister sammeln? Irgendwie haben wir das schon einige Male gespielt ... Auch die Sonderaufgaben pro Level sind wenig erbaulich: Einen Ball in ein Tor bugsieren, einen Sumo aus dem Ring werfen, einfache Minispielchen – man merkt richtig, dass die Designer krampfhaft versucht haben, die Levels mit Ideen zu füllen, anstatt erst Ideen und dann die Levels dazu zu entwickeln. Angesichts der schwachen Grafik mit teilweise grausam schlechten Texturen und dazu noch Ruckeleinlagen kommt hier so oder so wenig Spaß auf. Die Musik ist immerhin nett, auch wenn sie oft nicht passt. Auf der Xbox mag *Vexx* durch bessere Technik und weniger harte Konkurrenz eine Chance haben, die schwache PS2-Fassung wird sich aber schwer tun. (mp)

Hersteller: Acclaim

Internet: www.acclaim.de

Termin: Anfang März



King's Field IV

Rollenspiel Ein RPG aus einem Land vor unserer Zeit.

Obwohl die fertige PAL-Version bereits auf unseren Schreibtischen liegt, hat uns BigBen gebeten, *King's Field IV* erst in der nächsten Ausgabe zu testen – daher bleibt es vorerst bei diesem Update. Das macht aber fast nichts, denn der Release ist ja noch einige Wochen entfernt und wirklich heiß auf diesen Titel war sowieso niemand von uns. *King's Field IV* ist ein RPG für Nostalgiker, die sich das Gameplay klassischer 3D-Rollenspiele wie *Ultima Underworld* zurückwünschen. Aus der Ego-Perspektive schleicht man einschläfernd langsam durch karge Umgebungen,

muss mit eingeschränkter Bewegungsvielfalt leben und frustrierende, aber dennoch sterbenslangweilige Echtzeit-Kämpfe überstehen. Wenn nicht gelegentlich richtig schicke Texturen die ansonsten tote Umgebung zieren würden, man könnte nicht ohne weiteres sagen, welche Konsole hier zum Einsatz kommt. Spielerisch legt Entwickler From Software keinen Wert auf Innovationen, und so fühlt man sich um mindestens fünf Jahre in der Zeit zurückversetzt. (mb)

Hersteller: BigBen Interactive
Internet: www.bigben-interactive.de
Termin: 28. März



TRIST Außer dem albernem Krabbeltier ist weit und breit nix los.



SCHRÄG Die Lokalisierung sorgt des öfteren für große Erheiterung.



HEIHACHI Der PS2-exklusive Tekken-Altstar tritt ohne Waffe an.



NECRID Der systemübergreifende Neuling der Heimversionen.

Soul Calibur II

BEAT 'EM UP Namco kündigt endlich konkrete Details an.

Bei einer Pressekonferenz gab Namco endlich handfeste Informationen zu den Heim-Umsetzungen von *Soul Calibur II* heraus. Jede der drei Fassungen (PS2, Xbox, GameCube) kriegt eine exklusive Figur spendiert. Bei der PS2-Fassung ist es Heihachi Mishima, bekannt aus *Tekken*, während Link aus *Zelda* auf dem GameCube und Spawn auf der Xbox mitmischen. Auf allen drei Systemen wird der weitere Neuling Necrid antreten, ein Reptilienwesen, das von den

Spawn-Schöpfern Todd McFarlane Productions entworfen wurde. Ebenfalls neu wird der Weapon-Master-Modus sein, bei dem man bei diversen Missionen insgesamt 200 Waffen gewinnen können wird. In Japan kommt das Spiel Ende März, in den USA voraussichtlich im August. Ein Termin für Europa wurde bisher leider noch nicht genannt. (mp)

Hersteller: Namco
Internet: www.namco.com
Termin: 27. März (Japan)



ES FUNKT Graffisch macht die PS2-Version einen durchweg soliden Eindruck.

Budget-Spiele von A-Z

Was gibt's günstig? Hier ein alphabetischer Überblick (ohne Anspruch auf Vollständigkeit). Platinium-Titel erkennen Sie an der silbernen Farbe.

	7 BLADES	
PlayStation 2		
GENRE:Action		
HERSTELLER:Konami		
TEST:Ausgabe 08/01		
GESAMTWERTUNG: 54%		
PREIS: Euro 29,95		
	AGE OF EMPIRES II	
PlayStation 2		
GENRE:Strategie		
HERSTELLER:Konami		
TEST:Ausgabe 11/01		
GESAMTWERTUNG: 78%		
PREIS: Euro 29,95		
	AKIRA PSYCHO BALL	
PlayStation 2		
GENRE:Geschicklichkeit		
HERSTELLER: Bandai/Infogrames		
TEST:Ausgabe 10/02		
GESAMTWERTUNG: 76%		
PREIS: Euro 29,99		
	ARMY MEN AIR ATTACK BLADE'S REVENGE	
PlayStation 2		
GENRE:Action		
HERSTELLER:3DO/Infogrames		
TEST:Ausgabe 07/01		
GESAMTWERTUNG: 77%		
PREIS: Euro 29,99		
	ARMY MEN GREEN ROGUE	
PlayStation 2		
GENRE:Action		
HERSTELLER:3DO		
TEST:Ausgabe 05/01		
GESAMTWERTUNG: 18%		
PREIS: Euro 29,99		
	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	
PlayStation 2		
GENRE:Rollenspiel		
HERSTELLER:Virgin		
TEST:Ausgabe 01/02		
GESAMTWERTUNG: 88%		
PREIS: Euro 29,99		
	BLOODY ROAR 3	
PlayStation 2		
GENRE:Beat 'em Up		
HERSTELLER:Virgin		
TEST:Ausgabe 08/01		
GESAMTWERTUNG: 64%		
PREIS: Euro 29,99		
	BURNOUT	
PlayStation 2		
GENRE:Rennspiel		
HERSTELLER:Acclaim		
TEST:Ausgabe 12/01		
GESAMTWERTUNG: 84%		
PREIS: Euro 29,95		
	CONFLICT ZONE	
PlayStation 2		
GENRE:Strategie		
HERSTELLER:Ubi Soft		
TEST:Ausgabe 06/02		
GESAMTWERTUNG: 66%		
PREIS: Euro 29,95		

Schnäppchenjagd

Mit 30 Euro sind Sie dabei: **Superhits** zum halben Preis!

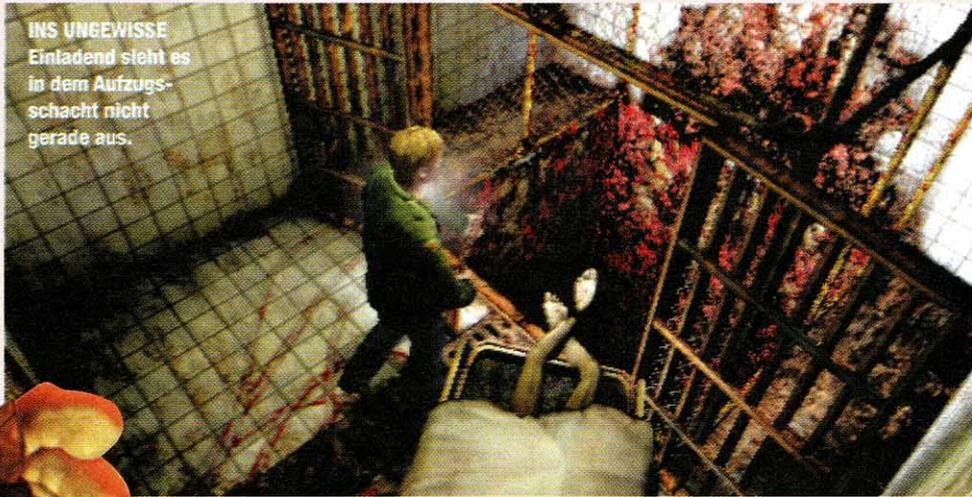
Haben Sie eigentlich schon mitgekriegt, wie viele PS2-Spiele bereits zum halben Preis oder günstiger erhältlich sind? Und zwar nicht nur die aus Sonys bewährtem Platinium-Label, spricht: Games, von denen bereits über 400.000 Exemplare zum Originalpreis über die Theken gegangen sind. Nein, auch viele der so genannten Third-Party-Hersteller haben bereits eigenständig die Preise etlicher Produkte gesenkt oder wie SWING! gleich auffällige Logos für ihre Budget-Rei-



Silent Hill 2 – Director's Cut

ACTION-ADVENTURE Preiswerter Trip ins Gruselstädtchen inklusive Extratour

INS UNGEWISSE
Einladend sieht es
in dem Aufzugs-
schacht nicht
gerade aus.



James Sunderland ist ganz schön einsam. Aufgrund eines mysteriösen Briefes von seiner verstorbenen Frau irrt er in Silent Hill umher, einzig dichter Nebel und schwankende Zombies beleben die Umgebung. Da ist die Freude natürlich groß, als er einer fühlenden Person begegnet: Maria, die allerdings auch etwas verloren in dem unheimlichen Ferienressort herumläuft. Im Director's Cut des Horror-Adventures erhält der Spieler jetzt Gelegenheit, Marias Hintergrundgeschichte etwas näher zu erforschen. Ein etwa viertelstündiges Kapitel ist ihrer

Suche nach Geborgenheit gewidmet. Diese kurze Zeit ist aber genauso gruselig und spannend wie das restliche Abenteuer mit James: Zwar passiert nicht immer etwas, beide Protagonisten müssen häufig recht lange durch die Gegend marschieren. Doch die beklemmende Atmosphäre und die bizarren Gegner sorgen für ständigen Thrill. Anspruchsvolle Rätsel und die fantastische Geschichte machen das Horror-Erlebnis in beiden Teilen komplett. Erhältlich ab 28. Februar. (ao)

Hersteller: Konami | Ausgabe: 12/02 | Preis € 29,95

Grafik: 85% | Sound: 90% | Spaß: 87% | Gesamtwertung: 87%



EMANZIPATION Maria bekommt es mit den gleichen Zombies zu tun wie James.



MEHR LICHT Die Beleuchtungseffekte tragen zur gruseligen Atmosphäre bei.

PLATINUM

hen entworfen. Eine umfangreiche Übersicht über aktuelle Sonderangebote finden Sie auf den folgenden Seiten, die Highlights der verschiedenen Genres stellen wir Ihnen auch noch einmal etwas ausführlicher vor. Die von uns angegebenen Euro-Beträge entsprechen übrigens der unverbindlichen Preisempfehlung des jeweiligen Vertriebs. Im Laden bzw. im Versandkatalog können die Artikel sowohl teurer als auch billiger ausgezeichnet sein. Apropos Versand: Bevor Sie sich ein Spiel für fünf Euro unter dem örtlichen Super-

marktpreis zuschicken lassen, klären Sie erst mal ab, ob Sie dafür nicht den Differenzbetrag in Form von Porto nachträglich wieder drauflegen müssen. Bestellungen rentieren sich da in der Regel nur, wenn die Versandkosten wegfallen, beispielsweise bei Abnahme größerer Warenmengen auf einmal.

ÜBERFLIEGER ODER ROHRKREPIERER?

Während die silberne Platinum-Packung als relativ zuverlässiges Qualitätsmerkmal für ein Spiel gelten kann, sollten

Sie bei reduzierten Titeln ohne diese Kennzeichnung erst einmal vorsichtig sein: Möglich, dass es sich um einen echtes Schnäppchen handelt – genauso gut kann es jedoch sein, dass das Spiel nur deswegen so günstig angeboten wird, weil es (meist zu Recht) kein Schwein haben will. Die härtesten Fälle haben wir in unserer Übersicht mit einem kleinen Totenkopf markiert. Wer sein Geld für diese „Perlen“ herausrückt, sollte sich darüber im Klaren sein, was er tut!

STEFANIE SCHEITZER

	CRASH BANDICOOT: DER ZORN DES CORTX GENRE:Jump & Run HERSTELLER:Vivendi Universal TEST: ..Ausgabe 12/01, 01/03 GESAMTWERTUNG: 81% PREIS: Euro 29,95
	CRAZY TAXI GENRE:Rennspiel HERSTELLER:Acclaim TEST:Ausgabe 07/01 GESAMTWERTUNG: 88% PREIS: Euro 29,95
	DARK SUMMIT GENRE:Snowboarding HERSTELLER:Ubi Soft TEST:Ausgabe 05/02 GESAMTWERTUNG: 70% PREIS: Euro 29,95
	DEAD OR ALIVE 2 GENRE:Beat 'em Up HERSTELLER:Tecmo TEST:Ausgabe 01/01 GESAMTWERTUNG: 87% PREIS: Euro 29,95
	DEVIL MAY CRY GENRE:Action HERSTELLER:Capcom TEST: ..Ausgabe 01/02, 11/02 GESAMTWERTUNG: 85% PREIS: Euro 29,95
	DIE MUMIE KEHRT ZURÜCK GENRE:Action HERSTELLER:Vivendi Universal TEST:Ausgabe 12/01 GESAMTWERTUNG: 62% PREIS: Euro 29,95
	DISNEYS DONALD DUCK PHANTOMAS GENRE:Jump & Run HERSTELLER:Ubi Soft TEST:Ausgabe 11/02 GESAMTWERTUNG: 70% PREIS: Euro 29,95
	FIFA 2001 GENRE:Fußball HERSTELLER:Electronic Arts TEST: ..Ausgabe 01/01, 08/02 GESAMTWERTUNG: 83% PREIS: Euro 29,95
	FORMEL EINS 2001 GENRE:Rennspiel HERSTELLER:Sony TEST:Ausgabe 06/01 GESAMTWERTUNG: 79% PREIS: Euro 29,95
	GRAN TURISMO 3: A-SPEC GENRE:Rennspiel HERSTELLER:Sony TEST: ..Ausgabe 08/01, 04/02 GESAMTWERTUNG: 93% PREIS: Euro 29,95
	GUNGRIFFON BLAZE GENRE:Action HERSTELLER:Swing!/Game Arts TEST:Ausgabe 04/01 GESAMTWERTUNG: 72% PREIS: Euro 19,99
	HALF-LIFE (DT.) GENRE:Ego-Shooter HERSTELLER:Vivendi Universal TEST:Ausgabe 12/01 GESAMTWERTUNG: 86% PREIS: Euro 29,95

	HOT WHEELS VELOCITY X MAXIMUM JUSTICE GENRE:Rennspiel HERSTELLER:THQ TEST:Ausgabe 02/03 GESAMTWERTUNG: 70% PREIS: Euro 29,95
	INTERNATIONAL SUPER-STAR SOCCER GENRE:Fußball HERSTELLER:Konami TEST:Ausgabe 01/01 GESAMTWERTUNG: 85% PREIS: Euro 29,95
	JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY GENRE:Jump & Run HERSTELLER:Sony TEST:Ausgabe 01/02, 10/02 GESAMTWERTUNG: 90% PREIS: Euro 29,95
	JET ION GP GENRE:Rennspiel HERSTELLER:Ubi Soft TEST:Ausgabe 05/02 GESAMTWERTUNG: 32% PREIS: Euro 14,95
	KESSEN II GENRE:Strategie HERSTELLER:THQ TEST:Ausgabe 04/02, 02/03 GESAMTWERTUNG: 74% PREIS: Euro 29,95
	METROPOLISMANIA GENRE:Strategie HERSTELLER:Ubi Soft TEST:Ausgabe 11/02 GESAMTWERTUNG: 34% PREIS: Euro 29,95
	MIDNIGHT CLUB STREET RACING GENRE:Rennspiel HERSTELLER:Take 2/Rockstar Games TEST:Ausgabe 01/01 GESAMTWERTUNG: 70% PREIS: Euro 29,95
	MOTORGP GENRE:Rennspiel HERSTELLER:Sony TEST:Ausgabe 03/01, 05/02 GESAMTWERTUNG: 84% PREIS: Euro 29,95
	MOTOR MAYHEM GENRE:Action HERSTELLER:Infogrames TEST:Ausgabe 12/01 GESAMTWERTUNG: 62% PREIS: Euro 29,99
	MX 2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL GENRE:Rennspiel HERSTELLER:THQ TEST:Ausgabe 11/01 GESAMTWERTUNG: 81% PREIS: Euro 29,95
	MX RIDER GENRE:Rennspiel HERSTELLER:Infogrames TEST:Ausgabe 11/01 GESAMTWERTUNG: 70% PREIS: Euro 29,99
	MYST III: EXILE GENRE:Adventure HERSTELLER:Ubi Soft TEST:Ausgabe 12/02 GESAMTWERTUNG: 36% PREIS: Euro 29,95

Onimusha: Warlords

ACTION-ADVENTURE Samurai-Action in Edel-Optik

Spielerisch mag die mittelalterliche Zombie-Schlacht *Onimusha: Warlords* noch nicht so ausgefeilt sein wie der hervorragende Nachfolger, aber optisch gehört sie nach wie vor zu den Top-Titeln: In den Rollen des japanischen Schwertkämpfers Samanosuke und der Ninja Kaede durchstreifen Sie stimmungsvolle Render-Hintergründe, erwehren sich wütender Monster und Untoter und lösen gelegentlich simple Rätsel wie Schiebeaufgaben oder Zahlenschlösser. Die Möglichkeit, Samanosukes Waffen auf magische Weise aufzurüsten, verleiht dem schaurig-schönen Abenteuer einen besonderen Reiz. Animationen und Effekte gehören zum Besten, was die Konsole zu bieten hat, wie viele Action-Adventure-Kollegen ist die Jagd nach Bösewicht Nobunaga jedoch locker an einem Wochenende durchgezockt. (ses)

■ Hersteller: Capcom ■ Ausgabe: 07/01, 06/02 ■ Preis € 29,95

■ Grafik: 88% ■ Sound: 81% ■ Spaß: 85% ■ Gesamtwertung: 86%



FEUERWERK
Die Unterwelt hält einige Überraschungen für den Helden bereit.



SCHRAUB-SCHRAUB
Als komplex kann man die Objekt-rätsel nicht bezeichnen.

PLATINUM

Resident Evil CODE: Veronica X

ACTION-ADVENTURE Manchmal kommen sie wieder!

In Japan gedeihen Zombies scheinbar prächtig. Jedenfalls versetzen sie noch Jahrhunderte nach Samanosukes Lebzeiten die Bewohner des immer weiter ausufernden *Resident Evil*-Universums in Angst und Schrecken. Hier lässt sich die Auferstehung von Toten in Form

sabernder Fressmaschinen allerdings auf einen üblen Krankheitserreger zurückführen. Mitten im Zentrum einer neuen Epidemie findet sich unsere Heldin Claire Redfield wieder, die auf der Suche nach ihrem Bruder so manches grausige Geheimnis der skrupellosen Umbrella Corporation lüftet. Mutanten, Höllenhunde und lebende Leichen sorgen mal für kalten Grusel, mal für heftige Schockeffekte, wenn Sie die für die Serie untypischen Echtzeit-3D-Umgebungen nach kostbaren Verteidigungs- und Heilmitteln, Hinweisen und Fluchtwegen erkunden. Nichts für zarte Gemüter – aber höllisch spannend! (ses)

■ Hersteller: Capcom ■ Ausgabe: 09/01, 06/02 ■ € 29,95

■ Grafik: 85% ■ Sound: 88% ■ Spaß: 93% ■ Gesamtwertung: 90%



EINZELGÄNGER In Steve findet Claire einen Schicksalsgenossen.

PLATINUM

Red Faction

ACTION Rabatz auf dem Mars!

Als den Minenarbeitern auf dem roten Planeten die Schikanen bis zum Hals stehen, bricht das Chaos los – und mittendrin natürlich: Sie. Obwohl der futuristische Ego-Shooter spielerisch wie technisch noch nicht so ausgegoren ist wie der aktuelle Nachfolger, bietet er krachende, wenn auch nicht ruckelfreie Action. Zu den eindrucksvollsten Elementen des Blei- und Lasergewitters zählt die Geo-Mod-Engine, die es ermöglicht, nahezu alle Umgebungsobjekte glaubhaft in ihre Einzelteile zu zerlegen. (ses)

■ Hersteller: THQ ■ Ausgabe: 08/01, 05/02 ■ € 29,95

■ Grafik: 80% ■ Sound: 82% ■ Spaß: 86% ■ Gesamtwertung: 85%



EINER GEGEN ALLE Ge-
gentlich wird's hektisch.



BLECHBÜCHSE Mit Kampf-robotern machen wir kurzen Prozess.

PLATINUM

Zone of the Enders

ACTION Mech-Schlacht mit fesselnder Story



BIG BOSS
Um die Hauptgegner zu besiegen, benötigen Sie manchmal spezielle Waffen.



HELD WIDER WILLEN
Den kleinen Leo ver schlägt es ans Steuer des Mechs Jehuty.

In der Rolle des jungen Leo obliegt es Ihnen, an Bord eines fliegenden Kampfroboters eine blutige Rebellion auf der Erde niederzuschlagen. Mithilfe des Computerprogramms ADA erlernen Sie die Kontrolle über den Metallkoloss, um in den effektgeladenen Duellen gegen feindliche Mechs zu bestehen und eine Reihe brenzlicher Missionen zu erfüllen. Storysequenzen und Steuerung sind prima gelungen, obwohl die Optik von Z.O.E. den Hauptreiz des Science-Fiction-Dramas ausmacht – wenn sie im Vergleich mit den Bildern aus dem demnächst anstehenden Nachfolger auch nicht mehr ganz so revolutionär wirkt wie vor zwei Jahren. (ses)

Hersteller: Konami | Ausgabe: 04/01 | Preis € 29,95

Grafik: 86% | Sound: 71% | Spaß: 84% | Gesamtwertung: 85%

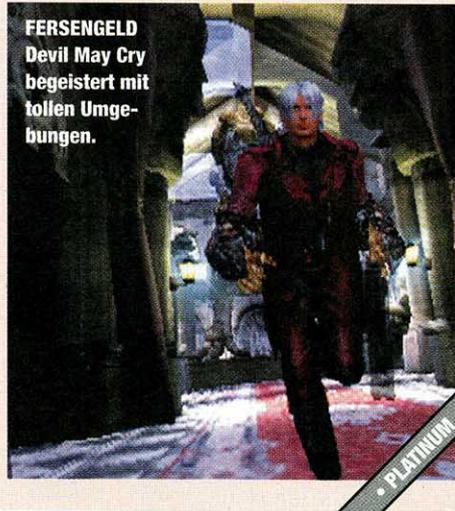
Devil May Cry

ACTION Selten so schön gekämpft!

Was Platinum-Auszeichnungen angeht, gehört Capcom auf der PS2 zu den ganz großen Absahmern. Auch die opulente Schnetzel- und Schieß-Orgie *Devil May Cry* konnte Hunderttausende von Käufern begeistern und zieht demnächst eine Fortsetzung nach sich. Im roten Cape des düsteren Helden Dante säubern Sie fast ausschließlich mystische Schlosshallen von Monsterhorden, doch mit der gelungenen Steuerung macht das einen Heidenspaß. Dank supercooler Sprung- und Kampfanimationen, genialer Umgebungsgrafik und eines stimmungsvoll-fetzigen Soundtracks ist der Titel ein Augen- und Ohrenschauspiel, den sich kein Action-Fan entgehen lassen sollte. (ses)

Hersteller: Capcom | Ausgabe: 01/02, 11/02 | Preis € 29,95

Grafik: 85% | Sound: 87% | Spaß: 86% | Gesamtwertung: 85%



FERSENGELD
Devil May Cry begeistert mit tollen Umgebungen.

PLATINUM

Jak and Daxter: The Precursor Legacy

JUMP & RUN Farbenprächtiges Comic-Abenteuer der Extraklasse

Abgesehen von Sony-Brüderchen *Ratchet & Clank* konnte es bisher noch kein 3D-Jump&Run mit dem witzigen Abenteuer um das ungleiche Freundespaar aufnehmen. Um den verzauberten Daxter von seinem Pelzmantel zu erlösen, erforschen Sie eine komplexe Fantasiewelt, die dank dynamischer Tageslicht-Wechsel, vieler hübscher Details und

grandioser Soundkulisse an Atmosphäre ihresgleichen sucht. Ulkige Dialoge und motivierende Minispiele sorgen für Abwechslung im Plattform-Dschungel; verschiedenfarbige Energiequellen helfen beim Lösen von Geschicklichkeits- und Rätselaufgaben. (ses)

Hersteller: Sony | Ausgabe: 01/02, 10/02 | Preis € 29,95

Grafik: 91% | Sound: 90% | Spaß: 89% | Gesamtwertung: 90%



I'M ON FIRE
Gelbe Energiequellen versorgen Jak mit Feuergeschossen.



GRAFISCH TOP Dank freischwenkbarer Kamera bleiben Sprung- und Kletterpassagen übersichtlich.

PLATINUM

	ONI GENRE: Action HERSTELLER: Take 2/Rockstar Games TEST: Ausgabe 04/01 GESAMTWERTUNG: 67% PREIS: Euro 29,95
	ONIMUSHA: WARLORDS GENRE: Action-Adventure HERSTELLER: Capcom TEST: Ausgabe 07/01, 06/02 GESAMTWERTUNG: 86% PREIS: Euro 29,95
	PORTAL RUNNER GENRE: Action HERSTELLER: 3DO/Infogrames TEST: Ausgabe 12/01 GESAMTWERTUNG: 63% PREIS: Euro 29,99
	PRO EVOLUTION SOCCER GENRE: Fußball HERSTELLER: Konami TEST: Ausgabe 12/01 GESAMTWERTUNG: 91% PREIS: Euro 29,95
	PRO RALLY 2002 GENRE: Rennspiel HERSTELLER: Ubi Soft TEST: Ausgabe 05/02 GESAMTWERTUNG: 51% PREIS: Euro 29,95
	RAYMAN REVOLUTION GENRE: Jump & Run HERSTELLER: Ubi Soft TEST: Ausgabe 02/01, 07/02 GESAMTWERTUNG: 90% PREIS: Euro 29,95
	RED FACTION GENRE: Ego-Shooter HERSTELLER: THQ TEST: Ausgabe 08/01, 05/02 GESAMTWERTUNG: 85% PREIS: Euro 29,95
	RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X GENRE: Action-Adventure HERSTELLER: Capcom TEST: Ausgabe 09/01, 06/02 GESAMTWERTUNG: 90% PREIS: Euro 29,95
	RING OF RED GENRE: Strategie HERSTELLER: Konami TEST: Ausgabe 07/01 GESAMTWERTUNG: 85% PREIS: Euro 29,95
	SILENT HILL 2 - DIRECTOR'S CUT GENRE: Action-Adventure HERSTELLER: Konami TEST: Ausgabe 12/01 GESAMTWERTUNG: 87% PREIS: Euro 29,95
	SILPHEED - THE LOST PLANET GENRE: Shoot 'em Up HERSTELLER: Swing!/Game Arts TEST: Ausgabe 05/01 GESAMTWERTUNG: 78% PREIS: Euro 19,99
	SMUGGLER'S RUN GENRE: Rennspiel HERSTELLER: Take 2/Rockstar Games TEST: Ausgabe 01/02 GESAMTWERTUNG: 81% PREIS: Euro 29,95

	SMUGGLER'S RUN 2 GENRE: Rennspiel HERSTELLER: ..Take 2/Rockstar Games TEST: Ausgabe 01/02 GESAMTWERTUNG: 82% PREIS: Euro 29,95
	SPEED CHALLENGE - J.V.'S RACING VISIONS GENRE: Rennspiel HERSTELLER:Ubisoft TEST: Ausgabe 01/03 GESAMTWERTUNG: 50% PREIS: Euro 29,95
	SPLASHDOWN GENRE: Rennspiel HERSTELLER:Infogrames TEST: Ausgabe 12/01 GESAMTWERTUNG: 84% PREIS: Euro 29,99
	SSX GENRE:Snowboarding HERSTELLER: ..Electronic Arts TEST: ..Ausgabe 01/01, 07/02 GESAMTWERTUNG: 87% PREIS: Euro 29,95
	STAR WARS STARFIGHTER GENRE:Action HERSTELLER:LucasArts TEST: Ausgabe 05/01 GESAMTWERTUNG: 85% PREIS: Euro 29,95
	SUMMONER GENRE:Rollenspiel HERSTELLER:THQ TEST: Ausgabe 04/01 GESAMTWERTUNG: 86% PREIS: Euro 29,95
	SUPER BUST-A-MOVE GENRE:Denkspiel/Puzzle HERSTELLER:Acclaim TEST: Ausgabe 01/01 GESAMTWERTUNG: 75% PREIS: Euro 29,95
	TD OVERDRIVE GENRE:Rennspiel HERSTELLER:Infogrames TEST: Ausgabe 07/02 GESAMTWERTUNG: 80% PREIS: Euro 29,99
	TEKKEN TAG TOURNAMENT GENRE:Beat 'em Up HERSTELLER:Namco TEST: ..Ausgabe 01/01, 04/02 GESAMTWERTUNG: 82% PREIS: Euro 29,95
	TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN GENRE:Rennspiel HERSTELLER:Infogrames TEST: Ausgabe 12/01 GESAMTWERTUNG: 70% PREIS: Euro 29,99
	TETRIS WORLDS GENRE:Denkspiel/Puzzle HERSTELLER:THQ TEST: Ausgabe 10/02 GESAMTWERTUNG: 50% PREIS: Euro 29,95
	THIS IS FOOTBALL 2002 GENRE:Fußball HERSTELLER:Sony TEST: ..Ausgabe 11/01, 08/02 GESAMTWERTUNG: 82% PREIS: Euro 29,99

Gran Turismo 3: A-spec

PLATINUM

RENNSPIEL Wer da nicht zugreift, ist selber schuld.

Dutzende von Traumautos, gelungenes Fahrgefühl und wunderschöne Strecken: *Gran Turismo 3: A-spec* stellt sogar heute noch die meisten Rennspiele in den Schatten. Varianten wie der GT-Modus, die Herausforderungen oder der Arcade-Modus motivieren zum Freispiel der detailverliebt umgesetzten Markenschlitten, die sich hervorragend über die

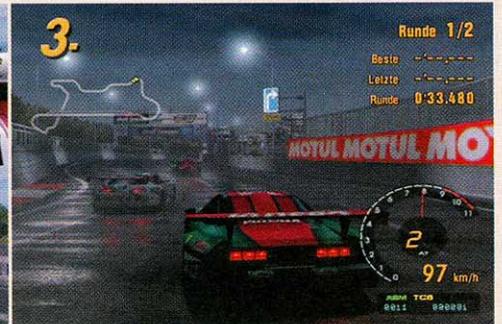
vielseitigen Pisten steuern lassen. Auch Licht- und Spiegeeffekte auf Wagen und Strecken setzen neue, bisher ungeschlagene Maßstäbe: Ob Tag oder Nacht, Regen oder Sonne, Staub oder Asphalt – *GT 3* bietet ein unvergleichliches Renn-Erlebnis. (ses)

■ Hersteller: Sony ■ Ausgabe: 08/01, 04/02 ■ Preis € 29,95

■ Grafik: 92% ■ Sound: 91% ■ Spaß: 93% ■ Gesamtwertung: 93%



ZWEIKAMPF Stoßstange an Stoßstange geht es unter anderem durch die Innenstadt von Tokio.



AQUAPLANING Auf dem regenmassen Asphalt kommt das Scheinwerferlicht besonders schön zur Geltung.

Crazy Taxi

RENNSPIEL Der Traum jedes Verkehrsrowdys

Sie halten Taxifahrer für einen langweiligen Beruf? Dann setzen Sie sich doch mal bei Acclaims Dreamcast-Port ans Steuer: Wenn Sie hier als Nahverkehrs-Profi Karriere machen wollen, müssen Sie gewaltig auf die Tube drücken und jede erlaubte oder nicht erlaubte Abkürzung ausnutzen – da hängen auch Ihre Passagiere oft kreischend in den Gurten. Witzige, farbenfrohe Aufmachung und ein rockiger Soundtrack passen zum actionreichen Spielgeschehen. (ses)

■ Hersteller: Acclaim ■ Ausgabe: 07/01 ■ Preis € 29,95

■ Grafik: 83% ■ Sound: 86% ■ Spaß: 90% ■ Gesamtwertung: 88%



DA HIN! Ein Pfeil lotst Sie zum Zielpunkt.



FAHRPRÜFUNG Den Umgang mit dem Drift können Sie im Crazy-Box-Modus üben.

V-Rally 3

RENNSPIEL Offroad-Spaß auf Hochglanz

Dieser Rallye-Hit hat zwar noch keine Platinium-Plakette abgegriffen, trotzdem hat Infogrames sich für eine Preisreduzierung entschieden – wahrscheinlich um im Wettbewerb mit so knallharten Konkurrenten wie *Colin McRae Rally 3* und *WRC II Extreme* einen zusätzlichen Kaufanreiz zu bieten. Was das Fahrverhalten angeht, ist *V-Rally 3* ähnlich simulationslastig wie die Vergleichstitel und macht ebenfalls noch eine Menge Spaß – ob bei Regen, Nebel oder Eis. Gerade die Aufmachung der Strecken ist über jeden Zweifel erhaben und das Renntempo erfreulich rasant. Schade allerdings, dass Mehrspieler nicht gleichzeitig auf dem Schirm gegeneinander antreten können. (ses)

■ Hersteller: Infogrames ■ Ausgabe: 07/02 ■ Preis € 29,99

■ Grafik: 89% ■ Sound: 77% ■ Spaß: 85% ■ Gesamtwertung: 85%



MITTENDRIN Realistisch, aber nicht ganz so übersichtlich: die Cockpit-Perspektive.

Tony Hawk's Pro Skater 3

PLATINUM

SPORT Das Trendsportfieber ebbt nicht ab. Günstige Boards gibt's bei Activision!

Seit seinem Debüt räumt Extremsportler Tony eine Neunziger-Wertung nach der anderen ab – Teil 4 begeistert einmal mehr durch neue Tricks und Auto-Surfritte, doch schon der Vorgänger bringt reichlich Laune und vermag spielerisch zu fesseln und mit fetziger Präsentation zu beeindrucken. Zwölf Areale und diverse Spielmodi bieten massig Gelegenheit, rasante Tricks auszufeuern und auf die Jagd nach versteckten Boni zu gehen. Im Splitscreen-Modus um die Wette zu rattern, ist natürlich auch wieder möglich, vollkommen flüssig läuft diese Variante allerdings noch immer nicht. (ses)



HÖHENFLUG Der Schattenwurf lässt erahnen, wie weit über dem Boden sich der Skater befindet.

Hersteller: Activision | Ausgabe: 01/02, 09/02 | Preis € 29,95
 Grafik: 89% | Sound: 88% | Spaß: 91% | Gesamtwertung: 90%

Pro Evolution Soccer

PLATINUM

SPORT Kicken wie die Profis an der PS2: der Fußball-Knüller mit Dauer-Sucht-Faktor.

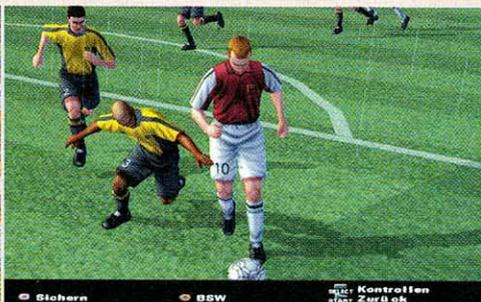
Die wohl ausgefeiltesten Fußballsimulationen auf dem Markt kommen ausgerechnet aus Japan. Sich mit den Feinheiten der komplexen Steuerung von Konamis Knüller vertraut zu machen, dauert zwar eine Weile, aber hat man sie einmal verinnerlicht, ergeben sich spannende und temporeiche Matches. Die Animationen

der Spieler sind gelungen, verblasen aber gegenüber der verblüffend realistischen Ballphysik. Und angesichts der Auswahl von Modi, Ligen und Mannschaften sowie eines Spieler-Editors ist auch auf Dauer Langeweile kein Thema. (ses)

Hersteller: Konami | Ausgabe: 12/01 | Preis € 29,95
 Grafik: 87% | Sound: 83% | Spaß: 92% | Gesamtwertung: 91%



TOOOOR! Die spannendsten Szenen werden nach der Halbzeit noch einmal zusammengeschnitten.



HARTER KAMPF Was die Spieldynamik angeht, ist die PES-Serie kaum zu überbieten.

Dead Or Alive 2

PLATINUM

BEAT 'EM UP Prügeln in der dritten Dimension

Anstatt sich lediglich zu ebener Erde zu umkreisen, nutzen die geschmeidigen Kämpfer von Dead or Alive 2 die Höhen und Tiefen des Raums in vollen Zügen aus. Da schmeißt man seine Gegner durch Wände oder ganze Stockwerke in die Tiefe und springt ihnen kurzerhand hinterher. Dazu glänzt der Titel mit spektakulären Moves und Effekten sowie einer intuitiven Steuerung für Schläge, Tritte, Blocks und Konter. Ein Tag-Team-Modus für vier Spieler ist selbstver-



ständig Pflicht! Noch mehr Spielvergnügen konnte bisher nur Virtua Fighter 4 bieten. (ses)

Hersteller: Tecmo | Ausgabe: 01/01 | Preis € 29,95
 Grafik: 82% | Sound: 82% | Spaß: 90% | Gesamtwertung: 87%

PlayStation 2	TIMESPLITTERS	GENRE:Ego-Shooter HERSTELLER:Eidos TEST:Ausgabe 01/01 GESAMTWERTUNG: 76% PREIS: Euro 29,95
PlayStation 2	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	GENRE:Skateboarding HERSTELLER:Activision TEST:Ausgabe 01/02, 09/02 GESAMTWERTUNG: 90% PREIS: Euro 29,95
PlayStation 2	TOP GUN: COMBAT ZONES	GENRE:Action HERSTELLER:Virgin TEST:Ausgabe 12/01 GESAMTWERTUNG: 70% PREIS: Euro 29,99
PlayStation 2	TRANSWORLD SURF	GENRE:Trendsport HERSTELLER:Infogrames TEST:Ausgabe 10/02 GESAMTWERTUNG: 71% PREIS: Euro 29,99
PlayStation 2	UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2001/2002	GENRE:Fußball HERSTELLER:Take 2 TEST:Ausgabe 03/02 GESAMTWERTUNG: 69% PREIS: Euro 29,95
PlayStation 2	V-RALLY 3	GENRE:Rennspiel HERSTELLER:Infogrames TEST:Ausgabe 07/02 GESAMTWERTUNG: 85% PREIS: Euro 29,99
PlayStation 2	WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC	GENRE:Action-Adventure HERSTELLER:3DO/Infogrames TEST:Ausgabe 06/01 GESAMTWERTUNG: 62% PREIS: Euro 29,99
PlayStation 2	WDL THUNDER TANKS	GENRE:Action HERSTELLER:3DO/Infogrames TEST:Ausgabe 04/01 GESAMTWERTUNG: 57% PREIS: Euro 29,99
PlayStation 2	WDL WARRIORS	GENRE:Action HERSTELLER:3DO/Infogrames TEST:Ausgabe 09/01 GESAMTWERTUNG: 44% PREIS: Euro 29,99
PlayStation 2	WM NATIONALSPIELER	GENRE:Fußball HERSTELLER:Ubi Soft TEST:Ausgabe 09/02 GESAMTWERTUNG: 20% PREIS: Euro 29,95
PlayStation 2	WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	GENRE:Rennspiel HERSTELLER:Sony TEST:Ausgabe 01/02, 09/02 GESAMTWERTUNG: 85% PREIS: Euro 29,95
PlayStation 2	ZONE OF THE ENDERS	GENRE:Action HERSTELLER:Konami TEST:Ausgabe 04/01 GESAMTWERTUNG: 85% PREIS: Euro 29,95

REPORTAGE SCHNÄPPCHENJAGD

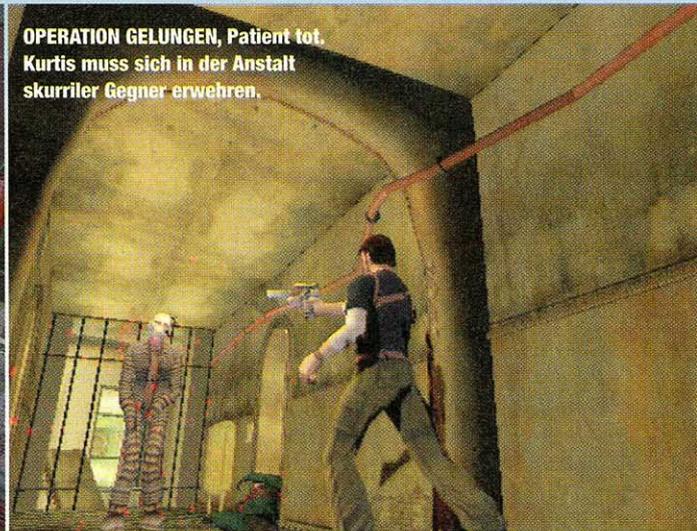
Nach langer Abstinenz will Lara zurück auf den **Genre-Thron**. Wie gut stehen die Chancen?

Tomb Raider

The Angel of Darkness



LAGERHALLE
Zahlreiche
Geländer
und Treppen
laden zum
Fitnessstrai-
ning ein.



OPERATION GELUNGEN, Patient tot.
Kurtis muss sich in der Anstalt
skurriler Gegner erwehren.

Voller Vorfreude hielten wir endlich eine aktuelle spielbare Version von Laras neuestem Abenteuer in den Händen. Nachdem Michael bereits in der letzten Ausgabe die Gelegenheit hatte, das Spiel vor Ort beim Entwickler unter die Lupe zu nehmen, konnte es sich diesmal niemand entgehen lassen, auch einen Blick auf die Next-Generation-Lara zu werfen. Die Reaktionen waren durchaus positiv, obwohl auch diese zur Verfü-

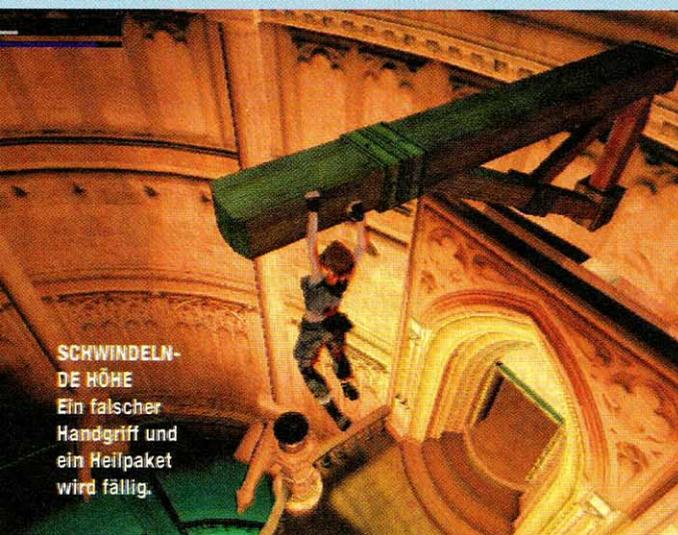
gung gestellte Vorab-Version entgegen unseren Erwartungen alles andere als fertig war.

MEHR LICHT!

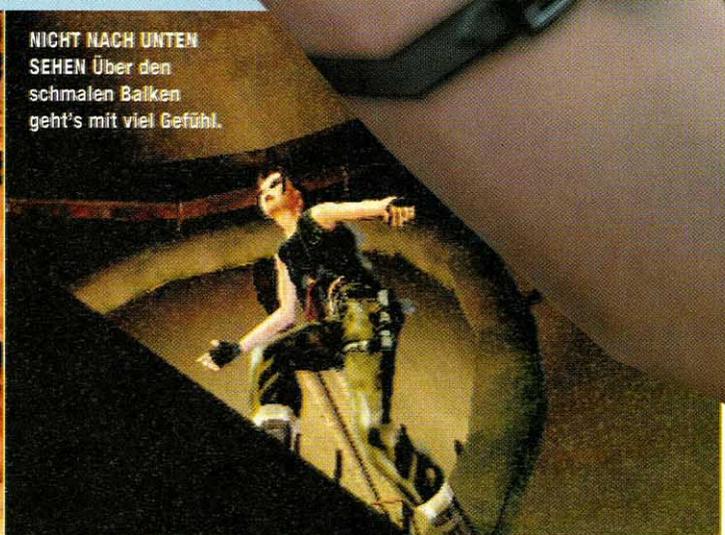
Wenn man sich an das Jahr 1997 zurückerinnert und das Leveldesign des Erstlings vor Augen ruft, dann fallen einem spontan ägyptische Gräber, eisige Höhlen und massenhaft tierische Gegner ein. Damit haben die ersten Levels im Neuaufguss nichts mehr gemein. In den engen Gassen von Paris kraxelt

man Regenrinnen hinauf, um kurz darauf die schicke Jeanskombi beim neu eingeführten Weitsprung auf ihre Belastbarkeit zu testen. Ohne jegliche Waffen stellen bereits einzelne Mitglieder eines Spezialkommandos eine echte Bedrohung dar und so gilt es, so wenig Aufmerksamkeit wie möglich zu erregen. Offenbar wollte man bei Core den Abenteuerteil wieder etwas vergrößern und so trifft man im Laufe des Spiels auf viele Gesprächspartner, die

einen in ellenlange Dialoge verwickeln. Zwar werden nicht die Ausmaße eines *Metal Gear Solid 2* erreicht, aber Geduld sollte man schon mitbringen. Dies ist nicht der einzige Punkt, in dem man sich vom Genreprimus inspirieren ließ: Ein einziger Druck auf die L2-Taste genügt und schon befindet sich Lara im „Stealth-Modus“. In gebückter Haltung schleicht sie sich noch vorsichtiger durch die detaillierten Levels und kann sich zudem auch per Knopfdruck an Wände



**SCHWINDELN-
DE HÖHE**
Ein falscher
Handgriff und
ein Heilpaket
wird fällig.



**NICHT NACH UNTEN
SEHEN** Über den
schmalen Balken
geht's mit viel Gefühl.

lehnen. Ist das Ende einer Wand erreicht, kann sich neuerdings auch die ungekrönte Königin der Action-Adventures einen Überblick über die Lage verschaffen. Gegner, die unachtsam mit dem Rücken zur Power-Frau stehen, werden ebenso simpel wie effektiv mit einem Genickbruch aus dem Weg geräumt. Lara war zwar noch nie sonderlich zimperlich, was die Beseitigung von bösem Fußvolk anging, doch wirken diese Taten im neuen Spiel wesentlich

dunkler und böser als noch zuvor. Das liegt zu einem wesentlichen Teil auch an der neu gestalteten Umgebung, die bunte Farben meidet. Grau- und Brauntöne bestimmen die Szenerie. Auch Lara selbst ist dank kleiner kosmetischer Veränderungen nun wesentlich aggressiver in ihrem Auftreten und Erscheinungsbild. Man könnte fast meinen, dass sogar ein wenig von Angelina Jolie den Weg ins Spiel gefunden hat. Drückt man den Analog-Stick

im Feuermodus nach hinten, springt Lara ganz wie die Filmfigur hektisch rückwärts, den Gegner weiter unter Feuer nehmend. Auch der bereits erwähnte Weitsprung schafft Filmflair und sieht in erster Linie natürlich verdammt cool aus. Nach einem kurzen Sprint schmeißt sich Lara dramatisch einige Meter weiter. Doch auch Kenner der Vorgänger kommen auf ihre Kosten. So beherrscht Lara nach wie vor den allseits beliebten Handstand und die Hechtrolle

mit ausgebreiteten Armen. Bei diesen beiden und einigen anderen Animationen fällt auf, dass es mit der kompletten Neuschaffung der Serie doch nicht ganz so weit her ist. Noch immer bewegt sich die Abenteurerin recht schwerfällig zur Seite, und auf dem Boden krabbelnd kann man auch nicht gerade von äußerster Grazie sprechen.

FREI, ENDLICH FREI!
Wie schon in der letzten Ausgabe ausgiebig von Michael ausge-

INFO ZWEITVERWERTUNG

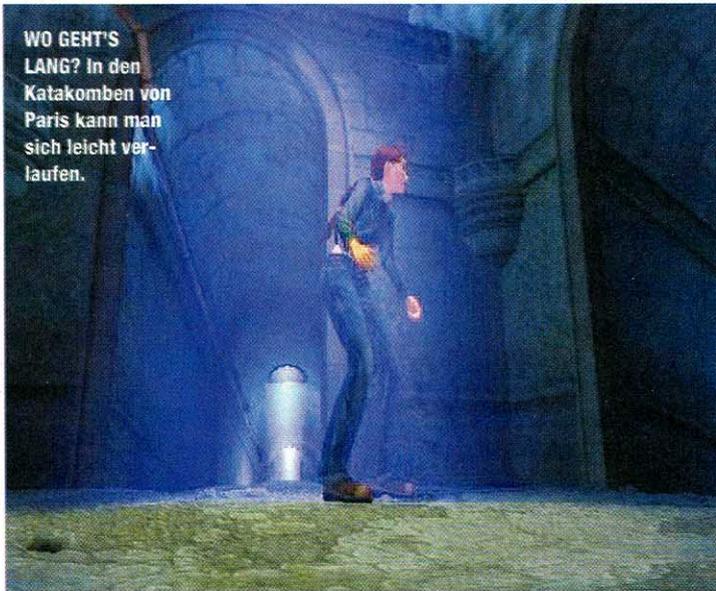
Der neue Film

Nachdem die Spielserie mit der Zeit immer mehr an Popularität einbüßte und auch der Absatz schwer zurückging, könnte das Produkt Lara Croft mit einem großen Kassenerfolg an in den Kinos neu aufblühen.

Trotz nicht gerade berauschender Kritiken konnte der erste Film mit dem Namen „Tomb Raider“ im Titel immerhin einen Achtungserfolg an den Kinokassen erzielen. Die Vermarktung der DVD läuft auf Hochtouren, da kündigt sich auch schon der Nachfolger an. Anstelle von Simon West (*Con Air*) wird Jan DeBont im *Tomb Raider – Die Wiege des Lebens* genannten Streifen Regie führen. Nach seinem Überraschungshit *Speed* waren es meist negative Nachrichten und Ergebnisse, die man mit seinem Namen verband. *Das Geisterschloss* und der Nachfolger *Speed 2* blieben hinter den Erwartungen zurück und so könnte DeBont sein Ansehen mit einem Erfolg endlich mal wieder in die positiven Schlagzeilen bringen. Über den Film selbst ist bisher noch nicht allzu viel bekannt, lediglich die Mitwirkung von Til Schweiger sorgte (zumindest hierzulande) für Aufsehen.



AFRIKA Lara kommt rum in der Welt und gibt sich hier weit zugeknöpfter. (oben)
FEMME FATALE Neopren macht sexy. Als ob sie das nötig hätte. (links)
ZWEIRAD Schnelle Fahrzeuge mochte Lara schon immer. (unten)



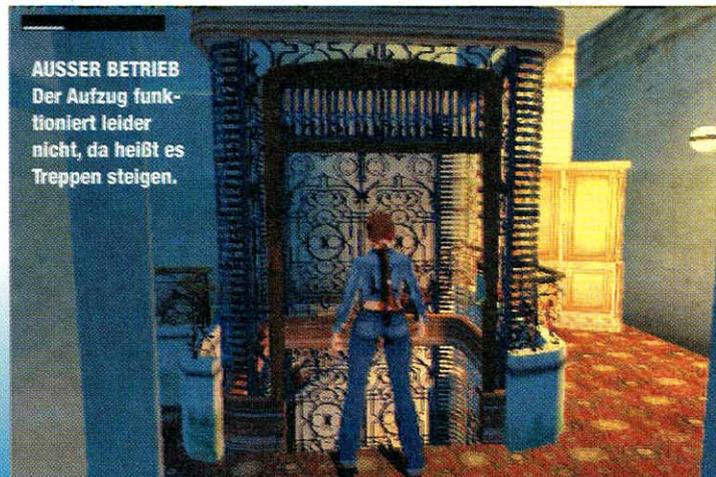
WO GEHT'S LANG? In den Katakomben von Paris kann man sich leicht verlaufen.

führt, kann man als Spieler nun endlich selbst für ausreichende Übersicht sorgen. Das funktioniert so weit auch sehr gut, nur ist es auch weit nötiger als noch in früheren Abenteuern. Die Kamera verhält sich derzeit noch recht bockig und speziell in engen Innenräumen fällt es schwer, den Überblick zu behalten. Auch das automatische Zielsystem arbeitet noch nicht einwandfrei. Immer wieder verwundern plötzliche ungewollte Bewegungen der Heldin und sorgt eine wild schwenkende Kamera für Verwirrung. Das ändert sich auch in der Gestalt von Kurtis, dem neu eingeführten Charakter, nicht. Dieser hat alle Bewegungen und Tricks drauf, die auch Lara auszeichnen, weshalb die Umgewöhnung im fertigen Spiel wohl nicht allzu schwer fallen dürfte. Die Idee, den beiden Protagonisten für Schleichpassagen einen zweiten Steuermodus auf Knopfdruck zu spendieren, kann nur

als genial bezeichnet werden. So werden elegant Doppelt- und Dreifachbelegungen der Tasten (und damit verbundene versehrliche Kommando-Eingaben) vermieden und dennoch erhöht sich die Beweglichkeit der Charaktere merklich. Weiterhin wird der Spieler durch Automatisierungen entlastet. So klettert Lara von selbst auf und über kleinere Hindernisse und zum vorsichtigen Herantasten an Abgründe wird ebenfalls keine Taste mehr benötigt. Leitern klettert die jeweilige Spielfigur von ganz alleine herauf oder herunter, an Abgründen schnallt Madame Croft ebenfalls recht fix, dass man gerne unbeschadet unten ankommen möchte, und klettert die ersten Meter ganz selbstständig.

INSPEKTION

Trotz des immer noch nicht ausgereiften Stadiums der uns vorliegenden Fassung macht die Optik schon einen sehr

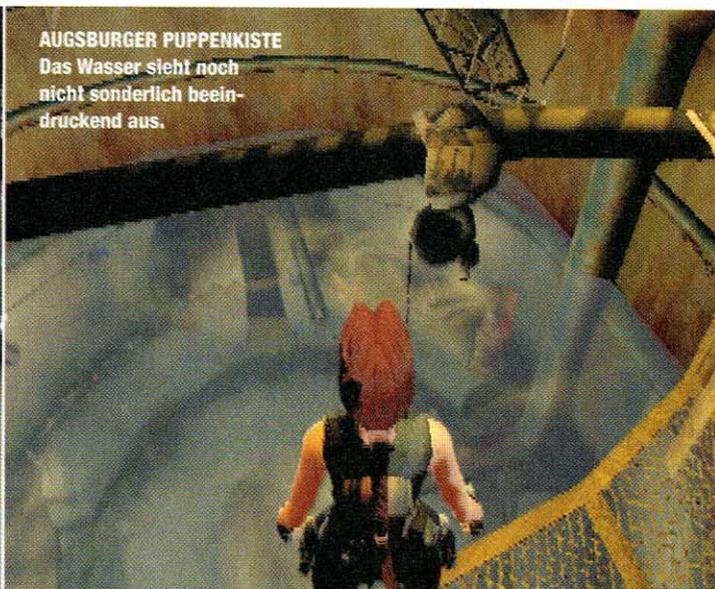


AUSSER BETRIEB Der Aufzug funktioniert leider nicht, da heißt es Treppen steigen.

AUF LEISEN SOHLEN Der detaillierte Schatten sieht auch im Spiel so gut aus.



AUGSBURGER PUPPENKISTE Das Wasser sieht noch nicht sonderlich beeindruckend aus.



guten Eindruck. Derzeit hat das Spiel noch mit gelegentlichen Slowdowns zu kämpfen, läuft ansonsten aber mit sehenswerten 60 Frames über den Bildschirm. Für die fertige Version verspricht Core eine konstant hohe Bildrate. Zwar sucht man die Umgebung vergeblich nach allzu hoch aufgelösten Texturen ab, doch der Gesamteindruck überzeugt. Ob nun Hinterhöfe in Paris oder die Innenräume einer seltsamen Nervenklinik in Prag, alles wirkt sehr stimmig und wie aus einem Guss. Schöne Wettereffekte und liebevoll modellierte Gegenstände runden das Bild ab. Jetzt bleibt nur noch zu hoffen, dass man sich die nötige Zeit nimmt, um den letzten Feinschliff vorzunehmen. Der angepeilte Release-Termin im Februar dürfte laut unseren Informationen jedenfalls eher ein Wunschtraum gewesen sein. Vor März sollte mit keiner finalen Version zu

rechnen sein, als neuer offizieller Termin wurde kurz vor Redaktionsschluss das 2. Quartal 2003 genannt. Entgegen anderen Informationen in dieser Ausgabe ist dies der aktuellste Termin.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU TOMB RAIDER - TA0D

Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	2. Quartal 2003
Internet: www.tombraider.com	
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Core Design
Umfang	Datenträger
23 Levels	DVD

FINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Neben Primal **die Action-Adventure-Hoffnung 2003**. Für Lara-Fans wird kein Weg am neuen Teil vorbeiführen.“

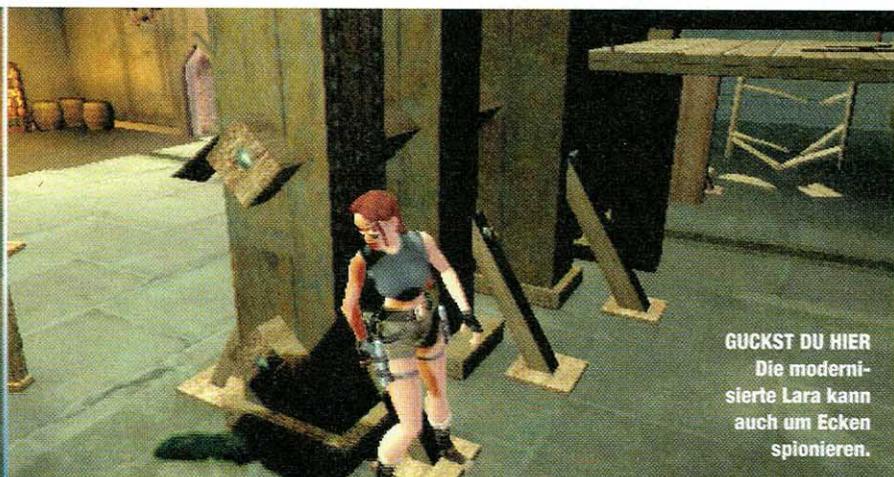
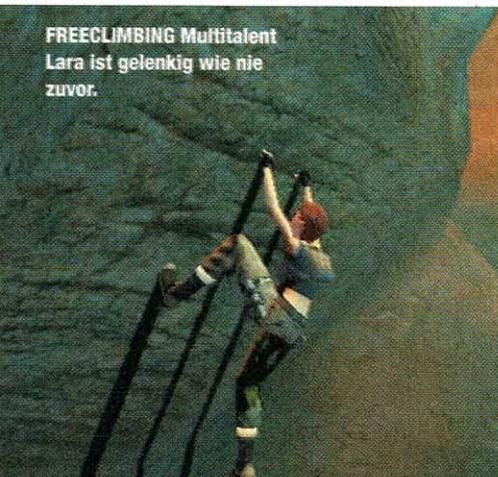
BALLERMANN Was es mit Kurtis' besonderen Fähigkeiten auf sich hat, wird sich noch zeigen.



HÜBSCHE KULISSE Das verschneite Prag sieht friedlicher aus, als es ist.



FREECLIMBING Multitalent Lara ist gelenkig wie nie zuvor.



GUCKST DU HIER Die modernisierte Lara kann auch um Ecken spionieren.

GANZ SCHÖN ENG Um hier durchzukommen, muss sich Sam sehr schlank machen.



ZIELSICHER Wenn man in den Zielmodus wechselt, ändert sich auch die Kameraperspektive.



Tom Clancy's Splinter Cell

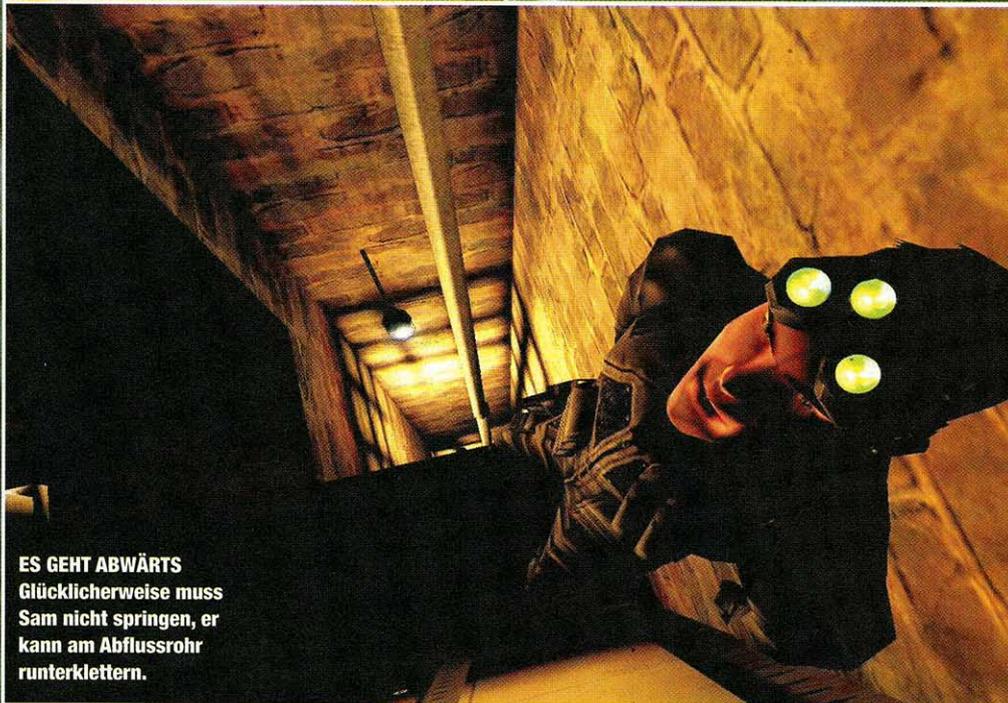
Der vielleicht bisher beste Xbox-Titel
erscheint schon in Kürze für die PS2!



AKROBATISCH Unter den wach-samen Augen Mao Tse-tungs hangelt sich Sam durch die chi-nesische Botschaft.



Access Feironq's data in the basement



ES GEHT ABWÄRTS
Glücklicherweise muss Sam nicht springen, er kann am Abflussrohr runterklettern.

Während bisher nur Xbox-Spieler in den Genuss dieses Spiels kamen, hat Ubi Soft jetzt nämlich bestätigt, dass *Splinter Cell* schon sehr bald auch für die PlayStation 2 kommen soll. Wenn alles klappt, erscheint das viel gerühmte Action-Highlight sogar schon im April dieses Jahres. Wie bei Tom Clancy-Abenteuern üblich, befindet sich die Erde wieder einmal am Rande eines dritten, alles zer-

störenden Weltkriegs. Ausgangspunkt des Ärgers ist diesmal die ehemalige Sowjetrepublik Georgien. Dort beginnt ein neun Missionen umfassender Wettlauf um die halbe Welt, bei dem es keinen zweiten Sieger gibt. Das fiktive Schreckenszenario beginnt am 10. März 2004: Geheimagent Sam Fisher wird von einer geheimen Division der amerikanischen NSA (National Security Agency), genannt „Third Echelon“, mit einer höchst heiklen Mission betraut: Er soll herausfin-

den, was aus der CIA-Agentin Alison Madison geworden ist. Ihre Aufgabe war es, mehr über den umtriebigen, neuen georgischen Staatschef Kombyan Nikoladze herauszufinden. Nach dem Verschwinden von Alison Madison hat die CIA einen weiteren Agenten in die georgische Hauptstadt geschickt, um nach dem Rechten zu sehen. Als auch dieser in kürzester Zeit spurlos verschwindet, beschließt man, mit Sam einen echten Infiltrationsspezialisten zu schicken.

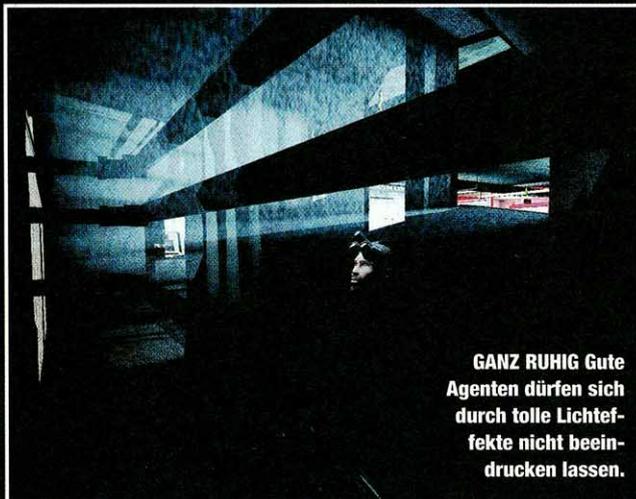


GRAU IN GRAU So sieht die chinesische Botschaft durch das Nachtsichtgerät aus.

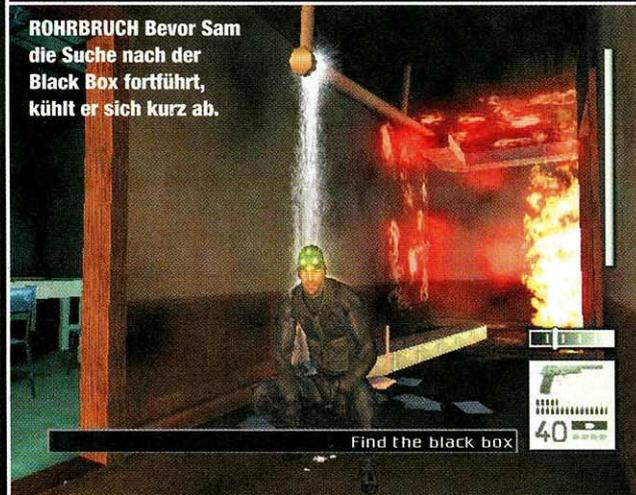
Access Feironq's data in the basement



PRAKTISCH UNSICHTBAR
Die Helligkeitsanzeige gibt an, ob die Gegner Sam sehen können.



GANZ RUHIG Gute Agenten dürfen sich durch tolle Lichteffekte nicht beeindrucken lassen.



ROHRBRUCH Bevor Sam die Suche nach der Black Box fortführt, kühlt er sich kurz ab.

Find the black box



VERSCHNAUPAUSE Nur selten kann sich der Geheimagent ausruhen.



RAUS AUS DEM LICHT In derart hellem Licht stellt Sam ein hervorragendes Ziel für die Gegner dar.

Access Feironq's data in the basement

PACKENDER SPIONAGETHRILLER

Bevor Sie sich jedoch aufmachen dürfen, das Schicksal der beiden vermissten Agenten aufzuklären und schließlich die Welt zu retten, müssen Sie erst einmal einen kurzen Auffrischkurs in Sachen Spionage absolvieren. Auf einem Übungsparcours machen Sie sich mit der reichlich belegten Steuerung und Sam Fishers großem Bewegungsrepertoire vertraut. Um in den Missionen bestehen zu können, ist es von größter Wichtigkeit, dass Sie die Vielfalt an Moves und Aktionen perfekt beherrschen, die Sam zur Verfügung stehen. Nur so können Sie sich unbemerkt durch die Levels bewegen, was für den Erfolg zumeist unabdingbar ist. Natürlich lernen Sie auch, mit Sams

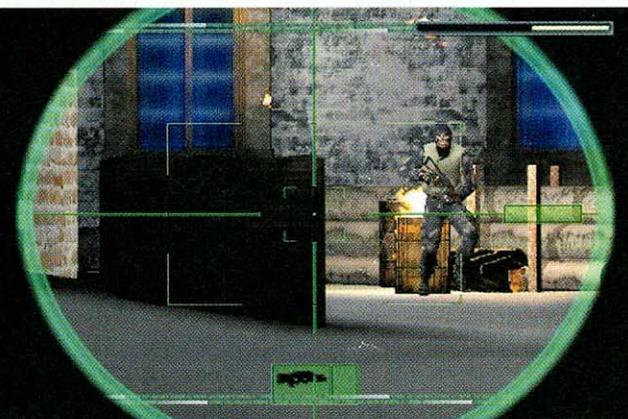
Standardwaffe umzugehen, dem SC-20k (siehe Extrakasten „Sams Standardwaffe“). Neben diesem Gewehr, das auch über einen Scharfschützenmodus verfügt, hat der gute Sam auch stets eine Pistole dabei. Für beide Schusswaffen ist die Munition natürlich begrenzt. Ersatzpatronen können jedoch zumeist in den Levels gefunden werden. Trotzdem empfiehlt es sich immer, mit möglichst wenig Munition auszukommen, um in entscheidenden Momenten nicht sparen zu müssen. Wenn Sie gleich mehrere Gegner gleichzeitig ausschalten wollen, sollten Sie am besten auf Splittergranaten zurückgreifen, die aber ebenfalls nur in beschränkter Zahl verfügbar sind. Je nach Mission steht Ihnen zudem allerlei technischer

INFO DAS 5,56-MM-SC-20K-STURMGEWehr

Sams Standardwaffe

Mit diesem vielseitigen Sturmgewehr sind viele Aufgaben in *Splinter Cell* überhaupt erst lösbar.

Obwohl Sam auch mit einer Pistole bewaffnet ist, benötigt er für heikle Missionen natürlich etwas mehr Feuerkraft. Das SC-20K ist ein höchst vielseitiges Sturmgewehr, das neben einzelnen Schüssen auch ganze Salven abgeben kann. Es versteht sich fast von selbst, dass es über einen Schall- und Mündungsfeuedämpfer verfügt. Der Mehrzweckwerfer an der Unterseite des Gewehrs ist ebenfalls ungeheuer wertvoll. Er verschießt eine ganze Reihe von Spezialprojektilen, unter anderem Gasgranaten, Haftkameras, Ablenkungssysteme und nicht zuletzt Taser- beziehungsweise Ringflächen-geschosse. Die letzten beiden Munitionsarten dienen dazu, Feinde auszuschalten, ohne sie dabei zu töten. Natürlich darf auch bei diesem Spezialgewehr der Scharfschützenmodus nicht fehlen. Per Tastendruck hält Sam im Spiel sogar für kurze Zeit die Luft an, um einen präzisen Schuss zu gewährleisten. Dummerweise steht die vielseitige Wunderwaffe nicht gleich in den ersten Missionen zur Verfügung. Sobald man das SC-20K aber hat, kann man sich Missionen ohne gar nicht mehr vorstellen.



HÖCHST PRÄZISE Im Scharfschützenmodus können Sie weit entfernte Feinde sicher ausschalten.

Schnickschnack zur Verfügung, wie beispielsweise Lasermikrofone, Haftkameras, Einwegdieteriche und vieles mehr. Das mit Abstand wichtigste Hilfsmittel für Sam ist aber sein spezielles Sichtgerät, das nicht nur Nachtsicht bietet, sondern auch ein Wärmebild der Umgebung liefert. So behalten Sie ständig den Überblick, sogar wenn es stockdunkel ist.

NEUN SPANNENDE MISSIONEN

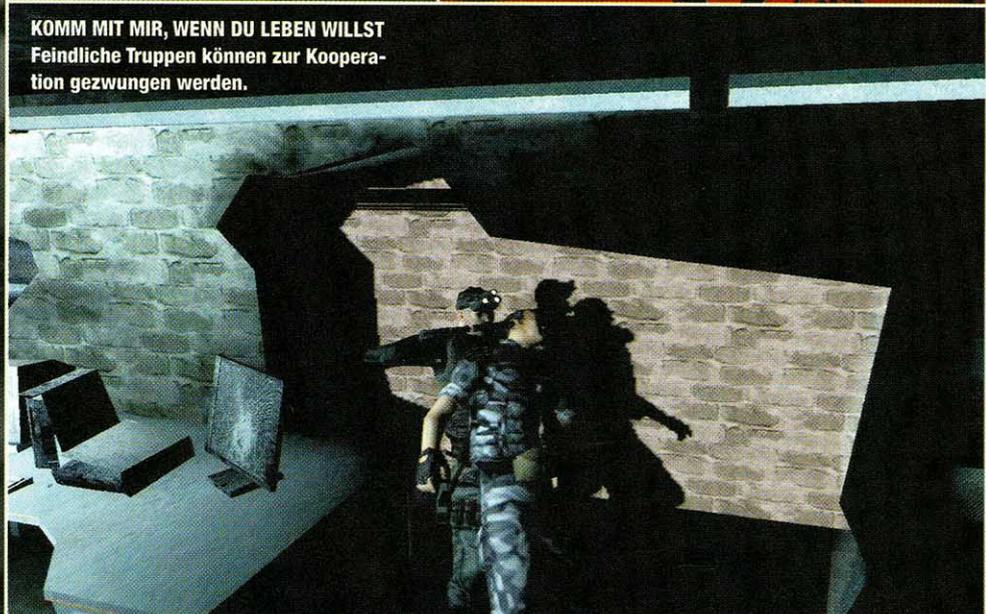
Nach Absolvierung des Tutorials führt Sie der erste Auftrag direkt in die georgische Hauptstadt Tiflis, wo Sie im brennenden Polizeirevier nach Hinweisen auf den Verbleib der beiden vermissten Agenten suchen. Von dort aus geht es weiter in das georgische Verteidigungsministerium, auf eine Ölplattform und später gar in das CIA-Hauptquartier. Aber auch in den Fernen Osten verschlägt es den Protagonisten: Dort gilt es beispielsweise, amerikanische Soldaten zu befreien. In vielen Fällen müssen Sie auf Sams komplettes Ausrüstungsarsenal zurückgreifen, um zum Erfolg zu kommen. Die Missionsziele könnten dabei nicht unterschiedlicher sein. Von Datendiebstahl über Informationsbeschaffung bis hin zu Tötungsaufträgen ist alles vertreten, was man sich unter Geheimdienstarbeit vorstellen kann. Jeder Auftrag ist in mehrere Abschnitte unterteilt, nach denen jeweils gespeichert werden darf. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei von Mission zu Mission, was dazu führt, dass man nicht selten jeden Abschnitt mehrmals beginnen muss, um erst einmal eine sinnvolle Strategie zu entwickeln. Es gibt dabei fast immer mehr als einen Weg, der zum Ziel führt. Da sich die Gegner recht intelligent verhalten und jedem ungewöhnlichen Vorfall aufmerksam nachgehen, müssen Sie immer sehr vorsichtig vorgehen. Dies gilt umso mehr für einige Aufträge, bei denen Sie feindliche Wachen nicht töten, sondern nur ausknocken dürfen.



SCHNELL WEG!
Manchmal ist Davonlaufen die beste Lösung.



ROTLICHTBEZIRK Wachen können jederzeit als menschlicher Schutzschild missbraucht werden.



KOMM MIT MIR, WENN DU LEBEN WILLST
Feindliche Truppen können zur Kooperation gezwungen werden.



WÄRMEBILDANSICHT Per Zielhilfe lassen sich Splittergranaten sehr genau platzieren.



GROSSE KUNST? Nicht wirklich, sonst würde das Gemälde nicht in einem Kellerloch hängen.

KURZ, ABER OHO!

Momentan existiert von der kommenden PlayStation-2-Version leider nur eine viel zu kurze Demo, die obendrein bei weitem noch nicht die endgültige Qualität des Spiels widerspiegelt. Es handelt sich hierbei um den Level, in dem Sam in die chinesische Botschaft zurückkehrt, um Kong Feirong zu stellen. Die PS2-Variante dieses Abschnitts wirkt ein wenig farbenfroher und nicht ganz so realistisch wie das viel gerühmte Xbox-Pendant, sieht aber dennoch ganz gut aus. Die erstklassigen Licht- und Schatten-

effekte wurden auch ganz gut auf Sonys Konsole portiert. Darüber hinaus sind Levelaufbau und Texturen den Fähigkeiten der PlayStation 2 angepasst worden, wodurch das Spiel nicht mehr ganz so steril wie auf der Xbox wirkt. Auf jeden Fall macht diese Demo schon absolut heiß auf mehr Spionage-Action. Da uns Ubi Soft eingeladen hat, die Fertigstellung des Spiels vor Ort in Shanghai zu begutachten, wird es schon in der nächsten Ausgabe neue Infos und noch mehr Bilder von der PS2-Fassung geben.

Wolfgang Fischer

VORSCHAU TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	April
Internet: www.ubisoft.de	
Savegame Ja, Speicherpunkte	Entwickler Ubi Soft
Umfang 20+ Stunden	Datenträger DVD

SUPER EINSCHÄTZUNG

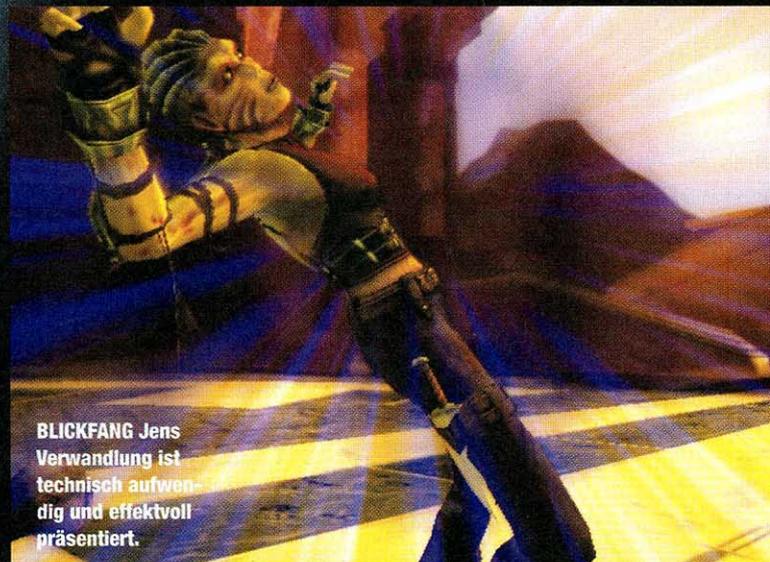
„Erstklassiges Spionage-Action-Game, das auch auf der PS2 nichts von seinem einzigartigen Reiz verliert.“



Die Antwort auf diese Frage kam diesen Monat in Form einer fast fertigen Version von *Primal* in die Redaktion geflattert. Wobei „fast fertig“ fast zu positiv klingt: Zwar ist die DVD sogar als „Testversion“ markiert, doch war dies wohl eher Wunschdenken – man kann zwar schon große Teile des Titels spielen, doch halbwegs zusammenhängend funktioniert davon nur die erste von vier Welten. So überrascht die Verschiebung auf März dann auch nicht weiter. Trotzdem wollen wir die Gelegenheit nutzen, so kurz vor der Veröffentlichung noch mal einen genauen Blick auf den bisher ein wenig zu kurz gekommenen Titel zu werfen!

ZWISCHEN LEBEN UND TOD

Primal ist vielleicht das erste Spiel, dessen Hauptfigur die ganze Zeit über in einem Krankenhausbett im Koma liegt. Was den Geist von Jennifer Tate – oder Jen, wie sie genannt werden will – nicht davon abhält, zwischendurch einen Ausflug in den Nexus zu unternehmen: eine Art interdimensionalen Hausflur, der Zugang zu vier fantastischen Welten bietet. Natürlich kommt Jen nicht von selbst auf solch exotische Reiseziele. Der Dämon Scree führt sie vielmehr heraus aus Mortalis, der Welt der Sterblichen, damit sie als Champion seiner Herrin Arella das Gleichgewicht zwischen Ordnung und Chaos im Universum wiederherstellt. So weit also nichts



BLICKFANG Jens Verwandlung ist technisch aufwendig und effektiv präsentiert.



DIE SCHÖNE UND DAS BIEST Optisch macht Halbdämonin Jen als „normaler“ Mensch am meisten her.



SCHWIMMEINLAGE Die zweite Welt ist für Jen nur in der Undine-Form erkundbar.

PRIMAL
VORSCHAU

Pumpen oder Teilstationen. Wir müssen alle aktivieren.

Was kommt dabei raus, wenn die **Medieval-Macher** zu viel Soul Reaver spielen?

VIDEO Primal

Ungewöhnliches – etwas in der Art hat wohl jeder schon mal erlebt, der mit hohem Fieber unter Medikamenteneinfluss im Krankenhaus lag ...

3D-ERFORSCH-PRÜGEL-ADVENTURE

Für ihr erstes PS2-Projekt hatten sich Sonys Cambridge-Studios einen vielschichtigen Genre-Mix mit starker Rah-

menhandlung überlegt: Neben dem in 3D-Spielen üblichen Erforschungs-Element sollten Rätsel und vor allem auch ausgefeilte Kämpfe unter einen Hut gebracht werden und das Gameplay durch erlernbare Fähigkeiten im Laufe des Spiels an Tiefe gewinnen. Was vielleicht vor ein paar Jahren noch ambitioniert geklungen hätte, ist im Endeffekt nichts

anderes als ein teilweise ziemlich dreister *Soul Reaver*-Klon geworden. Wo Raziel immer mehr Fähigkeiten seiner Vampirbrüder erlernte und zwischen verschiedenen Varianten des Soul-Reaver-Schwerts für die Kämpfe wechselte, da kriegt Jen in jeder der vier Welten die Fähigkeiten einer von vier Dämonenrassen übertragen, was sich auch auf ihre

Performance als Kämpferin niederschlägt.

Der Hauptunterschied liegt in der Präsenz von Scree als Jens ständiger Begleiter, dessen Steuerung Sie jederzeit per Knopfdruck übernehmen können. Wobei seine erste Funktion schon wieder starke Ähnlichkeiten zu *Soul Reaver* aufweist: Scree saugt aus speziellen Steinen oder besiegten

FEUERSCHWERT Nein, dies ist nicht der Soul Reaver, nur eine der Waffen von Jen als Djinn.



KAMPF DER TITANEN Scree kann sich in Statuen hineinversetzen und diese bewegen.



Der Oblivion-Reiseführer

In Oblivion, so der Name des *Primal*-Universums, muss Jen vier Welten besuchen und darin für Ordnung sorgen, damit die Mächte des Chaos nicht die Überhand gewinnen und das kosmische Gleichgewicht zerstört wird. Die ersten zwei Welten gehorchen der Herrin der Ordnung, Arella. Die beiden anderen sind dagegen die Reiche von Arellas Gegenspieler, dem finsternen Abaddon.



1. SOLUM

Klima: In Solum herrscht ewiger Winter, was bei Jens sexy Reisegarderobe ein wenig unangenehm ist. Wer konnte denn das auch ahnen?

Bewohner: Die muskulösen Feraï wirken mit ihren gewaltigen Hörnern auf dem Kopf ziemlich gefährlich, doch läuft das Leben in Solum zivilisierter ab, als man zuerst denken könnte.

Dämonen-Fähigkeiten: In ihrer Feraï-Form ist Jen nicht nur eine viel stärkere Kämpferin, sondern kann auch ansonsten unerreichbar hohe Vorsprünge mit einem Satz erreichen.

Geschichte: Die Amtsniederlegung von Feraï-König Herne ist überfällig, doch ist sein Nachfolger Prinz Jared unter mysteriösen Umständen verschwunden. Und auch Königin Devena verhält sich in letzter Zeit ein wenig seltsam ...



KÖNIG HERNE Der Monarch hat seine besten Tage hinter sich.



KÖNIGIN DEVENA Wer so spricht, der führt nichts Gutes im Schilde.

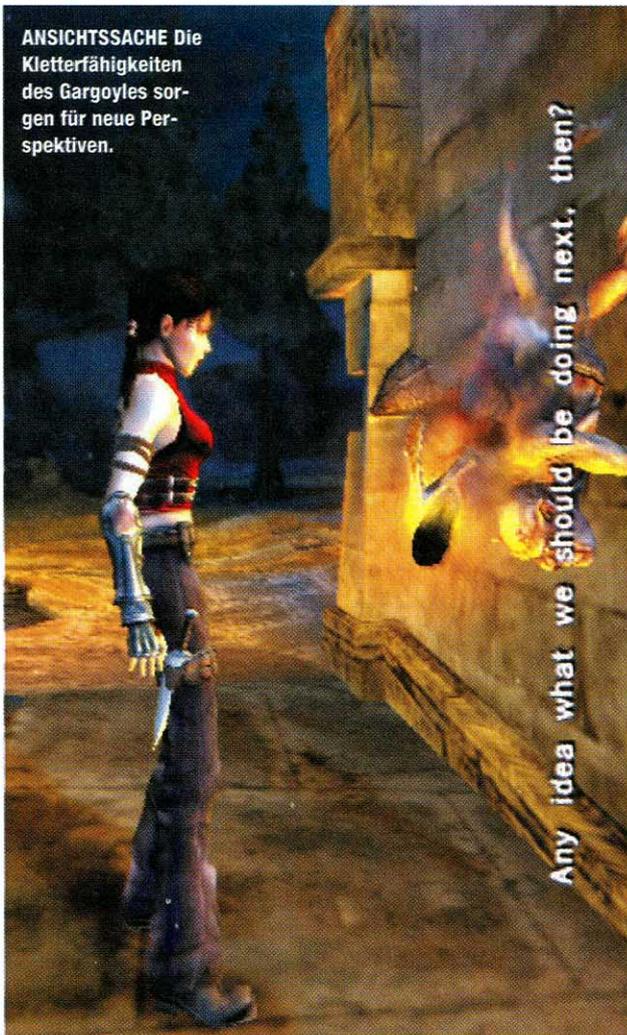


PRINZ JARED Sein Verschwinden muss von Jen aufgeklärt werden.



NETTES GESCHENK Herne schenkt Jen die Feraï-Dämonenform.

ANSICHTSSACHE Die Kletterfähigkeiten des Gargoyles sorgen für neue Perspektiven.



Gegnern die „Essenz des Landes“ und dient Jen als externer Energiespeicher. Nur mit dieser Energie kann diese nämlich in die vier Dämonenformen wechseln und jeder Treffer im Kampf lässt Jens entsprechende Energieleiste schrumpfen. Was in der Praxis oft recht umständlich wirkt: Jen besiegt einen Gegner, Scree saugt seine Energie auf, Jen zieht wiederum Energie von Scree.

Doch hat Scree auch interessantere Funktionen: So winkt er auf Anfrage gerne mit Zaunpfählen, wenn Ihnen mal die Inspiration für das weitere Vorgehen fehlt. Zudem spielt Scree im Team die

tragende Rolle: Fackeln, Räder, Krüge – wann immer etwas durch die Gegend geschleppt werden muss, kriegt der Kleine was zu tun. Sehr wichtig ist auch seine spezielle Fähigkeit, in bester Spider-Man-Manier an glatten Steinwänden hochzuklettern, was oft den Zugang zu für Jen unerreichbaren Orten ermöglicht.

TEAMWORK IST TRUMPF

Bei den Rätseln ist zumindest in der ersten Welt ein wiederkehrendes Schema erkennbar: Entweder schlüpft Jen durch einen

SCHWERSTARBEIT Viele Türen und Schalter sind nur zu zweit benutzbar.





Du sagst es. Und der Sonnenuntergang – wow.



Nö. Gefällt mir nicht. Ich will wieder an den Strand.



Das ist echt ein krasser Berg!

2. AQUIS

Klima: Im sonnigen Aquis sind die Himmel immer golden, wie Scree erzählt, doch spielt sich das Leben hier sowieso unter Wasser ab.

Bewohner: Die Undine sind eine intelligente und freundliche Rasse, die ihr Leben unter Wasser verbringen. Auch hier ist die aktuelle Staatsform die Monarchie.

Dämonen-Fähigkeiten: Nachdem Scree für Jen die Undine-Fähigkeiten organisiert hat, kann diese (erstmal im Leben!) schwimmen und beliebig lange unter Wasser bleiben.

Geschichte: Die Bewohner von Aquis werden von einer mysteriösen Seuche heimgesucht, ihr König war eines der ersten Opfer. Königin Aino soll geopfert werden, um weiteres Unheil abzuwenden. Jen und Scree schicken sich an, die wahre Ursache für die Krankheit zu suchen.

3. AETHA

Klima: Jens Kommentar (siehe Bild) sagt alles: Das Wetter in den Berglandschaften von Aetha ist die meiste Zeit über neblig-trüb und regnerisch.

Bewohner: Auf Aetha gibt es zwei „Klassen“ von Bewohnern: die herrschende Oberschicht der Wraith und die Mitglieder der unteren Bevölkerungsschicht, Heloten genannt.

Dämonen-Fähigkeiten: Hier wird Jen die neue Dämonenform erst einmal brauchen, um sich unbenutzt Zugang zu den Wohnbereichen der vampirösen Wraith-Herrscher zu verschaffen ...

Geschichte: Da Aetha eine der beiden Welten ist, die dem Herrn des Chaos gehorchen, muss Jen hier gegen einen bösen Wraith-Grafen samt Anhang antreten. Im Gegensatz zu den ersten Welten erhält Jen die Fähigkeiten der Wraith aber nicht von diesen als Geschenk ...

4. VOLCA

Klima: Das Wetter wird besser: Der Abschnitt auf Volca spielt fast komplett im Inneren eines Vulkans – entsprechend warm ist es dort natürlich.

Bewohner: Der letzte Teil des Spiels ist optisch stark an das alte Ägypten angelehnt. Da verwundert es nicht weiter, dass die Welt von den magiebegabten, grausamen Djinn regiert wird.

Dämonen-Fähigkeiten: Die Djinn-Form bietet bei Kämpfen die Wahl zwischen zwei normalen oder einem riesigen Energie-Schwert. Doch hat die Sachen einen Haken ...

Geschichte: Volca wird von König Iblis regiert, der wie die Wraith mit dem bösen Abaddon zusammenarbeitet. Doch vielleicht ist hier mit Verhandlungen noch etwas zu retten – zumal Iblis' Vorhaben seiner Gattin, der Djinn-Königin, auch nicht so ganz behagen.

Spalt in der Wand oder drückt sich einen klitzekleinen Vorsprung entlang oder Scree klettert irgendwo hinauf. Manchmal müssen beide ihren eigenen Weg gehen, oft hilft einer dem anderen ans Ziel und ebenso oft sind beide -nötig, um eine Tür zu öffnen oder einen schweren Schalter umzulegen. Durch Jens Dämonenfähigkeiten kommen noch weitere Kombinationen dazu – so kann sie als Ferai viel höher springen. Es bleibt jedoch abzuwarten, inwiefern die späteren Fähigkeiten in die Rätsel integriert werden und für mehr Spieltiefe sorgen: Zumindest das

erste Viertel des Spiels machte davon wenig Gebrauch und die zweite Welt basiert komplett auf Jens zweiter Dämonenfähigkeit (Atmen unter Wasser), so dass von Kombination mit anderen Fähigkeiten nicht die Rede sein kann. Viel ist da aber auch gar nicht denkbar: Da die Steuerung von *Primal* extrem einfach gehalten ist, sind komplexere Aufgabenstellungen kaum möglich, die Umgebung gestaltet sich generell wenig interaktiv und Gegenstände finden sich nur wenige in den Levels. Mit einer einzigen Aktionstaste werden alle normalen Handlungen (Tür

öffnen, Gegenstand hochheben, Schalter umlegen) abgedeckt, während die komplette Bewegung mitsamt der Klettereinlagen mit dem linken Analogstick gesteuert wird – abgesehen von den Kämpfen wäre *Primal* fast komplett mit einer Hand spielbar. Am seltsamsten ist die Tatsache, dass Jen nur an speziell dafür gedachten Punkten springen kann, was die freie Erforschung der großen 3D-Welten doch merklich einschränkt. Um es positiv auszudrücken: Die oft nervigen, genretypischen Jump&Run-Einlagen wird es nicht geben, was übrigens auch

für die ausgelutschten Block-schiebe-Puzzles gilt.

ÜBER DEN KAMPF ZUM SPIEL

Neben den einfachen Rätseln und den teils recht langen Erkundungsläufen besteht *Primal* zum größten Teil aus den Kämpfen, bei denen dann der Rest des Joypads endlich zum Einsatz kommt. Mit den vier L/R-Schultertasten blocken Sie gegnerische Angriffe oder lassen starke Schläge und Combos auf die Gegner niederprasseln. Genau wie bei *Soul Reaver* umzirkeln Sie einmal anvisierte Gegner



FINISH HIM! Gegen mehrere Gegner sollte man keinem die Chance geben, sich zu erholen!

Drücke L2 und R2 zusammen, um eine Abschlussaktion auszuführen.

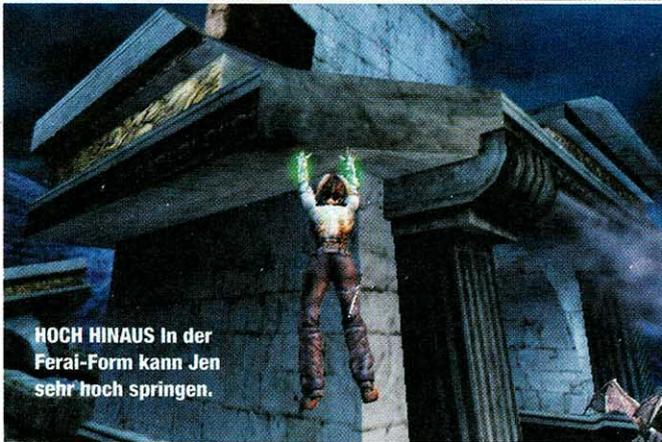


VAMPIR-DOMINA Als Wraith schwingt Jen eine schicke Energiepeitsche.

RAZIEL LÄSST GRÜSSEN Jens Begleiter Scree saugt die Energie der besiegten Gegner auf.



HOCH HINAUS In der Feral-Form kann Jen sehr hoch springen.



leichtfüßig und verpassen angeschlagenen Gegnern den Todesstoß, bevor die sich wieder aufrappeln können. Leider arten die Kämpfe schnell in Arbeit aus: Die Gegner können viel einstecken, tauchen zumeist in Grüppchen auf, sind aber mit wildem Knöpfedrücker und gelegentlichem Blocken leicht zu schaffen. Da es nur relativ wenige, meist ähnliche Moves gibt, kann man hier kaum von Spieltiefe oder Abwechslung reden. Die generell träge Kampfsteuerung (mit Analogabfrage der Tasten) zieht das Geprügel zusätzlich in die Länge.

FANTASTISCH PRÄSENTIERT

Während *Primal* spielerisch also nicht ganz überzeugen kann, muss man der Präsentation des Spiels ein großes Lob aussprechen: Die (mittlerweile flüssige!) Grafik gehört mit den fantastisch modellierten, sehr gut animierten Figuren, hervorragenden Effekten und guten Texturen zur absoluten PS2-Spitzenklasse, auch wenn die Umgebung in ihrer Farbarmut (immerhin in jeder Welt eine andere Farbe ...) stark an – nicht schon wieder dieser Vergleich! – das erste *Soul Reaver* erinnert. Ein 60-Hz- und sogar ein Progressive-Scan-Modus unterstreichen die technische Kompetenz des Sony-Teams. Auch die professionelle Akustik trägt ihren Teil dazu bei, dass das Abenteuer von Jen trotz Längen fesselt –

wenn auch die plötzlich einsetzende Rockmusik während der Kämpfe nicht so recht zur sonstigen, filmartigen Musikkbegleitung passen will. Die zahlreichen Dialoge zwischen Jen und Scree wirken ziemlich witzig, auch wenn der Humor der Heldin in einigen Momenten „bemerkenswert unangebracht“ wirkt (Zitat Scree). Das Ganze erinnert an die *Buffy*-TV-Serie und auch hier wirkt die an sich ordentliche deutsche Synchronisation oft nicht so locker wie das grandiose englische Original. Unabhängig von der Sprache dürfte es für *Primal* aber letztendlich so oder so nicht ganz zum Hit reichen – ein unterhaltsames Abenteuer wird es aber allemal.

Michael Pruchnicki

VORSCHAU PRIMAL

Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	März

Internet: www.primalgame.com	
Savegame	Entwickler
Fast jederzeit	SCEE Cambridge
Umfang	Datenträger
4 große Welten	DVD

FINSCHÄTZUNG

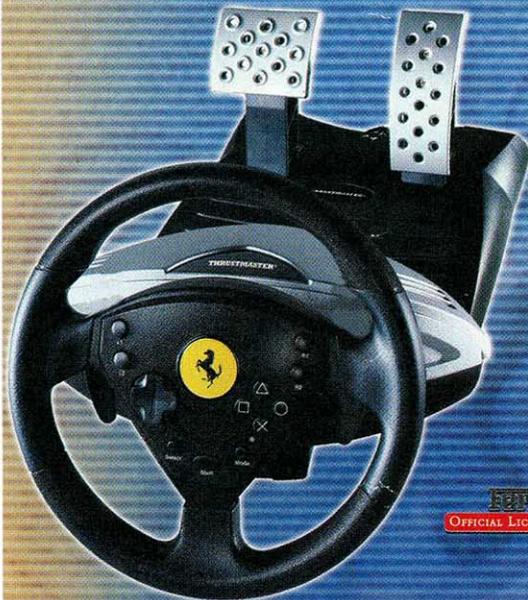
GUT

„Die super Präsentation und mitreißende Zwischensequenzen können nicht über **spielerische Längen** hinwegtäuschen.“

THRUSTMASTER®

Erschütternd gut!

360modena
FORCE GT



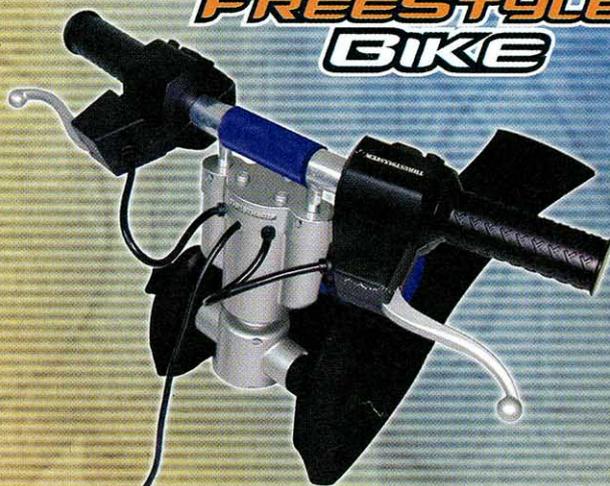
OFFICIAL LICENSED PRODUCT



OFFICIAL LICENSED PRODUCT

360modena
ANALOG GAMEPAD

FREESTYLER
BIKE



Gewinnspiel Rally Fusion

GEWINNSPIEL RALLY FUSION

Um zu gewinnen, schreiben Sie uns einfach eine Postkarte an Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Rally Fusion, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Teilnahmeabschluss ist der 28. Februar 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Activision und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausbezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfalle.

Schnelle Autos, scharfe Kurven, steile Berge! Eine gute Mischung, mit der Rally Fusion gehobenen Arcade-Spaß verspricht. Noch lustiger ist das Spiel natürlich, wenn man es mit einem Lenkrad steuert. Gemeinsam mit Activision verlosen wir deshalb achtmal das Spiel zusammen mit einem Lenkrad von Thrustmaster. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, schicken Sie uns bitte einfach eine Postkarte an die links stehende Adresse.

Und das gibt es zu gewinnen:

8x Rally Fusion
8x 360 Modena
Racing Wheel von
Thrustmaster
(ohne Abbildung)



Wer sich schon zu Zeiten von Commodores C64 und Amiga mit digitalen Spielen beschäftigte, der kommt in der Regel aus dem Schwärmen nicht mehr heraus, wenn man ihn an die zahlreichen Spiele von Cinemaware erinnert. Die filmartige Präsentation war damals ihrer Zeit weit voraus

und machte Titel wie *TV Sports Basketball*, das Horror-Abenteuer *It Came From The Desert* oder eben *Defender of the Crown* zu Klassikern. Leider kam das Ende für die Firma schon wenige Jahre nach diesen Erfolgen. Nun wagt man das Comeback; und was wäre für den Neustart besser geeignet als ein zeitgemäßes Remake eines Kultspiels?

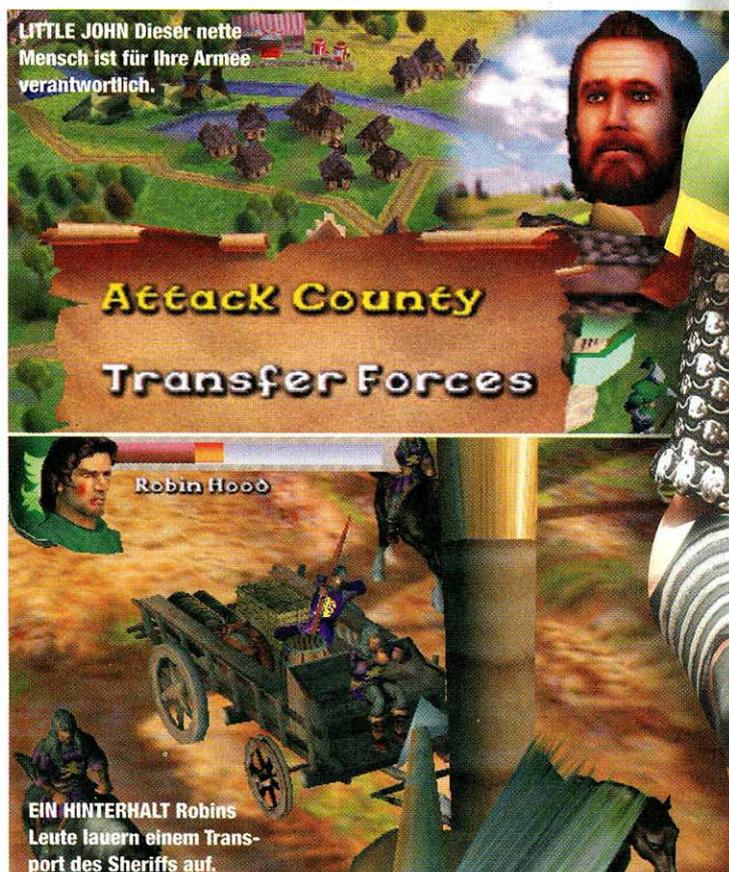
Der heldenhafte Gauner Robin Hood kennt jeder als Räuber, der die Reichen um ihre Ersparnisse erleichterte und seine Beute den Armen zukommen ließ. Im Gegensatz zur Urversion von *Defender of the Crown* spielt er diesmal aber keine Nebenrolle. Stattdessen schlüpfen Sie jetzt selbst in die Haut des Robin von Locksley

und schlagen sich als dieser natürlich erst mal mit dem berüchtigten Sheriff von Nottingham herum, was einem Tutorial gleichkommt und Sie mit dem grundlegenden Spielablauf vertraut macht. Ist im Sherwood Forest erst einmal für Ruhe gesorgt, nimmt die Handlung aber eine entscheidende Wendung: Robin ent-

Robin Hood

Defender of the Crown

Mit Cinemawares spannendem Genre-Mix kehrt bald eine **echte Spiele-Legende** zurück!

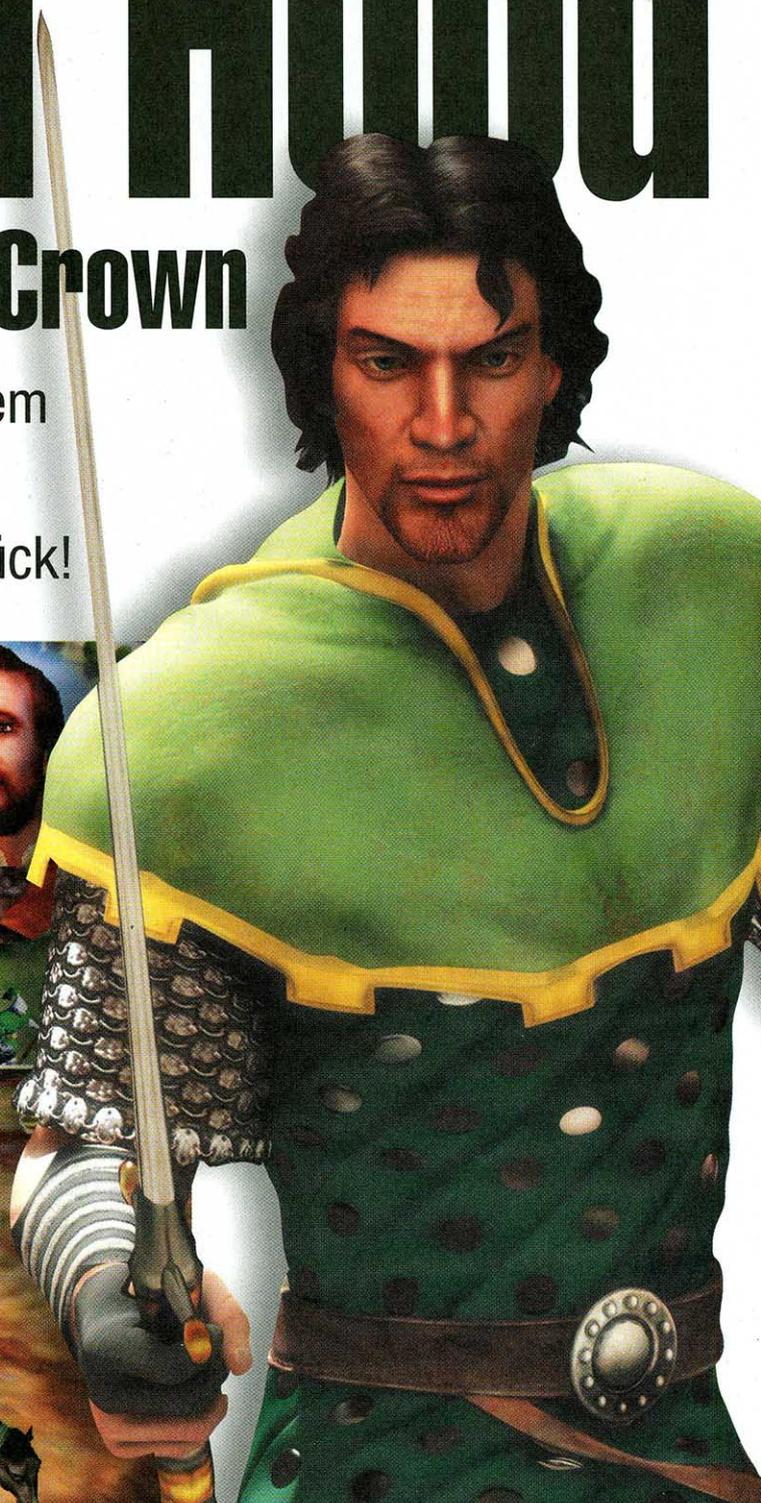


LITTLE JOHN Dieser nette Mensch ist für Ihre Armee verantwortlich.

Attack County
Transfer Forces

Robin Hood

EIN HINTERHALT Robins Leute lauern einem Transport des Sheriffs auf.



schließt sich, gegen Prinz John vorzugehen, der sich frecherweise mal eben so die Krone unter den Nagel gerissen hat. Der eigentliche König Richard Löwenherz war nur kurz zu einem Kreuzzug aufgebrochen, wurde aber dummerweise dabei gefangen genommen und schmort seitdem in einem weit entfernten Kerker.

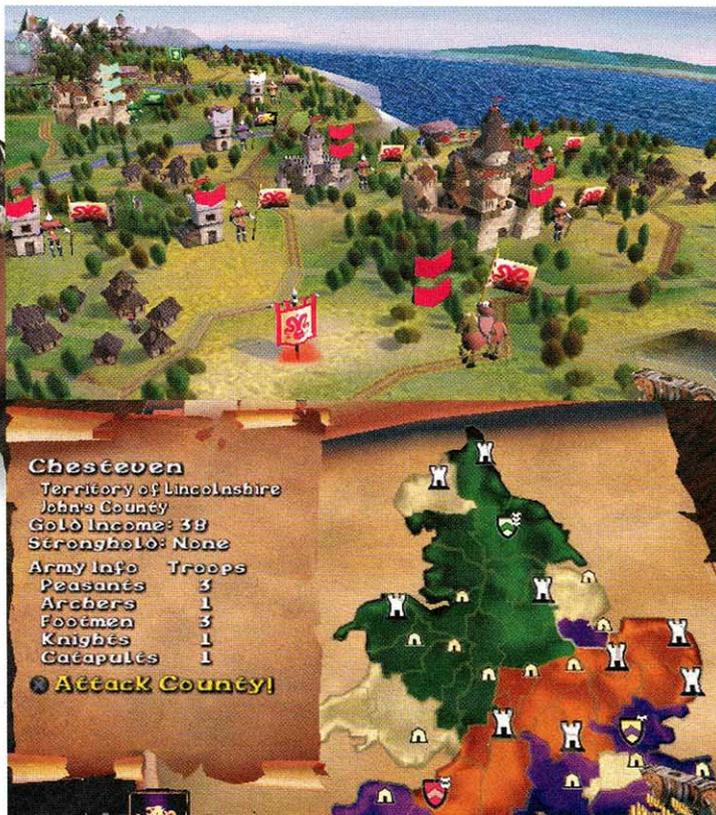
JEDER GEGEN JEDEN

Doch Prinz John ist nicht der einzige Gegner, mit dem es Robin zu tun kriegt, denn auch die anderen Adligen des Landes träumen davon, eines Tages auf dem englischen Thron rumlümeln zu dürfen. Der Kern des Titels ist letztendlich ein rundenbasiertes Strategiespiel, das stark an den Brettspiel-Klassiker *Risiko* angelehnt ist. Sie nehmen mit Ihren Leuten nach und nach Teile von England ein, kassieren dann zusätzliche Steuern und rekrutieren damit wiederum weitere Soldaten. Die eigentlichen Kämpfe laufen dabei in Echtzeit ab: Sie verteilen direkt Befehle und legen die Taktik fest. Mit der Zeit verstärken Sie Ihre Armee mit zusätzlichen Einheitentypen: Während bei den ersten Kämpfen nur Bauern mit Mistgabeln auf Bogenschützen losgehen, wer-

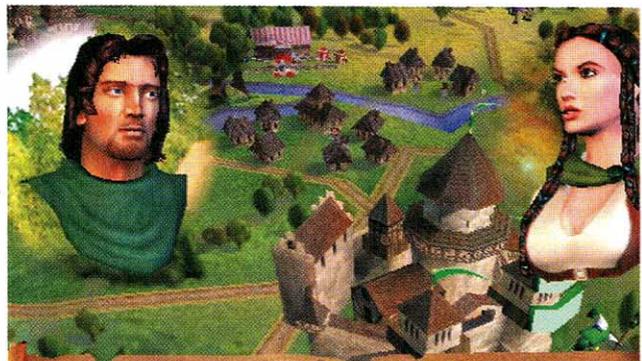
den bei den Schlachten später auch ausgebildete Fußsoldaten, Ritter (hoch zu Ross) und Katalpulte eingesetzt. Im Härtefall müssen Sie mit Letzteren sogar erst einmal eine Burgmauer zerstören, bevor Sie eine feindliche Stadt stürmen können – eigens dafür gibt es eine Art Minispiel, bei dem Sie in Echtzeit das Katalpult abfeuern müssen.

VIEL ABWECHSLUNG

Diese Belagerungs-Sequenz ist nur eines von zahlreichen Minispielen, die für Abwechslung im Strategie-Alltag sorgen. So können Sie sich mit Pfeil und Bogen auf die Lauer legen und einen Geldtransport Ihrer Konkurrenten überfallen. Etwas ehrenhafter verdienen Sie sich Geld, Ruhm und Ländereien bei den Ritterturnieren; zudem ist es doch noch ein wenig spaßiger, den Feind persönlich mit der Lanze vom Pferd zu stoßen. In beiden Fällen kommt's auf Geschicklichkeit und Zielgenauigkeit an. Noch etwas mehr Glück ist dagegen beim Schwertkampf vonnöten – speziell die einzelnen Star-Gegner wie der Sheriff von Nottingham oder Guy of Gisborne verlangen Robin da einiges ab. Wenn's dagegen zur Abwechs-



ZWEI PERSPEKTIVEN Die neue 3D-Ansicht ist hübscher, die klassische 2D-Karte übersichtlicher. Im Spiel können Sie jederzeit zwischen beiden wechseln.



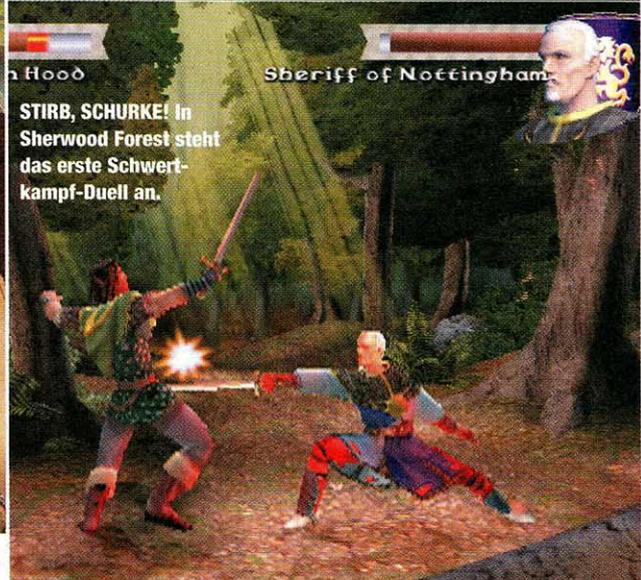
Marian: Oh, you're so smart, aren't you?

SCHLAGFERTIG Die hervorragenden Sprecher sorgen für etliche witzige Dialoge.

ALLER ANFANG ...
Zu Beginn können Sie lediglich Überfälle ausführen.



FAST FILMREIF Die hübschen Zwischensequenzen haben einen eigenen Stil.



STIRB, SCHURKE! In Sherwood Forest steht das erste Schwertkampf-Duell an.

lung darum geht, mit Waffengewalt eine holde Maid aus einem Schloss zu befreien, sind die (zahlreichen) Wachen weniger geschickt mit dem Schwert.

„HEROES LIVE FOREVER“

... lautet das neue Motto unter dem Cinemaware-Logo. Was auf den ersten Blick protzig klingt, wirkt angesichts der uns vorliegenden, fast fertigen PS2-Version von *Robin Hood: Defender of the Crown* angebracht. Durch die komplette Überarbeitung wirkt der Titel trotz des Alters der Vorlage durchaus zeitgemäß, die sehr hübschen, gerenderten Zwischensequenzen und die unzähligen, oft recht witzigen Dialoge sorgen für die richtige Atmosphäre. Einzig die strategischen Kampfsequenzen, die übrigens spielerisch etwas mehr als im Original bieten, wirken bestenfalls zweckmäßig. Die Steuerung ist stets gelungen und der größte Kritikpunkt ist letztendlich der gleiche wie schon anno 1986: Hat man das Spiel kapiert, ist es relativ einfach und problemlos in wenigen Stunden durchgespielt. Und andere Schwierigkeitsgrade gibt es nicht! Leider hat Cinemaware derzeit noch keinen Vertrieb für Deutschland gefunden, doch in den USA wird das Spiel noch im ersten Quartal 2003 erscheinen. So bleibt den deutschen Spielern immerhin genug Zeit, rechtzeitig das Lösegeld für Richard Löwenherz zusammenzusparen, denn allein mit dem Sieg über Prinz John ist England nicht zu retten ...

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU ROBIN HOOD	
Hersteller:	Cinemaware
Genre:	Strategie
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	Noch nicht bekannt
Internet: www.cinemaware.com	
Savegame	Entwickler
Jede Runde	Cinemaware
Umfang	Datenträger
Relativ kurz	DVD
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Die technisch zeitgemäße Adaption des Homecomputer-Klassikers ist genauso fesselnd und kurz wie das Original!“	

INFO DAS ORIGINAL IM VERGLEICH

Von Defender of the Crown zu Robin Hood

Wenn man heute die ersten 3D-Spiele betrachtet, wirken diese schrecklich überholt und hässlich. Hübsch gezeichnete 2D-Grafik altert wesentlich besser!

Wie die meisten Cinemaware-Spiele galt *Defender of the Crown* bei seinem Erscheinen Mitte der Achtzigerjahre als Grafikknaller. Für alle, die das Original-Spiel noch nie gesehen haben, und als Gedächtnisstütze für Spiele-Veteranen haben wir hier einige Screenshots des Amiga-Originals und ein Bild der etwas verbesserten C64-Umsetzung zusammengesucht. Daneben sehen Sie im Vergleich die gleichen Szenen in der PS2-Neuaufgabe.



AMIGA MAUERFALL Ursprünglich wurden feindliche Festungen „nur“ mit Felsen beschossen.



PS2 FEUER FREI! Auf der PS2 lassen Sie wahlweise auch Feuer und Gift auf die Gegner regnen.



FESTHALTEN! Gar nicht so einfach, den Gegner im Galopp genau zu treffen.



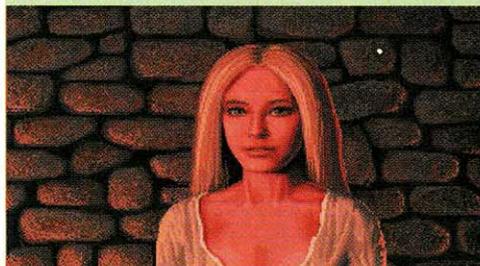
HOCH ZU ROSS Die Handhabung der Lanze gestaltet sich diesmal einfacher.



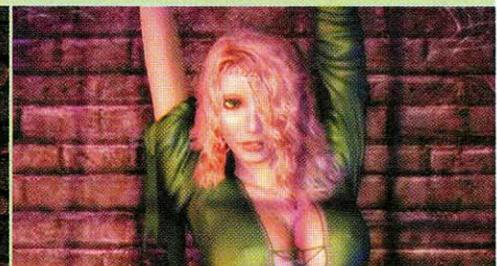
WAS FÜR LICHTEFFEKTE! Beachten Sie den grandiosen Schattenwurf an der Wand!



RETTUNGSEINSATZ Durch die 3D-Grafik wirken die Szenarien viel beeindruckender.



HOLDE MAID Für diese Pixelpracht nahm man so manche Mühe in Kauf.



„MEIN HELD!“ Das Render-Burgfräulein belohnt mit laszivem Blick und mehr Oberweite.



C64 ANGRIF! Erst bei der C64-Umsetzung gab's eine grafische Darstellung der Kämpfe.



STRATEGEN GEFRAGT Die Kämpfe verlaufen weiterhin einfach, aber taktischer als zuvor.

Sparen Sie über

50,- €

James Bond 007:
Nightfire
052131 0

**Portofreie
Lieferung!**

Playstation 2

Playstation 1



051695 5
FIFA 2003



051434 9
Pro Evolution Soccer 2



051737 5
Tony Hawk's
Pro Skater 4



051776 3
Der Herr der Ringe:
Die Gefährten



051700 3
Harry Potter und die
Kammer des Schreckens



052159 1
Primal



051778 9
Spyro:
Enter the Dragonfly



051403 4
The Getaway



051714 4
Dragon Ball Z:
Budokai



052156 7
Star Wars
"Bounty Hunter"



051400 0
Tekken 4



051727 6
Kingdom Hearts



051148 5
RTL Skispringen 2002



051399 4
Syphon Filter 3
Platinum



051385 3
World Rally
Championship Arcade



051991 8
FIFA Football 2003



052158 3
Der Schatzplanet



051713 6
Digimon World 2003



051694 8
Harry Potter und die
Kammer des Schreckens



052151 8
Rayman 2



051310 1
Rainbow Six -
Lone Wolf



051734 2
Tony Hawk's
Pro Skater 4



051733 4
Hugo und der
teuflische Spiegel



050697 2
Dragon Ball Z:
Ultimate Battle 22

Ihre Club-Vorteile:

- ✓ 14 Tage völlig unverbindlich testen!
- ✓ 4-mal jährlich **Riesenauswahl** an Büchern, CDs, Videos, DVDs und CD-ROMs!
- ✓ Bis zu **70% Preisvorteil!**
- ✓ Alle Bücher **garantiert günstiger** als im Handel!
- ✓ Exklusive **Buch-Premieren**, lange bevor sie im Handel erscheinen!
- ✓ **310 Filialen** überall in Deutschland - auch in Ihrer Nähe!

DER CLUB
BERTELSMANN

Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich beantrage die Mitgliedschaft im Club Bertelsmann, da ich zurzeit kein Kunde bin.

Bitte schicken Sie mir meine 3 Wunsch-Titel für 14 Tage zur Ansicht - mit vollem Rückgaberecht. Ich bezahle meine Artikel per Rechnung - portofreie Lieferung. Behalte ich die Artikel, werde ich automatisch Club-Mitglied. Pro Vierteljahr kaufe ich bis zum angegebenen Termin einen Artikel aus dem großen Club-Sortiment. Ohne Mindestbestellwert. Sollte ich dies einmal vergessen, bekomme ich den aktuellen Club-Bestseller automatisch zugeschickt. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich kündige. Dieses Kennenlern-Angebot kann ich nur einmal in Anspruch nehmen.

Frau Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AF 1000104219

Straße, Nr. _____

PLZ _____ Ort _____

Geburtsdatum _____ Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen) _____

e-mail (für Informationen und Rückfragen) _____

Alle Artikel nur solange Vorrat reicht.

Meine 3 Wunsch-Titel

1					
2					
3					



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

Gratis!

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

Devil May Cry 2

Ein Fall für zwei:

Dante und Lucia
räumen zusammen
die Hölle auf.

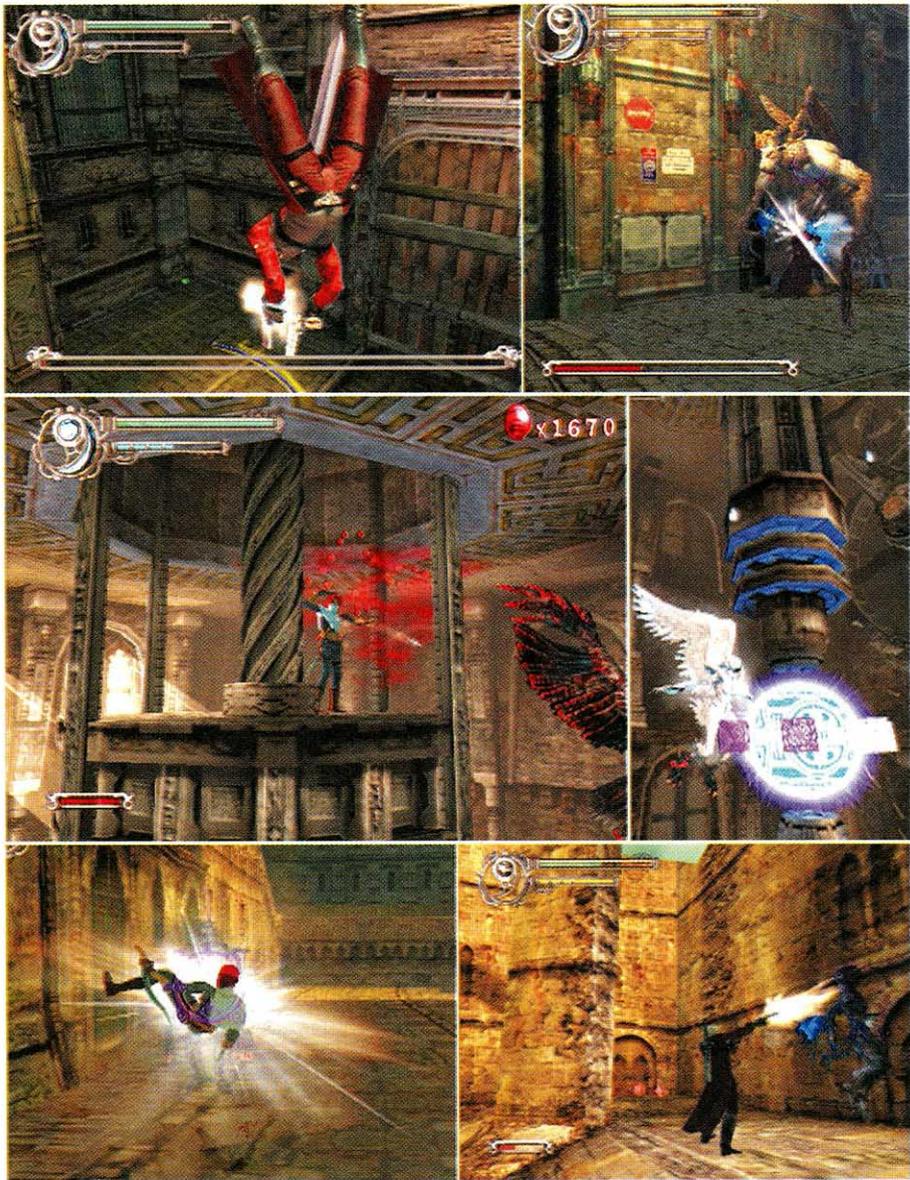
Multinationale Firmen sind Werke des Teufels! Was Globalisierungsgegner und Kapitalismuskritiker schon immer wussten, bestätigt jetzt ausgerechnet ein Videospiele. Im zweiten Teil von *Devil May Cry* wird Dante von einer alten Dorfbewohnerin gebeten, ihr im Kampf gegen ein Wirtschaftsimperium zu helfen, das von dem Dämonen Arius übernommen wurde. Dieser versucht jetzt, ihr mittelalterliches Heimatstädtchen zu zerstören, durch eine moderne Hochhausstadt zu ersetzen und sich die Menschen Untertan zu machen. Diese Hintergrundgeschichte mag abstrus klingen, doch sie gibt Dante Gelegenheit, vor zwei verschiedenen Kulissen auf actionreiche Dämonenjagd zu gehen: In einem gotisch anmutenden Kaff und einer hochaufgeschossenen



TEAMWORK Gemeinsam treten Dante und Lucia nur in den Zwischensequenzen auf.



DUELL Die beiden Kontrahenten warten noch ab.



KOPFÜBER
Wenn Dante in der Luft nach unten schießt, hält ihn der Rückschlag oben. (links)
RAMMBOCK
Dieser Gegner hat meistens nur einen Kollegen dabei. (rechts)

GUT GEZIELT
Auf die Entfernung wirft die Heldin mit Messern. (links)
STRAHLEND
Als Dämonin erinnert Lucia eher an einen Engel. (rechts)

KARATE
Lucia benutzt im Nahkampf Tritte und ihre Krummsäbel. (links)
BLAUBLÜTER
Da spritzt der blaue Lebenssaft! (rechts)

INFO DIE MONSTER

Riesenaaffe und Riesenkrake

Devil May Cry 2 hätte seinen Namen nicht verdient, gäbe es nicht haufenweise fantastische Gegner. Diesmal sind es sogar noch mehr.

Grundsätzlich lässt sich dabei zwischen drei Arten unterscheiden: Die einen Gegner können überall auftreten und das in unüberschaubaren Scharen. Zum Glück ist jeder einzelne aber mit einigen Schlägen besiegt, so dass die Überzahl das einzige Problem ist. Wenn diese Feinde sich auf dem Boden befinden, ist es übrigens immer vorteilhaft, von der Luft aus zu agieren. Allerdings verschwendet man dabei viel von der Teufelskraft, die Dante braucht, um sich in die Dämonenform zu verwandeln. Andere Monster treten eher in kleinen Grüppchen oder alleine auf. Sie sind zäher und brutaler als die Banden, weshalb hier die Dämonenform fast die einzige Möglichkeit zum Sieg ist. Und Taktik ist bei den Zwischen- und Endgegnern nötig. Der Riesenkrake am Ende des vierten Levels lässt sich etwa nur besiegen, wenn man ihm einen Arm abschlägt und dann auf den Kopf zielt.

Metropole. Wir konnten jetzt zumindest schon mal einen Blick auf die ersten Levels werfen, die sich allesamt noch im ersten Ort befinden.

TRAM IN DEN HORROR

Nach grundlegenden Veränderungen haben wir dabei verge-

bens Ausschau gehalten. Am Anfang befindet sich Dante in einer mittelalterlichen Festung, von wo aus er sich einen Weg zum Hafen bahnen muss. Dieser Weg führt durch das verschlafene Städtchen, das wie aus dem frühen 20. Jahrhundert wirkt. Neben düsteren gotischen Fassaden

verfügt es über eine elektrische Straßenbahn. Natürlich ist der Weg durch die engen Gässchen kein Spaziergang. Hunderte blutrünstiger Monster tummeln sich auf den Straßen und hindern den Protagonisten am Weiterkommen. Doch der wehrt sich nach Kräften, die zum Glück übernatürlich sind. Schon das Schwert ist eine mächtige Waffe, auch die Pistolen haben enorme Durchschlagskraft. Noch effektiver ist der Kampf aber, wenn Dante sich in einen Dämonen verwandelt. Dann kann er fliegen, schneller rennen, höher springen und brutaler zuschlagen. Wer den ersten Teil gespielt hat, bekommt mit der Steuerung des Nachfolgers keine Probleme, alle anderen werden sich schnell daran gewöhnen. Meistens ist man damit beschäftigt, pausenlos auf einen Knopf einzuhämmern, um stylish zu prügeln oder zu



SCHUSSWAFFE Die Kanone kann Dante leider nicht benutzen.



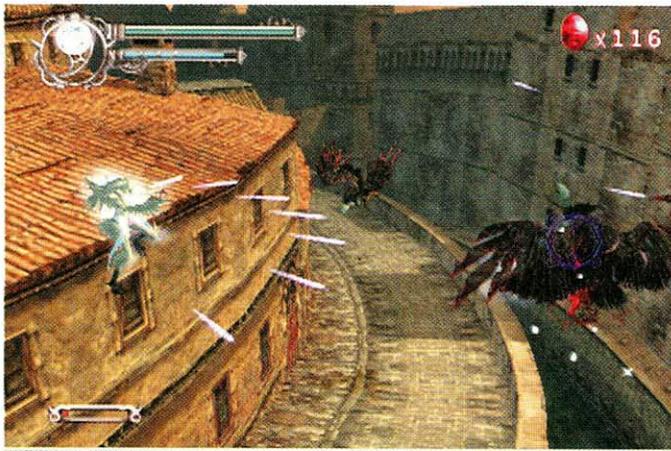
ARMEE DER FINSTERNIS Diese Monster treten immer in großen Banden auf.



AFFIG Der Orangguerra hat Riesenarme und Riesenkräfte.



ARM DRAN Einfach drauflos-prügeln hilft bei dem Kraken nicht, hier ist Taktik gefragt.



SCHERENHÄNDE
Angriff ist die beste
Verteidigung.

PENETRANT Diese Geier lassen
sich nicht so schnell abschüt-
teln. (links oben)
MÖNCHE Friedfertig sind diese
Gegner trotz ihrer Kutten
nicht. (rechts oben)



BRANDEILIG Von
den Flammen
darf Dante sich
nicht erwischen
lassen.



LUFTKAMPF Als fliegen-
der Dämon bekämpft
Dante fliegende Gegner.

schießen. Die meisten Monster lassen sich auf diese Weise schnell beseitigen und nur manchmal treten Gegner auf, die eine Taktik erfordern. Dann gilt es, deren Schwachstelle zu finden und immer darauf einzudreschen. Das ist aber auch die größte Schwierigkeit des actionlastigen Spiels. Rätsel spielen kaum eine Rolle.

Eine umso größere Rolle spielt dafür Dantes neue Freundin Lucia. Mit ihr kann der Spieler ein eigenständiges Abenteuer in den 18 Levels erleben. Dem liegt zwar die gleiche Ge-

schichte zugrunde und es spielt sich auch in denselben Umgebungen ab, doch die Wege zum Ziel sind unterschiedlich. Mit ihren zwei Krummschwertern und einem unbegrenzten Vorrat an Wurfmessern ist Lucia aber genauso actionverliebt wie Dante. Und auch sie kann sich in einen fliegenden Dämon verwandeln. Schön dabei ist, dass Dante ihr helfen kann: Wenn man die Levels vorher mit dem männlichen Helden spielt und sie dann mit Lucia betritt, sind von ihm geöffnete Türen immer noch offen.

PRÄDIKAT: SCHWERTVOLL

Devil May Cry 2 bleibt also das Actionfest, das der Vorgänger schon war, das aber in noch besserer Grafik. Die Monster sind allesamt neu gestaltet und wirken fast grotesker als im ersten Teil. Dante sieht sich zwar noch ziemlich ähnlich, doch er bewegt sich jetzt viel cooler. Er kann etwa in zwei Richtungen gleichzeitig schießen oder sich in der Luft halten, indem er kopfüber nach unten ballert. Lucia steht ihm in ihren Animationen in nichts nach. Sie benutzt beim

Nahkampf außer ihren Schwertern auch ihre Füße und vermöbelt die Gegner mit Karate-Tritten. Als Dämonen können beide diesmal nicht nur schweben, sondern sogar richtig fliegen. Mit kräftigen Flügelschlägen erheben sie sich weit in die Luft, was nicht nur gut aussieht, sondern auch sehr praktisch ist. Lediglich die etwas verwirrende Kameraführung stört den Gesamteindruck immer noch. Dafür wurde ein anderer großer Kritikpunkt ausgeräumt: Die PAL-Version wird diesmal eine 60-Hertz-Option haben, wodurch die hohe Geschwindigkeit auch hierzulande gewährleistet ist. Außerdem verspricht der Hersteller, dass die breiten PAL-Balken, die das Bild im Vorgänger zusammengedrückt haben, jetzt vermieden werden sollen.

ALBRECHT OTT

VORSCHAU DEVIL MAY CRY 2

Hersteller:	Capcom
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Engl./dt. Untertitel
Termin:	28. März

Internet: www.capcom-europe.com

Savegame	Entwickler
Nach Missionen	Capcom
Umfang	Datenträger
2x 18 Levels	2 DVDs

FINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

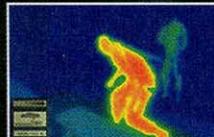
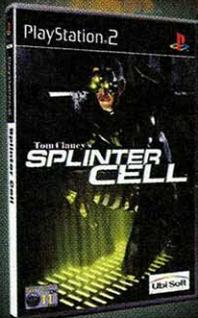
„Capcom verspricht viel und scheint es zu halten: Der zweite Teil ist größer, härter und cooler.“

Right vision
engine track

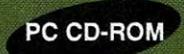
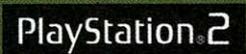
Demnächst für PlayStation 2 . . .

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL™**

www.splintercell.com



Xbox Screenshots



© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. "PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 2002 NINTENDO.



GIGANT Abgefahrener Charakterdesign zeichnet Guilty Gear aus.



ABGEKLATSCHT Eine Reihe normaler Attacken lässt sich relativ einfach zu ellenlangen Combos verketten.

Nicht nur Capcom ist in der Lage, gute **2D-Prügel-spiele** zu programmieren.

Guilty Gear X2

The Midnight Carnival



GEMEINHEIT Axl erreicht mit seinen scharfen Senses, die an Ketten befestigt sind, auch entfernte Gegner. Allerdings kostet der Schlag nicht so viel Energie.



KUGELBLITZ Nach dem Aufladen einer Energieleiste sind noch mehr Spezialattacken und sogar ein Dimensionswechsel möglich.

VORSCHAU GUILTY GEAR X2

Als *Guilty Gear* vor etwa fünf Jahren auf der PSOne erschien, waren die Tage der 32-Bit-Konsole schon beinahe gezählt. Trotzdem konnte der Titel die Prügelspielergemeinde überzeugen und der Grundstein für eine Serie war gelegt. Die Fortsetzung *Guilty Gear X* wurde dann schließlich 2001 auch für die PS2 umgesetzt und gefiel wiederum durch gutes 2D-Gameplay sowie starke Effekte und obercoole Charaktere. Die deutschen Fans warten dank der beträchtlichen Verschiebungen bei Virgin-Spielen noch heute auf das Spiel. Doch in Japan ist nun die Zeit für einen aktuellen Aufguss gekommen, der natürlich ebenfalls auf Anime-Style und extrem schnelle Kämpfe setzt.

HEAVEN OR HELL? LET'S ROCK!

Heutzutage bringt eigentlich nur noch Capcom immer wieder neue 2D-Prügler auf den Markt. Kein Wunder, schließlich hat das Unternehmen mit dem *Street Fighter*-Franchise riesige Erfolge verbucht und eine Menge Erfahrung gesammelt. In Japan sind

diese Spiele nach wie vor sehr beliebt, während der westliche Markt eher auf neue 3D-Beat-'em-Ups schielt. Trotzdem gibt es auch hierzulande noch beinhardt Fans, die auf genau solche Games wie *Guilty Gear X2 - The Midnight Carnival* abfahren (inklusive einiger PLAYZONE-Redakteure). Wie schon beim Vorgänger der kleinen japanischen Softwareschmiede Arc System Works gibt es auch bei *The Midnight Carnival* eine Riege skurriler Charaktere, die beinahe alle mit einer Waffe ausgestattet sind. Eine kleine Auswahl der Kämpfer besitzt keine Hilfsmittel, kann dafür aber kräftiger oder schneller zuschlagen. Für eingeschworene *Guilty Gear*-Fans sind die vier neuen Charaktere sicherlich interessant, denn die Gesamtzahl der Kämpfer erhöht sich so auf insgesamt 20. Die Padbelegung ist relativ einfach gehalten: Ein Knopf für Faustschläge und einer für Fußtritte sowie zwei Tasten für hohe oder niedrige Waffenhiebe reichen aus, um ein Combo-Feuerwerk sondergleichen abzubrennen. Mit bekannten *Street Fighter*-Halb- und Viertelkreisdrrehungen werden Special Moves ausgelöst,

die durch Juggles (Sie können einen Gegner mit bestimmten Combos in der Luft halten und mehrere Treffer landen) ergänzt werden dürfen.

PURER JAPAN-STIL

Die Grafik bei *The Midnight Carnival* ist mehr als gelungen. Die speicherfressenden 2D-Animationen der Kombattanten haben Klasse und sind nicht so abgehackt wie bei einigen der Capcom-Konkurrenztitel. Besonders cool sehen die Spezialattacken aus: Mit farbenfrohen Effekten wird der Gegner dabei in die Luft geschleudert, von Feuerbällen umhüllt oder durch energiezehrende Zauber geschwächt. Dies geschieht alles in einer unglaublichen Geschwindigkeit. Deshalb entsteht beim ersten Anspielen zunächst der Eindruck, dass man mit simplem Button-Mashing am weitesten kommt. Wenn das Kampfsystem aber erlernt ist (was nicht sonderlich lange dauert, wenn Sie bereits Erfahrung mit der *Street Fighter*-Serie haben), entstehen besonders zu zweit absolut unterhaltsame Kämpfe. Untermalt wird das Spektakel von passenden Rock-Tracks, die den

sowieso schon schnellen Spielablauf noch zusätzlich anheizen. Außerdem ist die Modiauswahl auch für Solo-Spieler (Survival-, Mission- und Story-Modus!) mehr als ausreichend. Abschließend bleibt nach ausgiebigem Spielen der fertigen japanischen Version der Eindruck, dass es sich bei *Guilty Gear X2* um eines der besten 2D-Prügelspiele der „Video-spiel-Neuzeit“ handelt.

UWE HÖNIG

VORSCHAU GUILTY GEAR X2	
Hersteller:	Bigben Interactive
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Termin:	April
Internet: www.bigben-interactive.de	
Savegame Ja	Entwickler Arc System Works
Umfang 20 Kämpfer	Datenträger DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Fans der traditionellen 2D-Prügel-spiele dürfen sich auf ein cooles, effektvolles Beat 'em Up freuen.“	



BEEINDRUCKEND Die Special Moves werden immer mit ansprechenden Effekten untermalt. Manchmal wirkt der Bildschirm sogar etwas überladen.



SCHLÄGERTYP Slayer benutzt zwar keine Waffen, dafür sind seine Tritte und Schläge besonders hart und kosten massig Lebensenergie!



COOLNESS SIEGT Shinobi bleibt selbst im größten Gegnergetümmel locker.



WINJUTSU Mit Ninja-Magie lassen sich ausweglose Situationen entschärfen.

Shinobi

Der **tödliche Schatten** ist wieder unterwegs – endlich neues Futter für Ninja-Fans!



SPLATTER Die meisten Gegner sind schneller Hackfleisch, als sie schauen können.





BOSS Dieser Endgegner sieht unscheinbar aus, allerdings ist er schnell und gefährlich.



VARIABLE Die Kameraposition lässt sich beliebig einstellen.

Zu 16-Bit-Zeiten gab es ein Spiel, das als echter Kaufgrund für Segas Mega Drive galt. Die Rede ist von *The Revenge of Shinobi*, einem 2D-Action-Spiel, bei dem Sie die Rolle des flinken Ninjas Joe Musashi übernahmen. Leveldesign, Grafik und Musik passten damals zusammen wie selten zuvor und das Game konnte reihenweise absolute Topwertungen einheimen. Natürlich wurde die Serie fortgeführt, aber ein missglückter Ableger auf dem Saturn sorgte für eine sieben Jahre andauernde Pause, die nun endlich beendet ist. Sega hat sich entschlossen, seinen einstigen Helden wiederzubeleben, und so wurde die Entwicklung eines *Shinobi* mit 3D-Grafik in Auftrag gegeben. Erledigt wurde dieser Job von Overworks, was nicht unbedingt die beste Entscheidung war, denn leider haben sich ein paar Mängel ins Spiel eingeschlichen.

SCHATTENKÄMPFER

Der neue Held heißt Hotsuma und wird den alten Tugenden der Ninja mehr als gerecht. Seine Fähigkeiten mit dem Katana sind legendär, die Reflexe schneller als das Licht und der Geist frei von Moral. Sein Auf-

trag ist die Vernichtung des dämonischen Oboro-Clans. Deswegen überhaupt Hiruko ist nämlich ein mächtiger Zauberer, der ganz Tokio ins Verderben gestürzt hat. So beginnt das Abenteuer in den düsteren Straßen der Stadt ... Die Steuerung ist schnell erlernt, aber erst nach etwa ein bis zwei Stunden Spielzeit können Moves und Combos sowie die Spezialfähigkeiten des Ninjas intuitiv genutzt werden. Sie schauen dem Krieger dabei über die Schulter, während Sie die virtuelle Kamera mit dem rechten Analogstick nach Belieben verstellen können. Die Schultertasten lösen Ninja-Magie aus oder ermöglichen es Ihnen, einen Gegner im Visier zu behalten und beispielsweise mit Shurikens zu beharken. Geschmeidiger Katana-Einsatz und Doppelsprünge sind *Shinobi*-Fans bereits bekannt. Neu ist die Möglichkeit, einen schnellen Ausweichschritt zu vollführen sowie an Wänden entlangzuheuten. Ebenfalls neu ist das Akujiki-Schwert, mit dem die sogenannte Tah-Tey-Kampfkunst ermöglicht wird. Dabei werden Gegner so schnell aufgeschlitzt, dass diese gar nicht merken, was passiert ist. Anschließend zerfallen in einer kurzen

Sequenz die feindlichen Schergen in zwei Teile, während *Shinobi* obercool sein Katana in die Scheide schiebt.

SCHNELLER HELD

Shinobi ist schnell, sehr schnell sogar! Die Spielgeschwindigkeit ist hoch und die Grafik-Engine hält ohne Ruckler mit. Die Optik wirbelt mit 60 Bildern in der Sekunde über den Bildschirm und lässt das Spiel äußerst dynamisch wirken. Angesichts der exzellenten Steuerung ist es kein Problem, die nötige Kontrolle über das flotte Geschehen zu behalten. Leider konnten die Programmierer ein leichtes Flimmern der Grafik nicht verhindern, was aber glücklicherweise nicht sonderlich stört. Viel schlimmer ist das triste Leveldesign. Normalerweise laufen Sie durch einen kleinen Abschnitt oder Raum, erledigen alle Gegner und gehen anschließend durch einen Gang zum nächsten Raum. Diese Vorgehensweise wiederholt sich bis zum letzten Level, lediglich unterbrochen durch diverse Endgegner. Klingt nicht sonderlich aufregend, aber die sehr gute Spielbarkeit rettet den Titel vor der Innovationslosigkeit der Designer. Apropos Wiederholungen: Viele der Gegner wiederho-

len sich ebenfalls zu oft und ein paar mehr Hintergrundtexturen hätten auch nicht geschadet. So bleibt ein gutes Action-Spiel, das vor allem Japan- und Ninja-Fans gefallen wird. Alteingesessene Fans der *Shinobi*-Serie drücken eine kleine Träne aus dem Auge, da die Qualität der 16-Bit-Titel nicht erreicht wird. Trotzdem ist der Sprung in die dritte Dimension besser geglückt als bei so manchen anderen 2D-Serien.

UWE HÖNIG

VORSCHAU SHINOBI

Hersteller:	Sega
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	2003

Internet: www.sega.com

Savegame Ja	Entwickler Overworks
Umfang 8 Levels	Datenträger DVD

EINSCHÄTZUNG

GUT

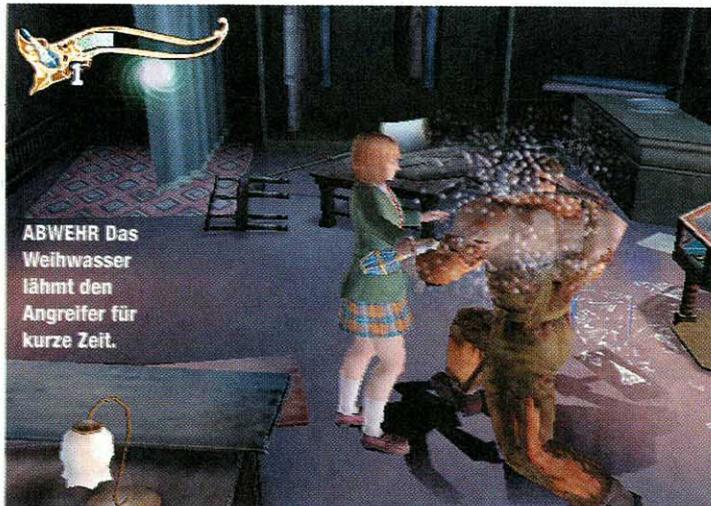
„Einer der **coolsten** Helden der Videospiegelgeschichte gibt seinen gegliückten Einstand auf der PlayStation 2!“



FURCHTLOS Auch etwas größere Gegner machen dem tapferen Ninja keine Angst.



VORSICHT Die Spinnweben auf dem Boden behindern den furchtlosen Ninja.



ABWEHR Das Weihwasser lähmt den Angreifer für kurze Zeit.



SCHLÜSSELSERSATZ Geistersiegel lassen sich mit dem Wasserfläschchen öffnen.

Clock Tower 3

Wer hat an der Uhr gedreht? Ein Schulmädchen findet sich plötzlich im **gruseligen London** des Jahres 1942 wieder.

Wer schon einmal ein Horror-Adventure gespielt hat, der weiß, wie man die dort auftretenden Monster bekämpft: mit Schrotflinten, Maschinenpistolen oder sogar Kettensägen. Gegen so ein Arsenal ist Alyssas Waffenkammer geradezu lächerlich: Sie besitzt lediglich ein Weihwasserfläschchen. Dabei könnte sie etwas handfeste Unterstützung ganz gut gebrauchen: Eine mysteriöse Macht hat das

14-jährige Schulmädchen auf Zeitreise in das kriegsgeplagte London des Jahres 1942 geschickt. Dort machen nicht nur deutsche Bomber die Straßen unsicher, auch Geister und ein hammerschwingender Serienkiller bedrohen das Leben der Protagonistin. Wenigstens ein bisschen nützt das Weihwasser gegen diese widerwärtigen Gegner: Es fügt ihnen so brutale Schmerzen zu, dass sie für einen Moment die Verfolgung unterbrechen.

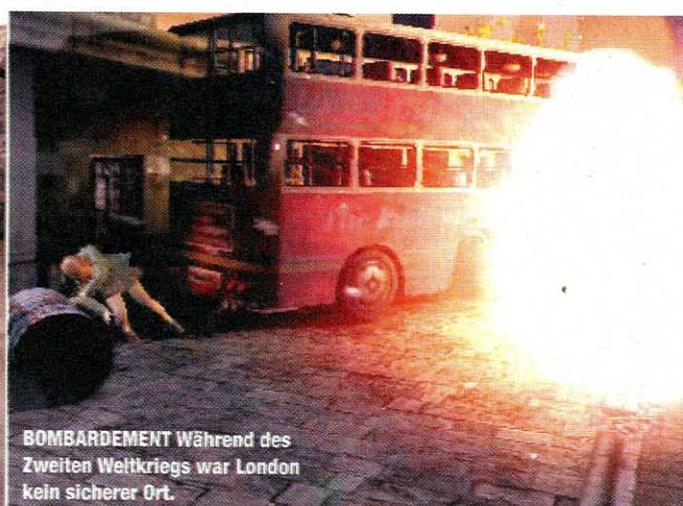
In diesem Augenblick hat Alyssa dann Gelegenheit, sich einen Vorsprung bei ihrer Flucht zu verschaffen. Und Flucht ist das Einzige, was hilft. Zwar gibt es am Ende immer eine Möglichkeit, die Verfolger auszuschalten, doch müssen dafür Rätsel gelöst werden. Mit einem hartnäckigen Angreifer auf den Fersen kann das ganz schön anstrengend sein. Besonders schwierig wird es, wenn die Monster zu nahe an Alyssa herankom-

men. Dann gerät sie schnell in Panik, wodurch sie sich kaum noch steuern lässt. Außerdem bleibt das Mädchen in diesem Zustand an Hindernissen, starr vor Angst, einfach stehen, wodurch es ein leichtes Angriffsziel bietet. Die Aufgaben selbst sind allerdings nicht sonderlich fordernd. Meistens geht es darum, Schlüssel zu finden oder Türen auf andere Art aufzusperren. Auch dafür ist das Weihwasser geeignet: Es kann Geistersiegel aufbrechen

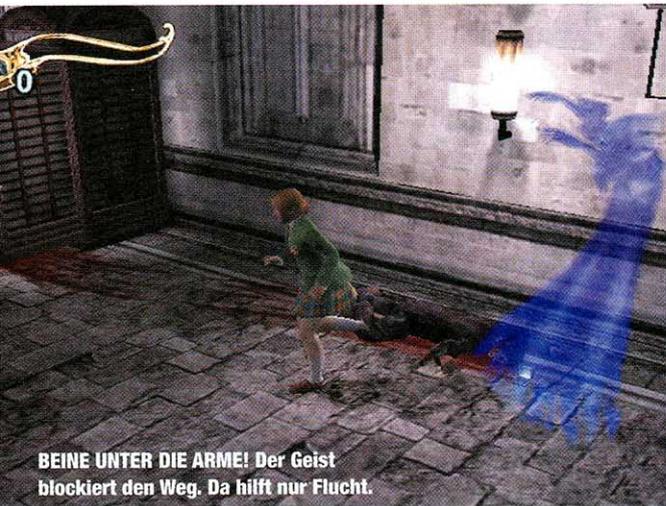


LEBENSBRUNNEN Hier kann Alyssa speichern oder ihre Wasserflasche füllen.

どうしますか?
セーブする > 補給する やめる



BOMBARDEMENT Während des Zweiten Weltkriegs war London kein sicherer Ort.



BEI NE UNTER DIE ARME! Der Geist blockiert den Weg. Da hilft nur Flucht.



ABLENKUNG Manche Dinge muss die Protagonistin untersuchen, obwohl ihr jemand auf den Fersen ist.

赤い引き出しの鍵を使いますか?
 ▶ YES NO

und auf diese Weise vorher verschlossene Zugänge öffnen.

FILMREIF

Man sieht schon: *Clock Tower 3* als Action-Adventure zu bezeichnen, wäre ein bisschen übertrieben, besteht die Action doch größtenteils aus Weglaufen. Ein reines Adventure ist es aber sicherlich auch nicht, dafür ist das Weglaufen zu zentral. Doch egal wie man das Spiel einordnen will, eins ist es sicherlich: sehr gruselig. Die Atmosphäre ist nicht zuletzt durch die nervenzerfetzende Musik ständig angespannt. Auch die vorberechneten Hintergründe tragen zur Stimmung bei. Nie fühlt man sich sicher, hinter jedem Vorhang könnte wieder ein wahnsinniger Killer lauern.

Am beeindruckendsten an dem Spiel sind aber die Zwischensequenzen. Die hat der kürzlich verstorbene japanische Kult-Regisseur Kinji Fukasaku gestaltet und das sieht man ihnen an. Zwischen

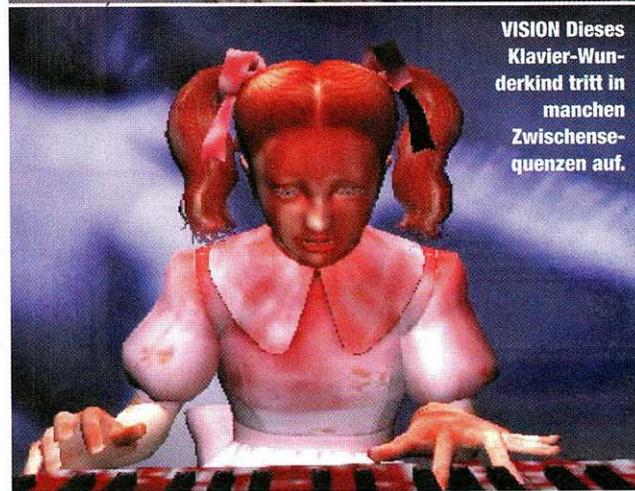
Splatter und Psychothriller überzeugen sie sowohl grafisch als auch von der Inszenierung her. Allein für diese Filme lohnt es sich, die Nerven in den unheimlichen Umgebungen zu behalten. Nur um sie sich dann noch mehr zerfetzen zu lassen.

ALBRECHT OTT

VORSCHAU CLOCK TOWER 3	
Hersteller:	Capcom
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Noch nicht bekannt
Termin:	2003
Internet: www.capcom.co.jp/ct3/	
Savegame	Entwickler
Speicherpunkte	Sunsoft
Umfang	Datenträger
4-6 Stunden	DVD
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Stimmungsgeladenes und stimmiges Horrorspiel, bei dem vor allem die Filmsequenzen Grauen verbreiten“	



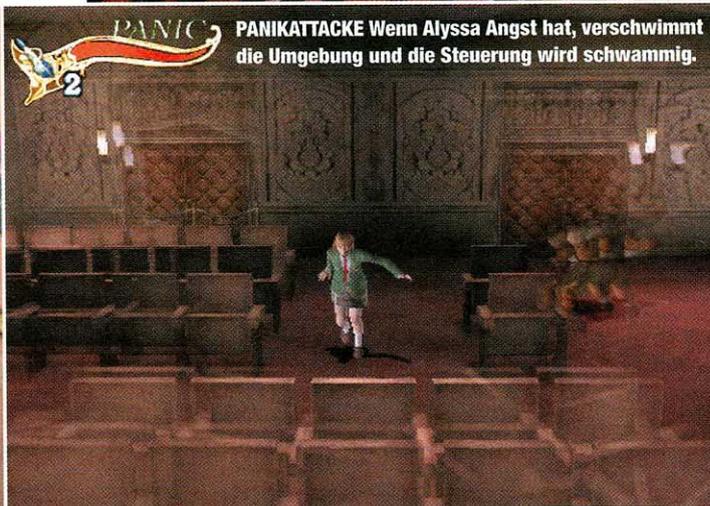
FLEXIBEL Kriechend kommt die Heldin in engere Gänge.



VISION Dieses Klavier-Wunderkind tritt in manchen Zwischensequenzen auf.



VERZWEIFELT Mit dem Stuhl verteidigt sich Alyssa gegen den Vorschlaghammer.



PANIK PANIKATTACKE Wenn Alyssa Angst hat, verschwimmt die Umgebung und die Steuerung wird schwammig.



TIMING Solche Feuersäulen kommen in vielen Jump & Runs vor.



STRAHLEND Die Fässer mit radioaktivem Abfall fordern



MUTATION Dr. Muto als Guppe.

Genie und Wahnsinn – der wandelbare Dr. Muto hat von beidem genug!

Dr. Muto

Je besser ein Wissenschaftler, desto verrückter muss er auch sein. Zumindest in der Fiktion hat diese goldene Regel Gültigkeit. So ist es denn kein Wunder, dass der geniale Dr. Muto im gleichnamigen Spiel hochgradig wahnsinnig ist. Bei einem seiner Versuche explodiert sogar sein gesamter Heimatplanet, lediglich sein eigenes Labor schwebt noch auf einem einsamen Felsen durchs Weltall. Von hier aus geht der Doktor das Abenteuer an, sein Experiment rückgängig zu machen.

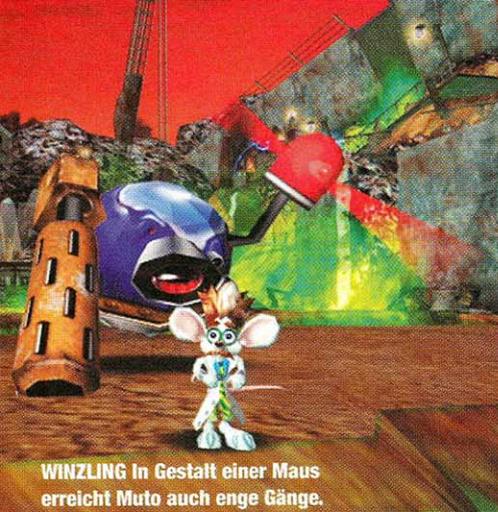
Zwei Dinge unterstützen ihn bei diesem Unterfangen: seine Splizz-Gun und seine Fähigkeit, sich in sechs Mutationen zu verwandeln. Die Waffe hat dabei zwei Angriffsarten: Die eine erledigt die Gegner ganz einfach, die andere hält sie in ihrem Bannstrahl gefangen. Problematisch ist nur, dass bei den

meisten Gegnern lediglich eine der beiden Angriffsarten effektiv ist. Und bis man rausgefunden hat, welche das ist, haben die fiesen Feinde vielleicht schon längst angegriffen. Der Bannstrahl lässt sich aber auch noch für andere lustige Attacken verwenden. So stehen in manchen Gegenden etwa kleine, dicke Videospiele herum, die Dr. Muto erst einfangen und dann als Geschoss verwenden kann. Mit diesen Freaks lassen sich dann spezielle Schalter umlegen oder strahlenresistente Kisten öffnen.

SÜSSE MAUS

Die Splizz-Gun besitzt der verrückte Wissenschaftler von Anfang an, die verschiedenen Gestalten muss er sich im Laufe des Spiels erst aneignen. Am Anfang kann er sich nur in eine Maus verwandeln, was sehr praktisch ist, um durch enge Gänge zu krabbeln. Später kommt dann noch ein starker Gorilla, ein schwebendes Eichhörnchen oder eine Spinne hinzu, die Wände entlangkriechen kann. Die Mutationen sehen alle vollkommen abgefahren aus, dem Spiel verleihen sie aber nicht unbe-

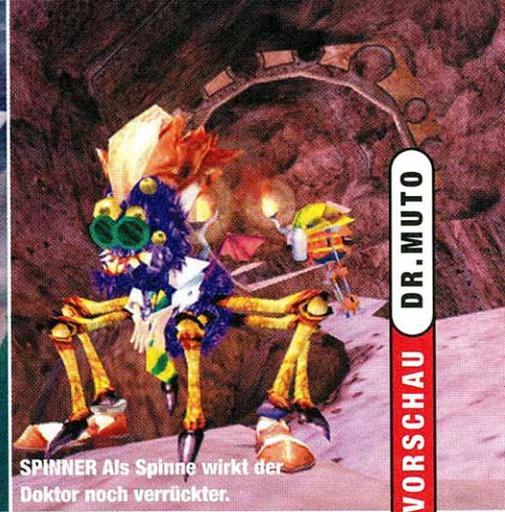
AUFRÜSTUNG Dr. Muto ist nicht nur auf seine Splizz-Gun angewiesen.



WINZLING In Gestalt einer Maus erreicht Muto auch enge Gänge.



BAYWATCH Schwimmen kann der abgedrehte Held ebenfalls.



SPINNER Als Spinne wirkt der Doktor noch verrückter.

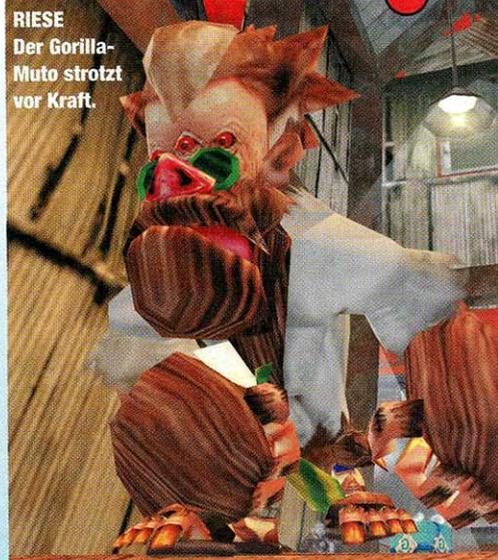
VORSCHAU DR. MUTO

dingt Originalität. Zwar ist das Gameplay dadurch durchaus anders als bei den übrigen konventionellen Jump&Run-Levels, doch nicht entscheidend. Als Maus läuft Muto zum Beispiel durch zweidimensionale Gänge, springt über Abgründe und sammelt Boni ein. Genauso funktioniert es in seiner normalen Form, nur dass die Gänge da dreidimensional sind. Mit den verschiedenen Mutationen und anderen witzigen Einfällen ist *Dr. Muto* aber auf jeden Fall ein erfrischendes Jump & Run, wenn auch spielerisch kein besonders innovatives.

Schräge Animationen des Doktors, die lustigen Gegner, die abgefahrenen postapokalyptischen Welten und die absurde Hintergrundgeschichte verleihen dem Spiel jedoch eine humoristische Note. Schon im März soll *Dr. Muto* in den Regalen stehen, wir konnten uns jetzt anhand einer fast fertigen Version überzeugen, dass da eigentlich nichts mehr schief gehen sollte. Das Spiel läuft flüssig, Gegner und Levels sind schaffbar, kurz: Es erwartet uns ein solides Hüpfspiel mit einigen witzigen Ansätzen.

ALBRECHT OTT

VORSCHAU DR. MUTO	
Hersteller:	Midway
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	März
Internet: www.midway.com	
Savegame	Entwickler
Nach Levels	Midway
Umfang	Datenträger
22 Levels	DVD
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Humorvolles und abgefahrenes Jump & Run, das spielerisch aber nicht unbedingt Originelles bietet“	



RIESE Der Gorilla-Muto strotzt vor Kraft.



Pro Spiel ab
2€

Exklusiv für Vodafone-Kunden

Top Handy-Games zum downloaden



Galaktische Handy-Action



Star Trek™ Nemesis⁵
Das Handy-Game zum Film
Jetzt downloaden!

Übernehmen Sie Jean-Luc Picards Platz und steuern Sie die Enterprise in eine Schlacht um Leben und Tod. Kämpfen Sie gegen die Kriegsflotte der Romulaner und befreien Sie die Erde von der tödlichsten Bedrohung in ihrer gesamten Geschichte.

Pac-Man[®]



Pac-Man:
Der Klassiker
Der Superstar der Gamegeschichte hat immer noch Hunger auf Punkte.

Space Invaders[®]



Space Invaders:
Kampf gegen Aliens.
Vernichten Sie die angreifenden Alien-Truppen.

Bowling[®]



Bowling:
10 Kegel, eine Kugel, 10 Runden zu spielen. Sind Sie der Herausforderung gewachsen?

007 Ice-Racer[®]



007 Ice-Racer:
James Bond auf Schurkenjagd.
Rasante Eis-Action im Auftrag Ihrer Majestät.

Skate Kid[®]



Skate Kid:
Rasanter Skater-Spaß.
Befahren Sie gefahrlos die schwierigsten Strecken Ihres Lebens.

Football Fans[®]



Football Fans:
La Ola per Handy.
Extra für Fußball-Fans: 32 Mannschaften, 4 Spielmodi und viele Optionen.

Prince of Persia[®]



Prince of Persia:
Action auf orientalisches.
Befreien Sie die Beautys aus dem Palast des Großwesirs.

Jurassic Park III[®]



Jurassic Park III:
das Dino-Game.
Besuchen Sie die Isla Soma und zähmen Sie wilde Dinos.

City-Racer[®]



City Racer:
Mit Highspeed durch die City.
Hier ist Gasgeben überall erlaubt.

Mission 3D[®]



Mission 3D:
Kampf im Roboter-Labyrinth.
Action gegen künstliche Intelligenz.

Download der neuesten Spiele:

1. Gehen Sie im Handy über den Button „Dienste“ ins Vodafone WAP Portal oder Vodafone live!-Portal
 2. Wählen Sie hier „Spiele“ aus.
 3. In „Load-A-Game“ finden Sie eine Übersicht aller Spiele
- oder:
1. Gehen Sie einfach in Ihrem Handy in das Spiele-Menü
 2. Wählen Sie dann in „Load-A-Game“ das gewünschte Spiel aus

Mehr Infos unter
www.vodafone.de



1 Das sind die Preise: Philips Xenium 9@9 und Az@lis 288, Trium Neptune und Mars Load-A-Game, Sagem MW 3026 und MY 3026 und MY X-3 Load-A-Game, Siemens SL 42 und M 50 Load-A-Game: 2,49 €, Nokia 3410: 2,49 € zzgl. WAP Verbindungsentgelt, Panasonic GD 67 Load-A-Game und GD 87 und Sagem MY X-5 Load-A-Game: 3,49 €, Sharp GX10 und Nokia 7650: 3,49 € zzgl. WAP Verbindungsentgelt. Diese Preise gelten pro Download und nur aus dem deutschen Vodafone-Netz. 2 Zur Zeit nur für Nokia 3410, 7650 und Sharp GX10. 3 Für alle Load-A-Game-Telefone ausser Nokia 3410, 7650 und Sharp GX10. 4 Zur Zeit nur für Panasonic GD-87, Sagem My X-3, My X-5, My 3026. 5 Nur für Nokia 7650 und Sharp GX 10.

How are you?



LAUSCHIG Die Georama-Landschaft ist wirklich viel hübscher als im Vorgänger!



HALLOWEEN Die Hexen besitzen rasiermesserscharfe Gewänder.



Hinter dieser „Dunklen Wolke“ glänzt ein **Sonnenstrahl** am Rollenspiel-Horizont!

Dark Cloud 2

Wie stellen Sie sich eine ideale Videospiel-Fortsetzung vor? Eine technisch aktualisierte und verschönerte Präsentation wäre natürlich wünschenswert, nervtötender Ballast (soweit vorhanden) sollte herausgefiltert werden. Ein paar frische Ideen und fordernde Zusatzelemente wären toll, allerdings sollten dabei die spielerischen Stärken und der Charme des Originals nicht verloren gehen. *Dark Cloud 2* (in Japan erschienen als *Dark Chronicle*) scheint zu den wenigen Titeln zu gehören, auf die diese Punkte ausnahmslos zutreffen!

HEIMWERKER UND AMAZONE

Die Story verläuft unabhängig von *Dark Cloud* und dreht sich um den dreizehnjährigen Yuris. Der stammt aus einer noblen Familie, treibt sich jedoch am liebsten in der Werkstatt des örtlichen Erfinders herum, wo er seinen Einfallsreichtum und sein handwerkliches Geschick ausleben kann. Als er in eine Reihe unheimlicher Geschehnisse hineingezogen wird, tut Yuris sich mit der Zeitreisenden Monica zusammen, um die Welt vor einem mächtigen Bösewicht zu retten. Klingt nicht allzu originell, wird aber stimmungsvoll präsentiert. Das Spielgefühl ist uns im Grundprinzip erhalten geblieben. Jeder Kenner des ersten Teils wird sich sofort heimisch fühlen: Man tapst als nied-

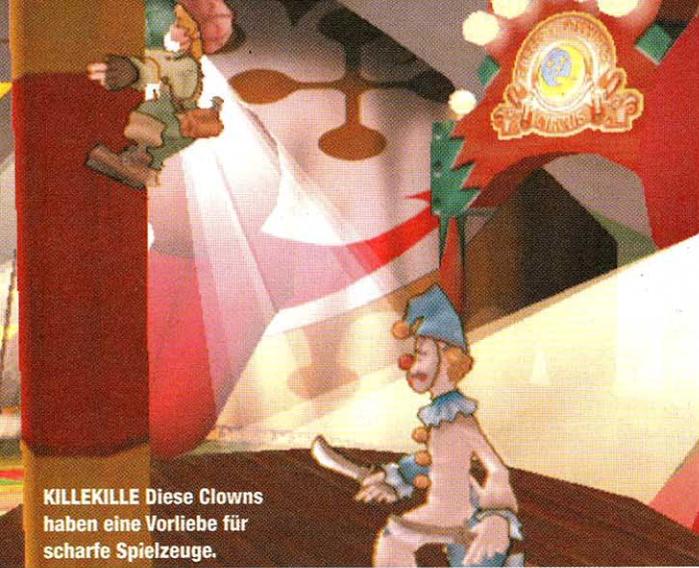
licher, bemühter Bengel durch wechselnde Landschaften und schlägt sich durch monsterverseuchte Wälder, Schlösser und Verliese. Wann immer Sie einen Dungeon-Unterabschnitt neu betreten, sind dessen Räume, Gegner und Schätze neu angeordnet. Eine transparente Karte und eine frei schwenkbare Kamera beugen jedoch Orientierungsproblemen vor, in bereits gesäuberten Abschnitten locken Bonus-Aufgaben; zudem droht Ihre Figur unterwegs nicht mehr ständig zu verdursten. Das Waffensystem wurde etwas abgewandelt und lässt Ihnen viel Freiheit, simple Objekte wie Schraubenschlüssel, Golfschläger oder Pistole stückweise zu verbessern und auszubauen. Mit den Standard-Verteidigungsmitteln der beiden Heroen (Schusswaffe und

PANZERWAGEN Gegen einige Gegner kommen Sie nur an Bord Ihres Kampfroboters an.



AUFSTAND DER SONNENBLUMEN Die wollen wohl nicht in die Vase!





KILLEKILLE Diese Clowns haben eine Vorliebe für scharfe Spielzeuge.

Schlagwaffe für Yuris, Schwert und Magie für Monica) ist es aber noch lange nicht getan! Während Yuris auf Befehl in seinen Kampfroboter klettert, lernt seine Freundin, die Gestalt diverser Monster anzunehmen. Neben Echtzeit-Kampfgeschick ist auch Fantasie gefragt: So bieten das neue Erfindungssystem (siehe Extrakasten!) und vor allem das „Georama“ wieder Raum für Kreativität. Hier bringen Sie den Fortlauf der Story in Gang, indem Sie in einer Art Aufbau-Spiel ganze Abschnitte der Fantasy-Welt rekonstruieren. Anstatt jedoch einfach fertige Fundstücke aus den Dungeons in die Landschaft zu stellen, müssen Sie diesmal erst Rohstoffe anhäufen, aus denen sich Gebäude, Pflanzen etc. „anfertigen“ lassen.

GRAFISCHER QUANTENSPRUNG

Dass der spielerisch ordentliche Vorgänger manchen RPG-Fan durch seinen tristen, kargen Polygonlook vergrault haben dürfte, hat man offenbar begriffen. Ohne die Grundstimmung des *Dark Cloud*-Universums komplett über den Haufen zu schmeißen, griffen die Entwickler für *Dark Cloud 2* auf die derzeit angesagte Cel-

Shading-Technik zurück und entwarfen genau die stimmige, lebendige und detailfreudige Zeichentrick-Welt, die man sich schon für den ersten Teil gewünscht hätte. Die Zufalls-Dungeons dürften zwar durchaus etwas üppiger ausgeschmückt sein; aber sich die Außenwelt, die Figuren und vor allem den Georama-Bildschirm anzugucken, ist eine wahre Freude. Sehenswerte (aber abkürzbare!) Videos und eine umfangreiche Sprachausgabe runden unseren positiven ersten Eindruck ab.

STEFANIE SCHETTER

VORSCHAU DARK CLOUD 2	
Hersteller:	Vorauss. Sony
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Vorauss. deutsch
Termin:	Vorauss. 3. Quartal
Internet: www.level5.co.jp	
Savegame	Entwickler
Speicherpunkte	Level 5
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD
FINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Rollenspiel mit Aufbau-Simulations-Anteil: Schöner, bequemer und komplexer als der Vorgänger!“	

INFO ERFINDERGEIST

Um die Ecke gedacht

Nicht alle Superwaffen liegen in den Dungeons herum und warten darauf, dass Sie drüberstolpern!

Als Nachwuchs-Erfinder liegt es an Ihnen, selber aus einfachen Umgebungsobjekten allerhand Nützliches zu basteln. Bei der Ideenfindung hilft Ihnen Ihre Kamera auf die Sprünge. Welches der geschossenen Fotos ein aufschlussreiches Motiv enthält und welches lediglich als Souvenir taugt, wird automatisch markiert – setzen Sie die richtigen Abbildungen zusammen, erhalten Sie die Bauanleitung für ein neues Gerät!



FINDIG Die richtigen Schnappschüsse liefern Konstruktionspläne für neue Objekte oder Waffen. Fehlen nur noch die Bauteile!



DA GUCKSTE, WAS? Mit einem Rückwärts-Salto bringen wir die bissige Truhe aus dem Konzept.



TRICKFILM? Die Cel-Shading-Charaktere sind allesamt schön ausgearbeitet!

Winning Eleven 6 Final Evolution

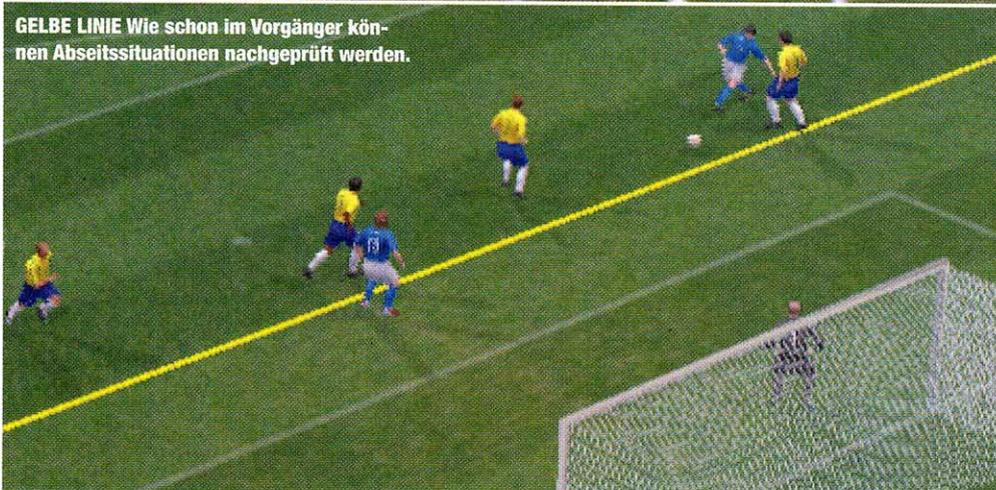
Konami verbessert seine **geniale Fußballserie** stetig weiter.



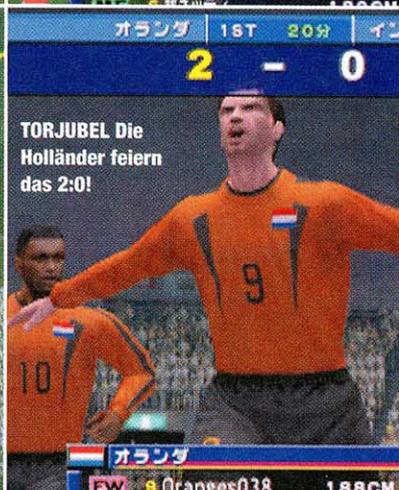
TOLLE PARADE?
Leider nicht!
Der Goalie streckt sich umsonst!



ROTE KARTE
Überhartes Einsteigen wird schwer bestraft.



GELBE LINIE Wie schon im Vorgänger können Abseitssituationen nachgeprüft werden.



TORJUBEL Die Holländer feiern das 2:0!

Über eine Million verkaufte Exemplare innerhalb der ersten acht Wochen nach Release in Europa (dasselbe gilt für Japan) sprechen eine deutliche Sprache: Die *Winning Eleven-/Pro Evolution*-Reihe erspielt sich kontinuierlich einen festen Platz in den Herzen der PS2-Fußballfans. Vollkommen klar, dass Konami diesen Erfolg ausbauen will und die Serie mit jeder neuen Version konsequent verbessert. Während es noch eine ganze Weile dauern wird, bis europäische *Pro Evo*-Spieler in den Genuss eines neuen Teils kommen, ist noch vor Weihnachten in Japan eine verbesser-

te Fassung des Spiels erschienen. *Winning Eleven 6 Final Evolution* baut auf dem Vorgänger auf, präsentiert sich aber in einem völlig neuen Grafikgewand. Dies fällt in erster Linie bei den Spielermodellen auf, die, nicht nur was die Gesichter angeht, detaillierter wirken. Selbstverständlich hat Konami Tokyo auch wieder jede Menge neuer Animationen eingebaut, welche die Bewegungen der Akteure noch realistischer erscheinen lassen. Speziell die Torhüter profitieren davon und hechten jetzt katzengleich nach jeder Kugel. Spieltechnische Änderungen gibt es natürlich auch: Das Geschehen auf dem Rasen läuft einen Tick dyna-

mischer ab, und das, obwohl im Gegenzug die Spielgeschwindigkeit minimal gesenkt wurde. Außerdem wurden Schüsse aus mittlerer Entfernung, die bei *PES 2* fast immer zum Erfolg führten, deutlich entschärft. Auch die Steuerung der virtuellen Kicker wirkt nicht ganz so präzise wie beim direkten Vorgänger. Langer Rede kurzer Sinn: Es spielt sich komplett anders! Inwieweit diese Änderungen Einfluss auf das in Arbeit befindliche *Winning Eleven 7* haben werden, lässt sich noch nicht sagen. Eines ist jedoch sicher: Konami ist auf dem besten Weg, das perfekte Fußballspiel zu machen!

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU WINNING ELEVEN 6 F. E.	
Hersteller:	Konami
Genre:	Fußball
Spieler:	1-8
Sprache:	Japanisch
Termin:	Erhältlich
Internet: www.konamityo.com	
Savegame Nach den Spielen	Entwickler Konami Tokyo
Umfang 5 Spielmodi	Datenträger DVD
EINSCHÄTZUNG	
SUPER	
„Beste Aussichten für PES 3: Das neue Winning Eleven bietet bessere Grafik und dynamischeres Gameplay.“	



FÜR DIE GANZ HEIßEN SPIELE...

Für PS2. Und deinen Sieg. Bei ihr und im Spiel. Und da man Liebe ja teilen soll, hat Logitech auch Lenkräder und Controller für PC, X-Box und GameCube.

- Kabelloses 2,4 Ghz Gamepad für Playstation 2
- zwei analoge Mini-Joysticks, ein 8-Wege-Richtungsblock
- 11 programmierbare Tasten und ein Schubregler

Logitech. Work. Play. Communicate.





SKELETTKRIEGER Das wäre bestimmt Ozzy's Drache geworden. SHAROOON!!!



ABGEDREHT Wer hat hier gerade Glupschaue gesagt?! Das Design der Drachen ist alles andere als normal.

Auch **ohne Ozzy Osbourne** sind die Lüfte von Drachen bevölkert.

Savage Skies

Ozzy's *Black Skies*: So sollte das Spiel eigentlich heißen. Doch dann erlebte der Madman of Rock einen späten Popularitätssprung und durch die MTV-Erfolgsserie *The Osbournes* wurde sein Marktwert vermutlich um einiges zu hoch für Entwickler iRock oder Publisher Bigben. So muss das Spiel von vornherein spielerische Qualitäten vorweisen, um bestehen zu können, denn der große Name ist ja nun weg.

LET'S ROCK

Auch wenn Ozzy nicht mehr mit von der Partie ist, die Musik geht in die gleiche Richtung. Bis Re-

daktionsschluss war nicht in Erfahrung zu bringen, wer nun genau für die musikalische Untermalung verantwortlich ist, aber es klingt ziemlich passend – passend zu mittelalterlichen Umgebungen und ausgefallenen Echsenwesen. Die Story ist vernachlässigbar, schließlich geht es hier um einen Shooter in seiner reinsten Art. Dafür machten die ersten Flugversuche schon eine Menge Spaß. Drei verschiedene Kampagnen gilt es mit einem von insgesamt 24 Drachen zu meistern. Ein kurzes Training soll die Steuerung erklären, doch auch ohne diese Hilfestellung findet man schnell heraus, wozu es eigentlich geht. Nämlich darum, alles in den grafisch maue- n, aber großen Umgebungen zu Kleinholz zu verarbeiten. Dazu stehen jedem Drachen unterschiedliche Primär- und Sekundär-Waffen zur Verfügung. Jede Echse hat ihre Vor- und Nachteile. Es gibt kleine, schlecht gepan-

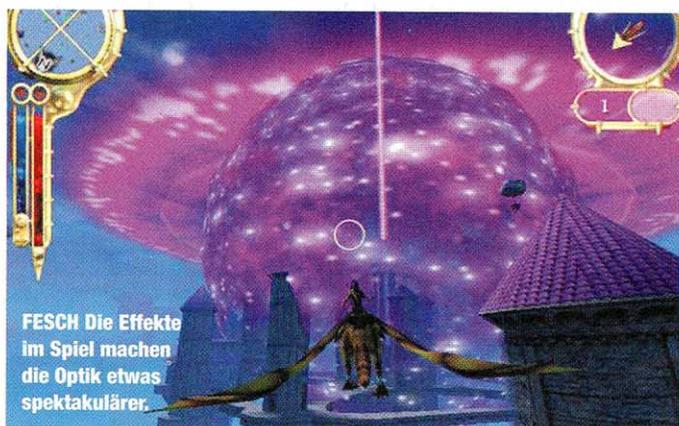
zerte, aber flinke Exemplare, aber ebenso große Brummer, die mit dicker Panzerung und mächtiger Spezialwaffe auf sich aufmerksam machen. Gezielt wird manuell und so ist nicht unbedingt jeder Schuss ein Treffer. Aufgrund des eher gemächlichen Tempos und der naturgemäß etwas trägen Steuerung der Echsen kommt keine Hektik auf. Wer sich noch an *Warhawk* oder *Critical Depth* auf der PSone erinnern kann, weiß schon jetzt, was in Sachen Spielgefühl auf ihn zukommt. Stellenweise fühlt man sich an die Flugpassagen aus *Turok Evolution* erinnert, nur dass *Savage Skies* deutlich ausgereifter erscheint.

SPIEL MIT

Da es sich durchaus anbietet, enthält das Spiel auch einen Mehrspielermodus. Maximal zwei Spieler dürfen sich in eigens dafür kreierte Arenen gegenseitig auf die Mütze geben. Erste Testflüge waren allerdings recht

öde. Weitere Mehrspieler-Varianten sollen hier für Spannung sorgen. Wir sind gespannt. Bisher hat der Titel auf jeden Fall das Zeug dazu, gute, actionreiche Unterhaltung zu werden.

MAIK BÜTEFÜR



FESCH Die Effekte im Spiel machen die Optik etwas spektakulärer.



UNANGENEHM Für einen netten Plausch bei Kaffee und Kuchen ist dieser Zeitgenosse wohl nicht zu gewinnen.

VORSCHAU SAVAGE SKIES	
Hersteller:	Bigben Interactive
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	März 2003
Internet: www.bigben-interactive.de	
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	iRock
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Nicht bekannt
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Knallige Keilerei mit coolem Setting und treibender Musik. Jetzt müssen Steuerung und Leveldesign überzeugen.“	



MACH DICH BEREIT
FÜR DIE SCHLACHT
DEINES LEBENS !

AB 06.02.03



HOHE FERNSICHT, BEEINDRUCKENDE LANDSCHAFTEN
UND FULMINANTE EXPLOSIONEN.



PRÄSENTIERT WIRD DAS GANZE IN
UMWERFENDER GRAFIKPRACHT.



BEST PLAYED WITH
Logitech® Cordless Controller
for Playstation®



WWW.BATTLE-ENGINE.COM



PlayStation.2



NBA Street Vol. 2

Der **Titelverteidiger** macht wieder die Freiplätze unsicher!

Fun-Basketballer haben seit ein- einhalb Jahren einen echten Referenztitel: *NBA Street*. Das Spiel von EAs BIG-Label glänzt durch fantastische Dribblings, coole Pässe und hammerharte Monsterdunks. Im Gegensatz zur Genrekonzurrenz wird der actionreiche Spielverlauf nicht mit mies verteidigenden Mit- und Gegenspielern erkauf, sondern fordert vielmehr einen überlegten Einsatz der Turbotasten. Jetzt hat EA endlich einen Nachfolger angekündigt, der laut Entwickler mit mehr als 500 neuen Animationen aufwartet. Neben den aktuellen Spielern der NBA können Sie sich auch mit 25 NBA-Legenden um die Freiplatz-Krone balgen. Unvergessene Stars wie Magic Johnson oder Larry Bird wurden dafür mit ihren Original-Trikots und ihren charakteristischen Moves ausgestattet.

BORN TO FLY

Die Entwickler haben jedoch nicht nur den Kader, sondern auch das spaßige Gameplay um einige Features erweitert: So wird es in *NBA Street Vol. 2* sogar möglich sein, den Ball gegen das Brett zu passen. Da man danach die Kontrolle über seinen Spieler behält, kann man sich auf diese Weise selbst Vorlagen für spektakuläre Alley Oops geben. Auch bei der Handhabung des Gamebreakers, den man nach

einer Reihe besonders abgefahrener Moves bekommt, hat sich einiges verändert. Wenn der Special-Balken voll ist, lässt sich der Gamebreaker in EAs neuem Streetballtitel zu einem beliebigen Zeitpunkt ausführen und wirkt sich dabei auf einen kompletten Spielzug aus. Zudem wird man beim Erstellen des eigenen Helden zukünftig auch spezielle Bewegungen für diesen freischalten können. Am meisten werden sich Arcade-Fans bestimmt über den erweiterten Multiplayer-Modus freuen, dank dem man nun zu viert zocken kann. So ist es möglich, dass Sie mit Ihren Freunden entweder gegeneinander oder als Drei-Mann-Team gegen die Basketball-Elite spielen.

ROBERT HELLER

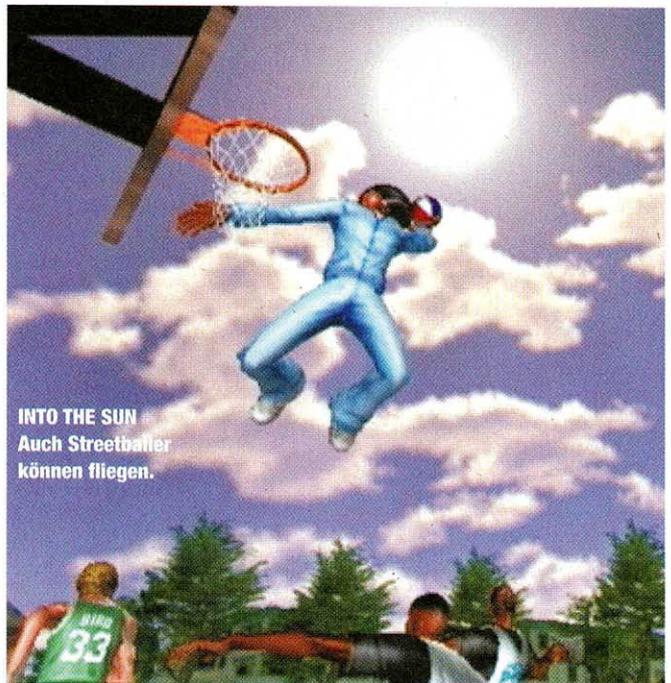
VORSCHAU NBA STREET VOL. 2

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Basketball
Spieler:	1-4
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	28. März
Internet:	www.ea.com/easports
Savegame	Entwickler
Automatisch	EA Sports BIG
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	DVD

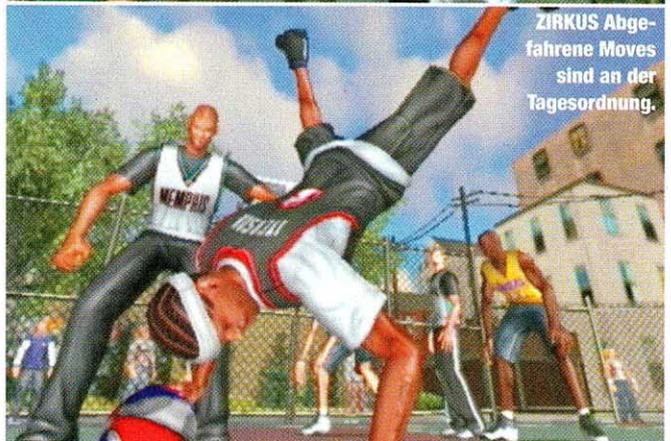
FINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

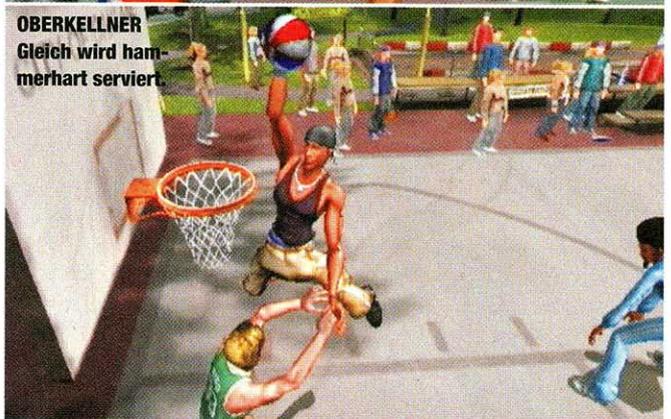
„Das spaßigste Basketballspiel wird noch motivierender – jetzt muss EA den Hit nur noch heimdunken!“



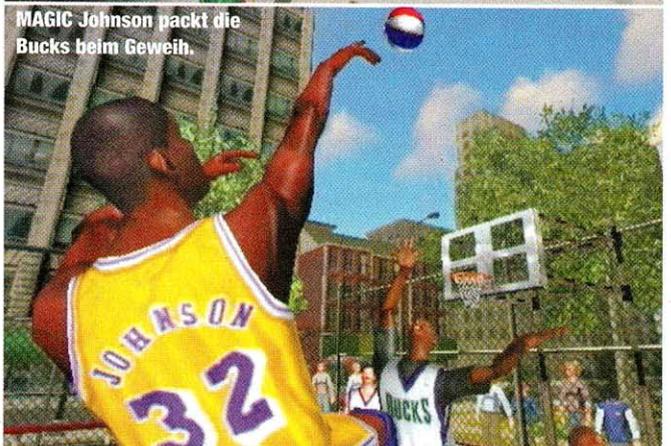
INTO THE SUN
Auch Streetballer können fliegen.



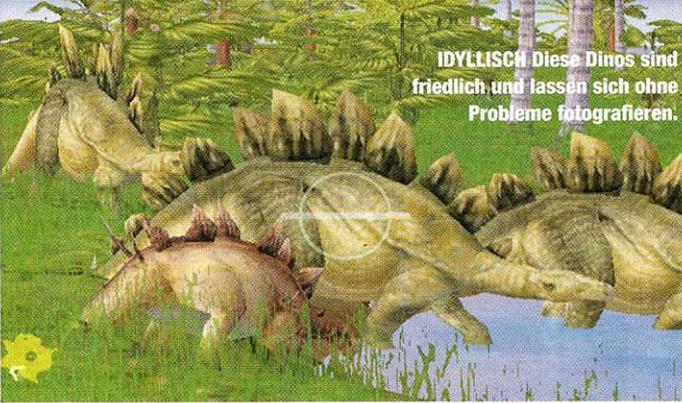
ZIRKUS Abgefahrene Moves sind an der Tagesordnung.



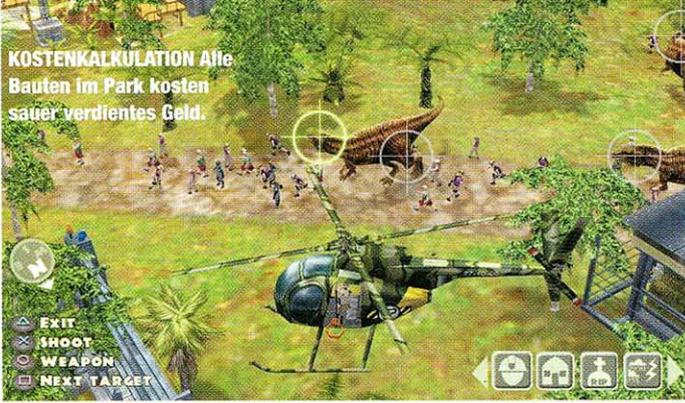
OBERKELLNER
Gleich wird hammerhart serviert.



MAGIC Johnson packt die Bucks beim Geweih.



IDYLLISCH Diese Dinos sind friedlich und lassen sich ohne Probleme fotografieren.



KOSTENKALKULATION Alle Bauten im Park kosten sauer verdientes Geld.



INSEL-ERSTELLUNG

GOTTESWERK Vor dem Parkbau müssen Sie sich erst mal eine passende Insel basteln.



\$42,300,400 JAN 2002

RESCUE MODE

WETTERKAPRIOLEN Neben Regen erwarten Sie auch Wirbelstürme.

Jurassic Park: Operation Genesis

Dinohirte **im eigenen Park** – der Traum aller Fans wird wahr!

Wer sich berufen fühlt, eine Horde Dinosaurier zu hegen und zu pflegen, der dürfte sich bei *Operation Genesis* sehr wohl fühlen. Ähnlich wie bei dem uralten *Populous* dürfen Sie im Simulationsmodus eine Insel erschaffen und anschließend mit Urzeitviechern bevölkern. Dies geschieht natürlich nicht ausschließlich zur persönlichen Unterhaltung, schließlich sollte der Dino-Park durch ansprechende Besucherzahlen auch etwas Profit abwerfen. In der Rolle von John Hammond (dem Dino-Vater aus den Filmen) steuern Sie die Geschicke einer kompletten Insel, inklusive Geburtenkontrolle und Hochspannungszaunbau. Letzterer erweist sich als sehr wichtig, da wahre Touristenströme nur durch fiese und gefährliche Reptilien angelockt werden. Sollten Sie aber die Sicherheitsvorkehrungen vernachlässigen, werden regelmäßig Besucher von ausgetroffenen Dinosauriern gefressen und Ihr Park wird als gefährlich eingestuft – ergo geht das Geschäft den Bach runter.

DER ANFANG
Zu Beginn Ihrer Karriere dürfen Sie anhand von Reglern die Größe der Insel, die Vegetationsdichte und Landschaftsmerkmale wie Berge oder Flüsse verändern. Im weiteren Verlauf werden Gehege eingerichtet und die ersten Dinos gezüchtet. Wichtig ist dabei, dass Sie die Übersicht behalten und die verschiedenen Attraktionen geschickt in Ihrem Park verteilen. Wenn Sie beispielsweise Ihre Tyrannosaurus-Population nicht in der Nähe einer Futtermaschine platzieren, werden diese schneller wieder aussterben, als es Ihnen lieb sein kann. Übrigens sollten Sie auch regelmäßig Geld in die Forschung stecken. Nur so können neue Dinoarten aus einer Auswahl von insgesamt 25 Gattungen erschaffen werden. Wem die ganze Aufbaustrategie zu viel wird, der steigt in eine der zwölf Unter-Missionen ein, bei denen Sie Saurier fotografieren oder geflüchtete Exemplare einfangen sollen. Insgesamt macht *Operation Genesis* einen recht guten Eindruck, denn die zahlreichen Möglichkeiten im Simulations-

modus sorgen für ausgiebige Spielsessions. Grafisch ist das Spiel bisher aber nur im Mittelfeld einzuordnen. Die Dinos sehen zwar ziemlich gut aus, dafür nerven Ruckeleinlagen und die relativ unspektakuläre Umgebungsoptik. Trotzdem ist das Spiel die bisher beste Umsetzung der *Jurassic Park*-Thematik.

UWE HÖNIG



VORSCHAU	JURASSIC PARK: O.G.
Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Aufbaustrategie
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	28. März

Internet: www.vivendi-universal-interactive.de	
Savegame Ja	Entwickler Blue Tongue
Umfang 12+ Missionen	Datenträger DVD

GUT
EINSCHÄTZUNG
„Strategisch interessierte Spieler, die auch schon Theme Park World mochten, werden auf jeden Fall **gut** unterhalten.“

Rolling

Mal was ganz Neues: **Ein Trendsportspiel mit Rollerblades.**

Déjà-vus sind ein interessantes Erlebnis, womöglich aber auch nur Fehler in der Matrix. Man tut etwas und hat das Gefühl, es exakt so schon einmal getan zu haben. Genau dieses Gefühl beschleicht einen, sobald man sich mit einem der 19 Skater in den ersten Level wagt. Trendige Musik unterstreicht das Geschehen, die Umgebung ist groß und mit unzähligen Möglichkeiten, Tricks auszuführen, übersät. Man springt mit der Spielfigur auf ein Gelände und grindet auf Knopfdruck solange der Schwung ausreicht. Im Anschluss genügt ein Manual und durch schnelles Kombinieren dieser beiden Tricks schafft man auch sehr lange Combo's. In jedem Level gibt es eine Reihe von Aufgaben zu meistern. Mal muss man ein paar „Skaten verboten“-Schilder suchen und zerstören, dann wieder eine Maximalpunktzahl erreichen. Das alles innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits. Womit wir wieder beim Déjà-vu wären. Der Spielaufbau unterscheidet sich nur marginal von unserer aktuellen Genre-Referenz, böse Zungen würden es eine dreiste Kopie nennen. Das muss natürlich nicht zwangsläufig heißen, dass *Rolling* ein schlechtes Spiel ist, nur einen Originalitätspreis gewinnt es so nicht. Innovationen sind spärlich. Erwähnenswert ist der Reputationsmodus, eine Art Rankingsystem, das über das Spiel verteilt genau mitverfolgt, was man tut und wie gut man es tut. Der Rest vom Fest ist Trendsport nach Schema F. Laute Rockmusik und fette Beats, ein Editor für eigene Skater mit einer Vielzahl an Gestaltungsmöglichkeiten; also nichts, was man nicht schon woanders gleichwertig oder besser gesehen hätte.



MATSCH Ja, das ist wirklich eine Wand am rechten Bildrand. Gelegentlich enttäuscht die Optik.

Wallride 1500

SALTO MORTALE Per Frontside Flip geht's auf die U-Bahn Gleise. Don't try this at home!



Frontflip 500

Rolling kann also durchaus unterhalten, nur stellt sich die Frage, wer dieses Spiel braucht. Mit *Tony Hawk* und *Aggressive Inline* sind schon sehr gute Sprösslinge des Genres vertreten. Wenigstens bleibt das Geschehen auf dem Bildschirm meist sehr flüssig, auch wenn die Optik keine Bäume ausreißt. Bleibt zu hoffen, dass *Rolling* nicht Rages Abschlusstitel darstellen wird.

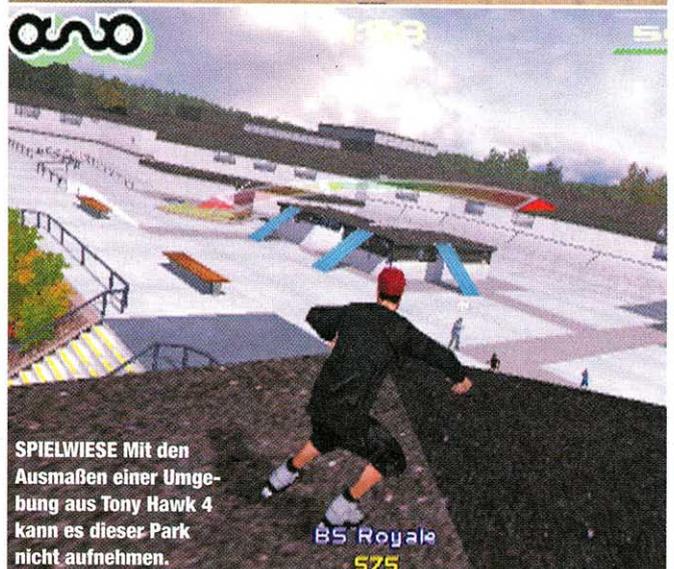
MAIK BÜTEFÜR



SPIEGLEIN Ab und an gibt es sogar solch nette Effekte, wie den spiegelnden Boden, zu bestaunen.

Royal Case Slide

VORSCHAU ROLLING	
Hersteller:	Rage
Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	Frühjahr
Internet: www.rage.co.uk	
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Rage
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Nicht bekannt
EINSCHÄTZUNG	
GEHT SO	
„Solide, wenn auch unspektakuläre Trendsportkost mit dem Innovationsfaktor 0.“	



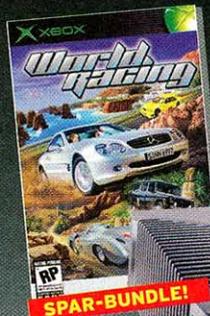
SPIELWIESE Mit den Ausmaßen einer Umgebung aus *Tony Hawk 4* kann es dieser Park nicht aufnehmen.

BS Royale 575

McMEDIA

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Die besten Spiele ...
Wir haben sie alle!



Xbox + World Racing - Mercedes Benz (Xbox)

SPAR-BUNDLE!

*UVP
49,99



PC CD-ROM
Unreal II - The Awakening (PC)

Statt *UVP 314,98
299,99
Du sparst 14,99



Battle Engine Aquila (PS2+Xbox)

*UVP
59,99



Master of Orion 3 (PC) Englische Version

Verfügbar ab 25.02.

*UVP
49,99



World Racing - Mercedes Benz (Xbox)

*UVP
64,99



Grand Prix 4 (PC)

Statt *UVP 49,99
29,99
Du sparst 20 Euro!

*UVP
59,99



Racing Evoluzione (Xbox)

Gutschein

Hol ich mir!

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

Gratis

Das Highlight der aktuellen McMEDIA-CD:

Top-Demo zu
Splinter Cell



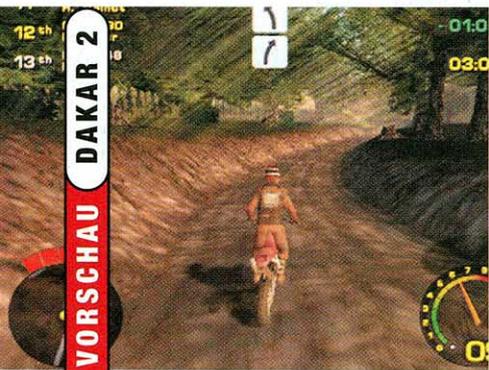
Hol dir die abgefahrte McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Toptitels "Splinter Cell". Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Release Listen, Spieletests, Tipps u.v.m. Die McMEDIA-CD gibt's gratis und sie ist nur in den McMEDIA-Gamestores erhältlich!
HOL SIE DIR!
Einfach den Coupon ausschneiden und ab ins nächste McMEDIA-Fachgeschäft!

* Bei den genannten Preisen handelt es sich um unverbindliche Preisempfehlungen des Herstellers. Den aktuellen McMEDIA-Tiefpreis erfährst du beim McMEDIA-Fachgeschäft deiner Wahl.

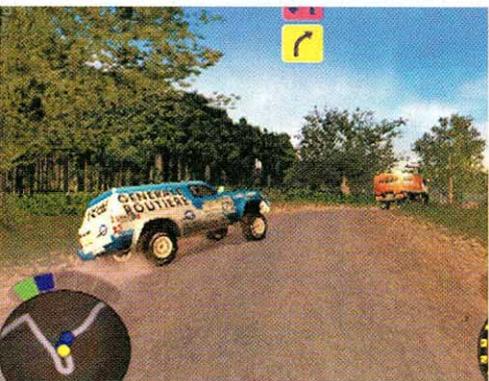
Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in deiner Nähe! Wo, erfährst du unter Service-Telefon 0 51 21 / 51 11 11, Montag bis Freitag von 9 - 17 Uhr oder jederzeit unter www.mcmmedia.de mit Lageplänen und Anfahrtsskizzen zu den Fachgeschäften.

Preisänderungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Falls Fabrikanten zu spät oder gar nicht liefern, bleibt Nach- oder Ersatzlieferung vorbehalten. Die McMEDIA-Zentrale ist nicht Anbieter. Herausgeber: McMEDIA, D-31135 Hildesheim, © 2003.

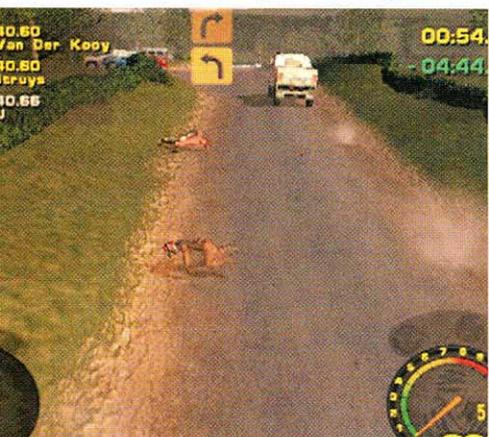
Dakar 2



MAGERE OPTIK Die Grafik wirkt stellenweise etwas kantig und detailarm.



FAHRFEHLER Durch unser Zutun bekommt der Gegner Schwierigkeiten.



SCHWIERIG Mit dem Bike sollten Kollisionen am besten vermieden werden.

AUSGEBREMST In der Spitzkehre kämpfen wir uns am direkten Konkurrenten vorbei.



KREISVERKEHR Man kann auch einfach mitten durch die grüne Insel pflügen.



ÜBERSCHLAG Solche Ausflüge in die Pampa kosten nicht nur Zeit.

Mit dem Buggy durch die Wüste, über Dünen, an Eingeborenen vorbei und immer am Limit. Der Job als Rallyefahrer ist hart, aufregend und verdammt gefährlich. Da nicht jeder einfach so an einen hochgezüchteten Rennwagen herankommt, ist es wieder einmal an den Spieleentwicklern, auch Normalsterblichen das Rallye-Spektakel so nahe wie möglich zu bringen.

RIDGE RALLYE

Acclaim hatte sich der Thematik bereits Ende 2001 angenommen und war mehr oder weniger kläglich daran gescheitert. Schmerzhaft 49 % wurden dem Vorgänger attestiert. Auch der Nachfolger gestaltet die Wüstenhatz eher actionorientiert. Mit Geländewagen, Laster oder Motorrad geht es auf die einzelnen Etappen und schon nach den ersten Metern wird klar, dass man keine Simulation vor sich hat. Extreme Drifts lassen fast schon *Ridge Racer*-Feeling aufkommen, erst nach einer früher oder später unvermeidbaren Kollision wird deutlich, dass doch mehr dahinter steckt. Abhängig vom Schaden ändern sich die Fahreigenschaften

Auf den Spuren von Jutta Kleinschmidt. Actionreiche Umsetzung der **legendären Rallye**.

ten des ausgewählten Vehikels entsprechend. Doch auch nach diversen Überschlagen und Kollisionen sind die Rennen noch nicht verloren. Grundsätzlich fährt man alleine gegen die Zeit, da aber die verschiedenen Klassen und Fahrzeuge alle gleichzeitig um den Sieg fahren, trifft man häufiger auf indirekte Konkurrenten. Technisch ist das Gebotene durchwachsen. Ausreichend flüssig und schnell genug, enttäuscht die Umgebung im Gegenzug mit mäßig detaillierter Kulisse. Andererseits sollte man von einem Spiel mit dieser Thematik auch nicht gerade Bombast-Optik erwarten. Viel wichtiger ist – wie eigentlich immer – die Spielmechanik. Zwar wirken einige Teile unserer Vorabversion noch nicht ganz fertig, dennoch lässt sich schon jetzt sagen, dass sich der Titel eher an Gelegenheitsspieler richtet. Die Möglichkeiten der Fahrwerksein-

stellungen sind bescheiden, im Rennen geht's recht unrealistisch zu. Die einleitenden Worte vom Eurosport-Kommentator klingen immerhin genauso belanglos wie im Fernsehen.

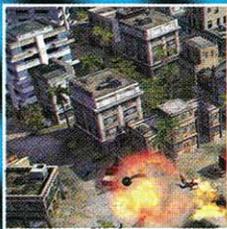
MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU DAKAR 2	
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	Februar 2003
Internet: www.acclaim.de	
Savegame	Entwickler
Nicht bekannt	Studio Cheltenham
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Nicht bekannt
EINSCHÄTZUNG	
GEHT SO	
„Simple, aber durchaus spaßige Rallye-Umsetzung mit wenig Tiefgang und unspektakulärer Grafik“	

**BIST DU BEREIT
FÜR DIE
GENERALPROBE**



STELL DICH AUF DIE PROBE ALS GENERAL!



Ab 14.02. bei
Saturn erhältlich

BEFEHLEN & EROBERN IN 3D!

Die nächste Generation der Strategie-Serie begeistert mit frischer Engine und brandneuer Spielwelt! Als einer der mächtigsten Generäle steuerst du ausgestattet mit den High-Tech-Waffen der nahen Zukunft durch das globale Chaos: Die Terroristen-Vereinigung GLA bedroht die Menschheit, die Nachwuchs-Weltmacht China liebäugelt mit der Weltherrschaft und die Amerikaner haben alle Hände voll damit zu tun, den ganzen Schlamassel zu richten.

49,95



81 x in Deutschland

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter:
www.saturn.de



SATURN

GEIZ IST GEIL!

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYSTATION LEXIKON

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

BEREITS ERHÄLTlich
Hier liefern wir Ihnen einen fein säuberlich nach Genre und Wertung sortierten Überblick über die besten PlayStation-2-Spiele. Wir nennen die Referenztitel, geben Empfehlungen zu PSone-Titeln und aktuellen PlayStation-2-Spielen ab und warnen vor Gurken. Die Tests dieser Ausgabe werden erst in der nächsten PLAYZONE berücksichtigt.

ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Grand Theft Auto: Vice City	Take 2	91%
Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%
Devil May Cry	Capcom	85%
Star Wars Starfighter	LucasArts	85%
Zone of the Enders	Konami	85%
Ace Combat 04	Namco	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Grand Theft Auto: Vice City	Take 2	91%
Aktuelle Warnung:		
The Scorpion King	Universal Interactive	48%
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.

ALTER ECHO



Noch so weit in der Zukunft und doch schon nach hinten verschoben: *Alter Echo* wird nun nicht schon im Juni, sondern erst im September in die Läden kommen.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte September
Genre:	Action

APE ESCAPE 2



An dieser Stelle stehen sonst keine Spiele, die wir schon getestet haben. Doch sollte eine wichtige Info zu diesem Knaller nicht untergehen: Er kommt jetzt erst im März!

Hersteller:	Sony
Termin:	März
Genre:	Jump & Run

CLOCK TOWER 3



Ein genauer Termin steht noch nicht fest, doch will Capcom sein neuestes Grusel-Abenteuer irgendwann im Laufe des Jahres auch bei uns veröffentlichen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2003
Genre:	Action-Adventure

DARK CLOUD 2



So genau steht noch nicht fest, wann *Dark Cloud 2* bei uns erscheinen soll. Laut Sony sollten sich Fans des Vorgängers aber schon mal das dritte Quartal vormerken!

Hersteller:	Sony
Termin:	Voraussichtlich 3. Quartal
Genre:	Rollenspiel/Action-Adventure

DEF JAM VENDETTA



Ein Wrestling-Spiel mit Hip-Hop-Stars statt echten Ringern mag etwas seltsam anmuten, aber Entwickler Aki Corp. hat immerhin schon auf dem N64 den Ring dominiert!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	28. März
Genre:	Wrestling

DEVIL MAY CRY 2



Devil May Cry 2 hat sich verschoben! Aber keine Panik, es geht hier nur um eine Woche. Ab Seite 42 stimmt Sie Albrecht auf Capcoms heiß erwartetes Spiel ein!

Hersteller:	Capcom
Termin:	28. März
Genre:	Action

DR. MUTO



Midways Hüpfen-Hoffnung *Dr. Muto* wirkt spielerisch solide und abwechslungsreich, aber in Sachen Charakter-Design und Zielgruppe ein wenig unentschieden.

Hersteller: **Midway**
Termin: **7. März**
Genre: **Jump & Run**

DRIVER 3



In der Redaktion sind alle gespannt, ob Reflections mit *Driver 3* die Schmach des zweiten Teils vergessen machen kann. *Stuntman* war zumindest schon sehr nett.

Hersteller: **Infogrames**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Action-Rennspiel**

FINAL FANTASY X-2



Wir gehen zwar fest davon aus, dass Square diesen Nachfolger des Rollenspiel-Hammers *Final Fantasy X* auch bei uns veröffentlicht, die Frage ist aber, wann.

Hersteller: **Square**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Rollenspiel**

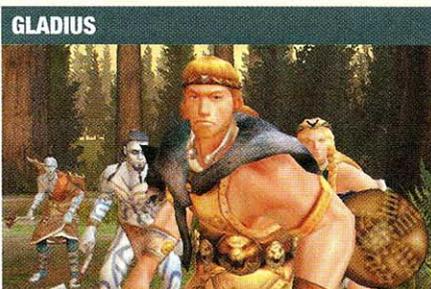
GIOGIO'S BIZARRE ADVENTURE



Derzeit sieht es so aus, als wäre *GioGIO's Bizarre Adventure* vorerst das letzte Capcom-Spiel, das über Electronic Arts den Weg nach Deutschland findet.

Hersteller: **Capcom**
Termin: **14. Februar**
Genre: **Action**

GLADIUS



Im Gegensatz zu *RTX Red Rock* und *Indiana Jones* gibt es zu *Gladius* immer noch keinen genaueren Termin als die für die USA bestimmte Ankündigung „Frühjahr“.

Hersteller: **LucasArts**
Termin: **Frühjahr**
Genre: **Action-Adventure/Rollenspiel**

HARVEST MOON: SAVE THE HOMELAND



Vielleicht kommt es jetzt doch noch: Uns gegenüber hat Ubi Soft die Aussage gemacht, an den Veröffentlichungsrechten für das Spiel interessiert zu sein.

Hersteller: **Natsume / Ubi Soft (?)**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Rollenspiel**

INDIANA JONES UND DIE LEGENDE ...



Dr. Jones hat sich wohl bei seinen Ausgrabungen ein wenig verirrt. Im Mai kann Indy dann zeigen, ob er Nachahmerin Lara in ihre Schranken verweisen kann!

Hersteller: **LucasArts**
Termin: **Mai**
Genre: **Action-Adventure**

KING'S FIELD IV



Testen dürfen wir's zwar nicht, aber eine fertige Version von *King's Field IV* hat uns BigBen trotzdem schon geschickt. Na gut. Mehr dazu auf den Update-Seiten!

Hersteller: **Metro 3D/BigBen**
Termin: **28. März**
Genre: **Rollenspiel**

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%
WRC II Extreme	Sony	88%
Colin McRae Rally 3	Codemasters	87%
Shox	EA	87%
DTM Race Driver	Codemasters	86%
Aktuelle Empfehlung:		
Burnout 2	Acclaim	91%
Aktuelle Warnung:		
Runabout 3 – Neo Age	Bam!	34%
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 4	Activision	91%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
Freeestyle	EA	87%
SSX Tricky	EA	86%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%
NBA Street	EA	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	91%
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 24/7	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:		
Myst III: Exile	Ubi Soft	36%
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:		
Summoner 2	THQ	84%
Aktuelle Warnung:		
Legaia 2: Duel Saga	Fresh Games/Eidos	59%
Budget-Empfehlung:		
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%

FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Pro Evolution Soccer 2	Konami	92%
Pro Evolution Soccer	Konami	91%
FIFA Football 2003	Electronic Arts	84%
Aktuelle Empfehlung:		
Pro Evolution Soccer 2	Konami	92%
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 2003	EA	92%
NHL 2003	EA	88%
NBA Live 2003	EA	82%
NHL Hitz	Midway	79%
Aktuelle Empfehlung:		
NBA Live 2003	EA	82%
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%
Red Faction II	THQ	88%
Half-Life (dt.)	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		
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	EA	81%
Tiger Woods PGA Tour 2002	EA	80%
Disney Golf	Capcom	80%
Knockout Kings 2001	EA	79%
Aktuelle Empfehlung:		
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Aktuelle Warnung:		
Pro Tennis WTA Tour	Konami	41%
Budget-Empfehlung:		
–		

WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	THQ	85%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	THQ	85%
Aktuelle Warnung:		
Legends of Wrestling	Acclaim	50%
Budget-Empfehlung:		
WWF SmackDown! Just Bring It	THQ	83%

DENKSPIEL/PUZZLE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%
Aktuelle Warnung:		
Tetris Worlds	THQ	50%
Budget-Empfehlung:		
–		

LAMBORGHINI



Mit dem Ende von Rage Software ist die Zukunft des vielversprechenden *Lamborghini* derzeit ungewiss. Hoffentlich greift's ein anderer Hersteller auf!

Hersteller:	Rage
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Rennspiel

MALICE



Wir sind wirklich gespannt, wann *Malice* denn jetzt wirklich erscheint. Eigentlich hätten wir's schon vor Weihnachten testen sollen, jetzt gibt's nicht mal mehr einen Termin.

Hersteller:	Sierra/Vivendi Universal
Termin:	2003
Genre:	Jump & Run

MINORITY REPORT



Als Import aus England ist *Minority Report* schon erhältlich – dort gibt's nämlich auch schon die DVD! Bei uns kommt das Spiel passend zur deutschen DVD Fassung.

Hersteller:	Activision
Termin:	14. März
Genre:	Action

NETWORK RESIDENT EVIL



Solange Sony nicht endlich Nägel mit Köpfen macht, was die Online-Pläne für Deutschland angeht, ist bei uns natürlich nicht mit der Online-Zombiehatz zu rechnen.

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

LEGENDS OF WRESTLING 2



Eigentlich wollten wir den Nachfolger von Acclaims enttäuschendem *Legends of Wrestling* in diesem Heft testen, doch leider erreichte uns noch keine Testversion.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	Mitte Februar
Genre:	Wrestling

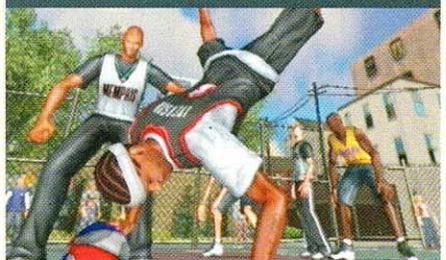
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



So wahnsinnig viel Neues bietet *Substance* gegenüber dem Original eigentlich nicht. Man darf gespannt sein, wie die PS2-Welt diese Neuauflage aufnehmen wird.

Hersteller:	Konami
Termin:	Ende März
Genre:	Action-Adventure

NBA STREET VOL. 2



Der beste Funsport-Titel für die PS2 wird fortgesetzt – und zwar schon ziemlich bald! Auf Seite 60 verrät Ihnen unser Basketball-Experte Robert, was neu sein wird.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	28. März
Genre:	Sport

PRIDE FC



Nachdem man mit *WWE SmackDown! Shut Your Mouth* im Wrestling-Ring siegreich war, wagt sich THQ mit *Pride FC* auch an „echten“, knallharten Kampfsport.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte März
Genre:	Kampfsport

PRIMAL



Ab Seite 32 unterziehen wir das nächste Großprojekt von Sony Europa einem letzten Vorabcheck, bevor im nächsten Heft endlich der lang erwartete Test folgt!

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

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC



Der 3.3.03 war zwar ein witziges Release-Datum, aber offenbar nicht realisierbar. Doch auch zehn Tage später dürfte *Rayman 3* immer noch ein Top-Titel sein.

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **13. März**
Genre: **Jump & Run**

RED DEAD REVOLVER



Mit *Red Dead Revolver* könnte Capcom all diejenigen glücklich machen, die schon lange auf ein gescheites Wildwest-Spiel warten. Hoffentlich taugt's wirklich was!

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

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN



Noch hat Cinemaware keinen Vertriebspartner für Europa gefunden. Hoffentlich ergibt sich bald etwas, denn diese Klassiker-Neuaufgabe hat was – siehe Seite 38!

Hersteller: **Cinemaware**
Termin: **Nicht bekannt**
Genre: **Strategie/Action**

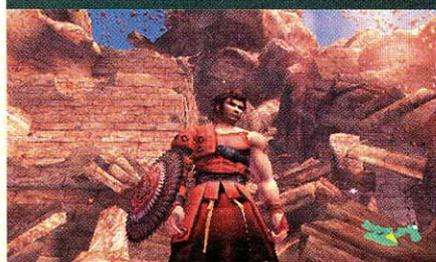
RTX RED ROCK



Endlich gibt's mal etwas genauere Termine zu vielen LucasArts-Spielen. Das auf der letztjährigen E3 noch belächelte *RTX Red Rock* ist nicht zu unterschätzen!

Hersteller: **LucasArts**
Termin: **21. März**
Genre: **Action-Adventure**

RYGAR – THE LEGENDARY ADVENTURE



Was Tecmo hier aus der alten NES-Vorlage gemacht hat, ist wirklich beachtlich. Selten schaffte ein Spiel den Sprung in die dritte Dimension so problemlos!

Hersteller: **Tecmo/Wanadoo**
Termin: **Mai**
Genre: **Action**

SAVAGE SKIES



Das ehemals *Ozzy's Black Skies* betitelte Spiel von IRock wird in Kürze in Deutschland erscheinen. Als Publisher hat man BigBen Interactive gewinnen können.

Hersteller: **BigBen Interactive**
Termin: **März**
Genre: **Action**

SHINOBI



Noch ist kein genauer Termin bekannt, doch wird Sega die PS2-Neuaufgabe der Kultserie *Shinobi* im Laufe des Jahres auch in Deutschland veröffentlichen!

Hersteller: **Sega**
Termin: **2003**
Genre: **Action**

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Ratchet & Clank	Sony	90%
Jak and Daxter: The Precursor ...	Sony	90%
Rayman Revolution	Ubi Soft	90%
Ape Escape 2	Sony	88%
Klonoa 2: Lunatea's Veil	Namco	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Ape Escape 2	Sony	88%
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 aktuellen Referenzspiele		
Ring of Red	Konami	85%
Theme Park World	EA	80%
Age of Empires II	Konami	78%
Aktuelle Empfehlung:		
Kessen II	Koei/THQ	74%
Aktuelle Warnung:		
Metropolismania	Ubi Soft	34%
Budget-Empfehlung:		
Ring of Red	Konami	85%

MUSIC & ENTERTAINMENT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Space Channel 5	Sega	82%
MTV Music Generator 2	Codemasters	81%
Dschungelbuch Groove Party	Ubi Soft	79%
Mad Maestro!	Eidos/Fresh Games	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Space Channel 5	Sega	82%
Aktuelle Warnung:		
–		
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
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	30. Januar
Bloody Roar 3	Virgin	Januar
Top Gun: Combat Zones	Virgin	Januar
Silent Hill 2 – Director's Cut	Koei	28. Februar

JANUAR

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Barbarian	Titus	31. Jan.
Ben Hur	Microids	17. Jan.
Downforce	Virgin	Jan.
Evolution 4x4 2	Bam! Entertainment	Jan.
Guilty Gear X	Virgin	17. Jan.
Monster Jam Maximum Destruction	Ubi Soft	30. Jan.
Silent Scope 3	Konami	Jan.
Simpsons Skateboarding	Electronic Arts	17. Jan.
Sly Raccoon	Sony	22. Jan.
Star Wars: The Clone Wars	LucasArts	31. Jan.

FEBRUAR

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Activision Anthology	Activision	06. Feb.
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	Ende Feb.

Battle Engine Aquila	Infogrames	06. Feb.
Dakar 2	Acclaim	Ende Feb.
Dungeons & Dragons Heroes	Infogrames	27. Feb.
Evolution Skateboarding	Konami	Feb.
GioGio's Bizarre Adventure	Capcom	14. Feb.
Gremlins	LSP	Feb.
Inspector Gadget – Mad Robots ...	LSP	Feb.
James Cameron's Dark Angel	Fox Interactive	21. Feb.
Legends of Wrestling 2	Acclaim	Mitte Feb.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	14. Feb.
Pac Man World 2	Namco	26. Feb.
Robocop	Virgin	Feb.
Rolling	Rage	Feb.
Risk Next Gen	Infogrames	06. Feb.
Sega Bass Fishing Duel	Sega/Acclaim	Anfang Feb.
Space Channel 5 v2	Sega	12. Feb.
Sword of the Samurai	Ubi Soft	13. Feb.
Tom & Jerry – Krieg der Schnurrhaare	Ubi Soft	20. Feb.
Tomb Raider – The Angel of Darkness	Eidos	Ende Feb.
Wild Arms	Ubi Soft/Sony	20. Feb.

MÄRZ

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ape Escape 2	Sony	März
Battle Bots	THQ	Mitte März
Chop Lifter – Search and Rescue	THQ	Mitte März
Contra: Shattered Soldier	Konami	09. März
Defender	Midway	14. März
Def Jam Vendetta	Electronic Arts	28. März
Devil May Cry 2	Capcom	28. März
Downtown Run	Ubi Soft	20. März
Dr. Muto	Midway	7. März
Enclave	SWING!	März
Everblue 2	Arika/Capcom	7. März
Evolution Snowboarding	Konami	März
Fisherman's Challenge	Konami	März
Gunfighter II – Revenge of Jesse James	Ubi Soft	20. März
I Am Shorty	Xicat/THQ	Mitte März
Iru – White Fear	Microids	14. März
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	THQ	Mitte März
Jurassic Park Operation Genesis	Universal Interactive	28. März
King's Field IV	Metro3D	28. März
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	Ende März
Minority Report	Activision	14. März
NBA 2K3	Sega/Infogrames	27. März
NBA Street Vol. 2	Electronic Arts	28. März
NFL 2K3	Sega/Infogrames	27. März
NHL 2K3	Sega/Infogrames	27. März
Pride FC	THQ	Mitte März
Primal	Sony	März
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubi Soft	13. März
RTX Red Rock	LucasArts	21. März
Savage Skies	BigBen Interactive	März
Scrabble 2003 Edition	Ubi Soft	27. März
SpongeBob: Revenge o. t. Flying ...	THQ	Mitte März
Syberia	Microids	14. März
Tenchu 3 – Wrath of Heaven	Activision	7. März
Tennis Master Series	Microids	28. März
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft	27. März
Vexx	Acclaim	Anfang März
Whirl Tour	Crave	7. März

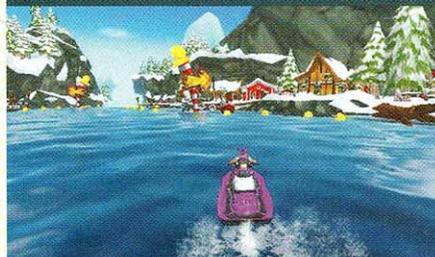
SILENT HILL 3



Dass das Grauen oft in Einkaufszentren lauert, war für uns keine neue Erkenntnis. Konami will aber zeigen, dass man daraus ein spannendes Abenteuer machen kann.

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

SPLASHDOWN 2



Das durch seine gelungenen Welleneffekte aufgefallene Jetski-Spektakel geht im Sommer in die zweite Runde. Publisher ist diesmal nicht Infogrames, sondern THQ!

Hersteller: **THQ**
Termin: **Mitte Juni**
Genre: **Rennspiel**

SOUL CALIBUR II



In der Update-Rubrik finden Sie Bilder vom PS2-exklusiven Bonuskämpfer Heihachi sowie genauere Informationen darüber, wann der Titel nun eigentlich wo erscheint.

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

STARCRAFT: GHOST



Der konsolenexklusive Blizzard-Titel wurde zwar mit viel Brimborium angekündigt, liegt aber noch in weiter Ferne. Ob man den Genre-Wechsel problemlos schafft?

Hersteller: **Blizzard**
Termin: **Ende 2003**
Genre: **Ego-Shooter**

SUIKODEN III



Für all diejenigen, die es in der letzten Ausgabe verpasst haben, hier noch einmal die schlechte Nachricht: Konami wird *Suikoden III* nun doch nicht nach Europa bringen!

Hersteller: **Konami**
Termin: **Nicht in Europa**
Genre: **Rollenspiel**

SWORD OF THE SAMURAI



In letzter Minute erreichte uns die fertige Version von *Sword of the Samurai* – leider zu spät für einen Test. Kurze Eindrücke finden Sie aber in der Update-Rubrik!

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **13. Februar**
Genre: **Beat 'em Up**

TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN



Für die nächste Ausgabe haben wir einen umfangreichen Bericht zu Rikkimarus PS2-Debüt geplant. Mit etwas Glück reicht's sogar schon zu einem Test!

Hersteller: **Activision**
Termin: **7. März**
Genre: **Action**

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



Ab Seite 24 finden Sie als wohl letzten Ausblick vor dem endgültigen Test Maiks ausführliche Spieleindrücke von allen Levels des neuen *Tomb Raider*-Spiels!

Hersteller: **Eidos**
Termin: **Ende Februar**
Genre: **Action-Adventure**

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



Endlich ist es offiziell: *Splinter Cell* ist nicht Xbox-exklusiv! Schon Ende März kommt die PS2-Version, die einen erstaunlich guten Eindruck macht. Mehr ab Seite 28!

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	27. März
Genre:	Action-Adventure

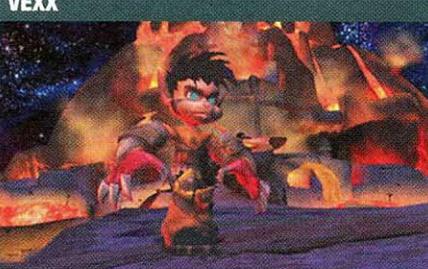
TRUE CRIME: STREETS OF L. A.



Bis zur nächsten Ausgabe rechnen wir mit einem festen Termin und vielleicht sogar schon mit einer spielbaren Version dieses vielversprechenden *GTA*-Konkurrenten.

Hersteller:	Activision
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Action

VEXX



Nach *Jak and Daxter* haben Sie nun auch *Ratchet & Clank* schon durchgespielt? In der Update-Rubrik verraten wir, ob *Acclaim's Vexx* als Nächstes drankommen sollte!

Hersteller:	Acclaim
Termin:	Anfang März
Genre:	Jump & Run

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION



Noch steht nicht fest, wann dieses Update unserer Beat-'em-Up-Referenz nach Deutschland kommt. Zwei neue Kämpfer und eine flimmerbereinigte Optik werden geboten!

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

WWE CRUSH HOUR



Bevor im Herbst ein neuer *SmackDown!*-Titel in den Wrestling-Ring steigt, treten die WWE-Stars erst einmal bei *Crush Hour* mit Kampffahrzeugen gegeneinander an.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte April
Genre:	Action

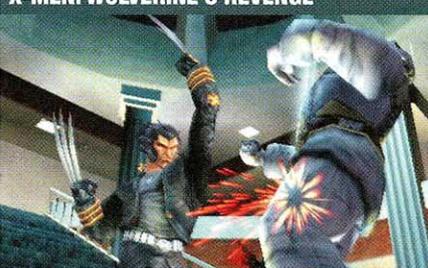
XIII



Noch wirkt die Idee, einen Ego-Shooter komplett in Comic-Grafik zu machen, recht originell. Hoffen wir für Ubi Soft, dass sich daran bis zum dritten Quartal nichts ändert!

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	3. Quartal
Genre:	Ego-Shooter

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE



Wurde auch mal Zeit: Es gibt endlich einen Termin für Wolverines Solo-Ausflug auf die PS2. Hoffentlich wird's spannender als Activisions *X-Men*-Prügelspiele!

Hersteller:	Activision
Termin:	17. April
Genre:	Action

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER



Der Nachfolger von Konamis spielerisch leichtgewichtigem Grafikknaller wird auf mehr Action setzen. Leider hat sich die Veröffentlichung ein wenig verschoben.

Hersteller:	Konami
Termin:	2. Quartal
Genre:	Action

Fortsetzung März:

Zapper	Infogrames	6. März
Midnight Club II	Take 2	1. Quartal 2003
Run Like Hell	Virgin	Ende 1. Quartal
Tiny Toons Adventures: Defender ... SWING!		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
Indy Racing League	Codemasters	Frühjahr 2003
Lamborghini	Rage	Frühjahr 2003
World Championship Snooker 2003	Codemasters	Frühjahr 2003

APRIL/2. QUARTAL

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Freedom – The Battle for Liberty Island EA/IO Interactive		25. April
Racing Simulation 3	Ubi Soft	24. April
WWE Crush Hour	THQ	Mitte April
X-Men: Wolverine's Revenge	Activision	17. April
Dragon's Lair 3D	THQ/Encore	Mitte Mai
Indiana Jones u. d. Legende der ...	LucasArts	Mai
Rygar – The Legendary Adventure	Tecmo/Wanadoo	Mai
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	THQ	Mitte Juni
Splashdown 2	THQ	Mitte Juni
Drei Engel für Charlie – Volle Power	Ubi Soft	2. Quartal
Inquisition	Wanadoo	2. Quartal
Iron Storm	Wanadoo	2. Quartal
Pro Beach Soccer	Wanadoo	2. Quartal
Reel Fishing III	Ubi Soft	2. Quartal
The Curse	Wanadoo	2. Quartal
Wakeboarding Unleashed	Activision	2. Quartal
Zone of the Enders: The 2nd Runner	Konami	2. Quartal

2003

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Alter Echo	THQ	Mitte September
Warhammer 40000 Fire Warrior	THQ	Mitte September
Finding Nemo	THQ	Mitte Oktober
XIII	Ubi Soft	3. Quartal 2003
Driver 3	Infogrames	4. Quartal
Black & Bruised	Majesco	2003
Blood Rayne	Majesco	2003
Breath of Fire: Dragon Quarter	Capcom	2003
Butterfly Table Tennis	Metro3D	2003
Clock Tower 3	Capcom	2003
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	2003
Full Throttle II	LucasArts	2003
Mace Griffin Bounty Hunter	Universal Interactive	2003
Malice	Sierra	2003
Nightmare Creatures 3: Angel of ...	Ubi Soft/Kalisto	2003
Project BG&E	Ubi Soft	2003
Red Dead Revolver	Capcom	2003
Shinobi	Sega	2003
Silent Hill 3	Konami	2003
Starsky & Hutch	Empire Interactive	2003
The Lost	Ubi Soft	2003
Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield	Ubi Soft	2003
Tribes: Aerial Assault	Sierra	2003
StarCraft: Ghost	Blizzard	Ende 2003
Robin Hood: Defender of the Crown	Cinemaware	Nicht bekannt
Soul Calibur II	Namco	Nicht bekannt
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	LucasArts	Nicht bekannt

SCHON GETESTET



1 APE ESCAPE 2
Wer einfallsreiche 3D-Jump&Runs und skurrilen Humor mag, sollte sich Sonys Affenjagd auf keinen Fall entgehen lassen!



2 SLY RACCOON
Das Schleich-Hüpfspiel um einen diebischen Waschbären besticht durch witzige Story und gelungene Zeichentrick-Optik.

Stimmen aus dem Forum

Das meinen die Spieler zum aktuellen Titel.

Suikoden III



„Suikoden III wird nicht in Europa erscheinen. Probleme bei der Lokalisierung zwingen Konami of Europe zu dieser Entscheidung, ein sicherlich sehr gutes Spiel nicht zu veröffentlichen.“
– Konami (Pressemeldung)

„AAAAHHHHHHHH!!!!!! Das ist doch ein Scherz, oder?“ – Flaffel

„Finde das Spiel ziemlich langweilig (USA-Version). Keine Sprachausgabe, nur Sprechblasen, sehr altbackene Grafik, Effekte entsprechen nicht der Möglichkeit einer PS2.“ – Snowman 4

„Danke, Konami, die Sch\$\$\$-Silent Scope-Spiele und so tolle RPGs wie Ephemeral Fantasia bringt ihr raus, aber so ein Hammerspiel nicht.“ – Janeiro

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
Pro Evolution Soccer 2	Die einzig wahre Fußball-Simulation!	Konami	12/02	92%
Grand Theft Auto: Vice City	Gute Neuauflage des Action-Hits ohne neue Akzente	Take 2	01/03	91%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Mehr Freiheit, neue Tricks, gewohnt gutes Spiel	Activision	01/03	91%
Ratchet & Clank	Grandios inszenierte und humorvolle Comic-Action	Sony	12/02	90%
1 Ape Escape 2	Jump&Run-Geheimtipp voll schräger Gags	Sony	02/03	88%
WRC II Extreme	Sony vermittelt Rallye-Spaß in seiner ganzen Pracht	Sony	01/03	88%
WWE SmackDown! Shut Your Mouth	Der Wrestling-Nachfolger wurde entscheidend verbessert!	THQ	01/03	85%
Grand Prix Challenge	Flotte und unkomplizierte Renn-Action	Infogrames	01/03	83%
Haven: Call of the King	Bunter Genre-Mix in einer riesigen Spielwelt	Midway	01/03	83%
2 Sly Raccoon	Originelles, witziges, aber recht lineares Hüpfspiel	Sony	02/03	83%
Virtua Tennis 2	Trotz technischer Macken das derzeit beste Tennisspiel	Acclaim	01/03	83%
007 Nightfire	Abwechslungsreiches Bond-Abenteuer mit Rucklern	Electronic Arts	01/03	82%
NBA Live 2003	Actionreiches Sportspiel, für Basketball-Fans ein Muss	Electronic Arts	01/03	82%
Rally Fusion: Race of Champions	Rallye-Arcade mit toller Grafik und witzigen Spielmodi	Activision	01/03	82%
Big Mutha Truckers	Witzige Trucker-Simulation mit Wirtschafts-Elementen	Empire	01/03	81%
BDFL Manager 2003	Exakt wie der Vorgänger. Nur mit kürzeren Ladezeiten.	Codemasters	01/03	80%
Die Sims	Komplexes Alltags- und Beziehungs-Management	Electronic Arts	01/03	80%
Disney Golf	Mit Donald und Co. geht es auf dem Golfplatz lustig zu.	Electronic Arts	02/03	80%
Star Wars Bounty Hunter	Lizenz-Action, für Durchschnittsspieler etwas zu schwer	LucasArts	02/03	80%
Tiger Woods PGA Tour 2003	Mix aus anspruchsvoller Golf-Simulation und Funsport	Electronic Arts	01/03	80%
Terminator – Dawn of Fate	Geradlinige Film-Action ohne Kompromisse	Infogrames	01/03	79%
Defender	3D-Auflage eines Ballers-Klassiker für Taktiker	Midway	01/03	78%
Drome Racers	Die Performance trübt den Rennspaß à la <i>WipOut</i>	Electronic Arts	01/03	78%
Robotech Battlecry	Spielbarer Comic für Action-Liebhaber	TDK Mediactive	02/03	78%
Tom Clancy's Ghost Recon	Solider Taktik-Shooter ohne große Besonderheiten	Ubi Soft	01/03	77%
Formel Eins 2002	Gutes Rennspiel mit schlechtem Fahrzeug-Handling	Sony	01/03	75%
SOS – The Final Escape	Atmosphärisches Katastrophen-Abenteuer	Metro 3D/Big Ben	01/03	75%
Alpine Racer 3	Wenig Spieltiefe, trotzdem ein spaßiges Sportspiel.	Sony	02/03	72%
RTL Skispringen	Spielerisch und grafisch gelungen. Der Sound nervt!	THQ	02/03	72%
X-Men: Next Dimension	Ordentliches Prügelspiel mit Kultcharakteren	Activision	02/03	71%
Dragon Ball Z: Budokai	Hektisches Beat 'em Up ohne Tiefgang, für Fans	Infogrames	01/03	70%
Dynasty Tactics	Interessante Strategiespielvariante für Japan-Fans	Koei/THQ	01/03	70%
Hot Wheels Velocity X	Actionreicher Funracer in veralteter Optik	THQ	01/03	70%
The Getaway	Interaktiver Krimi mit gravierenden Design-Mängeln	Sony	02/03	69%
BMX XXX	Sex allein macht nicht glücklich!	Acclaim	02/03	68%
Island Xtreme Stunts	Durchwachsenes Rennspiel mit Lego-Fahrzeugen	Electronic Arts/Lego	02/03	67%
Total Immersion Racing	Trotz Schwächen bei Grafik und Steuerung nicht übel	Empire	01/03	67%
Knight Rider	Solides, manchmal frustrierendes Action-Rennspiel	Davilex	01/03	63%
Spyro: Enter the Dragonfly	Gewohnt niedliches Hüpf-Spiel ohne viel Spielwitz	Vivendi Universal	01/03	63%
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Technisch enttäuschendes Abenteuer für Einsteiger	Electronic Arts	01/03	62%
Reign of Fire	Dusselige Steuerung und frustrierendes Level-Design	Bam!	01/03	62%
Powerpuff Girls: Relish Rampage	Action-Umsetzung der niedlichen TV-Serie	Bam!	01/03	61%
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Uninspiriertes Action-Adventure mit schwacher Grafik	Vivendi Universal	01/03	57%
Monopoly Party	Unübersichtliche Brettspiel-Varianten im Billig-Look	Infogrames	01/03	56%
Silent Scope 3	Todlangweilige Fortsetzung der Sniper-Simulation	Konami	02/03	54%
Autobahn Raser IV	Eher ödes Rennspiel durch deutsche Innenstädte	Davilex	01/03	51%
R/C Sports Copter Challenge	Optisch misslungene Modellhubschrauber-Flüge	Xicat Interactive	02/03	50%
Speed Challenge – J.V.s Racing V.	Gerade noch durchschnittliches Rennspiel	Ubi Soft	01/03	50%
The Scorpion King	Eintöniges Action-Spiel in einer hässlichen Antike	Vivendi Universal	02/03	48%
Runabout 3 – Neo Age	Technisch wie spielerisch völlig veralteter Racer	Bam!	01/03	34%

Aphrodite

5.1 Surround System



Erleben Sie eine Welt unvergleichlicher Klangqualität!

Mit diesem 5.1 Surround System befinden Sie sich immer mitten im Geschehen: Hören Sie, wie sich eine Tür hinter Ihnen schließt oder spüren Sie hautnah das Explodieren einer Galaxie!

FÜR • FOR • POUR

DOLBY
DIGITAL
SOUND SYSTEMS

900 W
P . M . P . O



CUBE PAD
FOR GAME CUBE



ROCKETEER
FOR WINDOWS PC



X-WARRIOR
FOR XBOX



3 IN 1 WHEEL
FOR PS2

Info-Line: 0180-512 5133 (€ 0,12/Min.)
www.speed-link.com

CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

PLATZ 1: Grand Theft Auto: Vice City



PLATZ 2: Need for Speed: HP 2



PLATZ 3: DdR: Die zwei Türme

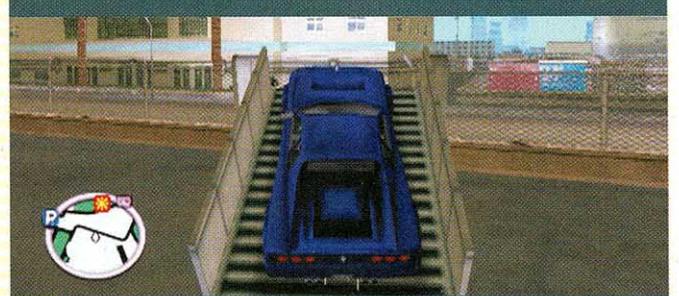


PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	WERTUNG	MONAT	
1 1	Grand Theft Auto: Vice City	PS2	91%	2
2 WE	Need for Speed: Hot Pursuit 2	PS2	84%	2
3 20	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	PS2	86%	2
4 12	Tony Hawk's Pro Skater 4	PS2	91%	2
5 4	Hitman 2: Silent Assassin	PS2	86%	3
6 NEU	Pro Evolution Soccer 2	PS2	92%	1
7 3	Medal of Honor: Frontline	PS2	89%	8
8 13	Gran Turismo 3: A-spec	PS2	93%	16
9 NEU	007 Nightfire	PS2	82%	1
10 7	Onimusha 2	PS2	89%	3
11 16	Silent Hill 2	PS2	87%	13
12 15	Colin McRae Rally 3	PS2	87%	3
13 NEU	WWE SmackDown! Shut Your Mouth	PS2	85%	1
14 10	GTA III	PS2	91%	15
15 9	Ratchet & Clank	PS2	90%	2
16 6	TimeSplitters 2	PS2	90%	3
17 WE	Resident Evil CODE: Veronica X	PS2	90%	14
18 19	FIFA Football 2003	PS2	84%	2
19 18	Metal Gear Solid 2	PS2	94%	10
20 5	Red Faction II	PS2	88%	2

Dass *Vice City* das Siebertreppchen so schnell nicht wieder aufgeben würde, war ja schon von vornherein klar. Mal sehen, ob der Titel sich ebenso lange in den Charts halten kann wie der Vorgänger, der mittlerweile auf Platz 14 ist. Nach kurzen Aussetzern melden sich *Need for Speed: Hot Pursuit 2* und der Horror-Klassiker *Resident Evil CODE: Veronica X* (mittlerweile als Platinum erhältlich) wieder zurück. Konamis Fußball-Knüller *Pro Evolution Soccer 2*, Bonds aktueller Konsoleneinsatz und der aktuelle Ableger von THQs *WWE-Wrestlingserie* sind neu dabei.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ/VORMONAT	WERTUNG	MONAT	
1 2	Grand Theft Auto: Vice City	91%	3
2 NEU	The Getaway	69%	1
3 4	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	86%	3
4 NEU	RTL Skispringen 2003	72%	1
5 5	Tony Hawk's Pro Skater 4	91%	2
6 3	FIFA Football 2003	84%	3
7 8	Kingdom Hearts	83%	2
8 10	Tekken 4	87%	4
9 12	Gran Turismo 3: A-spec (Platinum)	93%	10
10 9	Need for Speed: Hot Pursuit II	84%	3
11 6	007 Nightfire	82%	2
12 NEU	Tom Clancy's Ghost Recon	77%	1
13 WE	Medal of Honor: Frontline	89%	7
14 WE	Pro Evolution Soccer 2	92%	2
15 11	WWE SmackDown! Shut Your Mouth	85%	2

Dem Software-Markt hat die winterliche Spieleflut gut getan: Mittlerweile behauptet sich nur *GT 3: A-spec* als Platinum in den Charts. Nach der Budget-Veröffentlichung von *Silent Hill 2 - Director's Cut* (und unserem Schnäppchen-Führer?) kann sich das aber schnell ändern. Ungeachtet der nicht allzu glorreichen Kritiken ist *The Getaway* auf Anhieb vorn mit dabei und die RTL-Skispringer haben den Satz von der Satellitenschüssel auf die PS2 gepackt.

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	HERSTELLER	MONAT	
1 2	Devil May Cry 2	PS2	Capcom	6
2 NEU	Driver 3	PS2	Infogrames	1
3 4	Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	Eidos	11
4 3	Metal Gear Solid 2: Substance	PS2	Konami	2
5 5	Silent Hill 3	PS2	Konami	8
6 NEU	Final Fantasy X-2	PS2	Square	1
7 WE	Suikoden III	PS2	Konami	2
8 NEU	Network Resident Evil	PS2	Capcom	1
9 6	Final Fantasy XI	PS2	Square	9
10 NEU	Tom Clancy's Splinter Cell	PS2	Ubi Soft	1

Vorfreude auf online: Neben *Final Fantasy XI* stößt auch *Network Resident Evil* auf Interesse. Noch vor beiden Titeln hat sich *Suikoden III* platziert, dessen Deutschlandveröffentlichung vor kurzem abgesagt wurde. Vielleicht findet sich ja irgendwann doch ein Publisher für den Titel! An der Spitze tummeln sich bekannte Serien-Fortsetzungen, darunter Teil 3 von Infogrames' Gauner-Rennserie und die sexy Weiterführung von *Final Fantasy X*.

DIE REDAKTION

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK



HANS IPPISCH
32, REDAKTIONS-DIREKTOR

Fragen über Fragen: Wo bleibt *Tomb Raider*? Wieso schneit es erst am letzten Tag des Urlaubs? Ist der Tod von Maurice Gibb das Ende der Bee Gees?

Aktuelles Lieblingsspiel
The Getaway

Aktuelle Lieblings-CD
Bee Gees – Immortality
Aktueller Lieblingsfilm
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme



MICHAEL PRUCHNICKI
24, Leitender Redakteur

Hat endlich eine Band gefunden und macht sich bereit, die Musikwelt mit seinen wirren, unverständlichen Eigenkompositionen im Sturm zu erobern.

Aktuelles Lieblingsspiel
ATV Quad Power Racing 2, Primal

Aktuelle Lieblings-CD
Gordian Knot – Emergent
Aktuelle Lieblings-DVD
Spock's Beard – Live in Holland



WOLFGANG FISCHER
31, Leitender Redakteur

Hat nach seinem Weihnachtsurlaub nur schwer wieder in den Redaktionstrott gefunden und tröstet sich damit, dass er schon bald wieder ein paar Tage frei hat.

Aktuelles Lieblingsspiel
Splinter Cell, Mech Assault (Xbox)

Aktuelle Lieblings-DVD
Lilo & Stitch
Aktuelles Lieblingsgericht
Thunfischnudeln



ALBRECHT OTT
31, Redakteur

Musste wegen einer Krankheit sein erstes nüchternes Silvester seit 16 Jahren überstehen. Eine ungewohnte Erfahrung, die er vielleicht in 16 Jahren wiederholen wird.

Aktuelles Lieblingsspiel
Clock Tower 3

Aktuelles Lieblingsbuch
Henning Mankell: Die Rückkehr des Tanzlehrers
Aktuelle Lieblings-DVD
Futurama Season 2



STEFANIE SCHETTER
24, Redakteurin

Sucht nach einer schnuckeligen Wohnung im Grünen. Leider erschwert das Schneewetter zurzeit die Vor-Ort-Recherche.

Aktuelles Lieblingsspiel
Space Channel 5 Part 2

Aktuelle Lieblings-CD
Tori Amos – Scarlet's Walk
Aktuelle Lieblings-DVD
Der mit dem Wolf tanzt



UWE HÖNIG
28, Redakteur

Er ist kalt, nass und weiß, viele mögen ihn – Uwe keineswegs! Schnee ist nichts für unseren Sommerliebhaber, wenigstens scheint im Solarium die Sonne ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Contra – Shattered Soldier

Aktuelles Lieblings-MP3
Richie Hawtin live @ Pitchcontrol
Aktuelle Lieblings-DVD
Crime is King



MAIK BÜTEFÜR
25, Volontär

Kauft momentan eine MDK-Version nach der anderen. Könnte an dieser Stelle ja mal sein *Fighters Megamix*-Review schreiben. Also, *Fighters Megamix* ist ...

Aktuelles Lieblingsspiel
MDK (mal wieder), The Mark of Kri

Aktuelle Lieblings-CD
Ryo Okumoto – Coming Through
Aktuelles Lieblingsgetränk
Caro-Kaffee



OLIVER BECK
22, Freier Redakteur

Na super! Da ist endlich Weihnachten rum und plötzlich steht doch noch der Winter vor der Tür. Anstatt nerviger Weihnachtslieder gibt es jetzt Staus ohne Ende.

Aktuelles Lieblingsspiel
Racing Evoluzione (Xbox)

Aktuelle Lieblings-DVD
24 (Season 1)
Aktuelle Lieblings-CD
GTA-Soundtrack



ROBERT HELLER
22, DVD-Redakteur

Wird wohl Ende des Jahres seine Autobiografie „Nichts als die Wahrheit“ herausbringen und darin über zwei Jahre harten Redaktionsalltag berichten.

Aktuelles Lieblingsspiel
NBA Live 2003

Aktuelle Lieblings-CD
Moby – 18
Aktuelle Lieblings-DVD
Die Ärzte: Rock'n'Roll-Realschule



ALEXANDRA BÖHM
27, Senior Designer

Hat die zwischenmenschlichen Beziehungen zu ihren Kollegen einschlafen lassen, da sie sich nun keine Heimfahrgelegenheiten mehr erschließen muss! Sie hat endlich ein neues Auto!

Aktuelles Lieblingsspiel
Haven

Aktuelle Lieblings-CD
By the Way – Red Hot Chilly Peppers
Aktueller Lieblingsfilm
Solino



CHRISTIAN HARNOTH
31, Senior Designer

Nachdem er seinen Ferrari mit 360 km/h gegen einen Baum gefahren hat, braucht er nun ein neues, vielleicht weniger rasantes Gefährt. Für den Sommer muss ein Roller her!

Aktuelles Lieblingsspiel
GTC Afrika

Aktuelle Lieblings-CD
Daktari-Soundtrack
Aktuelle Lieblings-DVD
Crocodile Dundee



FABIAN HÜBNER
18, Auszubildender Mediendesigner

Feierte seinen lang ersehnten 18. Geburtstag in bester Tarantino-Manier. Und zwar im „Titty Twister“ bei seinem Kumpel in München. Everybody be cool. You be cool.

Aktuelles Lieblingsspiel
Sword of the Samurai

Aktuelle Lieblings-CD
The Maniac EP
Aktuelle Lieblings-DVD
Samurai Fiction (Japan-Import)

RENNSPIELE

- ATV Quad Power Racing 294
- Ben Hur104
- Butt-Ugly Martians104

ROLLENSPIELE

- Wild Arms 386

ACTION-ADVENTURES

- Frank Herbert's Dune106

ACTION-SPIELE

- Battle Engine Aquila82
- Contra: Shattered Soldier88
- James Cameron's Dark Angel ..98
- Star Wars: Clone Wars92
- The Mark of Kri.....78

SPORTSPIELE

- Sega Bass Fishing Duel100
- The Simpsons Skateboarding ..96

BEAT 'EM UP

- Mortal Kombat: Deadly Alliance..90

GESCHICKLICHKEIT

- Space Channel 5 v2101

STRATEGIE

Keine Testversionen in diesem Monat

DIE ICONS



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



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



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



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungs-wendungen.

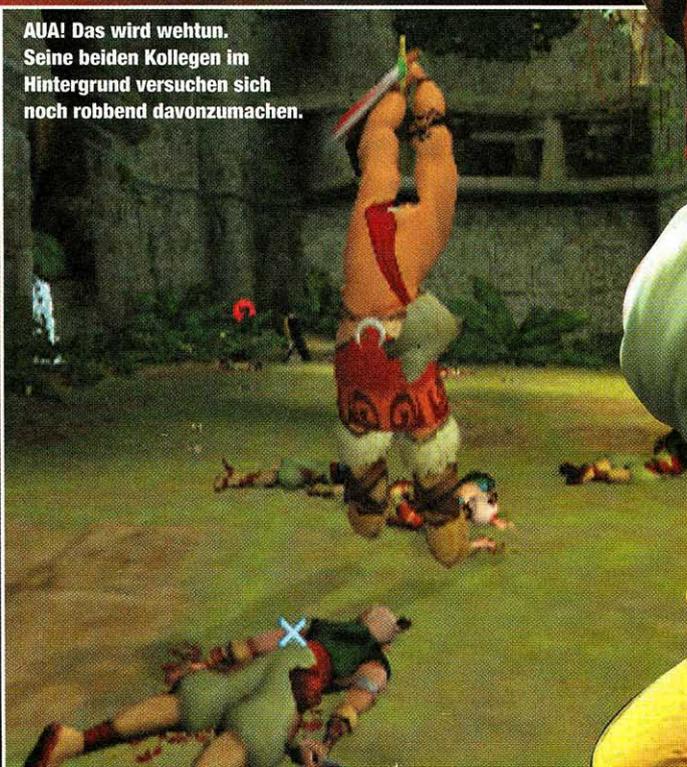
The Mark Of Kri

Geheimtipp für
Action-Feinschmecker in
prachtvoller Comic-Optik

Dicke Nebel-
schwaden wal-
zen sich durch
die tropische Umgebung.
Kaum ein Lichtstrahl durch-
dringt die weitreichenden
Baumkronen, als wir den
Pfeil fast schon mit chirurgi-
scher Präzision auf den
feindlichen Posten abschie-
ßen. Möglich gemacht wur-
de dies vor allem durch

Kuzo, unseren treu-
en Begleiter und spi-
rituellen Führer in
Form eines Raben.
Gleich nachdem er
einen Schwarm
Vögel aufgescheucht
hatte, drehte sich
die Wache um und
bot so ein gutes
Ziel für unseren
tödlichen Schuss.

AUA! Das wird wehtun.
Seine beiden Kollegen im
Hintergrund versuchen sich
noch robbend davonzumachen.



HIT
PLAYZONE

18+



HOPPLA Da ist wohl jemand gestolpert. Kein Wunder, als Untoter hat man schließlich keine Augen.

ENTWAFFNENDER CHARME Im richtigen Moment auf die Block-Taste gedrückt und Rau schnappt sich die gegnerische Waffe.

Perfektes Teamwork. Jetzt stehen uns nur noch drei martialisch gekleidete Gegner im Weg. Für unser Breitschwert in geübter Hand keine Herausforderung.

CONAN!

Man fühlt sich von Beginn an pudelwohl in der Rolle der perfekten Kampfmaschine. Rau, so der Name des Protagonisten, hat ein Leben der Kampf-Ausbildung hinter sich und brennt darauf, sein gesammeltes Wissen umzusetzen. Wie es der Zufall will ziehen in einer längst vergangenen Zeit in einem weit entfernten Land dunkle Wolken auf. Ein böser und alles Gute auf der Welt vernichtender Zauberspruch bedroht

den Frieden. Einst in sechs Teile gegliedert und einzeln versteckt, sind nun einige Bruchstücke in die falschen Hände geraten. Da Rau nicht ganz unschuldig daran ist, zieht unser Held aus, um das Böse zu bekämpfen. Unser Held kann nicht nur vorzüglich mit dem Breitschwert Gangster zu Frikassee verarbeiten, auch lautloses Anschleichen gehört zu seinen Fähigkeiten. Wie ein vorzeitlicher Superagent drückt sich unsere Spielfigur elegant an die nächste Wand, um dann blitzschnell zuzuschlagen. Im Laufe des Spiels wächst das Waffenarsenal, genauso wie Raus Talente. Man stapft also mit der brillant animierten Hauptfigur durch wun-

derschön gestaltete Umgebungen, die in Form und Farbgebung sehr nahe an einen Zeichentrickfilm herankommen. Ein Eindruck, der durch die toll gezeichneten Intro-Bilder noch verstärkt wird. Während eine Stimme aus dem Off atmosphärisch erzählt, was passiert, wird das Bild vor dem Auge des Betrachters gezeichnet und geht in seiner endgültigen Form fließend in die Spielgrafik über. Ein schicker Effekt, der leider mit zu langen Ladezeiten einhergeht.

IMMER FESTE DRUFF

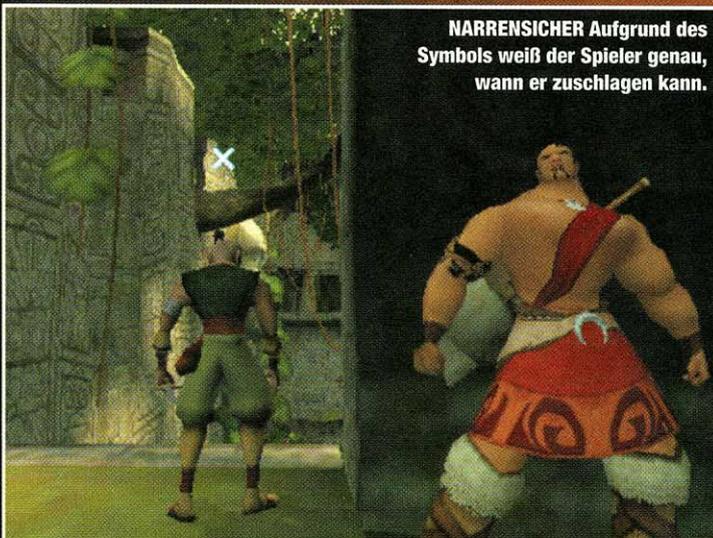
Schon von Beginn an trifft Rau auf Gegner, die ebenfalls bewaffnet sind und immer

MEIN FAZIT SEHR GUT



Maik Bütetür
will die Fortsetzung.

The Mark Of Kri ist ein echter Geheimtipp. Stimmungsvolle und handwerklich hervorragende Optik in Verbindung mit perfekter Spielbarkeit lassen die Zeit wie im Flug vergehen. Leider geht das schneller als vermutet. Schon nach wenigen Stunden flimmert der Abspann über den Bildschirm und die vage Ankündigung eines Nachfolgers macht sofort Appetit auf mehr. Trotz der überschaubaren Spielmechanik und der recht simplen Levelstruktur fesselt Raus Geschichte von Beginn an. Das Debüt von Sonys San Diego Studio ist komplett gelungen. Mehr davon!



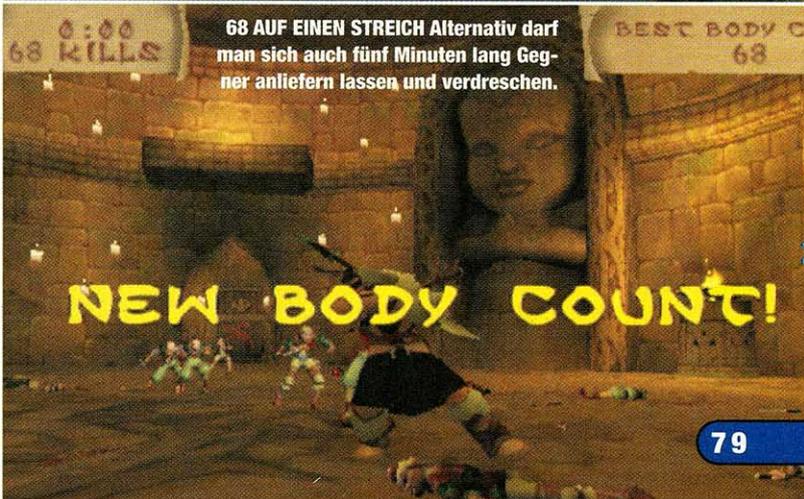
NARRENSICHER Aufgrund des Symbols weiß der Spieler genau, wann er zuschlagen kann.



ABWARTEN Der Block ist die am häufigsten genutzte Funktion. Trotzdem sind die Kämpfe spannend.



ALLES GUTE KOMMT VON OBEN Auch von manchen Mauern aus kann Rau auf leisen Sohlen todbringend sein.



68 AUF EINEN STREICH Alternativ darf man sich auch fünf Minuten lang Gegner anliefern lassen, und verdreschen.

den Vorteil der zahlenmäßigen Überlegenheit besitzen. Ein innovatives, durchdachtes und vor allem funktionierendes Kampfsystem lässt Rau aber auch angesichts einer schieren Übermacht nur müde lächeln. Per rechtem Analog-Stick schwenkt man einen Fokusstrahl um die Spielfigur herum, der alle Feinde bei Kontakt als Ziel erfasst. Jedem Gegner wird dann eine Taste zugeordnet (X, Viereck und Kreis). So lassen sich bis zu drei Gegner zielgenau bekämpfen. Mit einigen Waffen lassen sich sogar jeweils zwei Gegner mit nur einer Taste bearbeiten. Damit die Keilerei aber nicht allzu simpel gerät, wurde ein überschaubares Combo-System integriert. Durch jeweiliges Kombinieren der Angriffstasten ergeben sich gewaltige Schlagfolgen mit klangvollen Namen und verheerenden Folgen. Die drastischen Gewaltdarstellungen sind mit großer Wahrscheinlichkeit auch der Grund für den Ausschluss Deutschlands für die PAL-Veröffentlichung. Neben reichlich in der Umgebung verteiltem roten Lebenssaft fliegen reihenweise die Körperteile durch die Gegend. Zwar schwächt die Comic-Optik das Ganze ein wenig ab, spätestens aber wenn man sich in der letzten Episode mit der riesigen Streitaxt durch Horden von Untoten schlachtet, wird klar, dass

man diese Passagen nicht hätte entschärfen können.

AUGENSCHMAUS

Ungeachtet dessen ist *The Mark Of Kri* auf jeden Fall ein visuelles Feuerwerk. Die relativ groben Texturen passen perfekt zum Zeichenstil, Animationen und künstlerische Gestaltung sind auf sehr hohem Niveau. Wäre die Spielmechanik nicht so grundsolide könnte man das Spiel für einen Blender halten. Dem ist aber nicht so. Das Kampfsystem macht trotz seiner Einfachheit Spaß. Die Stealth-Passagen sind perfekt spielbar und überraschen mit guten Ideen. So leuchtet über einem potenziellen Opfer ein X, das so lange flackert, bis

Rau gefahrlos zuschlagen kann. Mit einer kleinen Tastenfolge lassen sich so auch zwei Gegner auf einmal ausschalten. Göttervogel Kuzo fungiert als unauffälliger Späher und darf gelegentlich mal einen Schalter umlegen. Eindeutig im Vordergrund stehen jedoch die deftigen Gefechte. Hirnschmalz wird selten benötigt, nur die ersten Kapitel erfordern gelegentlich ein vorsichtiges Vorgehen. Dennoch wird das Spiel nie langweilig. Zwar ist es mitunter ein wenig anstrengend, wenn man wieder einmal 50 Gegner zu bekämpfen hat, um 100 Meter weiter schon wieder die Axt schwingen zu müssen, alles in allem sind die

Abschnitte aber hinsichtlich Aufbau und Länge genau richtig dimensioniert. Die Tatsache, dass man an jeder Stelle speichern darf, erstickt jeden aufkommenden Frust im Keim. In den Levels verteilte Speicherrollen dürfen vom Spieler jederzeit eingesetzt werden und auch nach längerer Unterbrechung startet das Spiel an exakt der Stelle, wo man zuletzt aufgehört hatte. Die bereits seit einigen Monaten erhältliche US-Version diente als Grundlage für unseren Test. Da der Titel hierzulande nicht offiziell erscheinen wird, bleibt Action-Fans nur der Weg über einen Import aus dem europäischen Umland.

MAIK BÜTEFÜR



DURCHBLICK Das Orakel (Der große Baum da in der Mitte ...) weiß mehr als wir und hilft uns bereitwillig.



LASS DICH UMARMEN Die Axt ist mächtig, die Gegner zahlreich. Eine schöne Kombination.



TIME ATTACK Als Bonus darf man sich in freispielbaren Arenen mal so richtig austoben.



DER DUNKLE Dieser zwielichtige Geselle schickt uns auf eine Mission.

TEST THE MARK OF KRI

Hersteller:	SCEE
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	21. März (UK-PAL)

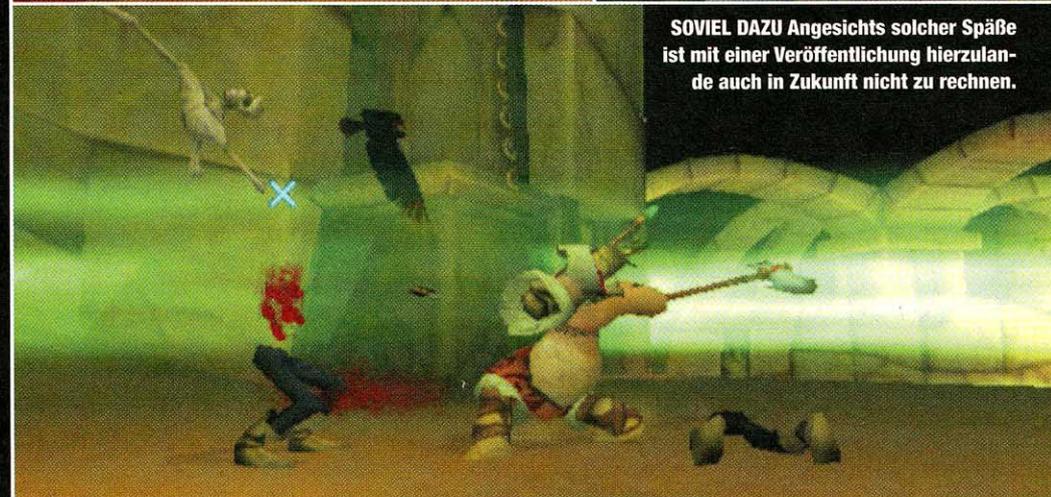
Internet: www.playstation.com

Savegame Jederzeit	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 7-9 Stunden	USK-Freigabe Ab 18 Jahren
Entwickler Sony Studios San Diego	Datenträger 1 DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	86%
85%	87%	88%	

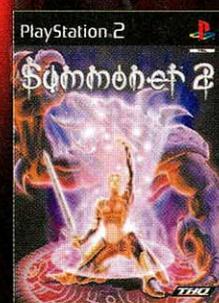
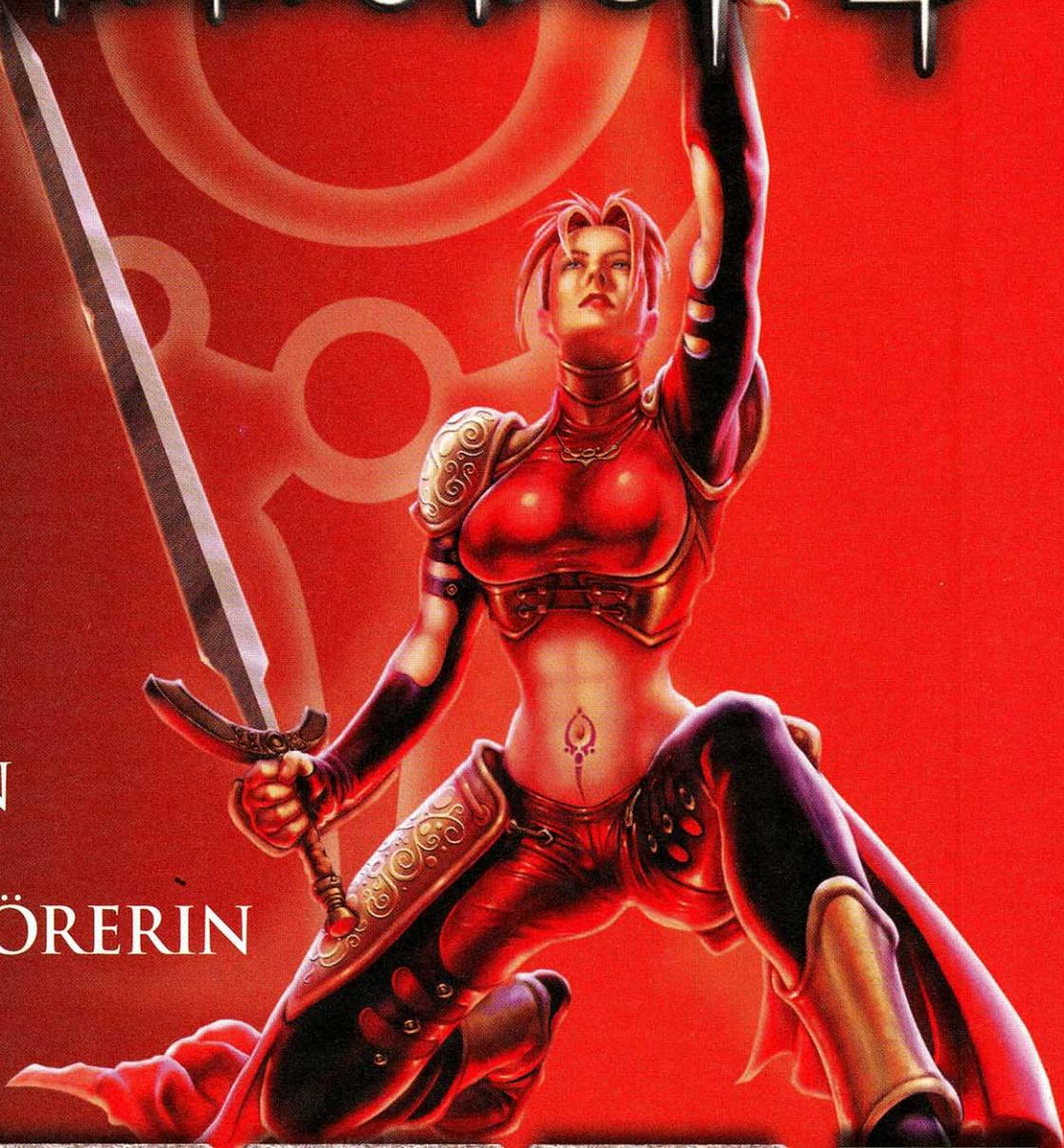
„Technisch blitzsauberes und äußerst unterhaltsames Gemetzel mit überraschend **viel Substanz**. Leider zu kurz.“



SOVIEL DAZU Angesichts solcher Späße ist mit einer Veröffentlichung hierzulande auch in Zukunft nicht zu rechnen.

Summoner 2™

KÖNIGIN
GÖTTIN
BESCHWÖRERIN



„VOLITIONS MAMMUT-PROJEKT TRUMPFT MIT LIEBEVOLL AUSGEARBEITETEN SCHAUPLÄTZEN UND TOLLEN CHARAKTEREN AUF. EIN MUSS FÜR FANTASY-FANS MIT RPG- UND ACTION-AMBITIONEN.“

Players 12/2002

www.thq.de



87% PLAYERS 12/2002



85% PLAY THE PLAYSTATION 11/2002



87% MAN!AC 12/2002

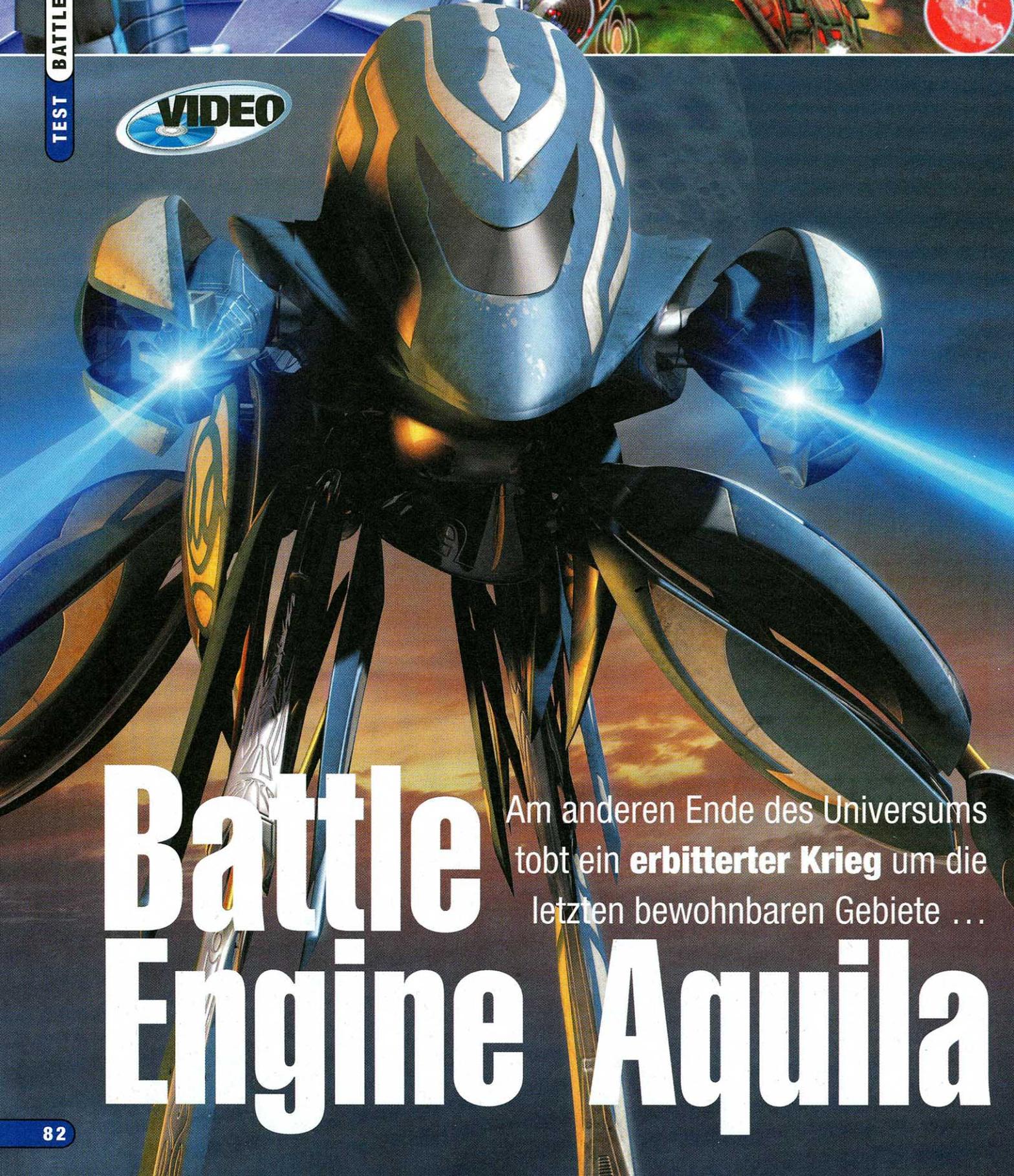
Summoner 2™



RENDERFILME Die spannende Geschichte wird zwischen den Missionen weitererzählt.

TEST BATTLE ENGINE AQUILA

ÜBERRANNT? Unten rechts lässt sich auf der Landkarte die Frontlinie ausmachen: Rot ist der Feind!



Battle Engine Aquila

Am anderen Ende des Universums tobt ein **erbitterter Krieg** um die letzten bewohnbaren Gebiete ...

SEHR FREUNDLICH
 Von Zeit zu Zeit wird die
 Bewaffnung aufgerüstet.

Forseti-Gebäude 8 (5)
 Forseti-Türme 6 (5)

WAFFE VERSTÄRKT
 ENERGIELEVEL NIEDRIG

GNADENLOSER KOLOSS So
 mancher riesiger Gegner
 stellt sich uns in den Weg.

Gewisse Parallelen zu unserer Erde sind nicht abzustreiten. Nur sind die hochtechnisierten Bewohner des fernen Planeten, auf dem *Battle Engine Aquila* spielt, bereits einen Schritt weiter: Durch ständigen Raubbau und die Folgen von Umweltverschmutzung hat der Treibhauseffekt die Polkappen schmelzen lassen. Der gesamte Planet versank im Wasser und heute ragt nur noch eine kleine Anzahl von Inseln aus den Fluten. Bei dem unausweichlichen Krieg zwischen den beiden seit Urzeiten verfeindeten Völkern kommen Sie nun ins Spiel. Als Pilot des waffenstarrten und mit Flugsystemen ausgestatteten Mechs Aquila treten Sie auf der Seite der Forseti zum Kampf an. Auf insgesamt zwölf Inseln wird bei *BEA* eine Mate-

rialschlacht sondergleichen ausgetragen. Das gegnerische Volk der Muspell verfügt nämlich über eine äußerst intakte Kriegsmaschinerie, die bei einigen Missionen eindrucksvoll zur Schau gestellt wird. Es ist wirklich bemerkenswert, wie viel manchmal auf dem Bildschirm los ist. Abfangjäger und Bomber bevölkern den Himmel während Panzer, Mechs und Bodentruppen die Frontlinie verschieben. Diese Linie wird Ihnen jederzeit auf einer kleinen Landkarte unten rechts angezeigt und auch Funkbefehle vom Oberkommando sind von der Entwicklung der Front abhängig. Das bedeutet, Ihre Kampfhandlungen wirken sich aktiv auf das Spielgeschehen und den weiteren Verlauf der Mission aus. Insgesamt verteilt sich der Krieg auf 25 Missionen, wobei

Sie durch Erfüllung aller Nebenziele nochmals 15 Variationen bestimmter Aufträge freischalten können.

STAHLKOLOSS

Ihr etwa 15 Meter großes Arbeitsgerät lässt sich nach dem zweiten Szenario in drei unterschiedlichen Konfigurationen betreiben. Die Auswahl beeinflusst Flugverhalten, Waffensysteme sowie die Wendigkeit auf dem Boden. Vor jeder Mission bekommen Sie mitgeteilt, welche Aufgaben zu erfüllen sind. Achten Sie aber auf Funkmitteilungen: Wenn beispielsweise eine Staffel Bomber anrückt, sollten Sie den eigenen Abfangjägern unbedingt helfen. Oftmals ist nämlich beim Verlust des Basisschiffs auch die Mission gescheitert. Die taktischen Komponenten heben *BEA* aus

der Masse der Actionspiele heraus und sorgen für ansprechende Spieltiefe. Das Geschehen können Sie dabei aus der Ego-Ansicht verfolgen. Per Knopfdruck wechselt die Kampfmaschine vom Lauf- in den Flugmodus. Achten Sie aber beim Fliegen auf die blaue Energieanzeige! Ist diese verbraucht, sackt der Koloss unaufhaltsam dem Erdboden oder der Wasseroberfläche entgegen. Während ein ungebremster Aufschlag auf festem Grund lediglich grüne Lebensenergie kostet, hat eine Wasserlandung tödliche Folgen – Aquila kann nämlich nicht schwimmen! Übrigens sollten Sie stets ein Auge auf Ihren Munitionsvorrat werfen und bei Bedarf an Versorgungspunkten Halt machen. Schließlich kämpft es sich nicht besonders gut ohne

AUGENSCHMAUS MIT HAKEN
 Die Grafik ist sehr detailliert
 – leider ruckelt's oft.



KRIEGSMASCHINERIE
 Dieser gigantische,
 Spinnenähnliche Roboter
 bewegt sich auf die
 eigene Basis zu.



FEINDLICHES SCHIFF
 Über offenem Meer ist
 Vorsicht angebracht –
 Aquila ist nämlich
 wasserscheu.



FEINDESLAND
 Gegnerische Ein-
 richtungen werden
 meistens von Pan-
 zern bewacht.



Forseti-Gebäude 8 (5)
 Feindliche Panzer 6 (5)
 Feindliche Einrichtungen

Jetzt können wir den
 Transportern nicht

MEIN FAZIT GUT



Uwe Hönig
bettelt um Gnade.

Battle Engine Aquila hat mir einige sehr vergnügliche Stunden bereitet. Nach kurzer Zeit lässt sich der Mech hervorragend durch die Gegend bewegen. Im Flugmodus fehlt höchstens die Möglichkeit zum seitlichen Ausweichen, ansonsten gibt es an der Steuerung nichts zu mäkeln. Die farbenfrohe, detailreiche Optik ist prima gelungen. Leider kommt es besonders bei hohem Gegnereufkommen zu bösen Rucklern und Slowdowns. Doch gewaltige Explosionen und fast pausenlose Action entschädigen für diesen Makel. Durch die taktischen Einlagen wird mehr Spieltiefe als bei üblichen Actionspielen erreicht. Außerdem dürften am kräftig anziehenden Schwierigkeitsgrad ab der Hälfte des Spiels selbst Profis eine Weile zu knabbern haben.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Zone of the Enders 85%
Konami

Schnelle Action mit abgefahrenen Moves und extrem flüssiger Grafik. Auf die Dauer stören lediglich die immer gleichen Attacken.

BATTLE ENGINE AQUILA 81%
Infogrames

Strategische Elemente, massig Gegner und detaillierte Grafik sorgen für Spielspaß. Leider gibt es hin und wieder heftige Ruckler.

Armored Core 2 75%
Metro3D

Nette Mech-Action mit vielen, dafür aber kleinen Levels und ordentlicher Optik. Motivierend ist die Aufrüstoption und die gute Steuerung.

durchschlagende Argumentationsverstärker.

TECHNIKPROBLEME

Das Missionsdesign ist für einen Action-Titel relativ abwechslungsreich. Während bei manchen Aufträgen die pure Vernichtung der geg-

nerischen Truppen gefragt ist, müssen Sie bei anderen schon mal Konvois beschützen oder einen verminten Strand säubern, um die Landung der eigenen Soldaten zu erleichtern. Die eigens entwickelte Grafik-Engine ermöglicht dabei eine hübsche Optik mit zahlreichen

detaillierten Gegnern und mächtigen Explosionen. Die Umgebungsgrafik ist gelungen und die verschiedenen Settings auf den Inseln machen einiges her. Wenn sich aber Hunderte von kleinen und großen Feinden auf dem Bildschirm tummeln, nerven deftige Ruckleinlagen. Wer sich daran nicht stört, erhält ein kurzweiliges Action-Inferno mit schönen Effekten und spannenden Missionen. Zu guter Letzt hat noch der Soundtrack Erwähnung verdient: Mit heroischen Tracks, die nicht selten an gute Filmmusik erinnern, wird die Stimmung aufgepeitscht und eine tolle Atmosphäre erzeugt.

UWE HÖNIG

INFO MULTIPLAYER-SPASS

Vorbildliche Modus-Auswahl

Bei den Multiplayer-Modi haben sich die Entwickler besondere Mühe gegeben. Neben einem ganz normalen Kampfmodus, bei dem zwei Battle Engines gegeneinander antreten, sind zwei weitere Modi anwählbar: Im ersten, einer „Cooperative-Variante“, treten Sie gemeinsam mit Ihrem Mitspieler gegen die feindlichen Muspell-Truppen an. Beim nächsten Modus übernimmt jeder Spieler die Geschicke eines Volkes und die Kampf-Action geht gegeneinander. Leider stören heftige Ruckleinlagen und eine teilweise einstellige Framerate den Spielfluss im Splitscreen.



KLASSE Multiplayer-Fans dürfen sich freuen, neben Versus-Varianten gibt es auch einen Cooperative-Modus bei Battle Engine Aquila.

TEST BATTLE ENGINE AQUILA

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 59,-
Termin:	6. Februar

Internet: www.infogrames.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Mission	Schwer
Umfang	USK-Freigabe
25+ Missionen	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Lost Toys	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	81%
76%	84%	82%	

„Brachiale Action und taktische Herausforderungen sorgen für gepflegten Spielspaß unter fremder Sonne.“



Aquila-Gewinnspiel



Zu gewinnen gibt es:
3x Paket mit Cordless-Controller, Spiel und Feuerzeug
2x Battle Engine Aquila
7x Feuerzeug mit Battle Engine Aquila-Logo

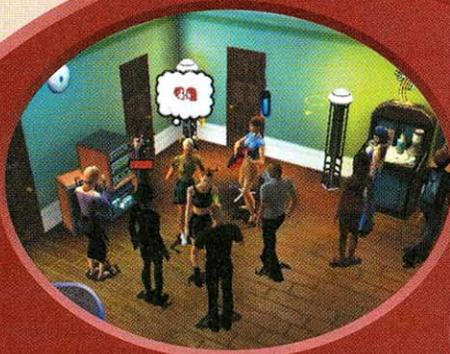


In Zusammenarbeit mit Infogrames verlosen wir ein paar Klasse Pakete mit Goodies und Spielen. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie einfach die folgende Frage beantworten:

Wie viele Beine hat Aquila?

Schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Aquila, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Teilnahmeschluss ist der 1. März 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Infogrames 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.

Erwecke deine Figuren zum Leben. Viel Spaß beim Chaos...



...und dann verschwinde aus diesem Irrenhaus!

Mit einer ewig nörgelnden Mutter zu leben, ist wirklich nicht leicht. Also nabel dich ab - als Sim auf PlayStation 2! Du wirst eine Arbeit und eine Wohnung finden müssen,

und vielleicht möchtest ja ein Seelenverwandter mit in deine Junggesellenbude einziehen? Wappne Dich mit allem, was du zum Leben brauchst: dem Affen-Butler, der all deine Launen mitmacht, einem Strip-Poker-Tisch und - wenn du es bis Level 5 schaffst - der "Liebeswanne". Spiel gegen einen Freund oder alleine in level-basierten Missionen und schalte neue Objekte und Boni frei. Erstelle und kontrolliere deine eigenen Charaktere in dem neuen Sims-Abenteuer für PlayStation 2. Wozu sonst sind deine Daumen da?



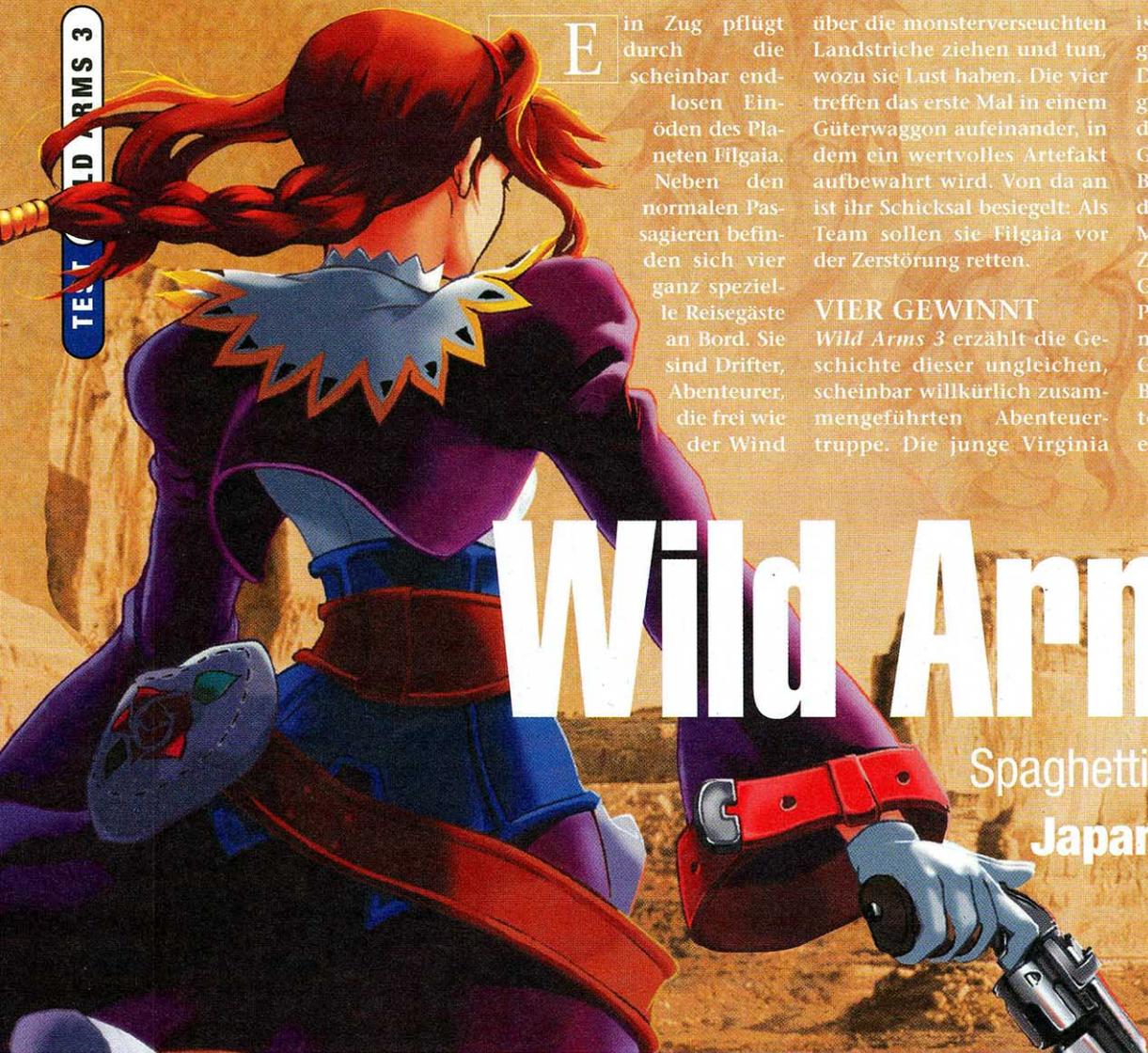
Challenge Everything™

electronicarts.de



PlayStation 2

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, The Sims (und alle entsprechenden Übersetzungen), EA GAMES, das EA GAMES-Logo, Maxis und das Maxis-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA GAMES™, und Maxis™ sind Electronic Arts™-Marken.



Ein Zug pflügt durch die scheinbar endlosen Einöden des Planeten Filgaia. Neben den normalen Passagieren befinden sich vier ganz spezielle Reisegäste an Bord. Sie sind Drifter, Abenteurer, die frei wie der Wind

über die monsterverseuchten Landstriche ziehen und tun, wozu sie Lust haben. Die vier treffen das erste Mal in einem Güterwaggon aufeinander, in dem ein wertvolles Artefakt aufbewahrt wird. Von da an ist ihr Schicksal besiegelt: Als Team sollen sie Filgaia vor der Zerstörung retten.

VIER GEWINNT

Wild Arms 3 erzählt die Geschichte dieser ungleichen, scheinbar willkürlich zusammengeführten Abenteurertruppe. Die junge Virginia

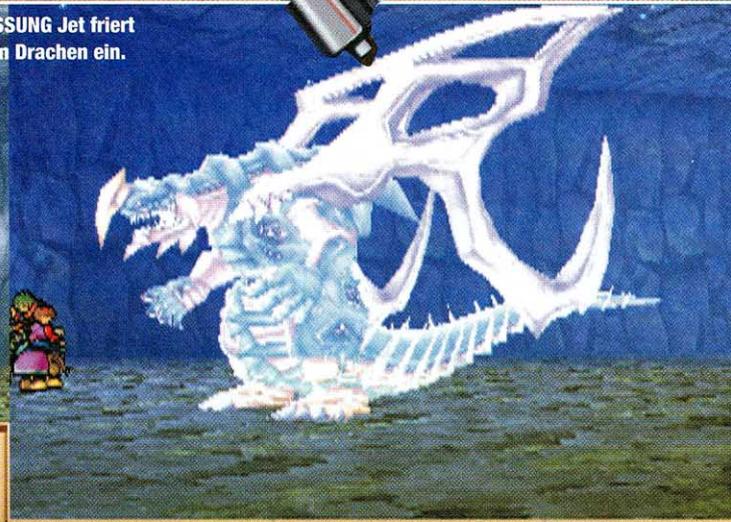
ist von zu Hause weggegangen, um ein Leben als Drifter zu führen. Jet hingegen durchstreift Ruinen auf der Suche nach wertvollen Gegenständen. Dritter im Bunde ist Clive, der sich auf das professionelle Töten von Monstern spezialisiert hat. Zu guter Letzt ist da noch Gallows, ein angehender Priester, der sein Heimatdorf nach einem Streit mit seiner Großmutter verlassen hat. Bevor das eigentliche Abenteuer beginnt, müssen Sie erst einmal ein Tutorial spie-

Wild Arms 3

Spaghetti-Western meets
Japano-Rollenspiel.



FROSTIGE BEGRÜSSUNG Jet friert einen gefährlichen Drachen ein.



COOLER SCHILD Gallows benutzt seine speziellen Fähigkeiten, um die ganze Gruppe zu schützen.



KAMPFANSAGE Dreimal dürfen Sie raten, was jetzt wohl kommt.

Vendidurt

«We defend the honour of the Huskarls, to the death!»

len, bei dem Sie erfahren, warum der jeweilige Charakter überhaupt in oben genanntem Zug mitfährt. Darüber hinaus lernen Sie die Steuerung sowie Stärken und Fähigkeiten der vier Protagonisten kennen. Danach geht es richtig los: Rollenspieltypisch klappern Sie Orte ab, sprechen mit Einheimischen und erfüllen allerlei Quests. Nervigerweise müssen neue Orte erst umständlich per Suchfunktion gefunden werden. In Dungeons müssen Sie unzählige Kämpfe überstehen, die Sie nur umgehen können, wenn die so genannte „Encounter“-Anzeige (zumindest teilweise) voll ist. Aber keine Sorge, jeder gewonnene Kampf füllt diese Anzeige wieder auf. Die Kämpfe, die in einer 3D-Umgebung stattfinden, laufen rundenbasiert ab. Neben normalen Attacken stehen Ihnen diverse magische Angriffe und andere unterstützende Zauber zur Verfügung. Um diese benutzen zu können, müssen Sie über ausreichend „Force“-Punkte verfügen. Diese erhalten Sie während der Auseinandersetzungen für parierte Angriffe und gelungene Attacken. Abgesehen von den vielen

Kämpfen warten in den Dungeons aber noch eine ganze Reihe andere Herausforderungen und Puzzles. Glücklicherweise verfügt jeder Charakter über drei Spezialfähigkeiten (die im Laufe des Spiels erst erlernt werden müssen), mit deren Hilfe diese Rätsel und Aufgaben bewältigt werden müssen. Ein wenig Grips schadet natürlich auch nicht.

GRAFISCH NETT, MEHR ABER NICHT

Die Präsentation von *Wild Arms 3* gewinnt beim besten Willen keinen Preis, sie erfüllt aber durchaus ihren Zweck. Dabei ist das Western-Design an sich durchaus gelungen, vor allem die Charaktere kommen gut rüber. Auch die Grafikeffekte bei Kämpfen können sich sehen lassen. Leider wirken viele der Dungeons und nicht zuletzt die Oberwelt ziemlich karg und langweilig. Wer keinen Augenschmaus à la *FF X* erwartet, ist aber ganz gut mit Ubi Softs RPG bedient. Dies gilt auch für den Sound. Viele der Melodien passen gut zum Western-Flair und sorgen für eine passende Atmosphäre. Wie bei vielen anderen Rollenspielen müssen Sie leider auf eine

Sprachausgabe verzichten. Selbst bei Zwischensequenzen (in Spielgrafik) gibt es nur Untertitel. Wer *Wild Arms 3* spielen will, sollte auf jeden Fall gute Fremdsprachenkenntnisse mitbringen, da das Game komplett in englischer Sprache veröffentlicht wird.

WOLFGANG FISCHER

TEST WILD ARMS 3	
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 59,-
Termin:	20. Februar
Internet: www.ubisoft.de	
Savegame Überall	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 15+ Stunden	USK-Freigabe Ab 12 Jahren
Entwickler Sony Japan	Datenträger DVD
Besonderheiten: 60-Hz-Modus	
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK 73%	SOUND 69%
SPASS 77%	76%
„Wild Arms 3 ist ein gutes Cel-Shading-Rollenspiel ohne große Stärken oder gravierende Schwächen.“	

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki
wäre gern ein Drifter.

Wild Arms 3 ist ein netter Zeitvertreib für Rollenspielsüchtige, die *FF X* schon mehrmals durchhaben und nicht darauf warten wollen, dass Konami sich doch noch entschließt, *Suikoden III* herauszubringen. Doch steht es mit diesen RPG-Schwergewichten nicht auf einer Stufe. Dafür sind Grafik und Sound einen Tick zu schwach und die Kämpfe auf lange Sicht zu eintönig. Richtig nervig ist die Suchfunktion, die das Finden von neuen Locations oft zur Qual macht. Wer schon die PSone-Vorgänger mochte, wird hier trotzdem gut unterhalten.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Final Fantasy X Square	89%
Tolle Grafik, geniale Zwischensequenzen und lange Spieldauer machen dieses RPG zur Referenz.	
Baldur's Gate: Dark Alliance Virgin	88%
Kurzweiliges Hack'n'Slay-Rollenspiel mit hohem Wiederpielwert und zugkräftiger D&D-Lizenz.	
WILD ARMS 3 Ubi Soft	76%
Nettes, nicht unbedingt komplexes Rollenspiel, das vor allem durch die Cel-Shading-Optik und den Western-Stil besticht.	



BOOM! Mithilfe der Spezialfähigkeiten der Charaktere können Sie sich unter anderem den Weg freisprengen.

Wisrapt is shielded by a barrier that reduces MAG damage!



GLEICHBE-RECHTIGUNG
Selbstverständlich verfügen auch die Gegner über mächtige Zauber.



TECHNO-DRACHE
Wenn Sie Lombardia besiegen, dürfen Sie auf ihm durch die Lüfte reisen.



FEUER FREI Die nicht allzu kampfstärke Virginia nimmt einen Gegner aufs Korn.

Shoot

Virginia 574/574	Gallows HP 949/949	Jet HP 578/578	Clive HP 604/604	Virginia HP 3959/3959	Jet HP 4285/4285	Clive HP 4047/4047	Gallows HP 7141/7141
---------------------	-----------------------	-------------------	---------------------	--------------------------	---------------------	-----------------------	-------------------------

Contra: Shattered Soldier

Eines der ältesten Konami-Kinder bekommt endlich Nachwuchs!

Videospiel-Veteranen schnalzen bei dem Klang des Namens

Contra mit der Zunge. In Deutschland besser als *Probotector* bekannt, kämpften sich vor einer kleinen Ewigkeit zwei tapfere Söldner (beziehungsweise Roboter) auf dem Nintendo Entertainment System durch Horden von Aliens. Den anerkannten besten Teil des actionreichen Konami-Franchise gab es allerdings auf dem Super Nintendo (SNES): *Super Contra* (*Super Probotector*) – *The Alien Wars* war seinerzeit wegweisend und Anfang der 90er einfach eines der besten Ballerspiele überhaupt. Wer erst mit der PlayStation-Generation einen Draht zu den Konsolen gefunden hat, der erinnert sich vielleicht noch an zwei völlig missglückte *Contra*-Ableger auf der PSone. Diese stammten nicht wie die Originale aus dem japanischen Mutterhaus der Spieleschmiede – ganz im Gegensatz zu dem neuen *Shattered Soldier*, das sich wieder auf die alten Tugenden der Serie besinnt.

OLDSCHOOL BIS INS MARK

Wie in vergangenen Zeiten steuern Sie einen flinken Söldner und Ihre Aufgabe gestaltet sich scheinbar ganz einfach: Schießen Sie auf alles, was auch nur daran denkt, sich zu bewegen! Beim Spielen fällt spätestens bei dem ersten Mittel-Boss der hammerharte Schwierigkeitsgrad auf. Ohne Levelkenntnisse sind die lächerlichen drei Leben pro Continue im Handumdrehen verpulvert. Ein verirrter Schuss streift Ihre Schulter – tot. Ein Gegner berührt Ihren Hintern – tot ... Wer nicht bereit ist, ganze Levelabschnitte auswendig zu pauken, der wird wohl kaum eine reelle Chance haben, in der normalen Schwierigkeitsstufe den finalen Endgegner zu sehen. Das Gameplay findet dabei in traditionellem 2D statt. Sie bewegen den Helden üblicherweise von links nach rechts, wobei verschiedene Level-Areale bisweilen auch eine andere Ansicht (beispielsweise von vorne) oder abgefahrene Vehikel für Sie bereithalten.



WAFFEN KLAR

Bewaffnet sind Sie anders als bei den Klassikern von Anfang an mit drei Wummen: einem Standard-Maschinengewehr, einem Flammenwerfer und einem Granatwerfer. Durch die Waffen können Sie mit den R1- und L1-Tasten schalten, während die Action weiterobt. Wichtig ist dies, um bestimmte Gegner optimal zu treffen. Power-ups vermisst man gänzlich, dafür darf mit der Kreistaste ein Superschuss ausgelöst werden. In der Hektik ist diese Option jedoch beinahe unnützlich, da die Aufladezeit meist nicht aufgebracht werden kann. Wesentlich wichtiger ist die Möglichkeit mit R2 und L2 den Söldner zu fixieren. Nach hinten schießen und gleichzeitig nach vorne laufen oder stehend nach schräg oben schießen – die Nutzung der Fixierung ist bei *Shattered Soldier* unheimlich wichtig.

SINNES-EXPLOSION

Seit *The Alien Wars* gab es kein beeindruckenderes *Contra*. Die Optik erstrahlt in feinstem 3D – inklusive aller kleinen und großen grafischen Spielereien, die mit der heutigen Konsolen-Generation möglich sind. Partikeleffekte, massig Schüsse, gigantische Explosionen, gleichzeitig zu zweit und mit 60 Bildern pro Sekunde: *Shattered Soldier* zeigt sich von seiner technischen Schokoladenseite. Die Endgegner sind schockierend und optisch ebenfalls ohne Fehl und Tadel. Grotteske Biowesen wie das gigantische Gesicht, das Sie mit Giftatem und schleimigen Ausgeburten beharkt, oder bildschirmgroße, mechanische Monster – die Bossfights haben es wirklich in sich! Insgesamt ist *Contra* die Offenbarung für alle Oldschool-Gamer unter Ihnen. Sollten Sie sich aber zu der Fraktion der Frust-Joypad-Zerstörer zählen, empfiehlt es sich, schon mal ein paar Controller in Reserve zu besorgen.

UWE HÖNIG

MEIN FAZIT GUT



Uwe Hönig
ballert, bis die Finger bluten.

Nach so vielen Jahren ohne ein neues *Contra* bin ich beeindruckt, dass sich die Designer auf alte Traditionen besonnen und ein blitzsauberes Action-Spiel entwickelt haben. Wie früher gibt es lediglich fünf Levels, die allerdings aufgrund des überirdischen Schwierigkeitsgrads auswendig gelernt werden müssen. Wer dazu bereit ist, bekommt starke Effekte, pures Adrenalin und eine gehörige Portion Frust. Spieler ohne Erfahrung mit alten 2D-Games sollten lieber einen Bogen um den Titel machen oder unseren 30-Leben-Cheat auf Seite 142 ausprobieren. Für Kenner der Serie hat sich die lange Wartezeit aber definitiv gelohnt. Der Traum eines technisch einwandfreien *Contra* mit genialen 3D-Effekten und einem brachialen Soundtrack ist wahr geworden. Unbedingt zu zweit zocken!

TEST CONTRA: SHATTERED SOLDIER

Hersteller:	Konami
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 59,-
Termin:	14. Februar

Internet: www.konami.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nur Goodies	Schwer wie die Hölle
Umfang	USK-Freigabe
5 Levels	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
Konami	DVD

Besonderheiten:
Besonderheit: 60-Hz-Modus

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	81%
82%	86%	77%	

„Wer eine echte Herausforderung sucht und obendrein auf alte 2D-Games steht, der muss einfach zuschlagen!“



TEAM-WORK
Besonders zu zweit macht *Contra* mächtig Laune.



FLASHBACK So manche Passage erinnert an den Klassiker auf dem SNES.



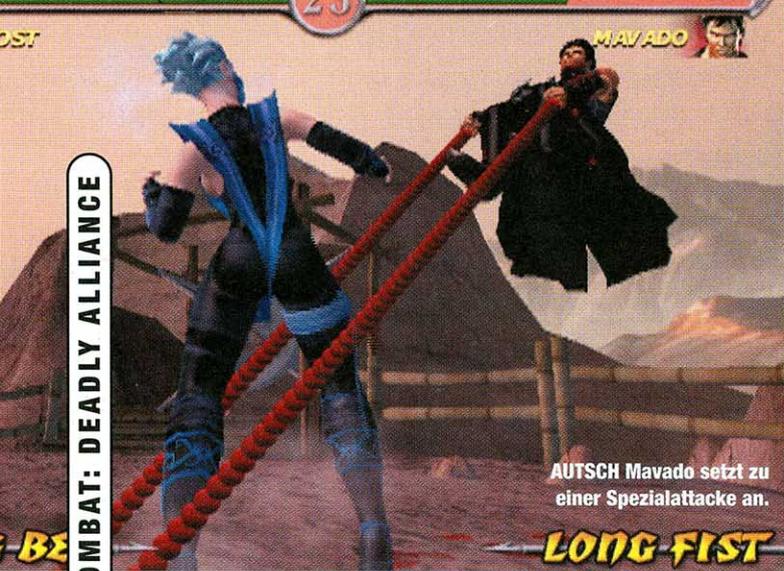
FEUER-ZAUBER
Bombastische Explosionen und stressige Musik: *Contra* spielt sich wie ein Gewitter!



ALBTRAU
Alle paar Meter stolpern Sie über ein neues grotteskes Monster.

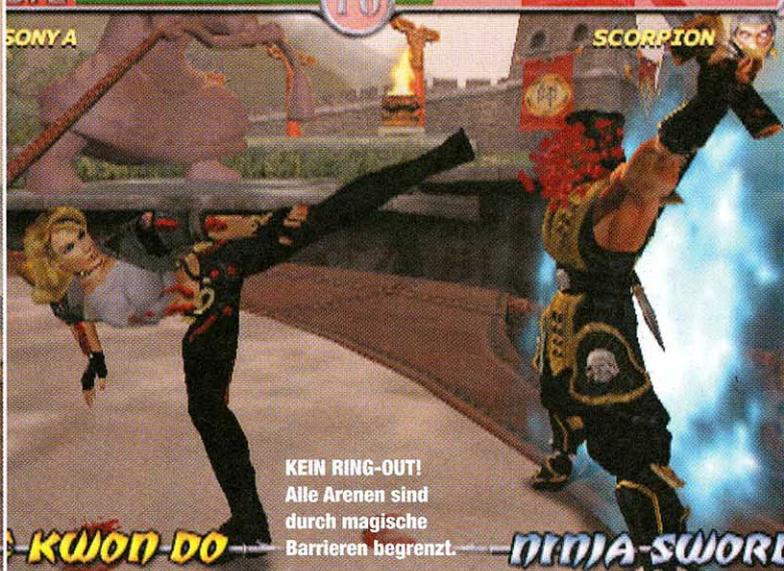


BOSSFIGHT
Dieses Stahlungetüm ist keinesfalls zu Scherzen aufgelegt. (links) **SPLATTER** In den Venen vieler Aliens pulsiert grüner Schleim. (rechts)



AUTSCH Mavado setzt zu einer Spezialattacke an.

LONG FIST KUON DO



KEIN RING-OUT! Alle Arenen sind durch magische Barrieren begrenzt.

DINJA SWORN

Die berühmte Beat-'em-Up-Serie feiert ein **gelungenes Comeback!**

Mortal Kombat: Deadly Alliance

18+

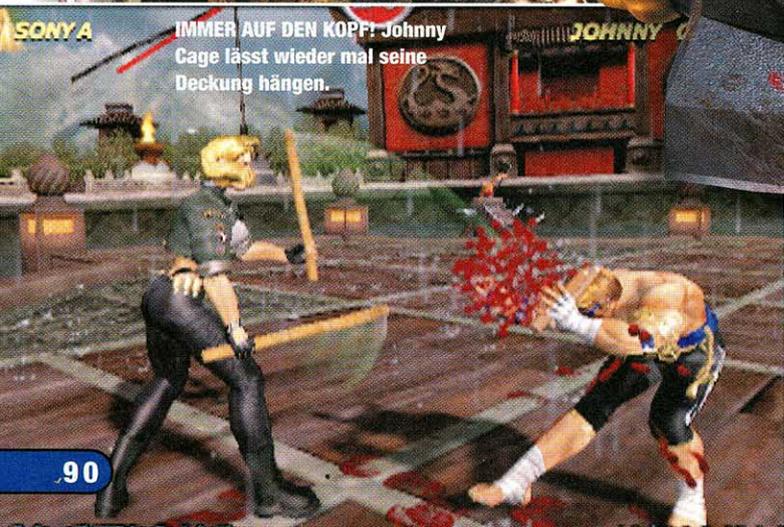
VIDEO

Da haben die Fans der Serie schon gedacht, dass Midway die ehemals skandalumwitterte *Mortal Kombat*-Reihe klammheimlich in der Versenkung verschwinden lässt. Gewundert hätte es keinen so richtig, da die Qualität mit jedem neuen Spiel nachgelassen hatte. Aber weit gefehlt: Mit *Deadly Alliance* erscheint nunmehr das fünfte Spiel der Serie und Midway ist es diesmal sogar gelungen, viele neue Ideen

gut mit dem zu verbinden, was *Mortal Kombat*-Games schon immer ausgemacht hat: knallharter Prügel-Action.

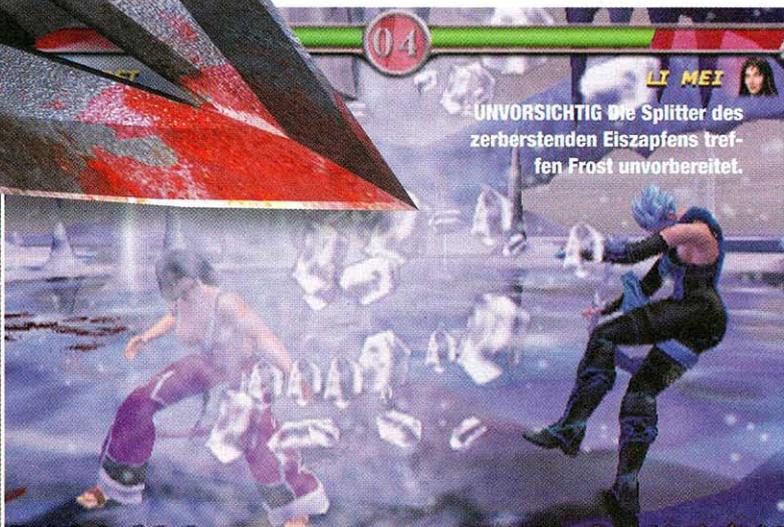
HOHER WIEDER-SPIELWERT

Ganz objektiv betrachtet spielt die Story bei *Mortal Kombat: Deadly Alliance* eigentlich keine große Rolle. Wie immer geht es um den alles entscheidenden Kampf zwischen Gut und Böse. Dabei stehen sich wie gewohnt Kämpfer verschiedener Sphären in einem riesigen Turnier gegenüber, im Falle von *Deadly Alliance* sind es sogar



IMMER AUF DEN KOPF! Johnny Cage lässt wieder mal seine Deckung hängen.

JOHNNY CAGE



UNVORSICHTIG Die Splitter des zerberstenden Eiszapfens treffen Frost unvorbereitet.

LI MEI

Homerun Swing

SCHMERZHAFTES SPARRING
Im Konquest-Modus lernen Sie alle Charaktere kennen.

TSU SNAKE

FINISH HIM!
Natürlich dürfen die brutalen Fatality-Moves nicht fehlen.

SHANG TSUNG WINS!

FATALITY

TEST MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
mag Splatter-Filme.

Schon erstaunlich, dass Midway es geschafft hat, der eigentlich schon in Vergessenheit geratenen Serie noch einmal Leben einzuhauchen. *Deadly Alliance* ist zwar bei weitem nicht das komplexeste und schönste Prügelspiel für die PS2, es hat aber einen großen Vorteil: Selbst Anfänger finden sich dank der nicht überladenen Steuerung schnell zurecht und kommen daher bald zu Erfolgen. Grafisch bewegt sich der Titel ebenfalls im oberen Mittelfeld.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Virtua Fighter 4 Sega	91%
Die Prügelreferenz bietet erstklassige – wenn auch leider flimmernde – Grafik, motivierende Spielmodi und ausgefeiltes Kampfsystem.	
Tekken 4 Namco	87%
Sehr gutes Beat 'em Up, das durch echte 3D-Arenen, coole Kämpfer und spannende Fights besticht	
MK: DEADLY ALLIANCE Midway	82%
Gute Prügel-Action mit hübscher Grafik, eingängiger Steuerung und vielen freischaltbaren Extra-Features	

23. Zu Beginn sind aber nur zwölf dieser Fighter anwählbar, die übrigen müssen erst freigeschaltet werden. Dies geschieht über verschiedenfarbige Münzen, die Sie in verschiedenen Spielmodi für erledigte Aufgaben und gewonnene Kämpfe erhalten. Diese spezielle Währung können Sie in der Krypt gegen diverse Extras eintauschen. Neben den oben erwähnten Bonus-Charakteren können Sie dort unter anderem auch neue Kostüme und diverse Making-of-Bilder finden. Das Verb „finden“ ist dabei sogar ziemlich zutreffend, da in der Krypt 676 Särge stehen, von denen ein Großteil Extras enthält. Wo sich die „wertvollen“ Inhalte befinden, müssen Sie aber selbst herausfinden (oder in unserer Cheats&Codes-Sektion nachlesen).

ZWEI GEHEN REIN, EINER GEHT RAUS

Dank der vielen Extras ist also für Langzeitmotivation gesorgt. Aber auch die verschiedenen Spielmodi schaffen es, den Spieler über längere Zeit zu fesseln. Während Sie im (kontinuierlich schwieriger werdenden) Arcade-Modus von Kampf zu Kampf in Richtung Entscheidungsschlacht hetzen, bietet der Konquest-Modus eine riesige Zahl an Herausforderungen. Hier

kämpfen Sie mit jedem Charakter und lernen so alle drei Kampfstile und die wichtigsten Schlagkombinationen kennen. Vor allem Combos, bei denen mittendrin die Technik gewechselt werden muss, sind gar nicht so leicht zu bewerkstelligen. Mit etwas Übung und gutem Timing sollten aber sogar Beat-'em-Up-Neulinge mit der durchaus gelungenen Steuerung zurecht kommen. Im Practice-Modus dürfen Sie dann die erlernten Moves gegen einen passiven Gegner bis zur Perfektion trainieren. Selbstverständlich können Sie auch jederzeit einem menschlichen Kontrahenten Saures geben. Glücklicherweise stimmt beim neuen *Mortal Kombat*-Titel nicht nur der Umfang, sondern auch die Präsentation. Die Spielfiguren wirken zwar ein wenig comicartig, sind aber wirklich gut animiert. Wie schon bei den Vorgängern steht dabei nicht unbedingt Realismus im Vordergrund, sondern vielmehr effektvolle Action. Dazu kommen ebenso kunstvoll gestaltete Levels, die in vielen Fällen sogar zerstörbare Objekte bieten. Dank 60-Hertz-Modus ist das Geschehen trotz teilweise aufwendiger Effekte immer herrlich flüssig. Soundtechnisch ist *Deadly Alliance* zwar keine Offenbarung, bietet

aber grundsolide Effekte und gute Musikuntermalung. Die in Deutschland erhältliche Version wird zwar englische Sprache, aber deutsche Untertitel bieten. Wer darauf verzichten kann, dass literarische rote Flüssigkeit durch die Gegend spritzt, kann dies im Optionsmenü ausschalten.

WOLFGANG FISCHER

TEST MK: DEADLY ALLIANCE

Hersteller:	Midway
Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	14. Februar

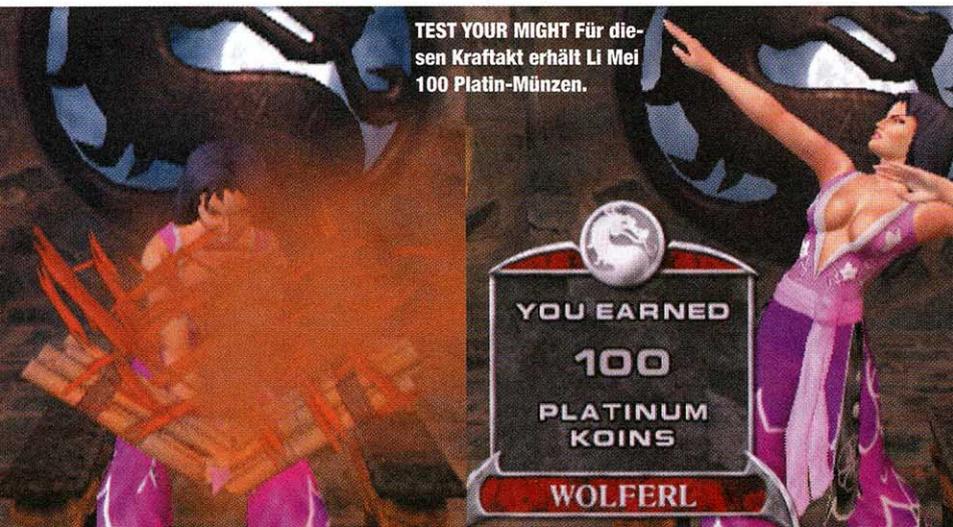
Internet: www.midway.com

Savegame Automatisch	Schwierigkeitsgrad 3 Stufen
Umfang 23 Kämpfer	USK-Freigabe Ab 18 Jahren
Entwickler Midway	Datenträger DVD

Besonderheiten:
60-Hz-Modus

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	82%
79%	75%	82%	

„Gute Grafik, große Charaktervielfalt und spannende Kämpfe machen *Deadly Alliance* zu einem gutem Beat 'em Up.“



TEST YOUR MIGHT Für diesen Kraftakt erhält Li Mei 100 Platin-Münzen.



HEISS! Die eiskalte Frost in Siegespose.

Begonnen der Angriff der Klonkrieger hat.

Yoda hat's schon immer gewusst.

Star Wars

The Clone Wars



MEIN FAZIT GEHT SO



Maik Bütelfür
schaut lieber die Filme.

Schade. Neben dem mittlerweile nicht mehr ganz so magischen *Star Wars*-Ambiente hat der Titel auch sonst nicht viel zu bieten. Ohne den zugkräftigen Namen auf der Packung würde sich vermutlich niemand so recht für das Spiel interessieren. Dazu ist der Missionsaufbau zu simpel. Die endlosen Gegnerhorden, die veraltete Technik und liebloses Design hinterlassen einen äußerst faden Nachgeschmack. Zwar kommt hin und wieder wirklich Spaß auf, aber für mehr als ein Wochenende taugt das Spiel trotz der vielen freispielbaren Boni nicht. Obi-Wan würde sich im Grabe umdrehen.

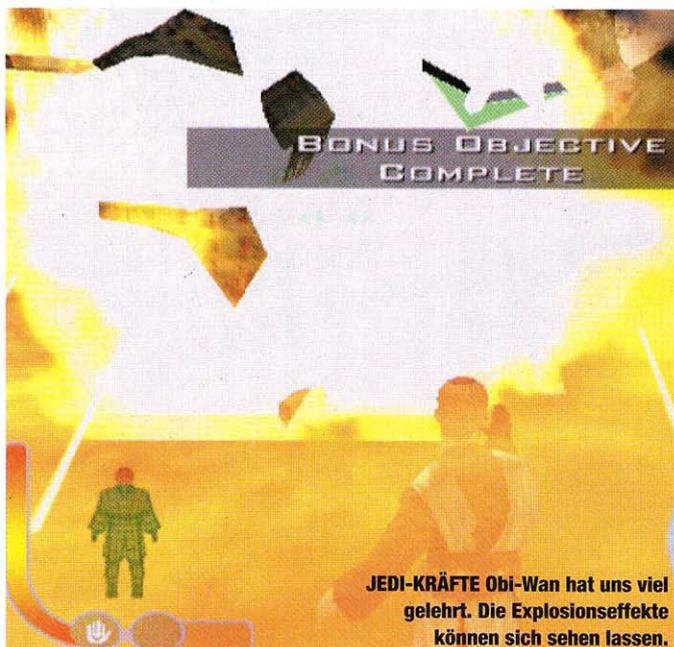
LucasArts: Bei diesem Namen werden ältere Semester sentimental. Klassische Adventures und bahnbrechende Umsetzungen der *Star Wars*-Thematik waren ein Markenzeichen für George Lucas' Spieleschmiede. Genauso umstritten wie die neuen Kinofilme sind auch die aktuellen Spiele mit dem wohlklingenden Namen *Star Wars* im Titel. *Star Wars – The Clone Wars* wird vermutlich auch seine Fans finden, doch ein richtig liebevolles und ausgereiftes Produkt sieht anders aus.

MITTENDRIN

Die Story des Spiels setzt kurz vor der Hinrichtung von Anakin, Obi-Wan und Prinzessin Amidala ein. In der Gestalt von Jedi-Meister Mace Windu ballert sich der Spieler in einem

Bodengleiter durch feindliche Roboter und Fahrzeuge, die aus den Filmen bekannt sind. Gelegentlich darf man das Gefährt auch verlassen und wird zu Fuß durch langweilige und relativ hässliche Abschnitte geschickt. Dann reicht einem echten Jedi das Lichtschwert und die allgegenwärtige Macht, um Tonnen von Elektroschrott zu produzieren. Allerdings beschränkt sich die Einbindung der Macht auf „Force Push“, es können also lediglich kleinere Feindansammlungen mit einem Wink zerstört werden. Wenigstens darf man sein Lichtschwert auf Gegner schleudern, um auch auf etwas größere Distanz Schaden anzurichten. Nach der Errettung der holden Prinzessin und ihrer Bodyguards steuert man fortan abwechselnd diese beiden und wird auf die Jagd nach Count Dooku

geschickt, der weiterhin dunkle Pläne hat. Die meiste Zeit des Spiels befindet man sich auf oder in Gefährten. Ob Speedbike, AT-XT (Vorläufer der berühmten AT-STs) oder schwer bewaffneter Transportgleiter – für Abwechslung ist gesorgt. Die fehlt dafür dem Missionsdesign. Eigentlich besteht das ganze Spiel nur aus simplen Ballermissionen. Eine taktische Komponente fehlt fast völlig und so sorgen selbst bildschirmfüllende Zwischengegner schlussendlich nur für ein herzhaftes Gähnen angesichts der überschaubaren Steuerung und simplen Angriffsmuster. Die automatische Zielerfassung erleichtert das Leben ungemein, dem Spieler bleibt lediglich die Wahl, ob der normale Laser ausreicht oder doch eine Rakete abgefeuert werden soll. Einige Vehikel



JEDI-KRÄFTE Obi-Wan hat uns viel gelehrt. Die Explosionseffekte können sich sehen lassen.



GALOPP Auch auf dem Rücken eines Maru geben wir den Robotern auf die Mütze.



VORHUT Wir machen den Weg frei, damit unsere Transporte sicher zum Einsatzort gelangen.

HOTH? Nein, wir befinden uns auf Rhen Var und auch sonst machen die Schlachten hier nicht so viel her.



MASSIV Während des Gefechts rufen wir unsere Verbündeten per Digi-kreuz zu defensivem Handeln auf.

TEST STAR WARS - THE CLONE WARS

verfügen noch über kleinere Gimmicks wie einen Boost, der für kurze Zeit eine erhöhte Geschwindigkeit ermöglicht, oder einen Schutzschild, der aber ebenfalls nur von kurzer Dauer ist. In ausreichender Menge verteilte Extras wie Unverwundbarkeit, Lebensenergie oder ein Upgrade für den Standard-Laser machen den Klonkrieg zum knallig bunten Actionfest.

GEH WEG, DU BIST HÄSSLICH!

Das möchte man fast jedem anstürmenden Gegner laut-hals entgegenschreien. Die Optik enttäuscht. Zwar sind die Landschaften recht groß und die Action tobt die ganze Zeit in prächtigen Explosionen, doch der Preis dafür ist hoch. Matschige Texturen, eckige und mäßig animierte

Polygonmodelle, eine eingeschränkte Fernsicht, gelegentliches Pop-up und trotzdem ruckelt die Grafik beständig. Die erste Zwischensequenz, die das Spiel einleitet, zuckelt am Betrachter vorbei, als hätte der Kameramann deutlich einen über den Durst getrunken. So etwas darf einfach nicht passieren und gerade solch eine famose Pixelpracht wie *Star Wars* hätte Edleres verdient. Der Sound macht da einiges wett. Dank Dolby ProLogic II kommen wuchtige Explosionen sehr gut rüber, der Soundtrack ist sowieso über jeden Zweifel erhaben.

GRIFFIG

Aber was kümmern den wahren Zocker technische Unzulänglichkeiten, solange das Gameplay stimmt? Und das ist solide. Zwar ist die Handlungsfähigkeit

recht eingeschränkt und allzu viel Tiefgang sollte man nicht erwarten, doch für die nette Ballerei zwischendurch taugt der Titel allemal. Nach 16 Missionen (aufgeteilt in kleinere Häppchen) wartet der Endgegner und zum Abschluss kommt noch einmal eines der soliden Renderfilmchen, die auch zwischen den Missionen schon für ein Lächeln im Gesicht gesorgt haben. Frei nach dem Motto: Geteiltes Leid ist halbes Leid, besteht auch die Möglichkeit, zu zweit mit diversen Vehikeln in den Kampf gegeneinander zu ziehen, was allerdings aufgrund der öden Umgebungen in Verbindung mit dem langsamen Spielablauf nur langweilt. Zum Test lag leider nur die fertige US-Version des Spiels vor, das komplett lokalisiert hierzulande erscheinen soll.

MAIK BÜTEFÜR

TEST Star Wars - The Clone Wars

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich
Internet: www.swclonewars.com	
Savegame Automatisch	Schwierigkeitsgrad 3 Stufen
Umfang 8+ Stunden	USK-Freigabe Ab 12
Entwickler Pandemic	Datenträger DVD
Besonderheiten: 16:9-Modus, Dolby Surround ProLogic II	
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK 69%	SOUND 82%
SPASS 62%	63%
„Enttäuschender Action-Trip ins Star-Wars-Universum , der vor allem technisch nicht auf der Höhe der Zeit ist“	

Cheats per SMS für PlayStation 1 und 2

Du verzweifelst gerade an deinem neuesten Spiel? Du kommst beim letzten Endgegner nicht weiter? Du bist Pleite und brauchst Geld? Damit ist jetzt endgültig Schluss! Hier findest Du zu fast jedem PlayStation2 Spiel Cheats und Trick!

Aggressive Inline	FIFA 2003	Legends of Wrestling 2	Ratchet & Clank
Alpine Racer 3	Final Fantasy X	Le Mans 24	R.E.: Survivor 2
Age Of Empires II	GTA3	Medal of Honor	Rocky
Aqua Aqua	GTA3-Vice City	Max Payne	Robocop
Burnout 2	G-Surfers	Metal Gear Solid 2	Silent Hill 2
Blood Omen 2	Half Life (dt)	Minority Report	Soldier of Fortune
BMX XXX	Herr der Ringe 2	NBA Street	Smuggler's Run 2
Blade 2	Hitman 2	NHL 2003	Tekken 4
Commandos 2	Harry Potter 2	No One Lives Forever	This Is Football 2003
Colin McRae Rally 3	007: NightFire	Okage: Shadow King	TimeSplitters 2
Dead Or Alive 2	Jade Cocoon 2	Onimusha 2	Unreal Tournament
Dragonball Z	Kingdom Hearts	Pac-Man World 2	Ultimate Sky Surfer
Evil Dead	Knight Rider	Police 911	und viele andere

So erhältst Du deinen Cheat:

Schritt 1: Tippe das Stichwort play in dein Handy ein.

Schritt 2: Tippe nun das Spiel ein, für welches Du Cheats (Tipps, Codes) brauchst.

Schritt 3: Sende das Ganze per SMS an **84141 ***

Nach einigen Sekunden erhältst Du per SMS, Cheats, Tipps und Tricks auf dein Handy.

Beispiel:

play gta3

senden an:

84141 *

Mein Namen

Dtis eK

Dein Spiel ist nicht in der Auflistung? Wir haben Cheats für fast jedes Spiel. Einfach wie beschrieben eine SMS an uns schicken. Vor dem Spiel, für welches Du Cheats suchst, muss 'play wunsch' stehen (z.B. play wunsch Gran Turismo3 an 84141*).

SMS Tarife: D2 1,99€/SMS
O2 E-plus 2,00€/SMS
(D1 nicht möglich) (bei D2 0,12 Euro Vodafone Leistung)

POSITION 5.

18500 PUNKTE

1:40.00

2:00.00

2:45.00

01:05.47 ZEIT

1/3
RUNDE

BLINDFAHRT Der Turbo-Boost sorgt für Tempo und schlechte Sicht.



HOCH HINAUS Die trickreichen Turm-Parcours sind nur was für Profis.



TEST ATV: QUAD POWER RACING 2

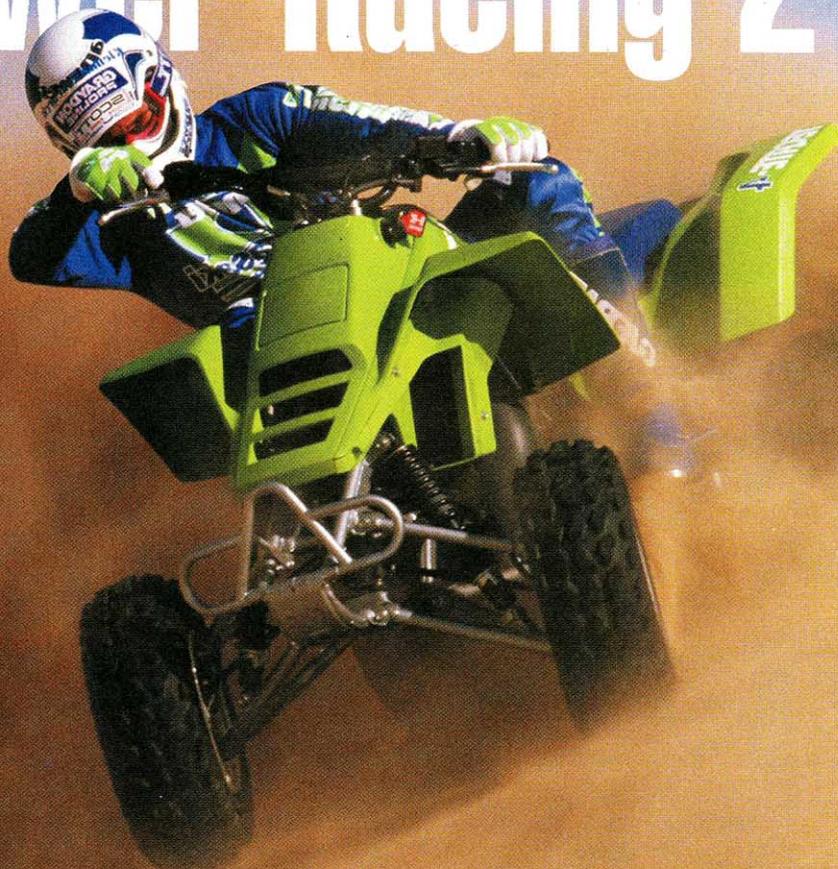
ATV

Bei den diversen Motocross-Spielen der letzten Jahre hat Acclaim sich zwar mit reichlich Schlamm, aber nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Auch mit zwei Rädern mehr war das erste ATV-Spiel (noch für die PS-one) da keine Ausnahme. Beim neuen PS2-Nachfolger haben sich die Entwickler (die UK-Truppe Climax, nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen japanischen Team!) aber deutlich mehr ins

Zeug gelegt. Das fängt schon bei der Optik an: War *ATV 1* selbst für PSone-Verhältnisse optisch dröge, so zählt der zweite Teil zur PS2-Oberklasse! Die Quads und Fahrer sehen zwar nur ordentlich aus, doch die hübschen Levels wirken vor allem durch die hochwertigen Effekte (schimmernde Pfützen, strömender Regen, blendendes Sonnenlicht) enorm stimmungsvoll. Einziger Wermutstropfen ist hier die Framerate, die je nach Gegnaraufkommen zwi-

Quad Power Racing 2

Überraschung: Acclaim zieht endlich seine **Off-Road-Vehikel** aus dem Dreck!





MULTIPLAYER
Selbst Meisterschaften mit allen CPU-Gegnern sind möglich!



ABGEHÖBEN Wann kommt wohl John Doe's Pro ATV Driver?

TEST ATV: QUAD POWER RACING 2

MEIN FAZIT SEHR GUT
Michael Pruchnicki
tritt wild um sich.

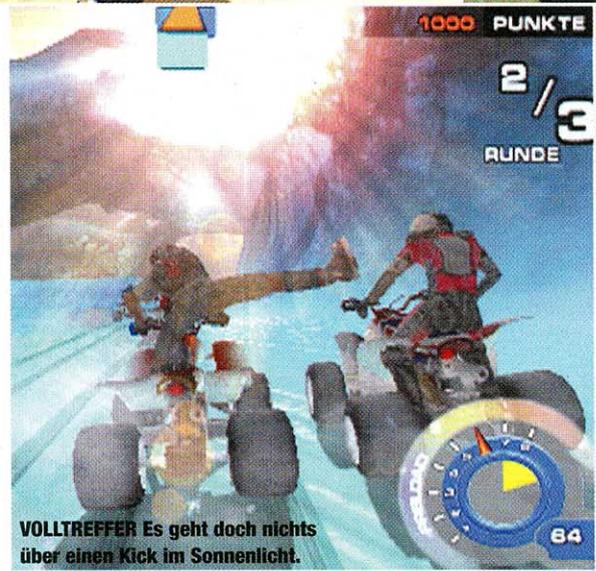
Es geschehen noch Zeichen und Wunder! Nachdem ich schon etliche von Acclains grausamen *Jeremy-McGrath*-Spielen testen „durfte“, war ich bei *ATV 2* im Vorfeld skeptisch. Doch das Entwicklerstudio Climax hat diesmal saubere Arbeit abgeliefert! Die Spielbarkeit ist famos, das Streckendesign stimmt und die Grafik ist stellenweise eine echte Augenweide. Der Schwierigkeitsgrad steigt zwar im Laufe des Spiels relativ wenig an, ist aber so gewöhnt, dass die Balance zwischen Lust und Frust gewahrt bleibt. Nur etwas umfangreicher hätt's schon sein dürfen!

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

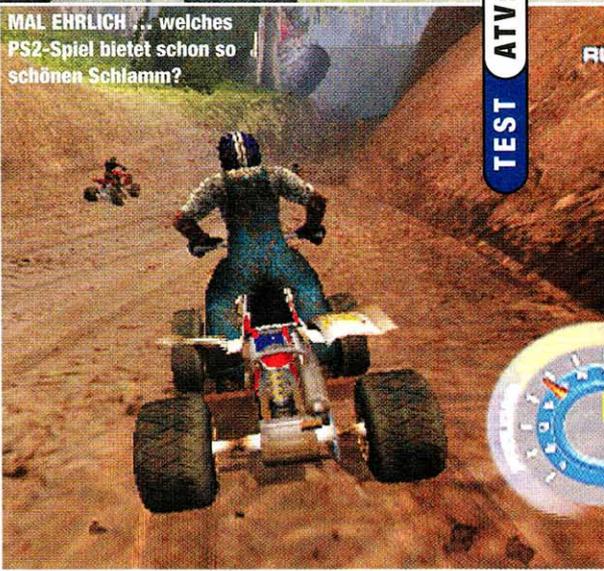
- ATV QUAD POWER R. 2** Acclaim **85%**
Viel besser als der Vorgänger: Mit toller Grafik, 1A-Spielbarkeit und geschickt agierenden Gegnern sichert sich Acclaim die Spitzenposition.
- ATV Offroad** Sony **81%**
Heute wirkt die Grafik des für damalige Zeit technisch blitzsauberen Sony-Titels etwas angestaubt und die Gegner-KI nervt immer noch!
- MX Superfly** THQ **78%**
Die Motocross-Spiele von THQ kommen den beiden *ATV*-Titeln spielerisch am nächsten, können aber *ATV 2* nur in Sachen Umfang schlagen.

schen superflüssigen 60 und (immer noch sehr akzeptablen) 30 Bildern pro Sekunde wechselt – der Spielbarkeit tut dies zum Glück keinen Abbruch. Über den aufdringlichen Rock-Soundtrack kann man streiten, aber der ist zum Glück abschaltbar.

IN DEN STAUB GETRETEN
Die Steuerung der Quads ist sehr gut gelungen und ermög-



VOLLTREFFER Es geht doch nichts über einen Kick im Sonnenlicht.



MAL EHRlich ... welches PS2-Spiel bietet schon so schönen Schlamm?

licht neben einer generell rasanten Fahrweise Wheelies, Stoppies oder Zweirad-Einlagen. Wer allein durch seine Fahrkünste nicht an die Spitze kommt, der greift zu rabiaten Mitteln: Per Knopfdruck treten Sie gegnerische Fahrer von ihrem Fahrzeug, wobei Ihnen das Zielen weitgehend abgenommen wird. Die Gegner gehen natürlich mit den gleichen Mitteln gegen Sie vor – und auch gegeneinander! Es hat schon seinen ganz besonderen Reiz, ein herrenloses Quad durch die Gegend rollen zu sehen. Neben der Platzierung sind auch Punkte für den Sieg wichtig. Diese gibt's für die oben erwähnten Kunststücke oder für Stunts, die im Sprung ausgeführt werden. Hierbei kommt ein *Tony Hawk*-ähnliches Combo-System zum Einsatz. Die Eingabe dieser Tricks ist prinzipiell einfach, das richtige Timing verlangt aber etwas Übung. Zusätzlich laden Sie durch gelungene Stunts Ihren Boost auf, mit dem Sie den Gegnern davonrasen und noch weitere Sprünge mit noch längeren Trick-Combos schaffen.

MEHR ALS NUR SCHLAMM

Der Umfang erscheint mit fünf Strecken in je drei Varianten etwas gering, doch sind die Kurse immerhin relativ lang. Zudem gibt es ein Fahrertraining und acht teilweise recht knifflige Challenges. Da muss man einen Wheelie über 60 Meter (und drei Sprungschancen!) halten oder in knapp bemessenen Zeitlimits verzwickte Kurven und Sprünge meistern. Die Königsdisziplin sind die vier Stuntparcours-Türme, die alle Aspekte der bisherigen Challenges zu langen Trickfahrten in schwindelerregender Höhe zusammenfassen – hier sind wirklich die *ATV*-Profis gefragt und ohne gefühlvolle Dosierung von Gas und Bremse sind die letzten zwei Türme nicht zu schaffen. Obwohl die Gegner sich scheinbar ein wenig an Ihren Fahrkünsten orientieren, fällt das nicht wie bei Sonys direktem Konkurrenten *ATV Offroad* negativ auf – bei *ATV 2* können gute Fahrer problemlos die Konkurrenz weit hinter sich lassen. Durch den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad

sind sowohl die Challenges als auch die normalen Rennen nicht zu einfach und sehr motivierend, auch wenn man ein ums andere Mal ins Pad beißen und die PS2 an die Wand knallen möchte. Aber sind's nicht just diese Momente, die Videospiele so einzigartig machen?

Michael Pruchnicki

TEST ATV QUAD POWER RACING 2			
Hersteller:	Acclaim		
Genre:	Rennspiel		
Spieler:	1-2		
Sprache:	Deutsch		
Preis:	Ca. € 60.-		
Termin:	Ende Februar		
Internet: www.acclaim.de			
Savegame Nach Rennen	Schwierigkeitsgrad Mittel		
Umfang 5x3 Strecken	USK-Freigabe Ab 6 Jahren		
Entwickler Climax (UK)	Datenträger DVD		
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	85%
82%	79%	88%	
„Sehr hübsch und super spielbar : Acclains Neuling lässt trotz geringen Umfangs <i>ATV Offroad</i> hinter sich!“			



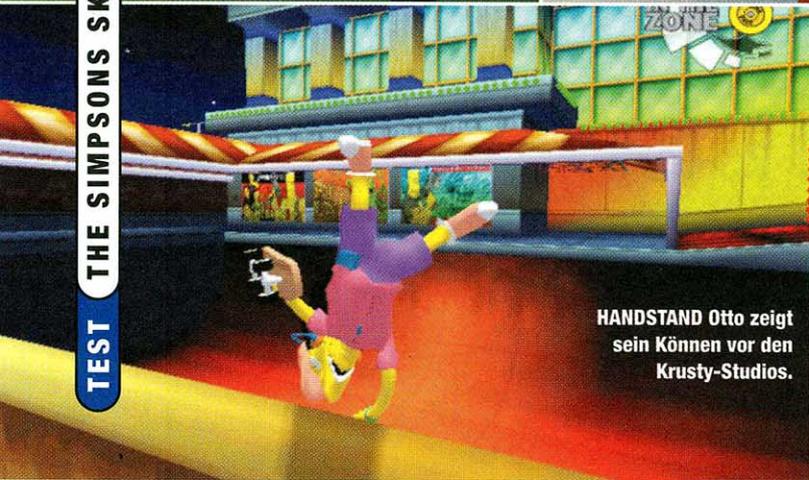
ABGRUND Die Springfield-Schlucht sah im TV ganz anders aus.



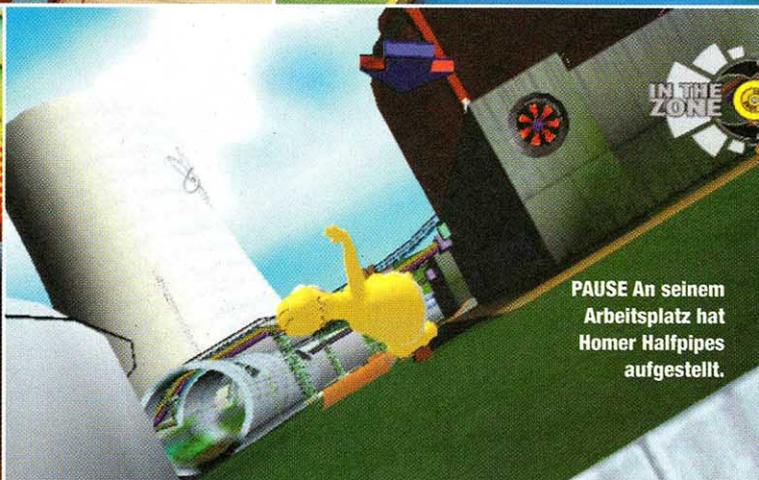
VERGNÜGUNGSPARK Lisa amüsiert sich im Itchy&Scratchy-Land.



ORDNUNGSHÜTER Das Einkaufszentrum ist sicher: Chief Wiggum ist da.



HANDSTAND Otto zeigt sein Können vor den Krusty-Studios.



PAUSE An seinem Arbeitsplatz hat Homer Halfpipes aufgestellt.

The Simpsons Skateboarding

Homers Odyssee auf dem Skateboard durch Springfield

Die Simpsons sind nicht nur die lustigste Familie im TV, sie sind wahrscheinlich auch die sozialkritischste. Eigentlich sollte man da nicht annehmen, dass in ihrem Namen Trash-Produkte erscheinen, die den guten Ruf für schnelles Geld aufs Spiel setzen. Zwar

ist das schon früher geschehen – besonders gut war keine Konsolenumsetzung der Kultserie –, doch mit *The Simpsons Skateboarding* haben sich die Entwickler noch einmal unterboten.

BAUKLÖTZE

Immerhin sind die Originalstimmen der deutschen Synchsprecher auf dem Soundtrack, so dass die einigermaßen lustige Sprachausgabe ganz gut überkommt. Doch schon die Gestaltung der Umgebungen wird wahre *Simpsons*-Fans gegen das Spiel aufbringen. Erstens sind diese nicht besonders authentisch und zweitens so texturarm und bauklötzig zusammengesetzt, dass dagegen selbst der krude Zeichenstil der wie realistische Malerei wirkt. Wenn dann

wenigstens das Skateboarden Spaß machen würde! Doch das ist so lahm wie noch in keinem Trendsportspiel vorher. Die Figuren kommen mit ihren Rollbrettern nicht einmal Halfpipes hoch, von wahnwitzigen Trick-Combos kann man da nur träumen. Genauso zäh sind die Spielmodi: Der Karrieremodus bietet die üblichen Herausforderungen, die man in den großen, aber langweiligen Umgebungen erst einmal finden muss. Leider sind die oft so gut versteckt, dass man orientierungslos durch Springfield irrt wie einst Odysseus durchs Mittelmeer. Der Zweispielermodus mit seinen beiden fantasielosen Varianten Horse und Trick-Wettbewerb rettet da auch nichts mehr.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT SCHWACH



Albrecht Ott
ist gelb vor Wut.

Eine Unverschämtheit, was man meiner Lieblingsfernsehserie mit diesem Spiel antut. *The Simpsons Skateboarding* ist so platt, langweilig und unmotivierend wie das TV-Pendant anspruchsvoll, lustig und spannend ist. Und das will was heißen. Fans von den Simpsons und Skateboardspielen kann man nur eines raten: Schauen Sie sich *Die Simpsons* im Fernsehen an und spielen Sie auf der PlayStation 2 *Tony Hawk's Pro Skater!*

TEST SIMPSONS SKATEBOARDING

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Skateboarding
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 50,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.electronicarts.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Jederzeit	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
10 Levels	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Code Monkeys	CD

GESAMTWERTUNG		
GRAFIK	SOUND	SPASS
26%	63%	36%
36%		

„Noch eine überflüssige Konsolenumsetzung der Simpsons. Knapp am **Flop des Monats** vorbeigeschrammt.“



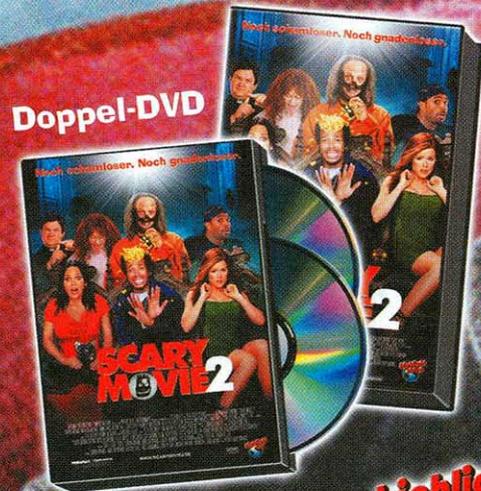
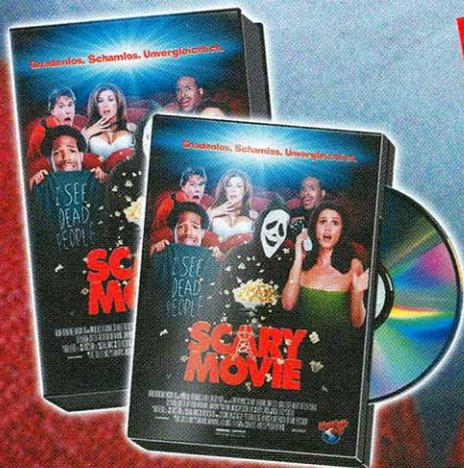
Du willst zwei fette Teile?

Scary Movie und Scary Movie 2 jetzt besonders günstig.

SCARY MOVIE

SCARY MOVIE 2

Beide in der
DVD-Popcorn-Box.



James Cameron's Dark Angel



Recht ähnlich sieht die schwarzzügige Amazone da auf dem Bildschirm ihrem Fernseh-Double zwar nicht, dafür stammen die Videospiel-Stimmen direkt von den TV-Darstellern und -Sprechern. Die großspurigen Kommentare, die unsere Super-Gen-Soldatin Max zum Besten gibt, charakterisieren eigentlich das ganze Spiel: Sie sollen cool wirken, entbehren aber jedes tieferen Inhaltes.

Während die Protagonistin durch Lagerhallen, Sicherheitstrakte und dergleichen huscht, versorgt sie Reporter Logan mit Anweisungen nach dem Schema „Durchquere Raum X, verprügle Spezialteam Y, drücke Schalter Z – und hinter der letzten Tür ist irgendwas Gefääährliches!“ Die folgenden Abschnitte gliedern sich vornehmlich in zwei Kategorien: a) Vermöble alles, was im Weg steht. b) Schalte Wache für Wache unbemerkt aus. Für Letzteres finden sich vielerorts schöne Werkzeuge wie Schlag- und Würge-

Knackiges Mädel verhaut böse Buben.

stöcke oder ein Elektroschock-Geschoss; Pfeife oder gestohlene Funkgeräte lenken die Posten von ihren Routine-Patrouillen ab. Fliegt Max auf, tritt Fall a) in Kraft, allerdings müssen alle Gegner innerhalb weniger Sekunden besiegt werden, bevor Nachschub eintrifft. Ganze Trauben von Widersachern gleichzeitig durch die Räume zu kicken, macht anfangs Spaß, da man mit Analogstick und Aktionstasten eine Unmenge eindrucksvoll animierter Moves und Combos vollführen darf – von „Breakdance-Wirbeln“ auf dem Boden bis zu Wandläufen und Flugschrauben. Dass einem gleich von Anfang an eine solche Bewegungsfülle offen steht, hat jedoch einen Nachteil: Es bleibt kaum Neues für später. Muster von Wechsel- und Schleich-Aufgaben wiederholen sich schnell und die stupiden Boss-Kämpfe wirken lediglich aufgesetzt. Die unaufdringliche Musik und die Endzeit-Kulissen unter der drehbaren Kamera fallen zwar nicht gerade negativ, aber auch nicht positiv auf. Alles in allem ein typischer Action-Titel der Marke Mittelmaß.

STEFANIE SCHETTER

MEIN FAZIT GEHT SO



Stefanie Schetter
schlägt keine Salti.

Das Kampfsystem enthält gute Ansätze, auf Dauer werden die Gruppenkeilereien aber schnell öde. Dazwischen warten ein paar simple Schalterrätsel und Gänge voller kurzsichtiger, stur auf und ab marschierender Wachposten. Dazu kommt, dass die Story nicht wirklich zum Lösen der Missionen antreibt, sondern umgekehrt eher als Mittel zum Zweck – den Prügeleien! – zu fungieren scheint. So geht die Motivation langsam, aber sicher flöten.

TEST J. C.'S DARK ANGEL

Hersteller:	Vivendi
Genre:	Action
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 59,-
Termin:	21. Februar

Internet: www.darkangel.sierra.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Levels	Variabel (3 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
26 Missionen	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Radical Games	DVD

Besonderheiten:
Trailer, Interviews, Fotogalerie und Romanauszug

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	65%
69%	60%	62%	

„Matrix meets Metal Gear. Sieht aber weder so gut aus wie Ersteres, noch spielt es sich wie Zweiteres.“



AUF ZEHENSPITZEN Während die Wachen gähmend herum-schlendern, schnappen wir uns das Funkgerät.



WIRBELWIND In den Massenschlägereien bleibt kaum ein Möbelstück heil.



GECKO Einen unsichtbaren Levelboss zu verprügeln ist gar nicht so leicht.



MURKS Der Würgegriff erspart viel Ärger – Sie müssen nur schnell sein.

Jetzt fürs Wochenende vorbeugen.

SCARY MOVIE & SCARY MOVIE 2

Jetzt besonders billig.

Beide in der
DVD-Popcorn-Box.



Doppel-DVD

Bei diesem Wohnzimmerangeln sind die meisten Köder für den Barsch!

Sega Bass Fishing Duel

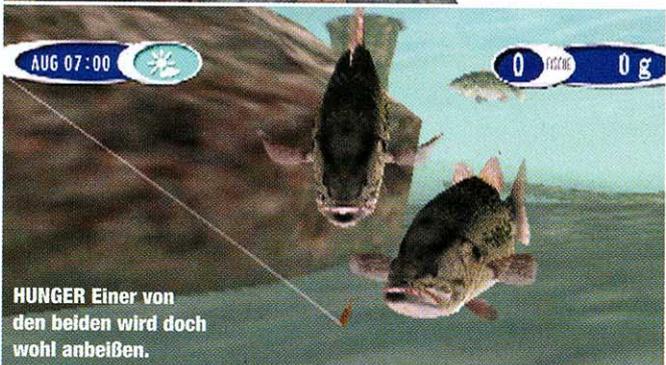
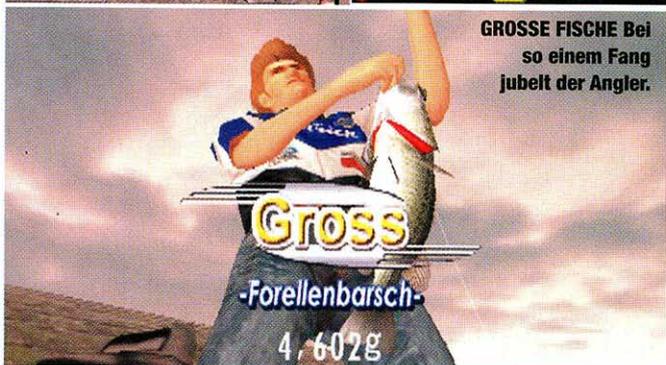
Immer auf die Barsche! Was haben diese Fische eigentlich getan, dass sie in jedem Angelspiel die meist-

begehrte Beute sind? Dabei schwimmen in den virtuellen Seen doch auch genügend Forellen, Welse und andere leckere Fische herum. Egal,

das Ziel bei *Sega Bass Fishing Duel* ist es, möglichst viele große und schwere Barsche zu fangen. Und das gestaltet sich nicht so richtig problematisch. Zwar funktioniert es nicht wie bei manchem Arcade-Angelspiel, dass man einfach die Leine auswirft, einholt und einen dicken Brocken am Haken hat. Doch allzu lange lassen einen die Beutetiere auch nicht warten, bevor sie anbeißen. Das Einholen gestaltet sich dann ähnlich wie bei anderen ernsthafteren Angelspielen: Wenn ein Fisch anbeißt, holt man ihn durch Kurbeln des rechten Analogsticks ein. Dabei sind natürlich die Spannung der Leine und die Richtung, in die der Barsch schwimmt, zu beachten, sonst reißt die

Schnur. Etwas anders als üblich ist das Aus-dem-Wasser-Holen. Hier kommt es auf das Timing an: Kurz vor dem Boot erscheint ein Balken mit einer Anzeige, die sich bewegt. Erreicht die einen bestimmten Punkt, drückt man einen Knopf und der Fisch ist an Land. Wer etwas mit Angelspielen anfangen kann, bekommt mit *Sega Bass Fishing Duel* eines der komplexeren und dadurch motivierenderen. An sechs Plätzen, die mit dem Boot relativ frei zu erforschen sind, geht es in Turnieren oder im Duell gegen einen anderen Angler um den dicksten Fang. Da stören auch die genretypische platte Grafik und die nervende Discomusik nicht besonders.

ALBRECHT OTT



MEIN FAZIT GUT



Albrecht Ott
mag Fisch.

Angelspiele bieten nicht viel von dem, was Konsolenspiele sonst ausmacht: Wenig Action, wenig Spannung, nur Geschicklichkeit ist gefragt. Irgendwie macht das virtuelle Fischen aber trotzdem Spaß und *Sega Bass Fishing Duel* ist einer der besten Vertreter des Genres. Vor allem der Zweispielermodus ist etwas, was die Konkurrenz auf der PS2 nicht zu bieten hat. Ansonsten verfügt das Spiel über Anspruch, ohne dabei zu sehr in die Simulation zu verfallen. Eventuell gibt es *Sega Bass Fishing Duel* sogar im Bundle mit einem Angelcontroller, was den Spaß noch einmal erhöhen würde.

TEST SEGA BASS FISHING DUEL

Hersteller:	Acclaim/Sega
Genre:	Angeln
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	28. Februar

Internet: www.sega.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Jederzeit	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
4 Spielmodi	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Sega/Now Entertainment	CD

Besonderheiten:
60-Hertz-Modus

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	70%
54%	48%	73%	

„Relativ anspruchsvolle und komplexe Angelsimulation, die dabei den Spaß aber nicht aus den Augen verliert.“

Space Channel 5 Part 2

TEST SPACE CHANNEL 5 PART 2

Lautsprecher aufgedreht: Der **groovigste** TV-Kanal der Galaxis geht wieder auf Sendung!

Wann auch immer Raumfahrer hypnotisiert, Cheerleader gefoltert oder Schnulzen trällernde Präsidenten gekidnappt werden, ist Sensationsre-

porterin Ulala mit dem Team ihrer „Swinging Report Show“ zur Stelle! Wie gehabt müssen Sie das Mädels durch präzise Druckkombinationen der Richtungspfeile dazu bringen, zu einem variierenden Musikepisch vorgegebene Tanzfiguren zu vollführen; mit X zerstören Sie Gegner oder Hindernisse, mit der Kreistaste erlösen Sie von der Tanzwelt befallene Zivilisten, die daraufhin in Formation hinter Ulala durch die Raumstationen steppen. Dabei sehen Sie sich immer komplizierteren Herausforderungen gegenüber, die denen aus dem ersten Teil sehr ähneln, insgesamt aber einen Tick mehr Abwechslung bieten: Mal ändern sich unmittelbar Tempo oder Takt, mal liegen zwei Rhythmen übereinander, mal müssen Sie Tasten spiegelverkehrt drücken, sich blitzschnell Bilderfolgen merken, Geschossen ausweichen und dann wieder Gesangs- oder Band-Wettbe-

werbe bestehen. Leisten Sie sich zu viele Patzer, droht der Show das Aus. Neuerdings stacheln unter anderem Unmengen von versteckten Figuren und Ulk-Outfits sowie ein Ausdauermodus zum Immer-wieder-Einlegen an. Außerdem hat man endlich die Möglichkeit, an zwei Controllern durch die Missionen zu swingen! Obwohl die Hippie-Aufmachung der Figuren und Schauplätze seit dem ersten Spiel nicht weiterentwickelt wurde und oft bewusst über die Grenzen des guten Geschmacks hinausschießt, vermag auch die Präsentation nach wie vor mitzureißen. Das liegt vor allem an den dynamisch „gefilmten“, peppig-lasziven Tanzdarbietungen sowie an der super getimten englischen Sprachausgabe – allem voran die trockenen Funk-Kommentare von Ulalas Programmchef.

STEFANIE SCHETTER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Stefanie Schetter
qualmen die Sohlen.

„Allen Menschen, die sich nach Frieden im Universum sehnen“, widmen die Entwickler ihr Werk – schöner könnte man den liebenswert-kitschigen Charakter des Spiels nicht zum Ausdruck bringen! Unter der Klangdusche aus Hip-Hop, Funk, Pop und Walzer und vor gnadenlos schrillen Op-Art-Kulissen wohnt man Augen, Ohren und Kurzzeitgedächtnis manchmal kurz vor dem Schmelzpunkt. Trotzdem: Wer's mit Humor nimmt und sich einfach auf die Musik einlässt, erlebt einen schwindelerregenden Schallwellenritt!



WER BIN ICH? Hätten Sie die Lady im blauen Schlapper-Bonusanzug erkannt?



MIT VEREINER KRAFT Space Michaels Juchzer stammen vom Original!



TEMPO, TEMPO! Viel Zeit verbringen Sie damit, Mini-Roboter zu pulverisieren.



ÜBER DEN WOLKEN Die sexy Weltraum-Politessen im rosa Raumschiff machen Schwierigkeiten!

TEST SPACE CHANNEL 5 PART 2

Hersteller:	Sony		
Genre:	Musikspiel		
Spieler:	1-2		
Sprache:	Engl. Sprache, dt. Texte		
Preis:	Ca. € 40,-		
Termin:	12. Februar		
Internet: www.sega.com			
Savegame	Schwierigkeitsgrad		
Nach Kapiteln	Mittel		
Umfang	USK-Freigabe		
6 Kapitel	Ab 6 Jahren		
Entwickler	Datenträger		
UGA/Sega	DVD		
Besonderheiten:			
50/60-Hz-Option			
GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	83%
70%	83%	85%	
„Irrwitziger, cool animierter Musik-Marathon mit wenigen, aber gelungenen Neuerungen!“			



HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN



„Einfach nur mörderisch gut: Codename 47 infiltriert die Konsolenwelt.“

GamePro 11/02



„Jeder, der Metal Gear Solid, Syphon Filter oder auch Blood Omen mochte, wird von Hitman 2 begeistert sein.“

PlaythePlayStation 10/02



„Sehr gut – Nummer 47 hat nichts von seinen tödlichen Tricks verlernt.“

PC ACTION 10/02

„Enorm spannende Antiheldenkarriere mit hoher Spieltiefe.“

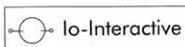
Playzone 11/02



„Ohne starke Nerven geht da wenig: Hitman 2 schafft es, mich vollkommen in seine Spielwelt zu ziehen.“

GameStar 11/02

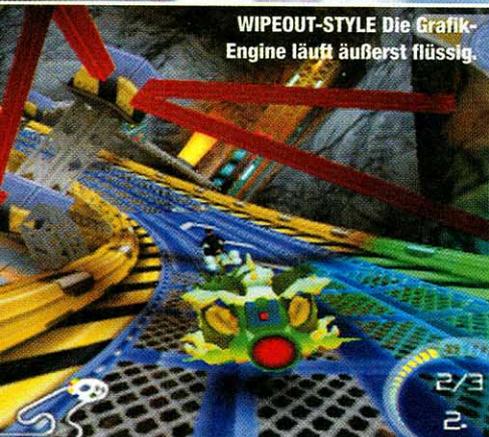
Demnächst auch erhältlich für Nintendo Gamecube!



COWBOY Diese Waffe fängt Ihren Gegner mit einem elektronischen Lasso ein.



WIPEOUT-STYLE Die Grafik-Engine läuft äußerst flüssig.



Butt-Ugly Martians: Zoom or Doom!

Arschhässliche Marsianer? Interessanter Titel!

Die Butt-Ugly Martians sind die Hauptdarsteller einer computergenerierten TV-Serie. Da war es natürlich nur eine Frage der Zeit, bis auch das passende Spiel zur Serie auf dem Markt auftauchen würde. Vivendi hat sich der Thematik angenommen und die Lizenz für einen Fun-Racer verwendet. Aus sieben Teufelsfahrern dürfen Sie sich einen aussuchen, um den so genannten „Eroberer-Cup“ zu gewinnen. Mit Ihrem fahrbaren Untersatz, einer Art Gleiter, können Sie anschließend auf der Renn-

strecke zeigen, wer der King ist. Wie bei Fun-Racern üblich, gibt es auch bei *Butt-Ugly Martians* eine ganze Reihe verschiedener Power-ups, die durch einfaches Drüberfahren aufgesammelt werden. So dürfen Sie per Knopfdruck mit Raketen, Blitzbolzen oder Schwebeminen Ihren Gegnern das Leben schwer machen. Technisch ist das Spiel ordentlich. Zwar überwiegt Texturarmut und die meisten Flächen sind schlicht mit einer Farbe gefüllt, dafür läuft die Grafik-Engine schön flüssig. Das Handling der Gleiter geht ebenfalls in Ordnung,

wenn Sie sich erst einmal daran gewöhnt haben, mit den Schaltertasten Kurven enger zu nehmen. Insgesamt ein witziger Titel, der vor allem für Kids interessant ist.

UWE HÖNIG

TEST BUTT-UGLY MARTIANS

Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 59,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.vivendi-universal-interactive.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
9+ Strecken	Ohne Beschränkung
Umfang	USK-Freigabe
Runecraft	CD
Entwickler	Datenträger
Mittel	CD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	68%
64%	61%	70%	

„Vor allem Kids und Fans der TV-Serie werden ihren Spaß an dem **witzigen und schnellen Rennspiel** haben.“

Ben Hur

Hoch auf dem gelben Wagen durch die Antike

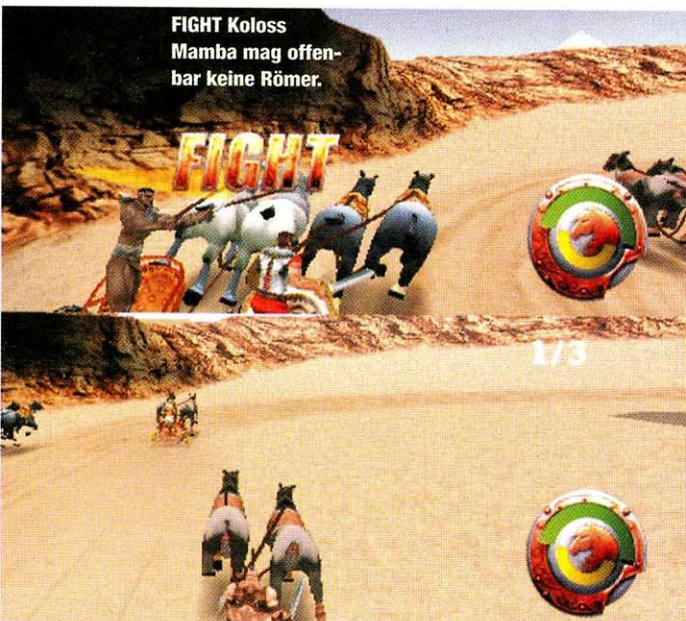
Ähnlich wie in THQs *Circus Maximus* rattern Sie in der Rolle exotischer FahrerInnen auf antiken Streitwagen durch Wälder, Wüsten und Städte bis die Achse (oder das Genick) bricht. Im Kampf um den Sieg behilft man sich mit verschiedenen Schlag- und Wurfaffen sowie Angriffs-, Beschleunigungs- und Heilzaubern. Im Karrieremodus dürfen Sie gewonnene Preisgelder in

bessere Pferde, Wagen und Angriffsmittel investieren sowie neue Kurse und Figuren freischalten; daneben stehen ein Trainingsmodus, Einzelrennen, Zwei-Spieler-Duelle und Zeitfahrten auf dem Programm. Die Kurse von Germanien bis Gizeh sind grafisch ganz passabel und mit charakteristischer Musik untermalt. Dafür lassen die holprige Fahrphysik und die Kollisionsabfrage sowie die oberflächli-

che Steuerung zu wünschen übrig. Im Prinzip lenken sich die Pferdewagen wie Fluggleiter, des Öfteren verhaken sich die Köpfe der Zugtiere in Hindernissen oder das gesamte Gespann vollführt nach einem Aufprall eine stocksteife Kreiseldrehung.

STEFANIE SCHETTER

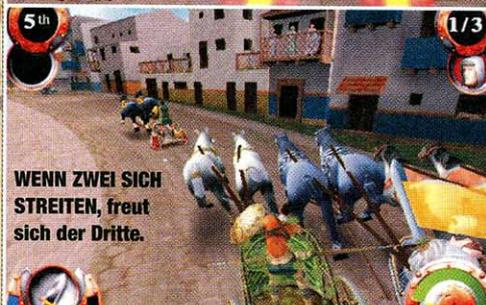
FIGHT Koloss Mamba mag offenbar keine Römer.



GRILLFEST Die Götter spendieren Feuerzauber, Boosts etc.



WENN ZWEI SICH STREITEN, freut sich der Dritte.



TEST BEN HUR

Hersteller:	Vivendi
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	5. Februar

Internet: www.microids.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Nach Rennen	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
17 Kurse	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Microids	DVD

Besonderheiten:
50/60-Hz-Option

GRAFIK	SOUND	SPASS	63%
68%	70%	58%	

„Antiker Arcade-Racer mit Kampf-Einlagen und unausgegorenem Fahrverhalten. Mittelprächtig.“

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

02/03

KINOKRITIK
 Star Trek Nemesis
 Solaris
 Spy Kids 2
 Reine Nervensache 2
 u. v. m.

NEU! NUR € 3,99 MIT

DVD

● MAKING-OF „REIGN OF FIRE“
 ● 14 NEUE KINOTRAILER
 ● ÜBER 70 MINUTEN INHALT

40 SCIFI-GEHEIMTIPPS
 Diese DVDs sollten Sie sich anschauen!

VORSCHAU 2003
 Die Kino-Hits des Jahres!

DVD-INHALT
 BITTE UMBLÄTERN

CATCH ME IF YOU CAN

DICAPRIO VS. HANKS: GENIALES GANOVENSTÜCK VON STEVEN SPIELBERG

11 Seiten
 Background
 Interviews
 Filmkritik

ÜBER 30 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN + TV-HIGHLIGHTS

Heimkino
 Mehrkanal-Receiver:
 5 Geräte bis 550 Euro
 im WIDESCREEN-Test.

Movie-Planner
 Kino, DVD, Free-TV:
 Der ganze Filmmonat
 im Überblick.

Flammeninferno
 Die Herrschaft des Feuers:
 Bösertige Drachen bevölkern
 Erde und Kinoleinwand.

4 194612 103993

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.



VOLL DANEHEN!

Kein Wunder, dass Cryo die Pforten schließen musste: Mit Spielen wie DUNE lässt sich kein Geld verdienen.



HIGHLIGHT Die Flucht vor dem Wurm zu Beginn ist zwar anspruchslos, aber zumindest ein wenig spannend.

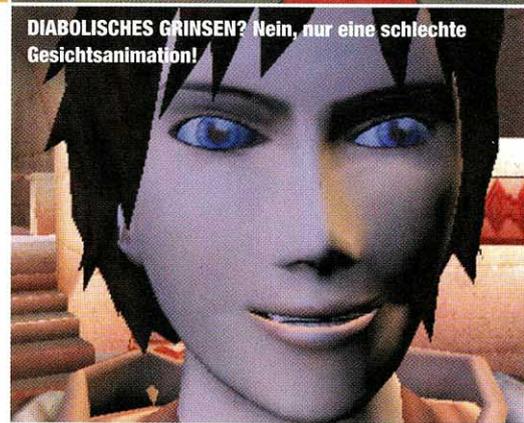


FIES Dank diverser Bugs treffen die Gegner Paul sogar durch Wände.

Ein Spiel wie der Planet Arrakis selbst – karg, öde und trostlos

Frank Herbert's DUNE

DIABOLISCHES GRINSEN? Nein, nur eine schlechte Gesichtsanimation!



Das hat der gute, viel zu früh verstorbene Frank Herbert nun wirklich nicht verdient: Nach der lieblosen, äußerst schwachen Fernseh-adaption seines Buch-Klassikers hat die mittlerweile Pleite gegangene Spieleschmiede Cryo nun auch noch ein DUNE-Spiel verbochen. Dies wäre an sich gar nicht so tragisch, da die hervorragende Buchvorlage theoretisch Material für ein Dutzend guter Spiele liefern würde. Dumm nur, dass das besagte Game auf die grottige Fernsehverfilmung aufbaut und Fans ebenfalls von Beginn an enttäuscht. Das fängt schon bei der Art und Weise an, wie die durchaus komplexe Geschichte des Wüstenplaneten erzählt wird. Nur echte Fans werden bei dem Story-Wirrwarr den Überblick behalten können. Die Tatsache, dass ständig DUNE-spezifische

Fachbegriffe (die nicht näher erklärt werden!) verwendet werden, trägt nicht gerade zum tieferen Verständnis der Thematik bei. Aber auch spieltechnisch ist *Frank Herbert's DUNE* eine herbe Enttäuschung. Als Paul Muad'Dib quälen Sie sich aufgrund der schlechten Steuerung durch langweilige Spielabschnitte und ertragen geistlose Gespräche mit der Fremenvölkerung. Dabei durchleben Sie im Wechsel stupide Adventure-Parts in einem Fremen-Sietch (Dorf) und ebenso stumpfsinnige Action-Einlagen, die sich zudem ständig wiederholen. Auch die künstliche Dummheit der Gegner, die sich vornehmlich gegenseitig abschlachten, trägt nicht zum Spielspaß bei. Leider ist die grafische Umsetzung ebenso unausgegoren wie das Gameplay. Während man das allseits präsente Ruckeln vielleicht

gerade noch tolerieren kann, vermiesen derbe Clipping-Fehler und Grafik-Bugs jede Freude an DUNE. Dies gilt auch für die unfertig wirkenden (Gesichts-) Animationen und das fragwürdige Charakterdesign. Über

Synchronisation und Übersetzung breiten wir ebenfalls besser den Mantel des Schweigens.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT ECHT ÜBEL!

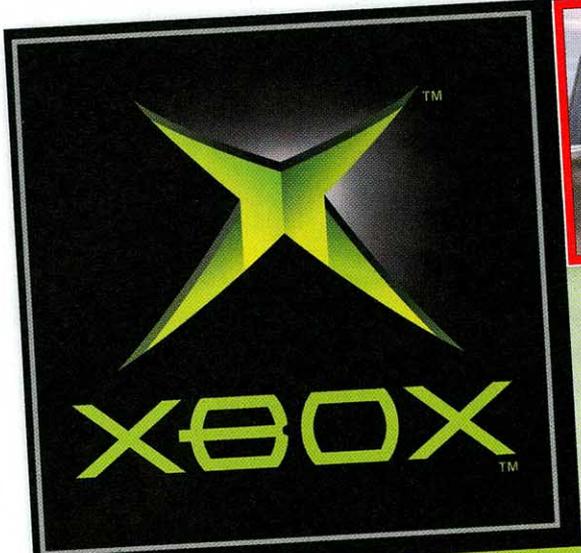


Wolfgang Fischer
ist der Kwisatz Haderach.

Als langjähriger Fan der Frank-Herbert-Bücher hat mich das Cryo-Game regelrecht erschüttert. Vor allem das uninspirierte Gameplay, die vielen Bugs und die unausgegorene Steuerung sorgen für ständigen Frust. Das Spiel wirkt unfertig und lieblos dahingeschludert. Dies gilt auch für die grafische Umsetzung, die oft zu einer unerträglichen, optisch enttäuschenden Ruckelorgie verkommt. Wenigstens handelt es sich bei DUNE nicht um ein Vollpreisspiel.

TEST FRANK HERBERT'S DUNE	
Hersteller:	Cryo
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 30.-
Termin:	Erhältlich
Internet: dune.cryogame.com	
Savegame Nach jedem Level	Schwierigkeitsgrad Mittel
Umfang 10+ Missionen	USK-Freigabe Ab 16 Jahren
Entwickler Widescreen Games	Datenträger CD
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK 38%	SOUND 55%
SPASS 35%	34%
„Action-Adventure-Fans: Finger weg! Dune-Fans: Unbedingt Finger weg! Dieses Spiel braucht wirklich niemand!“	

**JETZT IM HANDEL:
DAS EINZIGE XBOX-MAGAZIN MIT SPIELBAREN DEMOS!**



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

**13 EXKLUSIV:
SPIELBARE
DEMOS
AUF DVD**

TOEJAM & EARL III
FIREBLADE
REIGN OF FIRE
NBA INSIDE DRIVE 2003
TRANSWORLD
SNOWBOARDING
SPLASHDOWN
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

SECHS KLASSIKER-DEMOS

HALO
JET SET RADIO FUTURE
DEAD OR ALIVE 3
MOTOGP
ROCKY
SPLINTER CELL

PLUS 6 VIDEOS: BMX XXX, FIFA
2003, HARRY POTTER, INDIANA
JONES U. A.



**32 SEITEN
MEGATESTS!**

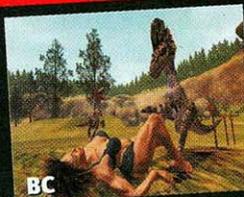
- RACING EVOLUZIONE
- HERRSCHAFT DES FEUERS
- HARRY POTTER
UND VIELE ANDERE!

DAS JAHR DER SPIELE

XBOX HITS 03

VORSCHAU AUF DIE MEGAKNÜLLER:
HALO 2, PANZER DRAGOON ORTA, KAMEO,
SHENMUE 2, METAL GEAR SOLID 2 U. V. A.

HEISSE XBOX-REPORTAGEN



BC



FABLE

**EINSTEIGERTIPPS
ALLES, WAS MAN WISSEN MUSS!**

- » DAS BESTE ZUBEHÖR
- » DIE BESTEN DEMOS
- » 150 SPIELE BEWERTET

€ 7,99

the future network

Osterreich € 7,99

Schweiz sfr 14,90

02/2003

FEBRUAR

AUSGABE 5

4 195938 307997

02

TESTS INTERVIEWS HINTS & CHEATS AKTUELLE NEWS KOMPLETTLÖSUNG SPIELBARE DEMOS CHARTS UND TERMINE

AUSGABE 02, SEIT 31. JANUAR IM HANDEL!

HARDWARE

GameBoard Controller PS2

SONSTIGE HARDWARE Komplettlösung, bestehend aus Tastatur und Maus.

Lang ist's her, dass wir in der PLAYZONE 2/2002 den seinerzeit noch MouseBoard getauften Controller vorgestellt haben. Seitdem hat sich einiges getan und nun hat das Produkt endlich die Serienreife erreicht. Keine Sekunde zu früh, denn angesichts des Online-Starts im März wird die Anschaffung einer Tastatur dringend erforderlich. Mit dem nun auf den Namen GameBoard hörenden Zubehör ersehnt man gleichzeitig auch noch ein integriertes Mousepad samt Maus. Das klingt zunächst unspektakulär, im Praxistest erweist sich das GameBoard aber als echte Fundgrube an guten Ideen. An der linken Seite ist ein kleiner Analog-Stick angebracht, der zum Steuern der Spielfigur genutzt werden kann – natürlich nur sofern das Spiel USB-Tastatur und -Maus unterstützt. So werden die Vorzüge der beiden Steuerungs-Welten (Gamepad und

Tastatur/Maus) gekonnt miteinander vereint. Insgesamt sechs ergonomisch um den Stick verteilte Buttons reichen auch für komplexe Tastenbelegungen aus. Die drei Tasten der Maus samt Mausrad sind Standard. Einen kleinen Schönheitsfehler stellt der Mini-Joystick dar. Ergonomisch sinnvoll, aber anfangs sehr verwirrend, ist der Stick entworfen. Oben ist nämlich nicht gleich oben, sondern um den Daumen zu schonen rechts oben (siehe Bild). Dieser Umstand bedarf einiger Eingewöhnungszeit. Dafür überzeugen die restlichen Eigenschaften fast vollends. Zukunftsträchtig lässt sich die Tastatur auf insgesamt sechs Ländereinstellungen umschalten. Überhaupt macht der Keyboardteil den hochwertigsten Eindruck. Klare Druckpunkte der Tasten und eine solide Verarbeitung zeichnen diesen Part des Geräts aus. Das „angebaute“ Mousepad ist zwar aus recht billig wirkendem Plastik, sorgt dank angerauter Oberfläche aber für hervorragende Kontrolle. Die dazu passende Maus ist zwar

„nur“ ein Kugel-Modell, wirkt aber qualitativ gut und wird über einen vom Computer bekannten PS/2-Anschluss an die Haupteinheit des Keyboards angeschlossen. Theoretisch könnte hier auch jede andere Maus Platz finden, unterstützt wird aber laut Hersteller nur das mitgelieferte Modell. Das Hauptgerät wird dann mit nur einem USB-Stekker mit der PS2 verbunden.

AUF INS GEFECHT

Derzeit kommen als Aufgabenfeld für das Gerät in erster Linie 3D-Shooter in Frage. Bis auch PS2-User online in Multiplayer-Gefechten per Chat kommunizieren können, soll das GameBoard schließlich nicht verstauben. Was liegt da näher als ein Praxistest – ob mit *Half-Life*, *Red Faction II* oder anderen „unrealen“ Shootern. Jedes Spiel, das Keyboard und Maus unterstützt, kommt auch mit dem GameBoard klar. Der Stick ist – wie bereits erwähnt – gewöhnungsbedürftig, aber die vom PC her bewährte „WASD-Steuerung“ lässt sich natürlich ebenfalls nutzen. Hier sei aber gleich angemerkt, dass es mit der Ergonomie dann schon nicht mehr so weit her ist. Aufgrund der wuchtigen Ausmaße verkrampft die linke Hand recht schnell. Man merkt deutlich,

dass bei der Planung mehr Wert darauf gelegt wurde, den Stick zur Kontrolleinheit Nummer 1 zu machen. Das ändert aber auch nichts mehr am absolut hervorragenden Eindruck, den das Gerät beim Test hinterließ. Solide Verarbeitung, viele innovative Ideen und erstaunlich viel Leistung für einen noch erstaunlicheren kleinen Preis machen das Gerät zur idealen Lösung für Shooter-Fans und angehende Online-Zocker. (mb)

NEWS HARDWARE

Cleveres Lenkrad von Fanatec

Endlich kommt mal wieder eine Peripherie auf den Markt, die vor allem mit einer guten Idee auftrumpft. Fanatec hat sich der Problematik angenommen, dass Lenkräder, die über den Controller-Port angeschlossen sind, von wichtigen Titeln meist nicht explizit unterstützt werden. Bei *Gran Turismo 3* entfallen durch diesen Umstand beispielsweise sämtliche Kalibrierungs- und Konfigurationsmöglichkeiten. Das Speedster 3 lässt sich daher unabhängig vom Spiel den jeweiligen Anforderungen anpassen. Per Steuerkreuz und LED-Anzeige passt man (auch während des laufenden Spiels) Werte wie die Nullzone, den maximalen Ausschlag oder die Heftigkeit der beiden eingebauten Rumble-Motoren an. Wir warten gespannt auf ein Testmuster und sind äußerst angetan.



UNGEWÖHNLICH Wer vorwärts laufen will, muss den Stick nach rechts oben drücken.

TEST GAMEBOARD CONTROLLER PS2	
Typ:	Sonstige Hardware
Hersteller:	Bigben/Fanatec
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 70,-
GESAMTWERTUNG	
DESIGN	VERARBEITUNG
89%	82%
KOMFORT	88%
84%	

4 in 1 Force Feedback Wheel

Force-Feedback-Lenkrad Allzwecklösung für Multiformat-Zocker.

Selten genug kommt es vor, aber es soll tatsächlich Menschen geben, die neben der PS2 auch noch andere Spielkonsolen im Wohnzimmer versammelt haben. Für ebenjene seltene Spezies gibt es schon seit längerem verschiedene Lösungen. Adapter sind günstig, aber leider auch nicht selten unzuverlässig. Lenkräder, wie das Brooklyn Booster 9000 (siehe Test in Ausgabe 11/02), sind von vornherein darauf ausgelegt, an mehreren Konsolen betrieben zu werden, so dass für Kompatibilität gesorgt ist. Speedlink bietet nun ein Force-Feedback-Lenkrad an und liefert die Adapter gleich mit. Der Standard-Anschluss des Lenkrads ist glücklicherweise der für die PS2, was Aufbauarbeit spart, aber dennoch dauert es

eine ganze Weile, bis das Lenkrad betriebsbereit ist. Neben den Pedalen wird auch noch ein Extra-Modul, welches Schaltknüppel und Handbremse beinhaltet, mitgeliefert. Dieses wird über Saugnäpfe befestigt und hält ruckartigen Bewegungen kaum stand. Wer wirklich authentisch fahren will, der sollte in seiner Wohnzimmer-Gestaltung schon flexibel sein. Durch die eingangs erwähnte Kompatibilität zu allen Konsolen ergeben sich leichte Irritationen beim Finden des richtigen Buttons, da alle mehrfach ausgezeichnet sind. Qualitativ überzeugt das Lenkrad halbwegs, wenn auch das Plastik nicht sehr hochwertig wirkt und die Pedale gerne mal wegrutschen, was aber bei den meisten Konkur-

renzprodukten ebenfalls ein Problem darstellt. Im Fahrbetrieb schlägt sich das Lenkrad wacker, die Force-Feedback-Effekte machen Laune und sorgen für trainierte Oberarme. Ausreichend präzise scheucht man die Fahrzeuge über die Pisten und freut sich auf jede Bodenwelle. Durch die Höhenverstellbarkeit des Lenkrads kann man das wichtige Stück Hardware auch zwischen die Beine klemmen, ohne an Ergonomie zu verlieren. Alternativ befinden sich an der Unterseite Schraubklemmen zur stabilen Befestigung an einem Tisch. (mb)



ALLES DABEI
Fast wie im echten Leben – fehlt nur noch die Kupplung.

PLAYZONE HARDWARE

TEST 4 in 1 F. F. WHEEL	
Typ:	Force-Feedback-Lenkrad
Hersteller:	Speedlink
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 80,-
GESAMTWERTUNG	
DESIGN	76%
VERARBEITUNG	69%
KOMFORT	74%
74%	

5.1 Sound System

Soundsystem Die frische Referenz bekommt einen Herausforderer.

Der Lieferumfang kann sich auch bei Thrustmaster sehen lassen. Fünf kleine Würfel bieten ordentlichen Sound. Ein kräftiger Subwoofer schindet zumindest optisch Eindruck. Das Bedien-Element mit eingebauten Dekodern für Dolby Surround, ProLogic und Dolby Digital ist Standard. Auch Thrustmaster ignoriert Dolby ProLogic II. Eine Fernbedienung und recht lange Kabel sind im Paket enthalten. Zusätzlich gibt es auch noch das optische Kabel dazu. Die Ausstattung kann es also mit der Referenz aufnehmen und der Preis bringt ebenfalls keinen Sieger hervor. 199 Euro sind auch für das Thrust-

master-System fällig. Der Klang muss entscheiden: Und hier merkt man leider einen kleinen, aber feinen Unterschied. Ob DolbyDigital-Intro oder ProLogic-Soundkulisse, der Klang ist immer recht blass. Der Subwoofer schwenkt sehr schnell von kaum hörbar zu laut brummend. Richtig schlecht ist in erster Linie das Bedien-Element. Der recht unansehnliche kleine Kasten enttäuscht mit schlechter Ergonomie und unglücklich gelöstem Anzeigensystem. (mb)

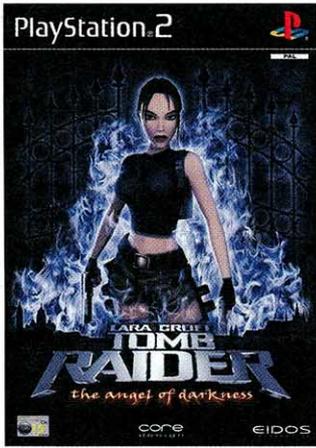
TEST 5.1 SOUND SYSTEM	
Typ:	Soundsystem
Hersteller:	Thrustmaster
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 200,-
GESAMTWERTUNG	
DESIGN	62%
VERARBEITUNG	75%
KOMFORT	65%
78%	

KEINE EXPERIMENTE
Beim Design entschied man sich für schlichte Optik.

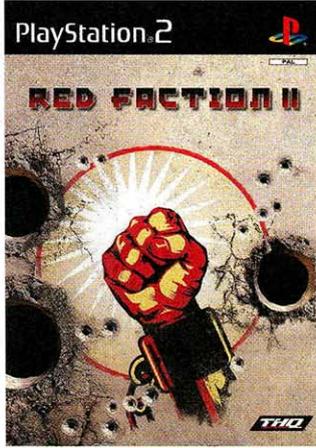


INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

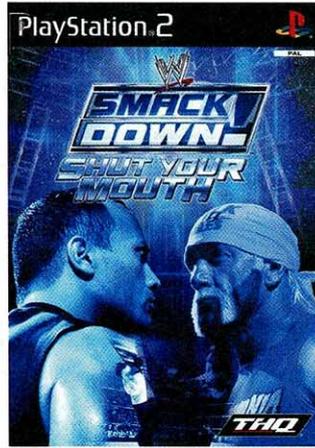
Artikel	Hersteller	Preis	PLAYZONE-Wertung
Controller:			
DualShock-2	Sony	Ca. € 30,-	87%
Logitech Cordless Controller	Logitech	Ca. € 69,-	86%
2002 FIFA World Cup U-Pad	Thrustmaster	Ca. € 25,-	86%
PX 3500	Saitek	Ca. € 13,-	84%
Lenkräder:			
Fanatec Speedster 2	Sony/Endor	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing 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%
GameBoard	Bigben/Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Freewave Wireless Adapter	Saitek	Ca. € 50,-	88%
Dance Mat	Logic 3	Ca. € 35,-	84%
Memory Cards:			
Memory Card	Sony	Ca. € 45,-	-
Memory Card	Mad Catz	Ca. € 40,-	-
Soundsysteme:			
Inspire 5.1 Console D 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
5.1 Sound System	Thrustmaster	Ca. € 200,-	78%
Schummelmodule:			
Action Replay V2	Bigben/Datel	Ca. € 50,-	-
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	-



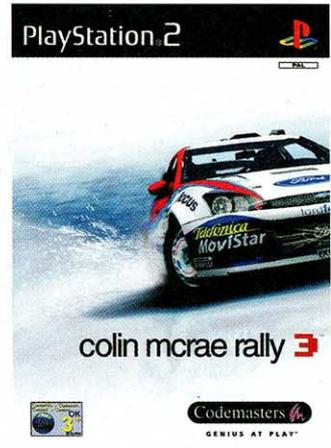
Tomb Raider: The Angel of Darkness
Lara Crofts erstes PS2-Abenteuer!
Lieferbar ca. Ende Februar 2003.
Prämien-Nr. 002105



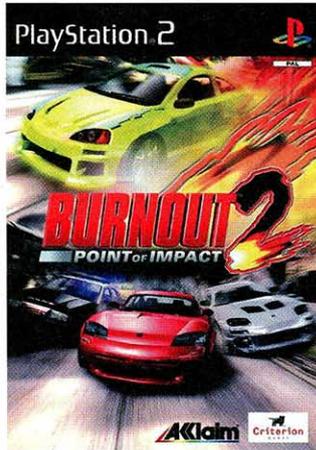
Red Faction II
Höllentempo und brachiale Action bestimmen hier das Geschehen.
Prämien-Nr. 002106



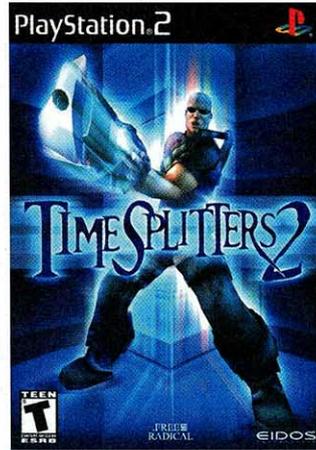
WWE SmackDown! Shut Your Mouth
Die bislang beste Umsetzung des Wrestling-Zirkus.
Prämien-Nr. 002107



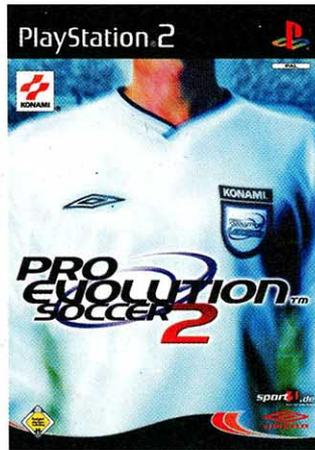
Colin McRae Rally 3
Der Rallye-König meldet sich eindrucksvoll zurück! Tolle Grafik, realistische Steuerung.
Prämien-Nr. 002111



Burnout 2
Herausragende Technik, unglaubliche Crashes!
Prämien-Nr. 002118



TimeSplitters 2
Der beste Ego-Shooter für die PS2 – besser als der Vorgänger!
Prämien-Nr. 002129



Pro Evolution Soccer 2
Die einzig wahre Fußball-Sim geht in die zweite Runde.
Prämien-Nr. 002135



Ratchet & Clank
Jump&Run-Vergnügen der Extraklasse.
Prämien-Nr. 002132

ANGEBOT PRÄMIENWERBUNG

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pszone.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

JA, ich möchte das 2-Jahres-PLAYZONE-Abo mit DVD
(€ 110,40 / 24 Monate (= € 4,60 / Ausgabe); Ausland € 136,80 / 24 Monate)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämiempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre 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 mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie	Prämien-Nr.
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PLAYZONE selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!
Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE!

Datum Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

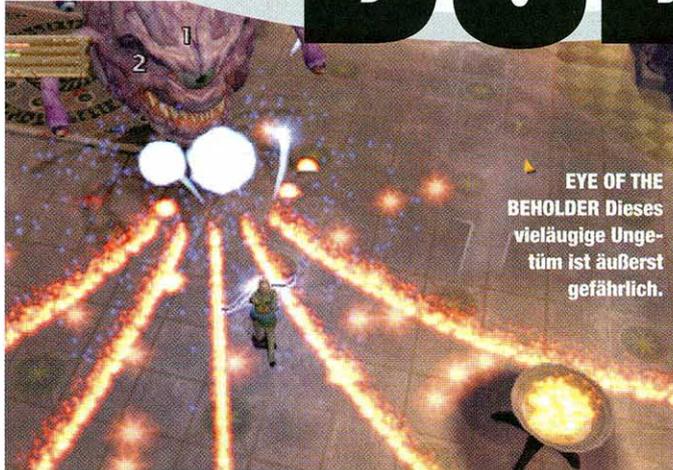
Konto-Nr.

BLZ

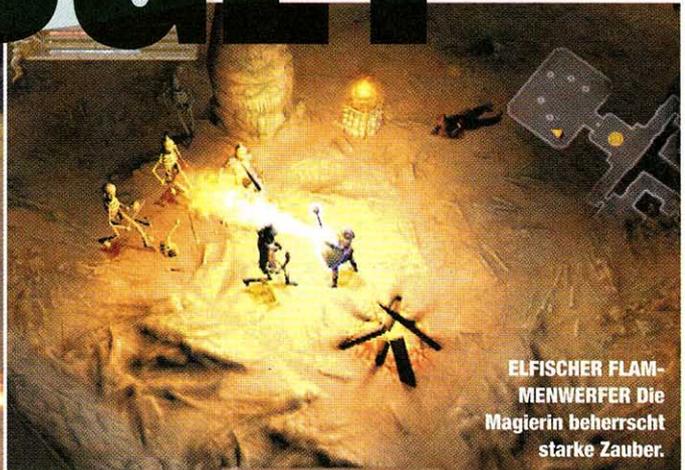
Kontoinhaber:

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

BUDGET



EYE OF THE BEHOLDER Dieses vieläugige Unge-tüm ist äußerst gefährlich.



ELFISCHER FLAMMENWERFER Die Magierin beherrscht starke Zauber.

Baldur's Gate: Dark Alliance

Geniales Action-RPG-Gemetzel mit **hohem Wiederspielwert**

In Virgins Hack'n'-Slay-Rollenspiel à la *Diablo* übernehmen Sie die Rolle eines unerschrockenen Einzelkämpfers gegen das Böse. Bevor es nach einem kurzen Intro richtig losgeht, gilt es, die alles entscheidende Frage zu beantworten: Welcher Charaktertyp sagt Ihnen am meisten zu? Menschlicher Bogenschütze, zwergischer Kämpfer oder doch elfische Hexenmeisterin? Neben unterschiedlichen Startattributen besitzt jeder Charaktertyp eine Vielzahl von einzigartigen Fähigkeiten, die im Laufe des Abenteuers erlernt und ausgebaut werden dürfen. Logischer-

weise wirkt sich die Wahl der Spielfigur auch auf die verwendbaren Waffen aus. Ein schwerer Zweihänder gehört einfach nicht in die zarten Finger einer Elfenmagierin. Derartige Beschränkungen gelten aber nicht für Rüstungsteile und magischen Schmuck. Wer will, kann auch mit einem Freund die Dungeons von allerlei Monstern säubern. Die Reise beginnt in der (D&D-Freunden bestimmt bekannten) Stadt Baldur's Gate, wo Sie mit der Aufgabe betraut werden, im Keller der Schänke „Elfenlied“ mal nach dem Rechten zu sehen. Dort rotten Sie unter Zuhilfenahme Ihrer Kampftaktiken

Level für Level ganze Gegnerhorden aus und erledigen praktisch im Vorbeigehen Aufträge, um Erfahrungspunkte, bessere Ausrüstung und – nicht zu vergessen – Geld zu bekommen. Letzteres benötigen Sie dringend, um sich ausgefallene Waffen, neue Rüstungen oder verschiedenste Tränke bei einem Händler kaufen zu können. Neben dem süchtig machenden Gameplay fällt bei *BG: Dark Alliance* vor allem die blitzsaubere Präsentation positiv auf. Erstklassige Animationen und tolle Effekte, insbesondere die Darstellung des Wassers und der Zaubersprüche, lassen keine Wünsche

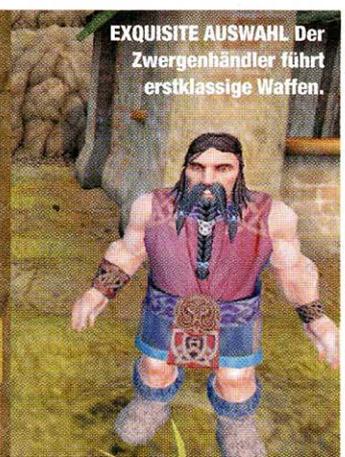
offen. Damit man nicht die Übersicht verliert, ist die Kamera fast immer frei um die Spielfigur drehbar und zeigt die liebevoll gestalteten Monster und verwinkelten Levels aus jedem gewünschten Blickwinkel.

WOLFGANG FISCHER

TEST BALDUR'S GATE: D. A.	
Hersteller:	Virgin
Genre:	Rollenspiel
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	Erhältlich
Test:	Test 01/02
GESAMTWERTUNG	
GRAFIK	88%
SOUND	87%
SPASS	87%
88%	

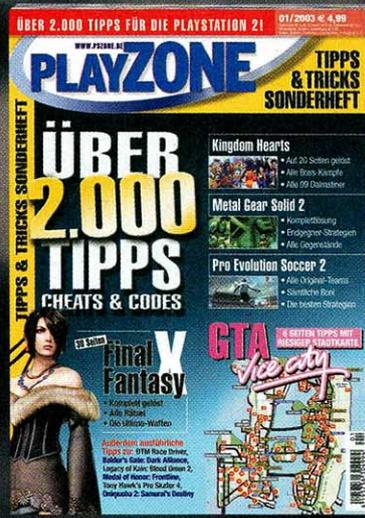


MÄCHTIG Drizzt plättet Monster-spinnen gleich im Dutzend.



EXQUISITE AUSWAHL Der Zwergenhändler führt erstklassige Waffen.

Abräumen und sparen

ANGEBOT
MINIABO


Wer jetzt beim **PLAYZONE-Mini-abo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** der **PLAYZONE + 1 Sonderheft**. Also gleich draufhalten!

PLAYZONE Testjahrbuch 2002

Das ideale Nachschlagewerk für Neueinsteiger und Profis in Sachen PlayStation 2. Neben dem ultimativen Einkaufsführer zu allen 359 erhältlichen PlayStation-2-Spielen präsentieren wir Ihnen die Crème de la Crème der PlayStation-2-Spielwelt in 41 ausführlichen Megatests, darunter *Metal Gear Solid 2* und *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme*. Ein absolutes Muss für jeden PlayStation-2-Spieler.

PLAYZONE Tipps&Tricks-Sonderheft

Über 2.000 Tipps, Cheats und Codes zu den besten Spielen der letzten Monate. Das Heft enthält ausführliche Komplettlösungen zu den erfolgreichsten PS2-Titeln, zum Beispiel: *Final Fantasy X*, *Kingdom Hearts*, *Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty*, Profi-Tricks für *Pro Evolution Soccer 2* und *GTA: Vice City*. 144 Seiten geballte Information, abgerundet mit aktuellen Cheats und Codes.

Einfach und bequem online abonnieren:

<http://abo.pszone.de>

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

JA, ich möchte das Miniabo der PLAYZONE. Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PLAYZONE + 1 Sonderheft für 9,90 €!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

PLZ, Wohnort

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PLAYZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausgabe); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PLAYZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Hefes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

„PLAYZONE Testjahrbuch 2002“ (Art.-Nr. 002202)

„PLAYZONE Tipps&Tricks“ (Art.-Nr. 002214)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

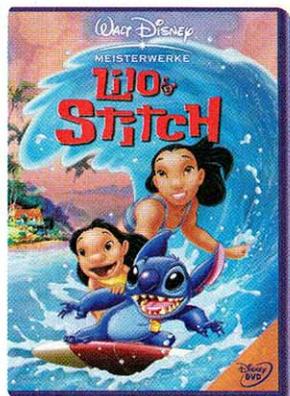
COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian J. Geltenboth

DVD

Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten **DVD-Filme!**



Witzig, frech und turbulent – **Dieses** Zeichentrickabenteuer begeistert Jung und Alt!



Lilo & Stitch

ORIGINALTITEL
Lilo & Stitch

LAUFZEIT
Ca. 80 Minuten

TERMIN
6. Februar

FSK
Ab 6 Jahren

DARSTELLER
Shir Hommelsheim, Bob van der Houven, Vanessa Petruo

FAZIT: „Genialer Disney-Zeichentrickfilm mit einem etwas zu kitschigen Ende. Ansonsten absolut empfehlenswert!“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD/DTS 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, zusätzliche Szenen, Musikvideo, Trailer u. v. m.

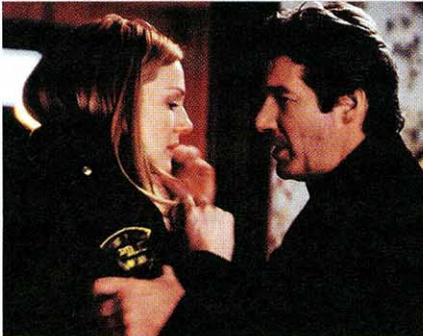


Tief in den Weiten des Universums erwartet das Experiment 626 (Bob van der Houven) – ein sechsbeiniges, blaues, hundeähnliches Wesen des verrückten Wissenschaftlers Jamba – ein ziemlich hartes Schicksal: 626 soll wegen seiner Gefährlichkeit (er ist bössartig, stark, unzerstörbar und unheimlich intelligent!) vom Hohen Rat auf einen weit entfernten Wüstenplaneten verbannt werden, wo er keinen Schaden anrichten kann. Bevor die Verbannung jedoch vollzogen werden kann, schafft es das kleine, blaue Monster, einen Polizeigleiter zu stehlen und zu fliehen. Dummerweise muss er ausgerechnet auf der Erde notlanden, und zwar mitten im Pazifik auf der paradiesischen Insel Hawaii. Natürlich kann der Hohe Rat nicht zulassen, dass Experiment 626 auf der Erde sein Unwesen treibt.

Daher werden Erdenkundler Piiklii (der sein Wissen über die Erde von einem Diagucker bezieht) und Jamba losgeschickt, um ihn einzufangen. Derweil ist Experiment 626 in einem Tierheim gelandet, wo er prompt von der kleinen Lilo (Shir Hommelsheim) als neues Haustier auserkoren und kurzerhand „Stitch“ getauft wird. Lilo und auch ihre Schwester Nani (Vanessa Petruo), die seit dem Tod der Eltern für die Kleine sorgt, können ja nicht ahnen, was sie sich da nach Hause holen. Der fiese Stitch stellt eine echte Bedrohung für die zerbrechliche Kleinfamilie dar. Dabei haben die beiden eigentlich schon genug Probleme. Das Jugendamt in Person des mysteriösen Sozialarbeiters Cobra Bobo (Tilo Schmitz) prüft nämlich gerade, ob Nani wirklich in der Lage ist, adäquat für die schwierige, chaotische Lilo zu sorgen. Natürlich

verkompliziert die Anwesenheit des unberechenbaren Stitch die Lage noch weiter. Richtig haarig wird es, als Jamba und Piiklii eintreffen. Bei dem Versuch, den kleinen blauen Außerirdischen einzufangen, zerstören sie das Haus der Schwestern und sorgen für jede Menge Chaos. Letztlich wendet sich aber alles (Disney-typisch) zum Guten und Stitch wird vom unberechenbaren Monster gar zum familientauglichen Außerirdischen. Ebenso gelungen wie der witzige Zeichentrickfilm sind auch die Bonus-Features in der DVD-Fassung des Films. Neben diversen Featurettes befindet sich auf der DVD auch ein Making-of und sogar zusätzliche Szenen, die in der Kinofassung nicht enthalten waren. Dazu kommen noch ein paar Trailer und eine Unterrichtsstunde für den Hula-Tanz. (wf)

The Mothman Prophecies



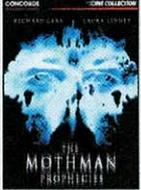
ORIGINALTITEL
The Mothman Prophecies

LAUFZEIT
Ca. 119 Minuten

TERMIN
5. Februar

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Richard Gere,
Laura Linney, Will Patton



Zwei Jahre nach dem Tod seiner Frau wird der Journalist John Klein in der Nähe des Städtchens Pleasant Point mit der Vergangenheit konfrontiert. Seiner Frau war nämlich kurz vor ihrem Tod eine Art Mottenmensch erschienen, der jetzt in der kleinen Stadt sein Unwesen treibt und ein drohendes Unglück vorhersagt.

FAZIT: „Verwirrender Mystery-Thriller auf einer gut ausgestatteten DVD. Nur das Filmende enttäuscht ein wenig.“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Trailer, Musikvideo, Produktionsinfos, Fotogalerie, DVD-ROM-Applikation u. v. m.

Buffy – Once more with feeling



ORIGINALTITEL
Buffy – Once more with feeling

LAUFZEIT
50 Minuten

TERMIN
15. Februar

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Sarah Michelle Gellar, Alyson Hannigan, James Marsters



Ganz Sunnydale ist in hellem Aufruhr: Praktisch über Nacht sind die Bewohner von Buffys Heimatstadt gezwungen, ständig zu singen und zu tanzen. Selbstverständlich sind auch die Freunde der Vampirjägerin betroffen. Buffy muss schnell herausfinden, was los ist, denn die Tanzerei ist alles andere als ungefährlich.

FAZIT: „Trotz der sehr kurzen Laufzeit ist diese *Buffy*-Musical-Folge vor allem für Fans ein Pflichtkauf!“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD 2.0), *Buffy*-Musikvideo, Featurette, Trailer u. v. m.

Gewinnspiel

Lilo & Stitch

Um den DVD-Release von *Lilo & Stitch* gebührend zu feiern, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Buena Vista International schöne Preise, über die sich bestimmt jeder Disney-Fan freuen wird.

Und das gibt es zu gewinnen:
5x *Lilo & Stitch*-Fan-Paket (bestehend aus *Lilo & Stitch*-DVD, T-Shirt und Sticker)

Wie lautet die Nummer des Experiments, aus dem schließlich Stitch hervorgeht?



Schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an **Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Lilo & Stitch, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. **Teilnahmeschluss ist der 1. März 2003**. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Buena Vista International 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.

Trick or Treat



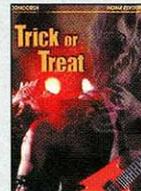
ORIGINALTITEL
Trick or Treat

LAUFZEIT
Ca. 93 Minuten

TERMIN
15. Januar

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Marc Price, Tony Fields, Ozzy Osbourne, Gene Simmons



Der Außenseiter Eddie ist der größte Fan des kürzlich verstorbenen Heavy-Metal-Stars Sammi Curr. Als der Junge in Trostlosigkeit zu versinken droht, schenkt ihm Radio-DJ Nuke die letzte unveröffentlichte Platte des Metal-Idols. Es gibt nur ein Problem: Die LP enthält gefährliche Botschaften aus dem Jenseits.

FAZIT: „Kultiger Heavy-Metal-Streifen mit witzigen Gastauftritten von Ozzy Osbourne und Gene Simmons.“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD 5.1/2.0)/Englisch (DD 2.0), Trailer, Produktionsinfos, Fotogalerie, DVD-ROM-Applikation u. v. m.

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

DVD-CHARTS

Platz 1: Matrix STUDIO: Warner	Platz 2: Star Wars: Episode II STUDIO: Warner	Platz 3: Spider-Man STUDIO: Columbia	Platz 4: HdR: Die Gefährten – Special Extended Edition STUDIO: Warner	Platz 5: Ice Age STUDIO: 20th Century Fox
--	---	--	---	---

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

Dungeons & Dragons

Wertes PLAYZONE-Team, im Heft 01/2003 befindet sich der neue Prämienkatalog für angehende Abonnenten. Wow! Was für ein Riesenangebot an Top-Titeln, da fällt es einem schwer, sich überhaupt zu entscheiden. Amüsiert haben mich jedoch die Werbetexte, welche teilweise in enormem Kontrast zu den im Heft getroffenen Wertungen stehen. So schreibt ihr zu *Herr der Ringe – Die Gefährten*, dass „mit diesem uninspirierten Action-Adventure [...] weder Tolkien-Fans noch Zocker glücklich werden“. Im Katalog wird es dann als „unverzichtbar für alle Fans“ angepriesen. Hm?! Aber eigentlich ist dies keine Kritik, da es ja wiederum auch sehr witzig ist.

PLAYZONE: Zur journalistischen Ethik gehört nun mal die Trennung von Werbung und redaktionellem Inhalt. Deshalb kümmert sich die Anzeigenabteilung um die Eigenwerbung. Natürlich spricht sie dabei mit uns ab, welche Prämien attraktiv sind. Bei *Herr der Ringe* mussten sie das aber entscheiden, bevor wir eine Testversion hatten. Und so kommt dieser Widerspruch zwischen Werbung und redaktionellem Inhalt zustande. Inzwischen bieten wir dieses Spiel auch nicht mehr als Prämie an.

Zu meiner eigentlichen Frage. Ich bin seit dem Erscheinen von *Baldur's Gate: Dark Alliance* ein riesiger Fan des Spiels! Vor allem der kooperative Zweispielermodus ist genial! Ich habe nun vergeblich auf eine Fortsetzung aus dem *Dungeons & Dragons*-Universum gewartet. In einer euer mittlerweile älteren Ausgaben war zwar etwas zu einem neuen Ableger zu lesen und sogar ein kurzes Filmchen zu sehen, doch gehört habe ich seitdem nichts mehr davon. Wurde die Entwicklung nun generell gestoppt oder wieder mal nur für die deutsche bzw. europäische Fangemeinde?

CHRISTOPHER K.

PLAYZONE: Gute Nachrichten für dich: *Dungeons & Dragons: Heroes* ist immer noch in der Entwicklung. Natürlich kann es bei so einem großen Titel schon einmal etwas dauern, bis das Spiel ganz

fertig ist. Laut Infogrames soll es aber im 2. Quartal 2003 so weit sein: Sowohl PlayStation-2- als auch GameCube- und Xbox-Besitzer können sich dann auf ein neues Rollenspiel aus dem *Dungeons-&Dragons*-Universum freuen.

Suikoden III

Hallo, liebes PLAYZONE-Team! Ich schreibe euch das erste Mal, und zwar wegen *Suikoden III*. Ich habe gehört, es wird nicht in Deutschland erscheinen. So eine Sauerei! Wegen *Suikoden III* hatte ich mir die PS2 erst gekauft, weil ich schon ein Anhänger von Teil 1 und 2 war und noch bin. Ich hab schon so viele Rollenspiele Import und PAL gespielt – sogar die US-Version von *Suikoden III* – und muss sagen, es gibt kein Rollenspiel, das spielerisch besser ist als *Suikoden I-III*. Jetzt kommt mir nicht mit *Final Fantasy X*, da war nur der sechste Teil in Sachen Gameplay gut. *Final Fantasy* kann *Suikoden* nur in Sachen Grafik und schlechte PAL-Anpassung überbieten, spielerisch kann es, finde ich, mit *Suikoden III* nicht mithalten, nicht mal mit *Suikoden III*. Versteht mich nicht falsch, *Final Fantasy* ist keine schlechte Serie,

ENTTÄUSCHUNG
Viele Leser würden gerne *Suikoden III* auf Deutsch spielen.



aber *Suikoden* ist besser und viele Fans sind bestimmt meiner Meinung. Was ich damit sagen will: Ich fände es schade, wenn *Suikoden III* hier nicht erscheinen würde, dann würde den deutschen Rollenspielern ein geniales Rollenspiel verwehrt bleiben. Da Rollenspiele für die PS2 in Deutschland eh schon sehr selten sind, würde *Suikoden III* gut ankommen. Eine englische Version ohne PAL-Balken würde vielen reichen, das ist besser als gar keine Version in Deutschland. So, ich hoffe, ihr könnt als mächtigstes Videospieldmagazin in Deutschland erreichen, dass *Suikoden III* erscheint.

PHILIPP ZELLNER, BERLIN

PLAYZONE: Deine Meinung zu *Final Fantasy* werden zwar nicht alle Rollenspiel-Fans teilen, aber dass *Suikoden* ein guter Titel ist, steht außer Frage. Auch wir finden es schade, dass solche Knaller hierzulande nicht erscheinen, und versuchen alles, sie wenigstens bekannt zu machen. Aber du überschätzt unseren Einfluss als Videospieldmagazin wohl doch ein bisschen. Leider ist es nicht so, dass wir nur mit dem Finger schnippen müssen und die Industrie springt. Allerdings solltest du deine Macht als Fan nicht unterschätzen: Wenn Konami klar wird, dass ein profitabler Markt für *Suikoden* vorhanden ist, sperrt es sich bestimmt nicht dagegen, das Spiel zu verkaufen. Und erfahren wird die Firma das nur, wenn genügend Fans dorthin schreiben.

Kurze Spiele

Seid gegrüßt, edle Ritter der Bewertungskunst!

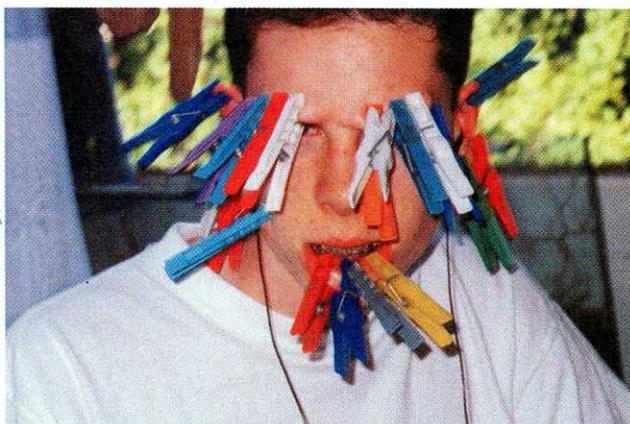
Wir haben ein Problem: Könnt ihr zwei kranken Zockern bei der Linderung ihrer Leiden helfen? Wir sind zwei schnitzelgesichtige Brüder, die neben der Schule (10. und 13. Klasse) zwei gut bezahlte Nebenjobs haben. Unser Problem betrifft unser krankes Spielverhal-

ten. Egal welches Spiel wir kaufen, sei es *Onimusha 2*, *TimeSplitters 2*, *Grand Theft Auto: Vice City* oder diverse andere, wir brauchen im Schnitt nur zwei Tage und Extrazeit für verschiedene Endings. Selbst für *TimeSplitters 2* und *GTA: Vice City* war das 100-prozentige Durchspielen nur eine Frage von fünf Tagen. Kurz danach benutzen wir sie als Kuchenblech.

PLAYZONE: Ziemlich kleine Kuchenbleche, diese Disks. Aber immerhin nehmt ihr den Recyclinggedanken noch ernst! Und wir freuen uns immer, wenn junge Menschen in unserer Wegwerfgesellschaft noch ein ökologisches Bewusstsein haben.

Da wir es zusammen monatlich auf weit mehr als genug Geld bringen, das uns durch unsere Nebenjobs zur Verfügung steht, kaufen wir so gut wie jedes einigermaßen gute Spiel wie *Herr der Ringe: Die zwei Türme* (dafür haben wir einen Tag gebraucht, brutal langweilig). Wir brauchen Spiele, die uns wochenlang, monatelang motivieren, z. B. *Final Fantasy VIII* auf PSOne (geniales Spiel). Wir hätten uns auch sofort *Final Fantasy X* gekauft, aber die bescheidene PAL-Anpassung war uns zu blöd. (Wie sieht es mit der Platinum-Version aus? Gibt es da vielleicht eine gescheite PAL-Anpassung?)

PLAYZONE: Da gibt es wenig Hoffnung. So ist noch gar keine Platinum-Version für *FF X* angekündigt. Laut Stefan Dettmering, PR-Manager bei Sony, ist die Chance jedoch recht hoch, dass im kommenden Jahr noch eine erscheinen wird. Allerdings hat er noch nie davon gehört, dass für eine Platinum-Version noch Änderungen am Spiel vorgenommen werden, und hält es auch in diesem Fall für sehr unwahrscheinlich. Schließlich müsste sich da ein Entwicklungsteam noch mal



MARKTLÜCKE Dieser Leser hat ein neues Mittel gegen Falten entdeckt, die er sich aus Ärger über kurze Spiele zugezogen hat.

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:

The Getaway löste einige Kontroversen aus.

Juhuuu, ich habe es und ich finde es cool: Super deutsche Synchro, guter Sound, bis jetzt nie unfair, ich komme sogar mit der Steuerung zurecht, gute Atmosphäre, gute Mischung zwischen Schieß-Action und Fahr-Action, die Gebäude sehen klasse aus. *DankKorneo*

Es ist kein *GTA*-Killer, was es auch nicht sein will, da es einen anderen Weg einschlägt. Am ehesten vergleichbar mit *Mafia*. Ich find's gut und bin wirklich begeistert. *Kurt_Cobain*

Der größte Kritikpunkt an dem Spiel ist, dass Mark Hammond ein Mann ist, der zu seinen Taten gezwungen wird. Ich finde, man sollte sich mit einem Charakter identifizieren – und dann hat man da so einen Rambo, der seine Geiseln plättet. Also wenn's ein Happyend à la „Kannste ja nix dafür, der Sack hat dich ja gezwungen“ gibt, lach ich mich weg. *SvenReverb*

Ohne den Riesen hype würde *The Getaway* einfach in der Masse der Durchschnittstitel untergehen. Wäre das Spiel von einem/einer unbekanntem Team/Firma, ohne Sony im Rücken, ohne riesigen Werbe-Etat, entwickelt worden, keiner oder wenige würden sich heute für das Spiel interessieren. *Tylor*

Es macht Spaß, ist aber bei weitem nicht super. Die Kameraführung ist teilweise grottenschlecht und dafür, dass Sony über zwei Jahre gebraucht hat, ist die Grafik Mittelmaß. Also, ich habe mir mehr erwartet. *Geyerwalli*

Ich habe mir *The Getaway* gekauft und bis jetzt die ersten sechs Missionen gespielt. Ich finde das Spiel klasse und es stellt für mich neben *Vice City*, *Onimusha 2* und *TimeSplitters 2* das absolute Must-have 2002 für die PS2 dar. Warum? Spitzengrafik, -sound, -story und -feeling. An Kritikpunkten würde ich nur die Steuerung als etwas misslungen, aber nie spielentscheidend mangelhaft bezeichnen. Okay, wenn der Typ die Treppe mit gezogenen Pistolen „hocheiert“, sieht das schon etwas putzig aus. *Kettcar*

Ich habe zu keinem Zeitpunkt das Gefühl gehabt, ich würde irgendetwas verpassen, wenn ich mir das Spiel nicht hole. Alles, was ich gesehen habe, habe ich schon mal woanders gesehen, nur besser. Ich sehe keinen Grund, das Teil schlecht zu reden, ich sehe aber auch keinen Grund, es zu kaufen. *S_Markt*

LESERBRIEFE

an ein Projekt setzen, das es schon lange abgeschlossen hat. Bei eurem anderen Problem fürchten wir allerdings, dass wir euch nicht weiterhelfen können. Wenn ihr selbst GTA: Vice City so schnell durchgespielt habt, liegt das entweder daran, dass ihr zu gut geworden seid oder dass ihr 24 Stunden am Tag an der Konsole hockt. Wenn Letzteres die Ursache ist, ist die Lösung ganz

einfach: weniger spielen. Wenn es allerdings Ersteres ist, habt ihr ein Problem. Dann müsst ihr euch wohl damit abfinden, dass ihr auch in Zukunft ziemlich teure Kuchenbleche (bei mir schmelzen die Dinger immer ...) haben werdet.

Ihr könnt uns verstehen oder auch nicht. Mein kleiner Bruder macht mir schon Sorgen, denn der ist

mittlerweile dermaßen verzweifelt, dass er sich mit neuen Anti-Falten-Methoden beschäftigt (Zorn-Falten, die beim Spielen entstehen). Wie sieht es in der vielleicht erschreckenden Zukunft aus? Gibt es da Spiele, für die man mehr als zwei Tage braucht? Mein Bruder hat noch eine ihn quälende Frage, die ihn nachts vollgepinkelt aufwachen lässt. Kommt noch ein *Dead or Alive*-Teil für die PS2 heraus?

NATURE BOY UND LILA LAUNE BÄR
(SVEN PETERSEN, HEILBRONN)

euch über unsere normativen Entscheidungen aufzuregen und vielleicht zu anderen zu kommen.

Nun aber zum eigentlichen Grund meines Schreibens. Und ich bin mir auch im Klaren darüber, dass ich mich mit meinen Fragen als absolut Unwissender oute. Es ist ja bei PS2-Spielen oft die Rede von einem eingebauten 60-Hertz-Modus. Ich verstehe nur nicht, warum dieser Modus das Spiel beschleunigt und Ruckler vermindert? Denn bei PC-Spielen, meiner eigentlichen Leidenschaft, heißt „größer und höher“ im Normalfall niedrigere Frameraten. Meine zweite Frage ist, wodurch die Hertz-Auflösung bei PS2-Titeln eigentlich beschränkt wird? Ich habe einen 16:9-Fernseher mit 100 Hertz, also warum enthält kein Spiel einen 100-Hertz-Modus?

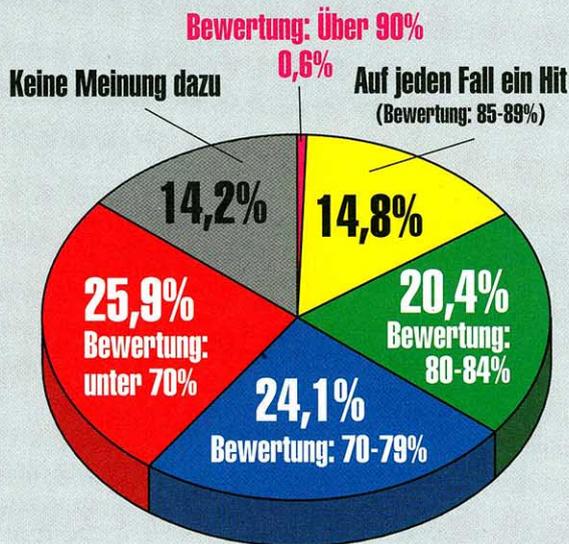
MANUEL PABSTMANN

INFO UMFRAGE/POLLS

Umfrage online: Polls

Die folgenden Polls haben wir vor kurzem auf www.pszone.de gestartet. Hier können Sie regelmäßig nachlesen, welche Ergebnisse bei unseren Polls herausgekommen sind:

Wie würden Sie „The Getaway“ bewerten?



PLAYZONE: Dein Bruder kann erst mal trocken bleiben, ein bisschen Hoffnung können wir ihm machen. Zwar weiß niemand so genau, ob oder wann noch einmal ein *Dead-or-Alive*-Spiel für die PS2 herauskommt. Doch ausschließen möchte es auch keiner. Roland Austinat von der Agentur Worx, die die Pressearbeit für Microsoft macht, weist diplomatisch darauf hin, dass auf dem Cover von *Dead or Alive 3* kein Stempel „nur für Xbox“ ist. Normalerweise befindet er sich aber auf den Exklusivtiteln, wie zum Beispiel bei *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* zu sehen ist.

100-Hertz-Fernseher

Guten Tag, bevor ich mit dem eigentlichen Thema meines Leserbriefes anfangen, muss ich noch einen Kommentar zu den beiden Leserbriefen von Alfredo Barilla und Sandro in Heft 01/03 abgeben. Wenn man die Mails der beiden mit besonderem Augenmerk auf ihre Formulierungen und Argumentationen liest, kommt man zu dem Schluss, dass es sich ja hier wohl nur um pubertierende 14-Jährige handeln kann. Dann möchte ich abschließend noch auf diese ewigen Wertungsdiskussionen eingehen. Es scheint hier einfach niemand zu begreifen, dass es keine werturteilsfreien Entscheidungen bzw. Empfindungen gibt. Jedwede Art von menschlicher Entscheidung ist nun mal eine normative Entscheidung. Schon Sir Karl Popper war dieser Auffassung und sie ist in meinen Augen hundertprozentig zutreffend. Um es auf den Punkt zu bringen: Es ist absolut müßig, ständig herumzudiskutieren, ob ein Spiel nun eine höhere oder eine niedrigere Bewertung verdient hätte. Dem einen gefällt es halt besser und dem anderen weniger, Punkt, aus.

PLAYZONE: Okay, Punkt, aus. Wenn man uns hier mit Sir Karl Popper kommt, trauen wir uns nichts mehr zu sagen. Kauft aber bitte trotzdem weiter die PLAYZONE, wenigstens um

PLAYZONE: Der 60-Hertz-Modus beschleunigt das Spiel ganz einfach aus dem Grund, weil er mehr Bilder pro Sekunde zeigt als bei 50 Hertz. Bei einem gut angepassten PAL-Spiel ist der Unterschied allerdings unmerklich. Wird ein Spiel aber schlecht oder gar nicht an die PAL-Norm angepasst, läuft es in der Tat entsprechend langsamer. Den Satz mit dem PC verstehen wir übrigens nicht ganz. Wenn du die Auflösung meinst, hast du Recht, die hat aber mit dem Hertz-Wert nichts zu tun. Auch beim 60-Hertz-Modus ist die Auflösung etwas niedriger als bei normalen PAL-Bildern. Das mit dem 100-Hertz-Modus liegt einfach an der Verbreitung dieser Fernseher. Da die Masse der Videospieler noch auf 50/60-Hertz-Apparate angewiesen ist, würde es sich nicht lohnen, Spiele mit 100-Hertz-Modus zu programmieren. Trotzdem bringt dir der hohe Standard auch bei Spielen etwas: Das Bild flimmert nicht.

GTA-Leuchtreklame

Hallo! Ich hab ein ganz großes Problem, wobei ich eure Hilfe brauche. Mein Freund hat die PLAYZONE abonniert und in Ausgabe 12/02 das Gewinnspiel zu *GTA: Vice City* gesehen. Seitdem ist er hin und weg von dieser Leuchtreklame des Spiels. Ich möchte ihm nun eine große Freude machen und ihm so eine Leuchtreklame zu Weihnachten schenken. Nur leider hab ich überhaupt keine Ahnung, wo ich das herbekomme und wie teuer es ist.

PEGGY SELKE

PLAYZONE: Leider hat *Take 2* die Leuchtreklame nur als ebendiese hergestellt: als Leuchtreklame für Fach-

INFO DVD-COVER

DVD-Cover ganz einfach zum Download!

Bauen Sie sich Ihre PLAYZONE-DVD-Box doch ganz einfach selbst zusammen!

*Wer die PLAYZONE nicht abonniert hat, kennt das Problem: Da will man die DVD archivieren, ohne Hülle macht sie sich aber nicht so gut im Regal. Auf unserer Homepage stellen wir deswegen immer

das aktuelle Cover zum Download bereit. Einfach auf den Link http://www.pszone.de/?article_id=120581 gehen und dort den Anweisungen folgen. Danach benötigen Sie nur noch eine leere DVD-Hülle und können so Ihre Sammlung von PLAYZONE-DVDs hübsch archivieren.



geschäfte. Netterweise hat die Firma uns eine für die Verlosung zur Verfügung gestellt, verkäuflich ist sie aber nicht.

Die Seele von DMC

Ave!

Schon sehr lange vor dem Kauf von *Devil May Cry* konzentrierten sich meine Gedanken sehr oft auf dieses Spiel. Ich erzeugte in meinem Kopf fiktive Szenarien und fantastische Geschichten mit dem grauhaarigen Helden und stellte mir Welten voller Dämonen, Gargoyles und anderer Kreaturen vor. Doch dann kam der Schock. „Es ist stylish, cool, sieht gut aus ...“, sagte die PLAYZONE damals. Solch platte Beschreibung konnte man noch dulden, da ihre Aussage einigermaßen der Wahrheit entsprach. Mit der völlig irrelevanten PAL-Anpassung und dem Spiel für „zwischen-durch“ wurde das Meisterwerk aber eindeutig profaniert. Och ... wie konnte die PLAYZONE mir nur so was antun? Nur 85 %? Ungestört von diesem schrecklichen Ereignis ließ ich meine Fantasie weiterspielen. Dann kam die Zeit der Offenbarung: Die Scheibe fing an, sich in meiner schwarzen Kiste zu drehen, und meine Fantasie durfte aufhören, die Geschichten mit Dante entstehen zu lassen. Der Zusammenprall zwischen der Wahrheit über Dante und meinen vorherigen Vorstellungen von dem Spiel bewirkte eine ungeheure Enttäuschung. Zugegeben ist Dante cool, die Welten düster, die Gegner stylish und die Kamera intelligent, aber ich spielte keine fünf Tage lang und *DMC* blieb in meinem Schrank stehen. Hatte die PLAYZONE etwa Recht mit ihren 85 %? Ist *DMC* doch nicht so monumental? „Das kann doch unmöglich stimmen“, dachte ich mir und dieser Gedanke ging mir nicht mehr aus dem Kopf. „Das Spiel besitzt doch alle Qualitäten, die mir vorher halfen, die ganzen Illusionen entstehen zu lassen.“ Während ich mich so mit dem Spiel beschäftigte, entdeckte ich immer wieder Spielstellen, an denen dem Spieler viele Informationen vorenthalten wurden. Wie konnte mein Dämonenjäger nur in das abscheuliche Innere von Nightmare gelangen? Was verbindet genau Dante mit der schwarzen, teuflähnlichen Gestalt? Warum wurde Dante von Trish auf die Insel eingeladen? Diese und unendlich viele andere Interpretationsräume aktivierten wieder meine Fantasie und ließen sie all die fehlenden Hintergründe erzeugen. Genau wie früher, in der

Zeit, als mir das Spiel noch völlig unbekannt war, schuf meine Vorstellungskraft eine Version der Hintergründe, die resistent gegen die Stereotypen der heutigen Spiele sind. Eine Version, die es mühelos schafft, mich hundertprozentig anzusprechen. Letztendlich habe ich bemerkt, dass es mir gelungen ist, die Beziehung zwischen den Schöpfungen der Kultur und ihren Empfängern zu entdecken. Es ist völlig unwichtig, um welches Medium es sich handelt: Ob wir Bücher lesen, ob wir Musik hören, ob wir uns Filme ansehen oder auch Spiele spielen – alle diese Beschäftigungen bekommen nur dann einen Sinn, wenn wir in der Lage sind, unsere Fantasie und unseren Intellekt einzuschalten. Wir sollten uns von der Idee einer leeren und oberflächlichen Freizeitbeschäftigung möglichst weit entfernen und uns dazu inspirieren lassen, die andere, höhere, würdigere Seite unserer Kultur herzustellen. Ich weiß jetzt ganz genau, dass die PLAYZONE damals mit ihren 85 % nicht Recht hatte, denn ich konnte problemlos die Seele in der *DMC*-Scheibe entdecken.

MARTIN MUSIOLIK

PLAYZONE: Natürlich: Kunst entsteht im Auge des Betrachters und es ist sehr schön für dich, dass in deinem Auge Kunst aus *Devil May Cry* wird. Das kann dann allerdings kein Argument gegen die Höhe unserer Bewertung sein (außerdem ist jede menschliche Entscheidung eine normative Entscheidung, wie uns Sir Karl Popper lehrt – es kann also gar keine Argu-

mente gegen die Höhe unserer Bewertungen geben), sondern nur dagegen, dass wir überhaupt bewerten. Denn wenn jeder eine kulturelle Schöpfung anders wahrnimmt (was hier keiner bestreiten will), dann kann man das ja nur aus seiner persönlichen Wahrnehmung heraus beurteilen. Also noch mal: Die Prozentzahlen sollen nur eine Richtlinie im Vergleich zu anderen Genvertretern sein. Ob ein Spiel deine Fantasie und deinen Intellekt anspricht, erfährst du hoffentlich meistens aus dem Text.

KREATIV Martin Musiolik ließ seine Fantasie spielen, als er *Devil May Cry* spielte. Aber was hat Sir Karl Popper damit zu tun?

DVD-Fehler

Hallo, auf der DVD 02/03 ist euch ein Fehler unterlaufen. Wenn man den Test des Monats zu *The Getaway* anschauen will, kommt nur Werbung. Habt ihr den Bericht vergessen oder ist der irgendwo anders?

HUNDERTE AUFGEBRACHTER
GETAWAY-FANS

PLAYZONE: Das war leider tatsächlich ein Programmierfehler, Entschuldigung! Der Bericht befindet sich jedoch vollständig auf der DVD: Zu sehen ist er entweder durch die Filmab-

Funktion, bei der alle Beiträge hintereinander laufen. Oder du gehst einfach auf das Video davor (*X-Men: Next Dimension*) und drückst die Vorwärts-Taste. Wahlweise kann man auch von *Star Wars: Bounty Hunter* zweimal zurückspringen und kommt dadurch ebenfalls zum *The-Getaway*-Bericht.



Wild Arms 3

Wie Sie alle Rätsel lösen und den Planeten vor dem Zerfall retten, erfahren Sie in unserer **umfangreichen Komplettlösung**.



PROLOG

Virginia

Legen Sie den Hebel um und laufen Sie in den nächsten Raum. Jetzt durchsuchen Sie das Zimmer im Norden. Dort nehmen Sie das Tindercrest mit. Vor der verschlossenen Tür zünden Sie die Fackel an. Steigen Sie die Treppe hinauf und gehen Sie durch die Tür im Westen. In diesem Raum müssen Sie schleichen, damit der Boden nicht einbricht. Weiter geht's durch die Tür am Ende des Gangs. Zünden Sie die beiden Fackeln im Süden an und durchstöbern Sie die

Räume. Setzen Sie Ihren Weg durch die östliche Tür fort. Legen Sie den Hebel um, wenn Sie ein Extra-Item abstauben wollen. Verlassen Sie den Raum durch die Tür, die sich am Fuß der Treppe befindet. Die Doppeltür im Norden öffnen Sie, indem Sie das Rad im Uhrzeigersinn drehen. Plündern Sie den Lagerraum und nehmen Sie den Duplicator aus der Kiste mit. Jetzt können Sie die verzierte Tür im Hauptraum öffnen. Rennen Sie weiter, bis der Endkampf beginnt. Blocken Sie alle Angriffe des Anführers, bis Sie genügend FP ergattert haben, um einen Gatling-Angriff zu starten. Diese Aktion beendet den Kampf.

INFO PLAYZONE-FAXABRUF

Unter folgenden Nummern können Sie per Fax die Komplettlösungen vergangener PLAYZONE-Ausgaben abrufen*:

- 0190 - 756762- 301 Baldur's Gate
- 0190 - 756762- 302 Blood Omen 2
- 0190 - 756762- 303 Das Ding
- 0190 - 756762- 304 Final Fantasy X Teil 1
- 0190 - 756762- 305 Final Fantasy X Teil 2
- 0190 - 756762- 306 Half-Life
- 0190 - 756762- 307 Headhunter
- 0190 - 756762- 308 ICO
- 0190 - 756762- 309 Medal of Honor
- 0190 - 756762- 310 Onimusha 2
- 0190 - 756762- 311 Project Zero
- 0190 - 756762- 312 Shadow Man 2 Teil 1
- 0190 - 756762- 313 Shadow Man 2 Teil 2
- 0190 - 756762- 314 Tony Hawk's Pro Skater 3

*Dieser Service kostet pro Minute € 1,24



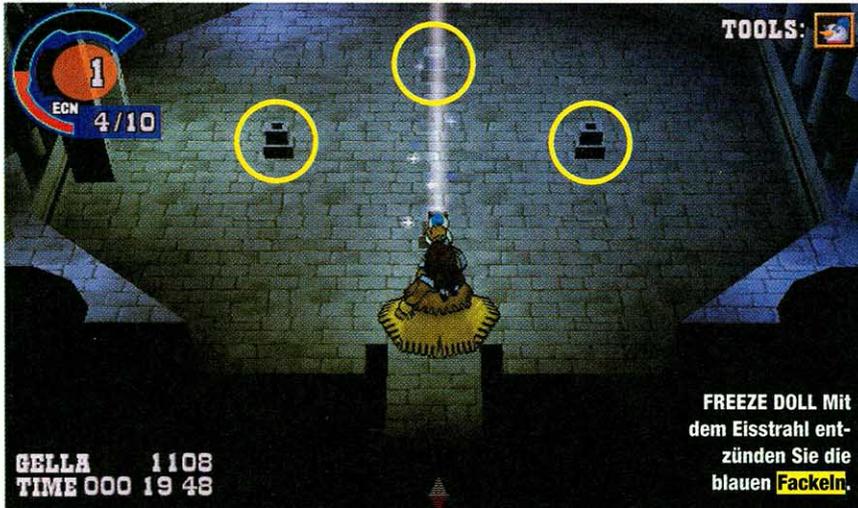
ES WERDE LICHT
Zünden Sie die **Fackel** an, um die Tür zu öffnen.

GELLA 8
TIME 000 01 08



HOLZBODEN Hier müssen Sie schleichen, damit Sie nicht durch die Holzbretter krachen.

GELLA 8
TIME 000 01 32



FREEZE DOLL Mit dem Eisstrahl entzünden Sie die blauen **Fackeln**.

GELLA 1108
TIME 000 19 48



KISTEN SCHIEBEN
Der Block muss auf dem Schalter stehen, damit Sie weiterkommen.

GELLA 1108
TIME 000 17 50



GRÜNER SCHALTER
Solche **Schalter** erreichen Sie nur mit dem Bumerang von Jet.

GELLA 440
TIME 000 05 35

Gallows

Reden Sie mit allen Leuten im Dorf. Erzählen Sie der Frau im Norden von Ihren Plänen. Danach besuchen Sie die Grotte im Norden. Bevor Sie das Dorf verlassen, müssen Sie unbedingt mit dem Mann reden, der sich in der Nähe des Ausgangs befindet. Er erklärt Ihnen, wie Sie sich in der Wildnis zurechtfinden. Reisen Sie nun zu der Schlucht im Süden. Dort müssen Sie die Viereck-Taste drücken, um das Fallen Sanctuary zu finden. Im Tempel gehen Sie nach Norden. Nun müssen Sie den Block auf die Bodenplatte schieben, um die nächste Tür zu öffnen. Durchsuchen Sie den Raum im Osten, dort finden Sie die Freezer Doll. Mit der Puppe löschen Sie die Fackel im Vorraum. Setzen Sie Ihren Weg fort. Unterwegs sehen Sie wieder vier Fackeln, die Sie ausmachen müssen. Beim nächsten Hindernis müssen Sie den Block auf das Feld schieben. Anschließend steigen Sie auf den Schalter, um die Tür zu öffnen. Marschieren Sie nun immer Richtung Norden, löschen Sie die acht Fackeln und schnappen Sie sich das Artefakt. Blocken Sie bei den Endgegnern alle Angriffe, bis Sie die Extension-Ability ausführen können. Benutzen Sie die Wasserattacke. Rennen Sie in Richtung Ausgang, bis Sie zwischen zwei Barrieren eingesperrt werden. Sprechen Sie mit Shane und benutzen Sie das Artefakt. Nun müssen Sie noch mal mit Shane sprechen.

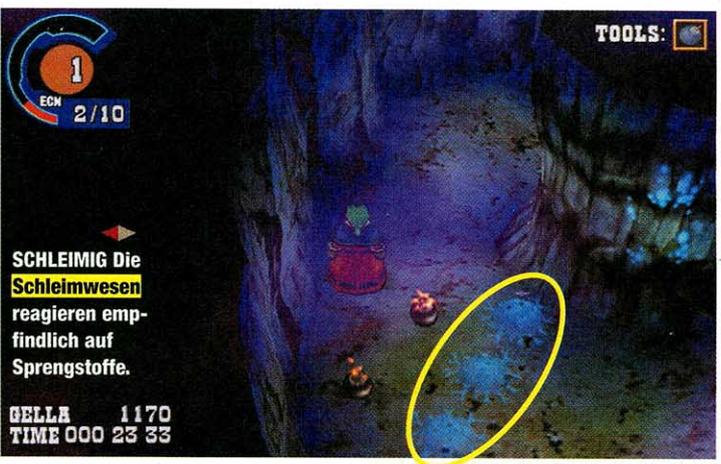
Jet

Klettern Sie auf die Pyramide und zerstören Sie die Bretter mit dem Bumerang. Nach Ihrem Sturz laufen Sie den Raum im Uhrzeigersinn ab, um zum Ausgang zu kommen. Den grünen, kugelförmigen Schalter müssen Sie mit dem Bumerang treffen. In den nächsten Gängen sind Speerfallen versteckt. Rennen Sie über die Fallen hinweg. Im Grabraum sprechen Sie zweimal mit allen Personen und untersuchen den Sarg. Bei den Gittern müssen Sie sich zur anderen Seite



SPEERFALLE Die Speere können Sie mit drei Bumerangwürfen zerstören.

GELLA 1040
TIME 000:07:22



SCHLEIMIG Die Schleimwesen reagieren empfindlich auf Sprengstoffe.

GELLA 1170
TIME 000:23:33

hangeln. Im Raum mit der Treppe müssen Sie rennen, um nicht verletzt zu werden. Nachdem Sie die Kisten geöffnet haben, steigen Sie die Leiter nach unten. Nun beginnt der Endkampf. Blocken Sie so lange, bis Sie die Accelerator-Fähigkeit verwenden können. Gehen Sie die Treppe hoch und verlassen Sie den Raum durch die Geheimtür. Klettern Sie nach oben und aktivieren Sie die Schalter mit dem Bumerang.

Clive

Im Raum mit der Kiste ist neben den leuchtenden Felsen eine brüchige Stelle in der Wand zu erkennen. Legen Sie hier eine Bombe. Auf der anderen Seite sprengen Sie die kleinen Felsen im Norden aus dem Weg. Setzen Sie nun Ihren Weg fort. Die blauen Schleimviecher setzen Sie mit Bomben außer Gefecht. Feuern Sie auf den Endgegner, bis er zu fliegen beginnt. Jetzt erledigen Sie den Gegner mit der Lock-On-Ability. Nach dem Kampf sprengen Sie links neben dem Nest ein Loch in die Wand. Sie können nun die Höhle auf demselben Weg verlassen, den Sie gekommen sind. Im folgenden Kampf blocken Sie wieder alle Angriffe, bis Sie die Lock-On-Ability verwenden können. Wenn Sie vergiftet werden, müssen Sie Ihre Lebenspunkte ständig im Auge behalten. Während des Endkampfes erledigen Sie die Gegner

in der folgenden Reihenfolge: Dario, Romero, Janus.

KAPITEL 1

Nach dem Kampf marschieren Sie nach Nordwesten, dort befindet sich Gallows' Heimatort. Rüsten Sie sich bei dem Händler aus und laufen Sie zu dem Tempel, in dem Sie mit Gallows waren.

Fallen Sanctuary

Steigen Sie die Treppe empor und wechseln Sie zu Gallows. Begegnen Sie den Guardians in der richtigen Reihenfolge: Erde, Wind, Wasser, Feuer. Benutzen Sie Magie, um die Guardians zu besiegen. Kehren Sie zum Dorf zurück. Sprechen Sie mit dem Händler in der Dorfmitte, um das nächste Reiseziel Ihrer Truppe zu erfahren. Reisen Sie nun nach Südosten zu den Gleisen. Hinter der Brücke, die sich im Norden der Gleise befindet, suchen Sie nach der Stadt Jolly Roger. Sprechen Sie mit der Bedienung im Saloon und bestellen Sie etwas zu essen. Danach verlassen Sie die Stadt. Im Südosten können Sie die Ruinen finden.

Ruins of Memory

Die Barriere, die den Schalter umgibt, können Sie mit Bomben wegsprengen. Um die nächste Tür zu öffnen, werfen

Sie Jets Bumerang auf den Schalter. Auf der Brücke löschen Sie die Fackeln mit der Freeze Doll. Sprengen Sie nun die Barrieren und schieben Sie den Block auf die Bodenplatte. Laufen Sie weiter nach Norden, wo Sie die Mauer unter dem Dämonenkopf sprengen. Um die nächste Tür zu öffnen, werfen Sie den Bumerang auf den Schalter hinter der Säule. Löschen Sie die blaue Fackel und stellen Sie sich auf den Aufzug. Von dort zünden Sie die Fackel erneut an. Beim anschließenden Kampf gegen das Trio greifen Sie zunächst nur Janus an. Sobald dieser die Flucht ergreift, machen Sie seine beiden Helfer unschädlich. Marschieren Sie nach Jolly Roger. Das Mädchen, das neben dem Waffenladen wohnt, kann Ihnen mehr über die Legende erzählen. Sprechen Sie mit dem Mann vor dem Saloon. Nun laufen Sie über die Brücke und suchen in der Nähe der Gleise nach der Eisenbahnstation. Kaufen Sie sich ein Ticket nach Westwood. Laufen Sie nach Osten zu den Gleisen, dort finden Sie die Stadt Claiborne. Sprechen Sie mit allen Leuten im Dorf. Bei den Bergen im Osten entdecken Sie den Tempel.

Serpent's Coil

An der Abzweigung gehen Sie nach Osten. Nachdem Sie den Schalter gedrückt haben, verlassen Sie den Raum in



STATUE Unter dieser Statue ist ein Schalter versteckt.

GELLA 4202
TIME 000:43:48



AUFZUG Stellen Sie sich auf die Plattform und entzünden Sie die Fackel.

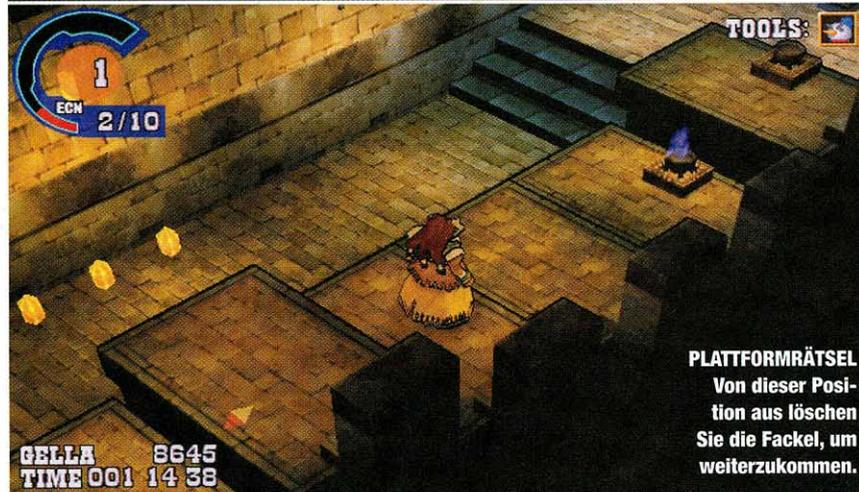
GELLA 4238
TIME 000:45:40



EISGEKÜHLT
Nachdem Sie den **Schalter** eingefroren haben, hat Maya keine Möglichkeit mehr, Sie aufzuhalten.

GELLA 6676
TIME 001 02 47

FLOOR: 016



PLATTFORMRÄTSEL
Von dieser Position aus löschen Sie die Fackel, um weiterzukommen.

GELLA 8645
TIME 001 14 38

TOOLS: [Icon]



LITTLE TWISTER Das ist der Standort des kleinen Städtchens.

GELLA 5637
TIME 001 18 56



BANDENWURF
Werfen Sie den Bumerang gegen die Wand, um den Schalter zu treffen.

GELLA 5465
TIME 001 24 57

TOOLS: [Icon]

östliche Richtung. Überqueren Sie die Brücke und legen Sie im nächsten Raum den Hebel um. Danach gehen Sie nach Osten weiter. Der Weg wird blockiert. Sie müssen den Hebel wieder umlegen. Tauen Sie den gefrorenen Hebel auf und legen Sie ihn um. Danach frieren Sie den Hebel wieder ein. Speichern Sie ab, bevor Sie weitergehen. Es folgt der Kampf gegen die andere Gruppe. Schalten Sie zuerst Afro aus. Danach ist der Kampf ein Kinderspiel. Gehen Sie weiter nach Norden. Nun müssen Sie gegen das Janus-Trio antreten. Im Dorf sprechen Sie wieder mit allen Leuten. Der Turm befindet sich im Südwesten auf der Halbinsel.

Ka Dingel

Gleich nach der Treppe betreten Sie einen Raum mit drei Rädern. Wenn Sie ein Rad im Uhrzeigersinn drehen, fahren Sie nach oben. Sie treffen auf einen Zwischengegner. Benutzen Sie Cremate, um den Panzer des Gegners zu erhitzen. Jetzt können Sie den erhitzten Panzer mit dem Refrigerate-Zauber zerstören. Laufen Sie die Treppe nach oben und hangeln Sie mit Jet an den Gittern entlang. Danach geht's weiter durch den nördlichen Durchgang. Stellen Sie sich auf die zweite Plattform und löschen Sie die Fackeln mit der Freeze Doll. Nun zünden Sie nur die Fackel auf der zweiten Plattform wieder an. Der Weg zu der vierten Plattform ist jetzt frei. Löschen Sie erneut das Feuer der Fackel und Sie können ins nächste Stockwerk weiterziehen. Gegen die Angriffe von Janus schützen Sie sich mit dem Shield-Zauber. In Claiborne kaufen Sie sich die World Map und die Pferde.

KAPITEL 2

Little Twister

Reiten Sie nach Westen und springen Sie neben der Bahnstation über die Erdspalte. Die Stadt Little Twister befindet sich nördlich des Strandes. Sprechen Sie mit der Besitzerin des Saloons und zahlen Sie 500 Gella für Informationen. In einem zweiten Gespräch verrät sie Ihnen, wo Sie die Ruinen finden. Im Nordosten, an dem Rand der Insel, suchen Sie nach The Unclean Mark.

The Unclean Mark

Legen Sie eine Bombe neben jede Kristallpyramide, um den Durchgang freizumachen. Sprechen Sie mit Claudia und setzen Sie Ihren Weg fort. Im folgenden Abschnitt begeben Sie sich auf die gleiche Höhe wie der Schalter, der sich auf der anderen Seite des Abgrunds befindet. Werfen Sie den Bumerang auf die Wand hinter dem Schalter. Mar-

schieren Sie weiter, bis Sie zu einer Brücke kommen. Wenn Sie sich mit Claudia unterhalten, wird sie auf den Schalter steigen und die Brücke einstürzen lassen. Bei den vier Blöcken treten Sie auf den Schalter und legen viele Bomben vor einen Block. Nachdem Sie den Abschnitt hinter sich gelassen haben, setzen Sie Ihren Weg zunächst durch die Tür im Osten fort. Hier befinden sich acht Kristallpyramiden, die nach kurzer Zeit wieder deaktiviert werden. Platzieren Sie die Bomben so, wie Sie es auf dem Bild erkennen. Steigen Sie nun die Treppe hinauf und werfen Sie den Bumerang auf den Schalter. Überbrücken Sie die Strecke zur anderen Seite des Raums mit einem Sprint – so weichen Sie den Speerfallen aus. Speichern Sie nun Ihren Spielstand. Schnappen Sie sich den Edelstein und sprechen Sie mit Claudia. Während des Kampfes gegen die weiß gekleidete Frau müssen Sie einen Ihrer Helden zum Heilen abstellen. Danach treten Sie gegen Janus an. Reden Sie mit Claudia in der Bar und brechen Sie auf, um den Lunatic Garden im Südosten zu finden.

Lunatic Garden

Mit dem Schalter auf dem Boden öffnen Sie die Tür. Räumen Sie die Kisten aus und kehren Sie in den Eingangssaal zurück. Hier legen Sie mit der Steady Doll beide Schalter um. Benutzen Sie die neue Puppe, um den Block auf den Schalter zu schubsen. Unterwegs müssen Sie die drei Blöcke auf die Bodenplatten schieben. Den grünen Block, der aus der Wand ragt, schieben Sie mit der Puppe in das Gemäuer. Springen Sie auf den rostigen Schalter, um die nächste Tür zu öffnen. Im Außenabschnitt müssen Sie Kisten auf die drei blauen Kristalle werfen. Der versteckte Kristall ist im Südwesten außerhalb der Mauern. Nun folgt der Kampf gegen Malik. Damit Sie ihn treffen können, benutzen Sie den Decelerate-Zauber. Verfolgen Sie Janus und Malik, bis Sie erneut kämpfen müssen. Ihr Gegner verfügt über sehr starke Angriffszauber. Schützen Sie Ihre Helden mit dem Protect-Zauber. Heilen Sie Ihre Truppe ständig und benutzen Sie den Grav-Zauber, um anzugreifen. In Little Twister erkundigen Sie sich nach dem Standort des nächsten Guardians. Reiten Sie nun nach Nordwesten, dort können Sie am Ende des Plateaus den Sand Canal finden.

Sand Canal

Wenn Sie den Ort betreten, stehen Ihnen gleich drei Huskarle gegenüber. Um den weißen Kämpfer zu beschäftigen, zaubern Sie einen Schutzzauber auf sich selbst. Den blauen Krieger hal-



ARMS-Upgrades:

Virginia:

Lvl		0		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15
SHT(+)		8		15		23		30		38		45		53		60		68		75		83		90		98		105		113		120
HIT(+)		16		32		48		64		80		96		112		128		144		160		176		192		208		224		240		256
BLT		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		16		17		18		19		20
WGT(-)		0		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15
CRT(x)		0.2		0.3		0.4		0.5		0.6		0.7		0.8		0.9		1.0		1.1		1.2		1.3		1.4		1.5		1.6		1.7

Jet:

Lvl		0		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15
SHT(+)		15		30		45		60		75		90		105		120		135		150		165		180		195		210		225		240
HIT(+)		13		26		39		53		66		79		92		105		118		131		144		158		171		184		197		210
BLT		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		16		17		18		19
WGT(-)		0		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15
CRT(x)		0.3		0.4		0.5		0.6		0.7		0.8		0.9		1.0		1.1		1.2		1.3		1.4		1.5		1.6		1.7		1.8

Clive:

Lvl		0		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15
SHT(+)		19		38		56		75		94		113		131		150		169		188		206		225		244		263		281		300
HIT(+)		18		35		53		70		88		105		123		140		158		175		193		210		228		245		263		280
BLT		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		16		17
WGT(-)		0		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15
CRT(x)		0.4		0.5		0.6		0.7		0.8		0.9		1.0		1.1		1.2		1.3		1.4		1.5		1.6		1.7		1.8		1.9

Gallows:

Lvl		0		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15
SHT(+)		16		33		49		65		81		98		114		130		146		163		179		195		211		228		244		260
HIT(+)		5		10		15		20		25		30		35		40		45		50		55		60		65		70		75		80
BLT		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		16		17		18
WGT(-)		0		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15
CRT(x)		0.1		0.2		0.3		0.4		0.5		0.6		0.7		0.8		0.9		1.0		1.1		1.2		1.3		1.4		1.5		1.6

- SHT = Erhöht den ATP des Charakters
- HIT = Erhöht die Trefferrate
- BLT = Vergrößert das Magazin der Waffe
- WGT = Die Fähigkeit „Gatling“ richtet mehr Schaden an.
- CRT = Erhöht die Chance auf einen Critical Hit

ten Sie auf Trab, indem Sie jede Runde Eraser auf ihn zaubern. Den roten Huskarl greifen Sie ständig an. Im nächsten Raum steigen Sie auf die silberne Plattform und legen den Schalter mithilfe der Puppe um. Nachdem Sie die Kisten aus dem Weg geräumt haben, werfen Sie den Bumerang auf

den Schalter. Bei der Maschine lesen Sie den Zettel und rennen gegen die Brücke. Nun folgen zwei Kämpfe gegen die Huskarls. Wenden Sie dieselbe Taktik wie zuvor an. Während des zweiten Kampfes taucht allerdings ein vierter Gegner auf. Treten Sie auf den Schalter, um die silbernen Blöcke zu aktivieren.

Im östlichen Eck finden Sie den Schalter, der die schwarzen Blöcke aktiviert. Der Schalter für die blauen Blöcke ist im Nordwesten. Marschieren Sie in den nächsten Raum, wo die nächsten Blöcke auf Sie warten. Merken Sie sich, in welcher Reihenfolge die Blöcke verschwinden. Gehen Sie die Treppe nach unten und durch die Tür gegenüber. Laufen Sie über die Blöcke und legen Sie den Hebel um. Der Kampf gegen Janus endet nach drei Runden automatisch. Suchen Sie im Westen in der Nähe der Berge nach der Stadt Little Rock. Lassen Sie Jet die Gespräche führen. Reiten Sie nun nach Norden und suchen Sie hinter den beiden Stränden nach der Tempelruine.

Glimmering Emblem

Laufen Sie zuerst nach Westen und schubsen Sie einen der Blöcke aus dem Weg. Jetzt werfen Sie den Bumerang auf den Schalter. Im nächsten Raum schieben Sie die drei Blöcke so zueinander, dass sie eine Brücke bilden. Benutzen Sie die Freeze Doll auf dem Balkon, um das Fenster zu säubern. Vom Hauptsaal aus geht's weiter nach Osten. Im Fackelraum müssen Sie die Fackeln genau wie im Spiegelbild anzünden. Rennen Sie danach die Scheibe ein. Nun reinigen Sie das zweite Fenster. Klettern Sie an der Leiter im Westen nach oben und gehen Sie durch die Tür. Schieben Sie die drei Blöcke so, dass sie eine Brücke bilden. Auf der anderen Seite ziehen Sie einen der Blöcke so, dass der Block im gegenüberliegenden Raum auf dem Schalter liegt. Die beiden anderen Blöcke benutzen Sie als Brücke. Dasselbe tun Sie im nächsten Raum. Legen Sie den Hebel um und klettern Sie an der Leiter im Osten nach oben. Im Spiegelraum müssen Sie nicht nur auf die Fackeln achten, sondern auch auf die Kisten, die dahinter stehen. Legen Sie den Hebel um und rennen Sie weiter. Benutzen Sie den Spectal-Zauber, um das Auge zu besiegen. Anschließend untersuchen Sie die Sphäre im nächsten Raum und



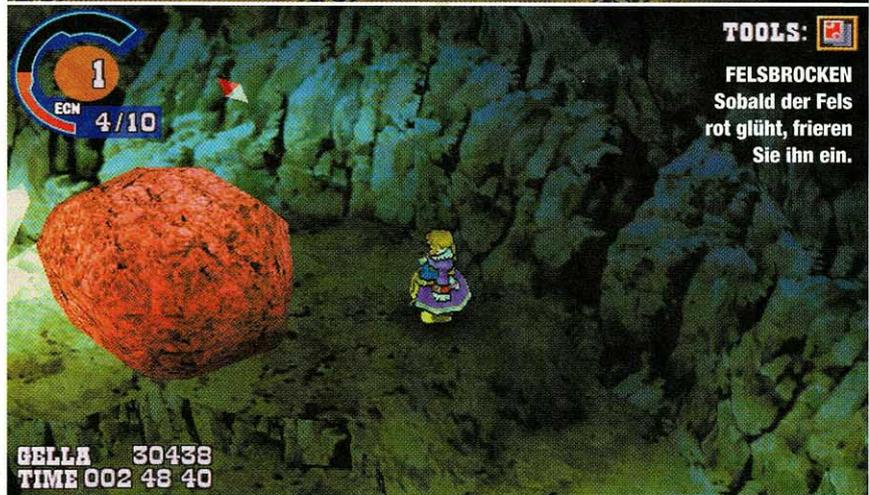
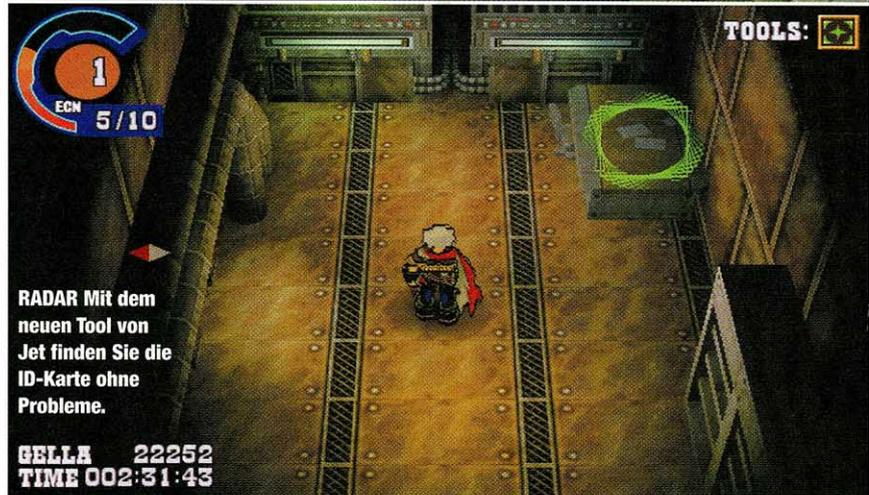
machen sich auf den Rückweg. Sie müssen ein weiteres Mal gegen das Auge antreten. Zaubern Sie Protect. Kehren Sie nun nach Little Rock zurück und sprechen Sie dort mit den Einwohnern. Wenn Sie alles erledigt haben, reiten Sie zurück zu Glimmering Emblem. Suchen Sie die Brücke hinter den Bergen. Nordwestlich der Brücke befindet sich die nächste Ruine.

Leyline Observatory

Im Korridor laufen Sie durch die Tür im Westen. Im östlichen Bücherregal liegt ein Buch, in dem Sie das Passwort für den Aufzug nachlesen können. Durchsuchen Sie die Schränke und nehmen Sie den Radar mit. Im Korridor gehen Sie durch die Tür im Osten. Mit dem Computer aktivieren Sie den Aufzug. Benutzen Sie dazu das Passwort aus dem Buch. Steigen Sie in den Aufzug am nördlichen Ende des Korridors. Oben angekommen, gehen Sie durch die erste Tür. Werfen Sie einen Blick auf die Tafel und den Schrank. Danach laufen Sie im Korridor weiter nach Süden. Benutzen Sie den Radar, um die ID-Karte auf dem Tisch zu finden. Mit der Karte öffnen Sie die verschlossene Tür im Korridor. Durchsuchen Sie alle Räume und nehmen Sie sich das Zimmer im Norden zuletzt vor. Dort sprechen Sie mit allen Leuten und untersuchen sämtliche Terminals. Reden Sie erneut mit Jet. Untersuchen Sie die Glaskapseln im nächsten Raum. Merken Sie sich den Titel des Buches aus dem nördlichen Bücherregal. Der Titel des Buches ist das Passwort für die Lasersperre im nächsten Raum. Untersuchen Sie das Foto, das auf dem Tisch liegt, und vergleichen Sie es mit dem Foto aus Ihrem Inventar. Während des Kampfes gegen den Golem sprechen Sie Schutzzauber gegen physische und magische Angriffe. Nach der Zwischensequenz laufen Sie über die Brücke und folgen der Klippe nach Süden. Suchen Sie nach der Stadt Humphrey's Peak. Unterhalten Sie sich mit den Bewohnern und besuchen Sie die Familie von Clive. Bei der Forschungsarbeit schauen Sie sich das Foto aus dem Inventar noch einmal an. Außerhalb der Stadt rufen Sie die Pferde mit einer Pfeife. Springen Sie über den Graben im Nordwesten und suchen Sie am nordwestlichen Rand nach dem Eingang der Höhle.

Gemstone Cave

Während Ihres zweiten Treffens mit Maya blockiert sie den Weg Ihrer Truppe mit einem Felsen. Erhitzen Sie den Stein mit Virginia. Sobald der Fels rot glüht, wechseln Sie schnell auf Galloways, um den Block mit der Freeze Doll abzukühlen. Wenn der Felsbrocken





1
ECM 5/10
MEMORY Finden Sie auf Antrieb zwei gleiche Farben.

GELLA 33726
TIME 002:59:49



INSEL DES SCHICKSALS
Bei der markierten Stelle befindet sich die Ark of Destiny.

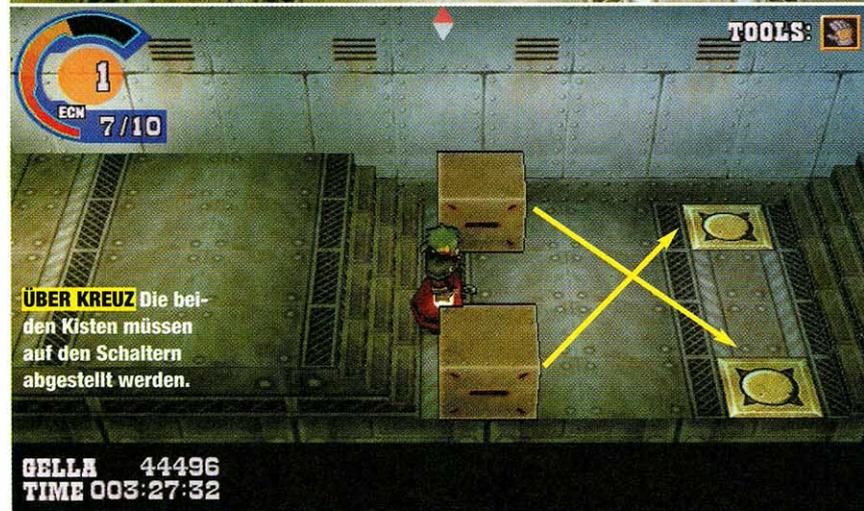
Town
Basker Colony
Jolly Roger
Claiborne
Little Twister
Little Rock
Humphrey's Peak
Ark of Destiny
Boot Hill
Laxisland
Ballack Rise
Midland Station
Westwood
East Highlands
Dune Canyon
Southfarm
Sunset Peak

X: 5370 Y: 1735



1
ECM 3/10
LAGERRAUM Stellen Sie immer zwei Kisten hinter sich ab.

GELLA 43506
TIME 003:22:07



1
ECM 7/10
ÜBER KREUZ Die beiden Kisten müssen auf den Schaltern abgestellt werden.

GELLA 44496
TIME 003:27:32



4
ECM 1/20
SCHWIERIG Damit der Bumerang auf den Schalter fällt, müssen Sie den Wurf genau wie auf dem Bild ausführen.

GELLA 15543
TIME 008:07:23

eine schwarze Farbe annimmt, können Sie ihn mit einigen Bomben sprengen. Nachdem Sie in das Loch gestoßen wurden, marschieren Sie durch den Ausgang im Nordosten. Springen Sie nun in das Loch, das sich im Südwesten befindet. Während des Endkampfes erledigen Sie zuerst Todd und benutzen dann Refrigerate, um Shady auszuschalten. Sobald Maya besiegt ist, endet der Kampf. Suchen Sie in der Nähe der Gleise nach der Station. Dort kaufen Sie sich ein Ticket nach Dune Canyon. Wenn Sie angekommen sind, sprechen Sie mit dem Schaffner. Fortune Gear befindet sich östlich der Station.

Fortune Gear

Eilen Sie nach Norden und folgen Sie dem Hauptweg. Um das Rätsel mit den acht Kristallkugeln zu lösen, müssen Sie stets zwei Kugeln derselben Farbe hintereinander aktivieren. Beim zweiten Kristallrätsel müssen Sie schleichen, da sonst der Boden einbricht. Benutzen Sie den Devastate-Zauber, um den Endgegner zu besiegen. Bei den vier Händen frieren Sie die betreffenden im Norden, Osten und Westen ein. Steigen Sie nun auf die Bodenplatte im Westen. Um das Kristallrätsel zu lösen, benutzen Sie die Steady Doll. Den Kampf gegen Janus gewinnen Sie, indem Sie seine Schutzzauber mit Eraser aufheben. Wenn Sie den Tempel verlassen haben, satteln Sie die Pferde und reiten an den Gleisen entlang. Nach einiger Zeit taucht das Drachenwesen auf, das die Züge angreift. An der Bahnstation kaufen Sie sich ein Ticket nach East Highlands und sprechen mit dem Schaffner. Nach der Zugfahrt reden Sie mit dem Mann am Ticketschalter und machen sich auf den Weg nach Humphrey's Peak. Verlassen Sie das Haus und sprechen Sie zweimal mit Albert. Brechen Sie nach Südwesten auf und suchen Sie nach den Faraway Lands.

Faraway Lands

Steigen Sie auf die Druckplatte, damit sich die Maschine öffnet. Mit dem Tin-

dercrest schießen Sie fünfmal auf die Öffnung. Kehren Sie in den Raum mit den Treppen zurück und fahren Sie mit dem Aufzug nach unten. Hangeln Sie an dem Gitter entlang und lassen Sie sich auf den Schalter fallen. Klettern Sie zur Tür hoch und schnappen Sie sich die Krafthandschuhe. Mit den Handschuhen schaffen Sie den Block im Vorraum aus dem Weg. Heben Sie ihn von der Seite an, um ihn auf die höhere Plattform zu schaffen. Im Abschnitt mit den vier Blöcken müssen Sie alle Blöcke zunächst von Süden her schieben. Fangen Sie mit dem nördlichsten Block an. Danach müssen Sie die Blöcke auf die Druckplatten schieben. Durch die Kistenbarriere kommen Sie, indem Sie die ersten Kisten auf den Seiten abstellen. Danach können Sie die Kisten vor sich hochstemmen und hinter sich wieder abstellen. Den ersten Kampf gegen den Golem können Sie nicht gewinnen. Der zweite Kampf gestaltet sich umso leichter – erledigen Sie den gelähmten Golem. Liefern Sie nun das Kizim Fire in Humphrey's Peak ab. Falls Sie das Drachenwesen im Dune Canyon noch nicht beseitigt haben, müssen Sie das jetzt tun. Sie brauchen die 15 Dragon Fossils, um weiterzukommen. Fahren Sie nun mit dem Zug nach Midland Station. In Jolly Roger sprechen Sie mit dem Mann, der sich am Steg aufhält. Danach überreichen Sie der Frau im Waffenladen die Dragon Fossils. Fahren Sie zu der Insel, die auf dem Bild eingezeichnet ist, und suchen Sie in der Mitte der Insel nach dem Ark of Destiny. Liefern Sie das Kizim Fire ab und sprechen Sie mit den Leuten. Fahren Sie nach Süden und halten Sie am ersten Strand, den Sie entdecken. Suchen Sie vor der Brücke nach dem Außenposten.

Survey Point #17

Laufen Sie stets nach Norden, bis Sie auf die Unruhestifter treffen. Wenn Malik seine Monster auf Sie hetzt, attackieren Sie zuerst das Pferdewesen. Auf dem weiteren Weg müssen Sie mit dem anderen Team zusammenarbeiten. Zünden Sie die Fackeln auf den Mauern an. Beim dritten Rätsel müssen Sie beide Fackeln anzünden und mit dem Tindercrest auf die heranfahrenden Blöcke feuern, um diese aufzuhalten. Im nächsten Kampf gegen Maliks Kreaturen benutzen Sie Eraser. Anschließend müssen Sie gegen die anderen Drifter antreten. Erledigen Sie zuerst Todd und zaubern Sie dann Refrigerate auf Shady. Nach dem Kampf rennen Sie zum Ausgang. Ihr Auftraggeber stellt Ihnen die Bibliothek zur Verfügung. Nutzen Sie die Gelegenheit, um ein wenig zu schmökern. Werfen Sie einen Blick auf das vierte Bücherregal von links und sprechen Sie mit der Frau vor dem Aus-

gang. Fahren Sie nach Südosten und begeben Sie sich zu der Insel, auf deren Wiesen Sie zahlreiche große Steine erkennen. Neben den Felsen im Norden finden Sie die Stadt Boot Hill. Sprechen Sie mit allen Leuten und gehen Sie in Virginias Haus. Verlassen Sie die Stadt und reisen Sie zur Baskar Colony. Dort besuchen Sie die Höhle im Norden. Danach fahren Sie nach Westen und legen am nächsten Strand an. Suchen Sie in der Mitte nach dem letzten Tempel.

Infinitum

Drehen Sie an den Rädern, um die Zahnräder in eine Reihe zu bringen. Der Dämon ist anfällig gegen den Refrigerate-Zauber. Nach dem Kampf bauen Sie aus den Steinen eine Brücke. Untersuchen Sie die Glaskugel mit Gallows. Aktivieren Sie das erste Pendel mit einem Bumerangwurf auf den Schalter, der sich unter dem Steg befindet. Lassen Sie sich auf den Schalter katapultieren und öffnen Sie die Tür, indem Sie die Glaskugel untersuchen. Laufen Sie über die Zahnräder. Nachdem Sie auf die Schalter getreten sind, fangen die weißen Plattformen an zu schwingen. So haben Sie die Möglichkeit, zum Ausgang zu gelangen. Zünden Sie alle Fackeln an. Fangen Sie mit der Eins an und arbeiten Sie sich der Reihe nach bis zur Zwölf vor. Wenn Sie Ihr Ziel erreicht haben, sprechen Sie den Fragile-Zauber, um den Golem zu schwächen. Nach der Zwischensequenz müssen Sie drei Runden überstehen. Sprechen Sie nur Schutz- und Heilzauber. Begeben Sie sich nach Little Twister und reden Sie dort mit dem Mädchen in der Bar. Fahren Sie nun mit dem Zug zur Southfarm und suchen Sie nordöstlich der Station nach der ersten Statue. Auf der Insel westlich des Sand Canals finden Sie die zweite Statue. Fahren Sie zu dem markierten Ort und suchen Sie nach dem Nidhogg Pass.

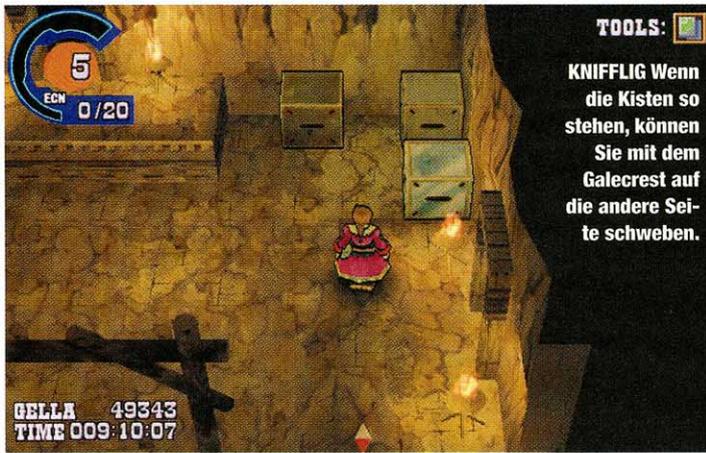
Nidhogg Pass

Gleich im ersten Raum wartet der Drache auf Sie. Benutzen Sie Spectal, um ihn zu besiegen. Im nächsten Raum müssen Sie den Bumerang auf die Wand neben dem Schalter werfen. Legen Sie den Hebel um und verlassen Sie den Nidhogg Pass. Fahren Sie nun von der Baskar Colony aus nach Nordwesten und legen Sie bei dem ringförmigen Fluss am nördlichen Strand an. Im Wald finden Sie den zweiten Eingang zum Nidhogg Pass. Schleichen Sie über den brüchigen Steg. Nun legen Sie den Hebel um und durchsuchen den Nebenraum der nächsten Kammer. Mit dem Galecrest können Sie zur Tür schweben. Im nächsten Raum springen Sie zunächst nach unten und legen den

Allgemeine Tipps

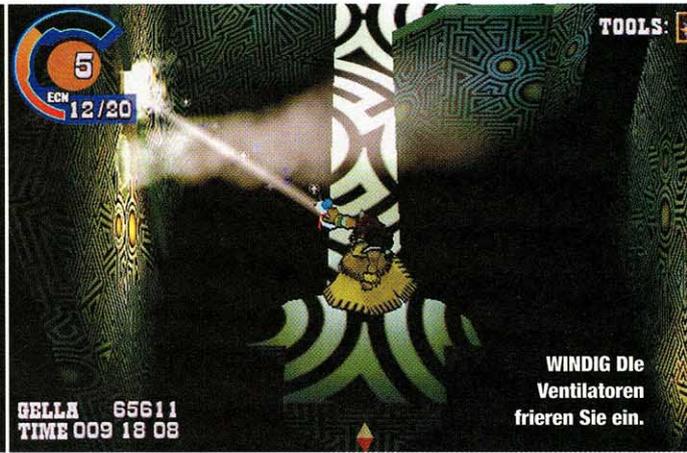
- Lassen Sie Virginia heilen, sie verursacht den geringsten Schaden. Wenn Ihre Truppe von Flächenzaubern angegriffen wird, benutzen Sie die Mystic-Fähigkeit.
- Wenn Sie gegen Zwischen- oder Endgegner kämpfen, benutzen Sie immer Gella-Cards und Lucky-Cards. So füllen Sie den Geldbeutel und der Level Ihrer Charaktere steigt schneller.
- Unterhalten Sie sich mehrmals mit den Leuten aus einer Stadt. Wechseln Sie dabei Ihre Charaktere durch. Oftmals erhalten verschiedene Partymitglieder eine andere Antwort.
- Orte, die nicht in der Weltansicht zu sehen sind, können Sie erst entdecken, wenn Ihnen ein Stadtbewohner den Weg beschrieben hat.
- Gehen Sie nicht allzu vielen Kämpfen aus dem Weg, der Level Ihrer Charaktere ist sehr wichtig in Kämpfen gegen Endgegner.
- Falls Sie keine Gegenstände verpassen möchten, suchen Sie jeden Ort genau ab. In Nebenräumen, Kisten und Fässern werden Sie oft fündig. Auch hinter den Duplicator-Türen finden Sie immer einige nützliche Gegenstände.
- Der Zauber Decelerate hilft, wenn Sie einen Gegner nicht treffen können, dies gilt allerdings nicht für fliegende oder unsichtbare Monster.
- Mit dem Spruch Weaken können Sie Gegnern eine elementare Schwäche zuweisen. Besonders für den Showdown ist dieser Zauber enorm wichtig.
- Konzentrieren Sie sich bei Gefechten immer auf einen Gegner. Heilen Sie Ihre Charaktere früh und gehen Sie keine Risiken ein. Die Monster haben oft noch ein Ass im Ärmel.
- Speichern Sie jedes Mal Ihren Spielstand, wenn Sie einen Gimmel Coin finden.
- Verbinden Sie die Guardians Terra Roar und Flash Hit mit Gallows. Durch seine Extension-Fähigkeit können Sie die vielen Schutzzauber auf das ganze Team sprechen.





TOOLS:

KNIFFLIG Wenn die Kisten so stehen, können Sie mit dem Galecrest auf die andere Seite schweben.



WINDIG Die Ventilatoren frieren Sie ein.

Hebel um. Danach schweben Sie über die Bodenplatte hinweg. Jetzt können Sie über die Plattformen zum Ausgang fliegen. Treten Sie auf den Schalter hinter den Kisten und benutzen Sie die Blöcke als Brücke. Die drei unterschiedlichen Blöcke platzieren Sie so wie auf obigem Bild. Im nächsten Raum stellen Sie die Blöcke so auf, dass Sie während des Schwebens nicht von den Kisten auf der anderen Seite blockiert werden. Leehalt kontert alle Angriffe. Lassen Sie immer nur einen oder zwei Leute angreifen und heilen Sie danach. Zaubern Sie Decelerate auf das grüne Monster, um es zu schwächen. Im Haus sprechen Sie mit allen Personen und ziehen weiter nach Nordwesten zum See. Suchen Sie dort nach Yggdrasil.

Yggdrasil

Steigen Sie die Leiter nach oben und springen Sie auf den Knopf. Die Fallen im Gang beseitigen Sie mit dem Bumerang. Melody kontert mit Giftangriffen. Greifen Sie nur mit Charakteren an, die gegen Gift immun sind. Sie müssen alle Stäbe, die auf einem roten Block stehen, zum Leuchten bringen. Benutzen Sie die Freeze Doll auf alle Reihen – zuerst von Osten aus, dann von Westen. Jetzt beschießen Sie noch die nördliche und die südliche Reihe mit dem Tindercrest. Verlassen Sie den

nächsten Abschnitt durch die nördliche Tür. Wenn Sie den Steg erreichen, frieren Sie die Ventilatoren ein. Damit Sie Malik verwunden können, sprechen Sie den Zauber Decelerate. Im oberen Stockwerk sprengen Sie die Mauern. Schweben Sie über den Steg und stellen Sie den oberen Block im Süden ab. Jetzt schieben Sie den glänzenden Block einmal nach Süden und dann über den Steg. Im Raum mit den Röhren treten Sie auf die Bodenplatte. Merken Sie sich, in welcher Reihenfolge die Röhren leuchten. Danach müssen Sie die Sequenz selbst wiederholen. Mit der Steady Doll schieben Sie den Block an die Wand. Danach werfen Sie den Bumerang gegen den Block. Schweben Sie über den langen Weg. Bei den neun Feldern richten Sie Ihren Blick nach Norden und treten in folgender Reihenfolge auf die Felder: links, oben rechts, unten rechts, oben links, rechts, Mitte, rechts, links, links unten. Der Endkampf gegen die drei Propheten ist einfach, greifen Sie nach Belieben an.

KAPITEL 3

Nachdem Sie sich in der Stadt nach Neuigkeiten umgehört haben, reisen Sie nach Ark of Destiny. Quatschen Sie dort mit allen Leuten und holen Sie sich den neuen Auftrag ab. Die Mine

finden Sie in der Nähe des Strandes, südlich von Claiborne.

Iron Dragon's Nest

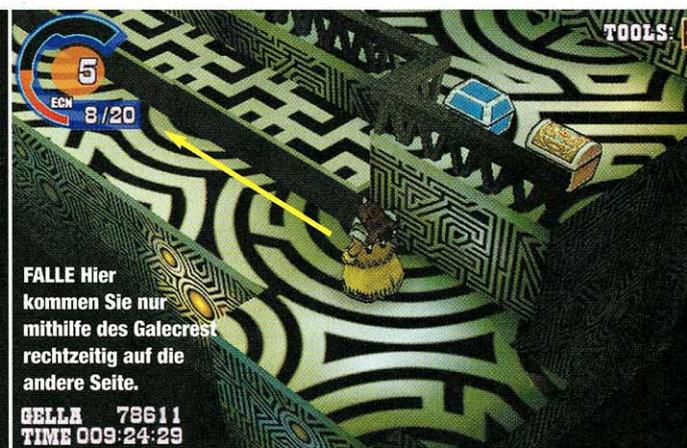
Schleudern Sie eine Kiste auf die Pyramide. Hinter den fünf Kisten ist ein Schalter versteckt, der die nächste Tür öffnet. Nachdem Sie den dritten Hebel umgelegt haben, finden Sie in der übernächsten Kammer die Sprungstiefel von Jet. Benutzen Sie nun das Sprungfeld, um zu dem Auslöser der Bombe zu gelangen. Nun rennen Sie denselben Weg zurück. Der Gegner schützt sich entweder vor physischen oder vor magischen Angriffen. Wenn sich der Panzer öffnet, greifen Sie normal an. Sobald sich der Panzer schließt, benutzen Sie Magie. Fahren Sie jetzt zum Ark of Destiny und holen Sie sich Ihre Belohnung. Ihr Weg führt nun zur Baskar Colony. Nach dem Gespräch in der Höhle fahren Sie nach Nordwesten auf die Halbinsel, die auf dem Bild eingezeichnet ist. Südlich des Strandes finden Sie The World's Footprint.

The World's Footprint

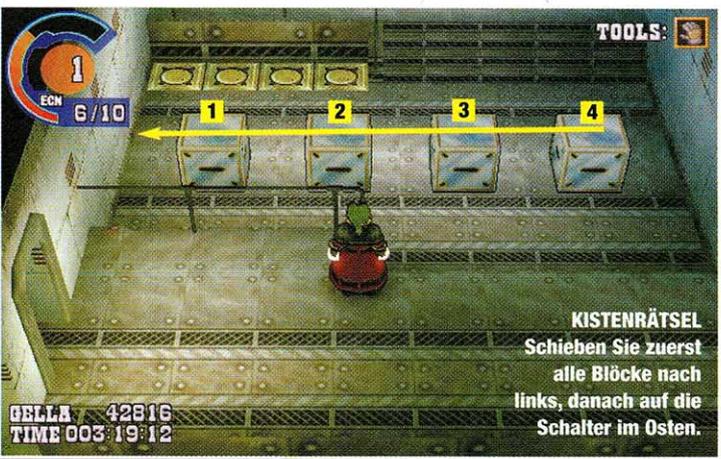
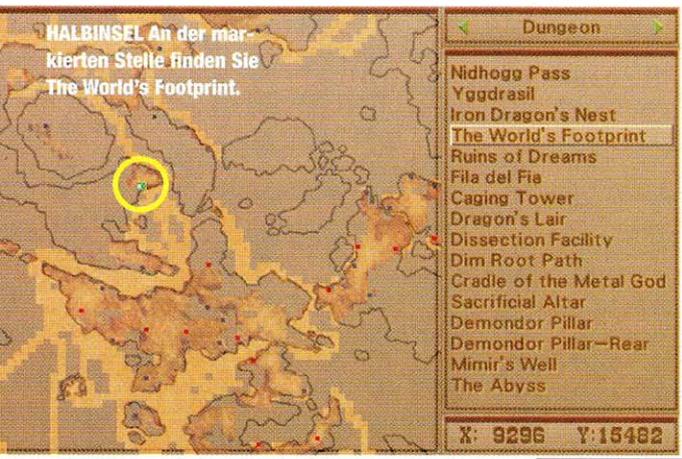
Treten Sie auf den Schalter und schleichen Sie zur Tür. Beim Rätsel mit den neun Schaltern richten Sie Ihren Blick nach Norden und treten in folgender Reihenfolge auf die Schalter: Mitte,



RUTSCHIG Den Eisblock müssen Sie über den schmalen Steg schieben.



FALLE Hier kommen Sie nur mithilfe des Galecrest rechtzeitig auf die andere Seite.



unten links, rechts, oben, oben rechts, unten, links oben, links. Die vier Blöcke müssen auf den vier Schaltern platziert werden: Gelb auf Gelb, Grün auf Grün, Grau auf Grau und Silber auf Rot. Den silbernen Block beschießen Sie danach mit dem Tindercrest. Auf dem Weg zum Ausgang müssen Sie kämpfen. Zaubern Sie Eraser. Nach der Zwischensequenz lassen Sie Gallows mit den Einwohnern sprechen. Reisen Sie nun zu der kleinen Insel nordwestlich von Gemstone Cave und suchen Sie die Insel ab.

Ruins of Dreams

Bei den Lasern rennen Sie nach Osten und werfen eine Kiste auf den Pyramidenkristall. Jetzt können Sie die Lasergeneratoren mit Bomben sprengen. Mit den Stiefeln springen Sie zu dem Gitter hoch, auf dem der Schalter steht. Ziehen Sie sich hoch und werfen Sie den Bumerang. Den roten Schalter müssen Sie rammen, um weiterzukommen. Der lange Steg ist eine Falle. Sobald er verschwindet, müssen Sie den Bumerang auf den grünen Schalter werfen. Nach dem Kampf schreiten Sie durch die Tür und verlassen den Ort. Ihr nächstes Ziel liegt im Westen. Halten Sie nach dem Krater Ausschau. In der Mitte des Kraters finden Sie die Ruinen der fliegenden Stadt.



Koordinaten der Städte und Dungeons:

Städte:	Koordinaten
Basker Colony	(12985, 10915)
Jolly Roger	(15410, 5400)
Claiborne	(11790, 7070)
Little Twister	(6085, 8320)
Little Rock	(25340, 12585)
Humphrey's Peak	(23130, 11960)
Ark of Destiny	(9120, 2250)
Boot Hill	(15710, 510)
Laxizland	(17790, 19025)
Barrack Rise	(18890, 14180)

Eisenbahnstationen:	
Midland Station	(14560, 6765)
Westwood	(9630, 7145)
East Highland	(21080, 12030)
Dune Canyon	(19560, 9530)
Southfarm	(18860, 900)
Sunset Peak	(7320, 11340)

Spezielle Orte:	
Gunner's Heaven	(2030, 15860)
Lunatic Garden	(17695, 8240)
Green Lodge	(5370, 17240)

Statuen:	
Giant Statue 01	(3500, 11490)
Giant Statue 02	(19760, 3110)

Dungeons:	
Gob's Hideout	(15690, 24620)
Den of Miasma	(11970, 16940)
Fallen Sanctuary	(12950, 8510)
Doomed to Obscurity	(23970, 16140)
Ruins of Memory	(18215, 3720)
Serpent's Coil	(13770, 7810)
Ka Dingel	(9660, 4370)
The Unclean Mark	(7280, 9580)
Lunatic Garden	(7790, 6630)
Sand Canal	(4200, 10930)
Glimmering Meblem	(25310, 15470)
Leyline Observatory	(22840, 14300)
Gemstone Cave	(21600, 15210)
Fortune Gear	(21740, 9270)
Faraway Lands	(20940, 10900)
Decaying Labyrinth	(15350, 9645)
Survey Point #17	(10350, 23580)
Infinitem	(9440, 10850)
Nidhogg Pass	(5460, 22600)
Yggdrasil	(4190, 19050)
Iron Dragon's Nest	(13580, 6450)
The World's Footprint	(9400, 15520)
Ruins of Dreams	(20090, 16675)
Fila del Fia	(10470, 18320)
Caging Tower	(9370, 9080)
Dragon's Lair	(17950, 13130)
Dissection Facility	(17700, 24130)
Dim Root Path	(8300, 22730)
Cradle of the Metal God	(14490, 17310)
Sacrificial Altar	(12900, 12630)
Demonador Pillar	(18400, 6390)
Demonador Pillar-Rear	(24620, 10490)
Mimir's Well	(440, 19470)
The Abyss	(25210, 10200)

Fila del Fia

Springen Sie nach unten und holen Sie sich den Grappling Hook. Bei der verschlossenen Tür untersuchen Sie die Schalttafel vor den großen Behältern. Den Schalter aktivieren Sie diesmal nicht mit dem Bumerang, sondern mit dem Haken. Stellen Sie die beiden Kisten so, dass Sie nach Benutzen des Hakens auf den Kisten Halt finden. Während des Kampfes gegen das Chamäleon wenden Sie Magie an, sobald es sich unsichtbar macht. Besonders schwach ist der Feind gegen Refrigerate. Drehen Sie an dem Rad und frieren Sie es danach ein. Nun schießen Sie mit dem Haken auf den Schalter. Untersuchen Sie das Terminal und verlassen Sie die Ruinen. Die nächste Station ist Claiborne. Reden Sie dort mit dem Waffenhändler und marschieren Sie nach Südosten, wo Sie den Turm finden.

Caging Tower

Wenn Sie in einer der Blasen gefangen werden, müssen Sie sich schnell um die eigene Achse drehen. Sprengen Sie das Gerät auf der obersten Plattform. Mithilfe der Sprungfelder gelangen Sie über den Abgrund. Sprengen Sie erneut das merkwürdige Gerät in die Luft. Jetzt treffen Sie auf Mayas Gruppe. Wenden Sie dieselbe Taktik an wie während der vorherigen Kämpfe. Sollten Sie sich auf dem weiteren Weg in einer Zelle wiederfinden, rennen Sie gegen die Zellentür. In Claiborne fragen Sie die Frau im Saloon und den Mann, der neben den Feldern wohnt, aus. Danach fahren Sie mit dem Sandcraft zu dem Durchgang, der westlich von Dune Canyon liegt. Besiegen Sie das Monster, um den Durchgang freizulegen. Legen Sie an der großen, nördlichen Insel an. Hinter dem östlichen Strand finden Sie die Stadt Laxisland. Im Gespräch zwischen Gallows und dem Waffenhändler wählen Sie die erste Gesprächsoption. In der Bar sprechen Sie mit der Frau hinter der Theke. Fahren Sie nun zu der Insel im Süden und suchen Sie an dem Vulkan nach dem Dragon's Lair.

Dragon's Lair

Laufen Sie nach Westen. Im Raum mit den beiden Kisten sprengen Sie die Wand im Süden und springen in das Loch. Nun jagen Sie die Wand neben der Kiste in die Luft. Neben der nächsten Kiste finden Sie noch eine brüchige Wand. Sprengen Sie sich den Weg frei. Springen Sie in das Loch, das Sie im nördlichen Raum finden. Sobald der Weg hinter Ihnen einstürzt, treten Sie ans Tageslicht und benutzen die Kramer Dolls. Heben Sie die Schutzzauber mit Eraser auf. Nach dem Kampf wählen Sie die Gesprächsoptionen: 2, 1, 3, 1. Flie-

gen Sie nun zu der Wiese südöstlich von Boot Hill. Suchen Sie in der Mitte.

Dissection Facility

Den großen Block schieben Sie mit Clives Handschuhen so, dass Sie ihn als Brücke benutzen können. Bei den Hebeln stellen Sie sich zwischen die dritte und die zweite Mauer. Von dort aus werfen Sie die Steady Doll auf den südlichen Hebel. Wenn Sie die beiden großen Blöcke finden, schieben Sie den Block im Norden ein Feld auf die Wand zu. Jetzt können Sie mit dem Galecrest auf die andere Seite schweben. In der großen Halle öffnen Sie die Tür im Westen. Erledigen Sie den größeren der beiden Endgegner zuerst. Danach können Sie dem kleinen den Rest geben. Während dieses Kampfes ist Eile geboten. Der große Gegner wird sich selbst zerstören und der Heldentruppe Schaden zufügen. Der kleine Gegner wird seinen Kumpan nach einiger Zeit wiederbeleben. Kehren Sie zurück und heben Sie das Buch auf. Im nächsten Raum untersuchen Sie die kleine Schalttafel. Nach der Zwischensequenz fliegen Sie zu den Ruins of Memory.

Ruins of Memory

Schlagen Sie sich zur westlichen Statue der eingestürzten Haupthalle durch. Wenn Sie vor dem Schild mit der Inschrift stehen, ziehen Sie sich mit dem Haken nach oben. Im nächsten Raum müssen Sie alle fünf Lichter zum Brennen bringen. Richten Sie Ihren Blick nach Norden und untersuchen Sie die Statuen in der Reihenfolge 1, 5 und 3. Das rote Gemälde brennen Sie mit dem Tindercrest nieder. Vor dem verschlossenen Tor schauen Sie sich Mayas Buch noch einmal genauer an. Mit der Schlüsselkarte, die Sie finden, öffnen Sie das Tor. Laufen Sie nun in die Eingangshalle. Während des Endkampfes gehen Sie wie in den anderen Kämpfen vor. Leehalt kontert jeden Angriff. Zaubern Sie Decelerate auf Malik. Melody kontert mit Giftangriffen. Fliegen Sie nun nach Laxisland. Informieren Sie sich über Ihr nächstes Reiseziel. Nun fliegen Sie auf das Plateau westlich von Laxisland und suchen in der Mitte nach dem Versteck. Allerdings ist der Unterschlupf von Mayas Entführern durch eine Barriere gesichert.

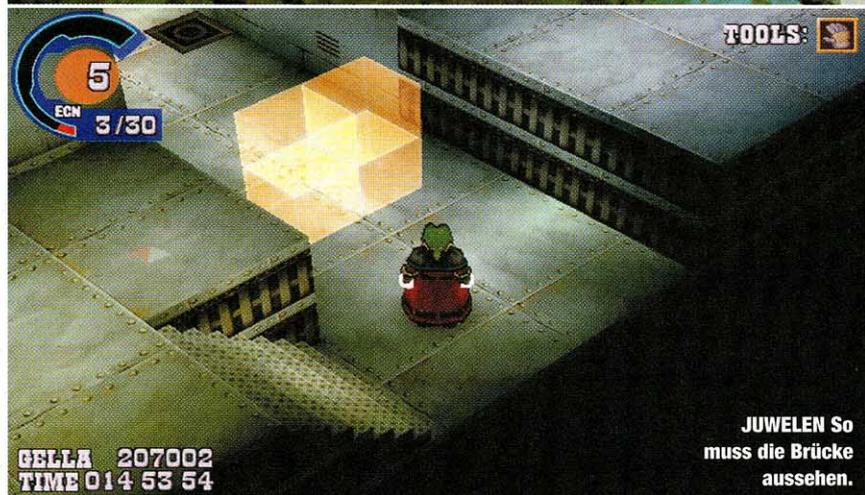
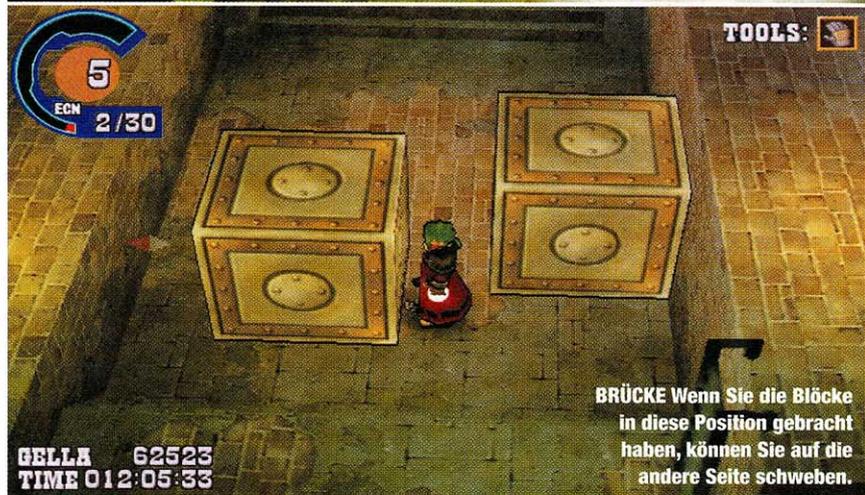
Guardian Lords

In Ark of Destiny stellen Sie in der Bibliothek Nachforschungen an. Mit dem Haken klettern Sie auf die obere Ebene und lesen das Buch im östlichen Regal. Mit dem Drachen fliegen Sie nun zu den Koordinaten X-8296 Y-22777 und zerstören den Felsbrocken mit einer Rakete. An dieser Stelle finden Sie einen

Eingang. Im Tunnel untersuchen Sie das Siegel. Anschließend fliegen Sie nach X-2030 Y-15860, wo Sie Gunner's Heaven finden. Sie müssen die erste Liga gewinnen, um das Item Scope zu erhalten. Wenn Sie den Gegenstand haben, reisen Sie zur Gemstone Cave. Suchen Sie den Durchgang hinter den braunen Fels-säulen und sprengen Sie die Wand im Nebenraum. Auf der Insel suchen Sie nun nach dem Lion Idol. Falls Sie es bisher noch nicht erledigt haben, fahren Sie mit dem Sandcraft zu den Felsen westlich von Dune Canyon und besiegen dort das Monster. Verbessern Sie vorher die Bewaffnung Ihres Fahrzeugs. Den Suit Case, den Sie erhalten, liefern Sie in Jolly Roger bei der Waffenhändlerin ab. Sie erhalten das zweite Idol. Ihr nächster Halt ist Gob's Hideout. Dieser Ort befindet sich südlich von Boot Hill. In dem Raum mit dem brüchigen Holzboden springen Sie auf das Podest und klettern die Leiter nach oben. Schnappen Sie sich das Wolf Idol aus der Kiste und verlassen Sie das Haus. In Little Rock erkundigt sich Jet über The Abyss. Südlich von Humphrey's Peak feuern Sie eine Rakete auf den Felsen, der die Schlucht blockiert. Erforschen Sie die andere Seite und suchen Sie nach The Abyss. Rüsten Sie sich mit Heil-Utensilien aus, bevor Sie The Abyss erkunden. Auf den einzelnen Ebenen müssen Sie die fünf blauen Juwelen einsammeln, um den nächsten Teleporter zu aktivieren. Auf der letzten Ebene treten Sie gegen den Endgegner an. Alle Ihre Angriffe werden gekontert. Dieser Konterangriff trifft Ihr gesamtes Team, legen Sie deswegen Schutz gegen Light-Zauber an. Nun können Sie zu Fallen Sanctuary zurückkehren und die vier Guardian Lords zum Kampf herausfordern. Danach fliegen Sie zum Dim Root Path.

Dim Root Path

Nachdem Sie die Siegel gebrochen und das Changecrest erhalten haben, feuern Sie damit auf den weißen Juwel. Im nächsten Raum transformieren Sie den gelben Juwel. Feuern Sie auf die drei gelben Blöcke, die in der Luft schweben. Danach können Sie mit dem Galecrest auf die andere Seite gleiten. Heben Sie die zwei aufeinander gestapelten Blöcke auf die Bodenplatten. In den weiteren Abschnitten gilt es, Blöcke auf die Bodenplatten zu stellen. Mit den vier Blöcken müssen Sie eine Brücke errichten. Verwandeln Sie zunächst alle Blöcke in Juwelen und sammeln Sie diese ein. Bei den Juwelengeneratoren verwandeln Sie die neuen Juwelen in Blöcke und bauen eine Brücke wie auf dem Bild. Jetzt können Sie mit dem Galecrest weiterfliegen. Feuern Sie mit dem Changecrest auf den weißen Juwel, der hinter dem Gitter liegt. Verwandeln Sie zunächst die drei gelben Blöcke.





CHANGECREST Werfen Sie den Bumerang auf den Block.

GELLA 211682
TIME 015 02 06



JUWELENDIEB Legen Sie alle Juwelen in eine Reihe.

GELLA 211682
TIME 015 03 01



KISTEN SCHIEBEN So müssen die Blöcke stehen, damit sich die Tür öffnet.

GELLA 265022
TIME 015 49 56



FLIESSBAND Wenn die Kisten in dieser Position sind, können Sie den Schalter an der Wand treffen.

GELLA 265022
TIME 015 50 41

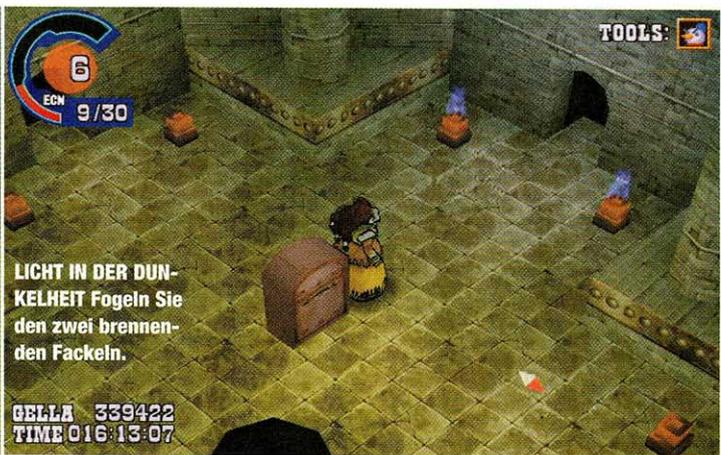
Danach schubsen Sie die Metallblöcke mit der Steady Doll in den Abgrund. Nun wandeln Sie den gelben Juwel in einen Block um und schweben zur anderen Seite. Stellen Sie den Block oberhalb des Schalters ab, damit Sie den Schalter mit dem Bumerang treffen können. Im nächsten Raum müssen Sie die Juwelen einsammeln. Wandeln Sie die Juwelen in Blöcke um und stellen Sie die Blöcke in einer Reihe auf. Verwandeln Sie diese nun in Juwelen zurück und rennen Sie, um alle Edelsteine rechtzeitig einzusammeln. Das große Tor öffnen Sie mit der X-Taste. Nach dem Treffen mit Alfreds Team gehen Sie weiter. Sie dürfen nicht in das Licht der Scheinwerfer treten. Schleichen Sie sich auf den Schalter und legen Sie den Hebel mit der Steady Doll um. Alternativ können Sie die Scheinwerfer auch mit dem Haken zerstören. Der Schleimhaufen ist immun gegen physische Angriffe. Zaubern Sie Refrigerate, um den Schleim verwundbar zu machen. Untersuchen Sie die Konsole und fahren Sie mit dem Aufzug nach oben. Im folgenden Scheinwerferraum müssen Sie der Reihe nach auf die Bodenplatten treten. Den Lasern gehen Sie mithilfe der Sprungstiefel aus dem Weg. Hängen Sie sich an das Gitter und warten Sie, bis der Weg frei ist. Maliks und Melodys Kampftaktiken sind immer noch dieselben. Steigen Sie die Leiter nach oben und legen Sie den Hebel mit der Steady Doll um. Bei den Lasern steigen Sie auf das letzte Gitter. Von dort aus können Sie den Bumerang auf den Schalter werfen. Nach dem Kampf gegen den schwarzen Drachen fliegen Sie umher und suchen eine Verzerrung in der Luft. Feuern Sie einige Raketen ab, um die Tarnung zu zerstören, und landen Sie auf der fliegenden Festung.

Deus Ex Machina

Sprengen Sie die Lasergeneratoren und wandeln Sie die Blöcke im nächsten Raum um. Schweben Sie über den herausfahrenden Metallsteg. Drücken Sie auf die Taste, sobald die mittlere Strebe herausfährt. Untersuchen Sie die Konsole neben der verschlossenen Tür und kehren Sie in den Vorraum zurück. Dort werfen Sie einen Blick auf das Hauptterminal. Nach Eingabe des Codes schieben Sie die vier Blöcke so, dass alle Bodenplatten bedeckt sind. Nun müssen Sie die drei Schalter mit dem Bumerang treffen. Zuerst versuchen Sie Ihr Glück mit dem Schalter an der östlichen Wand. Werfen Sie den Bumerang so, dass er auf dem Rückweg gegen eine Kiste prallt. Gegen die Angriffe des Zwischengegners gibt es kein Mittel. Heilen Sie Ihre Truppe. Mit dem Haken hängen Sie sich an den Magneten und werfen den Bumerang



GALECREST Nachdem Sie die Blöcke in Position gebracht haben, schweben Sie auf die andere Seite.



LICHT IN DER DUNKELHEIT Fogeln Sie den zwei brennenden Fackeln.

auf den Schalter. Wenden Sie während des Kampfes gegen Leehalt die übliche Taktik an. Schalten Sie den Generator ab. Die heranfahrende Mauer frieren Sie zuerst ein und sprengen danach den Eisblock in die Luft. Um zu verhindern, dass Siegfried sich während des Endkampfes heilt, müssen Sie ihm den Teardrop stehlen. Kehren Sie nun zum Ausgang zurück.

KAPITEL 4

Im Dorf suchen Sie nach Shane und sprechen ihn an. Verlassen Sie das Dorf und fliegen Sie nach Norden. Direkt hinter den Bergen finden Sie Shanes Aufenthaltsort.

Sacrificial Altar

Mit der Steady Doll schubsen Sie die beiden Blöcke in die Mitte und schweben zur anderen Seite. Löschen Sie die Flammen aller Fackeln im Raum. Nach einiger Zeit werden zwei Fackeln wieder brennen und Ihnen den richtigen Weg zeigen. Wenn Sie gegen die Hydra antreten müssen, verwenden Sie alle Mittel, die Sie zur Verfügung haben. Eröffnen Sie den Kampf mit einer vollen Gatling-Runde. Im nächsten Gefecht beschwören Sie Guardians und benutzen Full Carrots in Kombination mit Virginias Mystic-Fähigkeit. Be-

sonders schwach ist die Hydra gegen Eis-Magie. Über den tiefen Abgrund führt ein unsichtbarer Weg. Mit der Freeze Doll können Sie die Brücke für kurze Zeit sichtbar machen. Auch die zweite Hydra ist anfällig gegen Eis. Schützen Sie sich gegen Feuer. Nach der kurzen Zwischensequenz fliegen Sie zu den Koordinaten X-18300 Y-6400 und suchen dort nach der Säule.

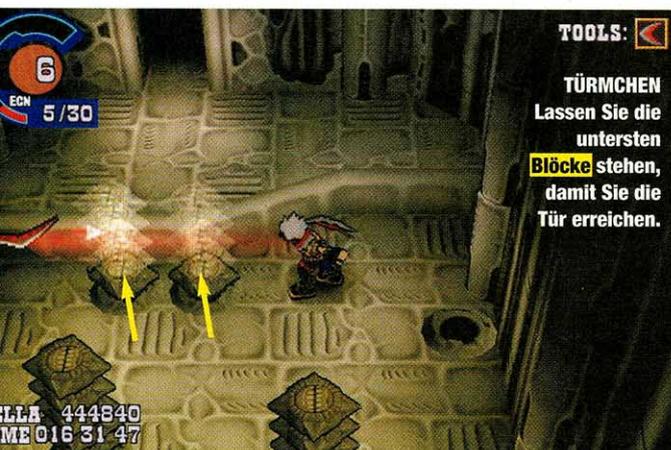
Demondor Pillar

Mit einer Bombe sprengen Sie den mittleren Pfahl. Gehen Sie die Treppe hinauf und springen Sie am Ende des Weges auf und ab. Wenn die Plattform auf gleicher Höhe mit dem weißen Juwel ist, benutzen Sie das Changecrest. Im nächsten Stockwerk werfen Sie das Changecrest auf die weißen Juwelen, wenn die Plattformen sich unter den Edelsteinen befinden. Die Pfähle frieren Sie zunächst ein und erhitzen sie danach. Jetzt platzieren Sie ein paar Bomben an den brüchigen Pfählen. Zaubern Sie Requiem auf den untoten Zwischengegner. Dieser eine Angriff genügt, um das Gespenst auszuschalten. Werfen Sie den Bumerang auf den Schalter, der sich unter der nächsten Treppe befindet. Vermeiden Sie den Kontakt mit den Schlangen. Im nächsten Abschnitt schweben Sie mit dem Galecrest zum Sprungfeld und

hüpfen nach oben. Während des Kampfes gegen den Golem müssen Sie sich vor dem Sudden-Death-Status schützen. Fliegen Sie anschließend nach Humphrey's Peak. Clive verlässt an dieser Stelle die Gruppe. Nachdem Sie mit allen Leuten gesprochen haben, landen Sie bei den Koordinaten X-20200 Y-7780. Laufen Sie um den ganzen Berg herum und suchen Sie am Ende des Plateaus nach der Ursache des Erdbebens.

Demondor Pillar-Rear

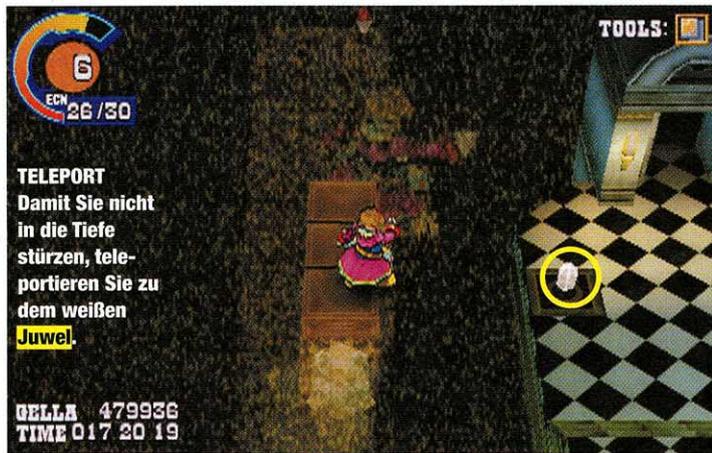
Teleportieren Sie sich zum weißen Juwel. Auf die kleinen Türmchen am östlichen Ende der Grube werfen Sie den Bumerang. Allerdings müssen Sie aus südlicher Richtung werfen. Jetzt können Sie zur nächsten Tür springen. Wenn Sie gefragt werden, wie Sie sterben möchten, wählen Sie immer einen Elementangriff. Mit Clive sprengen Sie zunächst die Pfähle und den blauen Generator im nächsten Abschnitt. Nun stellen Sie Clive auf den Schalter im Westen. Die andere Gruppe kann nun entkommen und stellt sich ihrerseits auf den Schalter im nächsten Raum. Auf der Brücke muss sich Clive auf den dunklen Schalter stellen. Mit Virginias Team gehen Sie die Treppe nach unten und stellen Clive anschließend auf den hellen Schalter. Frieren Sie die Säule



TÜRMCHEN Lassen Sie die untersten Blöcke stehen, damit Sie die Tür erreichen.



GENERATOR Sprengen Sie den Generator in die Luft, um den Rest des Teams zu befreien.



ein, die sich hinter dem Schalter befindet. Jetzt werfen Sie den Bumerang auf die gefrorene Säule. Stellen Sie nun Clive erneut auf dem dunklen Schalter ab und bewegen Sie Virginias Gruppe auf den roten Schalter. Stellen Sie nun die Blöcke auf den Schaltern ab. Die roten Säulen sprengen Sie in die Luft, um weiterzukommen. Arbeiten Sie sich zur Mitte des Raums vor. Frieren Sie die schwarze Säule ein und zünden Sie daneben eine Bombe. Machen Sie sich nun auf den Weg zum Friedhof von Boot Hill. Nachdem Sie den Brief gelesen haben, fliegen Sie nach Gunner's Heaven. Dort müssen Sie die Journeyman-Liga bestehen, damit Sie das Sonar Kit erhalten. Mit dem Sonar Kit suchen Sie nun bei X-400 Y-19450 nach Mimir's Well. Nach der Zwischensequenz machen Sie sich auf zur Baskar Colony. Besuchen Sie Gallows' Haus und fliegen Sie nach dem Gespräch zu dem Sacrificial Altar. Dort gehen Sie hinter das Gebäude und über die Treppen nach oben.

Nightmare Castle

Sie müssen nun gegen sieben starke Gegner antreten, um den eigentlichen Endgegner zu schwächen. Darum sollten Sie unbedingt alle sieben Vorgegner erledigen. Nach einem Sieg können Sie mit dem Exodus Orb zum Eingang zurückkehren.

Water

In der Haupthalle schnappen Sie sich eine Kiste und werfen diese auf die Kristallpyramide im Osten. Laufen Sie über die braunen Blöcke. Im zweiten Rätselabschnitt teleportieren Sie sich zu dem weißen Kristall. Die braunen Blöcke wollen Sie nun in die Irre führen. Beim ersten Täuschungsversuch wählen Sie den nördlichen Weg und beim zweiten Versuch den westlichen. Wenn Sie in der Nähe des Ausgangs ankommen, teleportieren Sie von den Blöcken zu dem weißen Juwel. Der Wasser-Disaster ist schwach gegen Feuer und Blitze. Schützen Sie Ihre Truppe gegen Wasserangriffe.

Fire

Laufen Sie die Treppe nach oben und zünden Sie die Kerzen an. Die Räder drehen Sie wie folgt: südliches Rad einmal nach rechts, mittleres Rad zweimal nach links und das nördliche Rad einmal nach links. Im nächsten Saal werfen Sie den Bumerang auf den Schalter und schweben über die Planken. Drücken Sie die Taste, sobald die erste Planke komplett in der Wand verschwindet. Nun klettern Sie mit dem Haken nach oben und springen auf der braunen Plattform mehrmals auf und ab. Der Feuer-Disaster ist schwach gegen Eis.

Moon

Sprengen Sie die Wand im Südosten der Haupthalle. Schießen Sie einen Eisstrahl auf die Köpfe, um den unsichtbaren Weg sichtbar zu machen. Dem Hauptgegner rücken Sie mit physischen Angriffen zu Leibe.

Light

Im ersten Saal steigen Sie die Treppen nach oben und ziehen die zweite Statue aus der Reihe. Werfen und schießen Sie mit folgenden Gegenständen auf die große Steintafel, die sich auf der anderen Seite des Abgrundes befindet: Tindercrest, Freeze Doll, Bumerang, Changecrest. Im zweiten Abschnitt schweben Sie zu den Blöcken. Die Blöcke stehen alle auf dem richtigen Platz. Sie müssen die Steine lediglich um 180 Grad drehen. Den Disaster greifen Sie mit Dunkelheitszaubern an.

Wind

Gehen Sie in der Eingangshalle nach Westen und drücken Sie den westlichen Schalter. Anschließend drücken Sie den Schalter im Osten mit der Steady Doll. Sie betreten ein Labyrinth. Marschieren Sie in folgende Richtungen: Westen, Norden, Osten, Süden,



Westen. Im zweiten Labyrinth laufen Sie in diese Richtungen: Norden, Nordosten, Westen. Zaubern Sie Wasser- und Erdzauber, um den Disaster zu besiegen.

Earth

Um die nächste Tür zu öffnen, schleudern Sie den Haken auf den Schalter in der Südwestecke der Haupthalle. Schieben Sie die Blöcke aus dem Weg. Benutzen Sie den Windzauber während des Kampfes gegen den Disaster.

Luck

Schreiten Sie nun durch die Haupttür im Norden der Eingangshalle. Besiegen Sie zuerst den letzten Disaster. Direkt nach dem Kampf müssen Sie gegen

Tiamat antreten. Sprechen Sie den Zauber Weaken und nutzen Sie Tiamats Schwäche danach aus.

Beatrice

Schützen Sie Ihre Truppe mit Reflect und Status Lock. Stärken Sie Clive mit dem Spruch Hyper und lassen Sie danach eine Runde Gatling los. Nach dem Kampf benutzen Sie den Exodus Orb, um aus dem explodierenden Schloss zu entkommen. Fliegen Sie nun nach Ark of Destiny. Dort müssen Sie ein zweites Mal gegen Beatrice kämpfen. Wenden Sie die gleiche Taktik wie zuvor an.

Showdown

Zaubern Sie Reflect, Hyper und Status Lock auf Ihre Truppe. Den Gegner

schwächen Sie mit Decelerate und Weaken. Die dritte Form können Sie nur mit Magie verletzen. Die Resistenzen des Schleimhaufens verändern sich nach jeder Runde. Die vier Echenwesen können sich selbst heilen, beschwören Sie deshalb Guardians, um diese Runde schnell für sich zu entscheiden. Zaubern Sie Decelerate auf die Schmetterlingsform. Sobald dem Wesen Tentakel wachsen, können Sie ihm den Ex File Key stehlen. Jedes Tentakel macht den Hauptkörper immun gegen zwei Elemente. Deswegen müssen Sie zuerst die Tentakel besiegen. Benutzen Sie alle Guardians, um die finale Form des Endgegners zu besiegen. Lassen Sie allerdings ein Tentakel übrig. Wenn Sie alle vier beseitigen, regenerieren sich die Greifarme augenblicklich.

Weltkarte



- | | | | |
|--------------------|------------------------|--------------------------|----------------------------|
| 1 Baskar Colony | 13 Dune Canyon | 25 Sand Canal | 37 Ruins of Dreams |
| 2 Jolly Roger | 14 Southfarm | 26 Glimmering Emblem | 38 Fila del Fia |
| 3 Claiborne | 15 Gunner's Heaven | 27 Leyline Observatory | 39 Caging Tower |
| 4 Little Twister | 16 Gob's Hideout | 28 Gemstone Cave | 40 Dragon's Lair |
| 5 Little Rock | 17 Den of Miasma | 29 Fortune Gear | 41 Dissection Facility |
| 6 Humphrey's Peak | 18 Fallen Sanctuary | 30 Faraway Lands | 42 Dim Root Path |
| 7 Ark of Destiny | 19 Doomed to Obscurity | 31 Survey Point #17 | 43 Cradle of the Metal God |
| 8 Boot Hill | 20 Ruins of Memory | 32 Infinitem | 44 Sacrificial Altar |
| 9 Laxisland | 21 Serpent's Coil | 33 Nidhogg Pass | 45 Demondor Pillar |
| 10 Midland Station | 22 Ka Dingel | 34 Yggdrasil | 46 Demondor Pillar-Rear |
| 11 Westwood | 23 The Unclean Mark | 35 Iron Dragon's Nest | 47 Mimir's Well |
| 12 East Highland | 24 Lunatic Garden | 36 The World's Footprint | 48 The Abyss |

CHEATS & CODES



UWE
HÖNIG
28, Redakteur

Neben interes-
santen Cheats
zu Ratchet &
Clank haben
wir einige
Geheimnisse
zum neuesten
Mortal Kombat
zusammenge-
tragen: Viel
Spaß bei den
Fatalities ...

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.

Mortal Kombat: Deadly Alliance

KURZTIPP Wie üblich gibt's auch beim neuesten MK einige Fatalities.

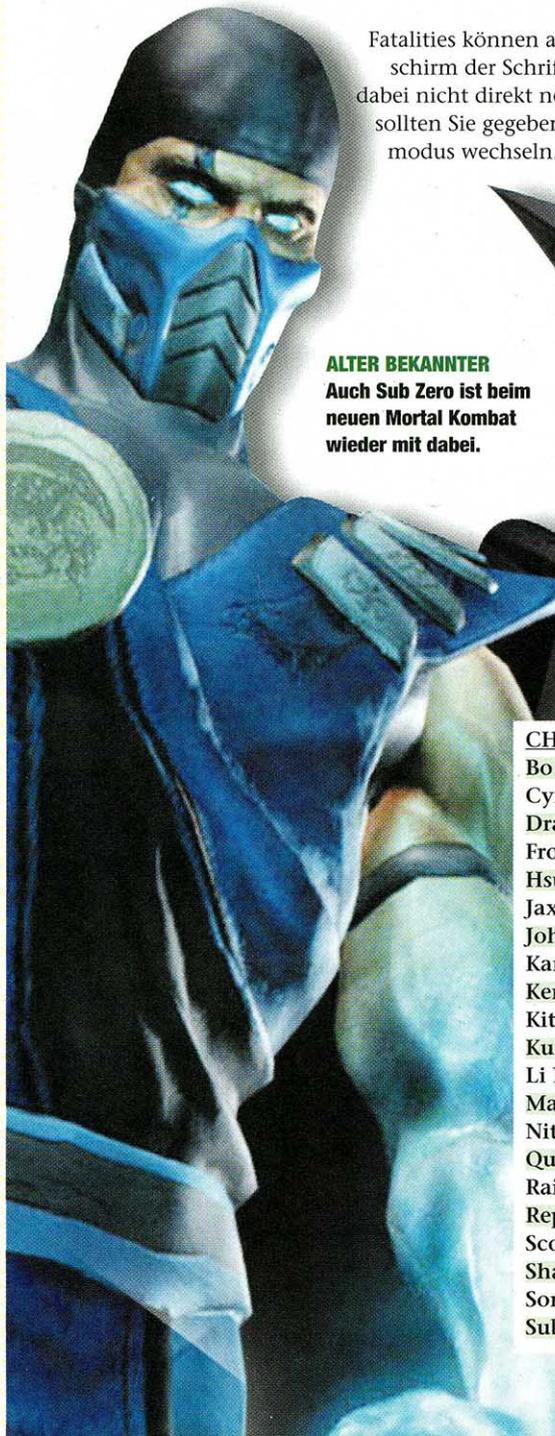
Mortal Kombat: Deadly Alliance hat einiges zu bieten: Das neue Kampfsystem in der dritten Dimension macht richtig Spaß und die Optik ist klasse. Dazu kommen neben den bekannten Charakteren ein paar neue Haudegen wie der coole blinde Kenshi. Natürlich dürfen auch neue abgefahrene Finishing-Moves nicht fehlen. Außerdem geben wir Ihnen Tipps, wie Sie die versteckten Charaktere freischalten können.

Fatalities:

Fatalities können angewendet werden, wenn auf dem Bildschirm der Schriftzug „Finish Him/Her“ steht. Sie dürfen dabei nicht direkt neben dem Gegner stehen und außerdem sollten Sie gegebenenfalls mit L1 in den normalen Kampfmodus wechseln. Alle Moves beziehen sich darauf, wenn

Ihr Charakter links vom Gegner steht, stehen Sie auf der anderen Seite, müssen Sie einfach links und rechts vertauschen.

ALTER BEKANNTER
Auch Sub Zero ist beim neuen Mortal Kombat wieder mit dabei.



CHARAKTER	TASTENKOMBINATION
Bo Rai Cho	←, ←, ←, ↓, ●
Cyrax	→, →, ↑, ▲
Drahmin	←, →, →, ↓, X
Frost	→, ←, ↑, ↓, ■
Hsu Hao	→, ←, ↓, ↓, ▲
Jax	↓, →, →, ↓, ▲
Johnny Cage	←, →, →, ↓, ▲
Kano	→, ↑, ↑, ↓, ▲
Kenshi	→, →, →, ↓, X
Kitana	↓, ↑, →, →, ▲
Kung Lao	↓, ↑, →, X
Li Mei	→, →, ↓, →, ●
Mavado	←, ←, ↑, ↑, ■
Nitara	↑, ↑, →, ■
Quan Chi	←, ←, →, ←, X
Raiden	←, →, →, →, X
Reptile	↑, ↑, ↑, →, X
Scorpion	←, ←, ↓, ← und ●
Shang Tsung	↑, ↓, ↑, ↓, ▲
Sonya	←, →, →, ↓, ▲
Sub Zero	←, →, →, ↓, X

Koins:

Bei *Mortal Kombat* können Sie sich Koins verdienen. Mit diesen Koins dürfen Sie anschließend Krypts kaufen, die Charaktere oder Goodies freischalten. Aus Platzmangel gibt es an dieser Stelle nur die verschiedenen Charaktere und die Wechsel-Krypts, mit denen Sie die verschiedenen Koins umtauschen können.

BONUS

KRYPT

KOINS

102 Onyx Koins	MF	58 Jade
125 Gold Koins	OP	24 Jade
1800 Jade Koins	FN	93 Jade
322 Platinum Koins	KU	219 Jade
520 Sapphire Koins	UV	256 Jade
579 Ruby Koins	DX	292 Jade

1056 Platinum Koins	PD	451 Ruby
108 Gold Koins	PO	71 Ruby
159 Onyx Koins	RL	5 Ruby
164 Sapphire Koins	ZK	216 Ruby
177 Jade Koins	OM	88 Ruby

107 Ruby Koins	UZ	78 Onyx
165 Platinum Koins	WS	44 Onyx
222 Onyx Koins	OT	47 Onyx
28 Jade Koins	RI	61 Onyx
600 Gold Koins	ZR	244 Onyx

! Wenn Sie diese Krypt kaufen, machen Sie das beste Geschäft.

Bo Rai Chos alternatives Kostüm	PH	1200 Onyx
Mavados alternatives Kostüm	RD	1455 Jade
Quan Chis alternatives Kostüm	AA	1556 Gold
NFL Blitz Raiden als Geheim-Charakter	PC	20 Sapphire

Cyrax	CN	3003 Platinum
Cyrax' alternatives Kostüm	ZW	1485 Sapphire
Drahmin	UR	6500 Sapphire
Drahmins alternatives Kostüm	SW	1152 Jade
Frost	IV	208 Ruby
Frosts alternatives Kostüm	UB	1261 Gold
Hsu Hao	MW	3317 Jade
Hsu Haos alternatives Kostüm	QX	1518 Jade
Jax	SA	3780 Ruby
Jax' alternatives Kostüm	ZM	1410 Onyx
Johnny Cage	MA	471 Ruby
Johnny Cages alternatives Kostüm	DK	1460 Ruby
Kano	WZ	145 Onyx
Kanos alternatives Kostüm	BD	1520 Sapphire
Kenshi	QK	244 Ruby
Kenshis alternatives Kostüm	YM	1435 Platinum
Kitana	KI	2931 Sapphire
Kitanas alternatives Kostüm	BQ	1327 Gold
Kung Lao	SZ	322 Sapphire
Kung Laos alternatives Kostüm	YJ	1208 Ruby
Li Mei	AC	424 Platinum
Li Meis alternatives Kostüm	KQ	1406 Sapphire
Nitara	TI	4022 Gold
Nitaras alternatives Kostüm	AR	2206 Jade
Raiden	QG	3116 Jade
Raidens alternatives Kostüm	JR	1688 Ruby
Reptile	LL	3822 Gold
Reptiles alternatives Kostüm	QO	1736 Sapphire
Scorpion	UQ	509 Onyx
Scorpions alternatives Kostüm	UH	1660 Jade
Shang Tsung	AU	463 Gold
Shang Tsungs alternatives Kostüm	ML	1170 Gold
Sonya Blade	DG	57 Jade
Sonya Blades alternatives Kostüm	SH	1834 Ruby
Sub Zero	WN	143 Sapphire
Sub-Zeros alternatives Kostüm	YA	1999 Sapphire

120 Jade Koins	BF	263 Platinum
245 Onyx Koins	UG	67 Platinum
25 Silver Koins	PR	11 Platinum
32 Sapphire Koins	US	72 Platinum
50 Gold Koins	UM	33 Platinum
59 Ruby Koins	JE	82 Platinum
64 Platinum Koins	YF	16 Platinum

143 Ruby Koins	CS	89 Sapphire
15 Gold Koins	KN	7 Sapphire
252 Platinum Koins	NG	63 Sapphire
320 Onyx Koins	UC	3 Sapphire
71 Jade Koins	CV	121 Sapphire

147 Gold Koins	QN	96 Gold
221 Onyx Koins	DO	39 Gold
242 Ruby Koins	YX	83 Gold
44 Jade Koins	WL	22 Gold
6 Platinum Koins	PB	12 Gold
772 Sapphire Koins	JJ	402 Gold

Als Blaze spielen

Komplettieren Sie alle Missionen im Konquest-Modus, um alle Charaktere zu bekommen. Markieren Sie dann Raiden im Charakter-Auswahlschirm und drücken Sie das Steuerkreuz nach unten.

Als Mokap spielen

Komplettieren Sie alle Missionen im Konquest-Modus, um alle Charaktere zu bekommen. Markieren Sie dann Cyrax im Charakter-Auswahlschirm und drücken Sie das Steuerkreuz nach unten.

Alternative Kostüme aktivieren

Nachdem Sie die Kostüme in der Krypt freigeschaltet haben, müssen Sie im Charakter-Auswahlschirm Start drücken, um die neuen Kostüme zu aktivieren.

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden:

Titel	Ausgabe
007 Nightfire	02/2003
Aggressive Inline	08/2002
Airblade	05/2002
Army Men: RTS	07/2002
Baldur's Gate: Dark Alliance	02/2003
BDFL Manager 2002	07/2002
Blade II	12/2002
BMX XXX	02/2003
Burnout 2: Point of Impact	01/2003
Conflict: Desert Storm	03/2003
Conflict Zone	06/2002
Contra: Shattered Soldier	03/2003
Crazy Taxi	11/2002
Dark Summit	04/2002
Deus Ex	07/2002
DTM Race Driver	11/2002
Dr. Muto	03/2003
Drakan: The Ancients' Gates	04/2002
Driven	05/2002
Dropship	04/2002
F1 2002	09/2002
Fatal Frame	06/2002
Freekstyle	09, 10/2002
Frequency	06/2002
GoDai Elemental Force	04/2002
Gravity Games Bike	11/2002
GTA III	05/2002
Grand Theft Auto: Vice City	01/2003
GTC Africa	05/2002
Guilty Gear X Plus	06/2002
Herr der Ringe: D. zwei Türme	01/2003
Hitman 2: Silent Assassin	02/2003
J. McGrath Supercross World	04/2002
Jonny Moseley	05/2002
Kelly Slater's Pro Surfer	12/2002
Kessen 2	02/2003
Legacy of Kain: Blood Omen 2	08/2002
Legends of Wrestling	04/2002
Lego Racers	05/2002
Mat Hoffman's Pro BMX2	11, 12/2002
Medal of Honor: Frontline	08, 10/2002
Mike Tyson Heavyw. Boxing	09/2002
MLB SlugFest 20-03	09/2002
Mortal Kombat: DA	03/2003
Mr. Moskeeto	06/2002
MX Superfly	12/2002
NBA 2K2	06/2002
NBA 2K3	02/2003
NBA ESPN 2night 2002	08/2002
NBA Live 2003	12/2002
NFL Blitz 2002	05/2002
NFS: HP2	12/2002, 01, 02/2003
Oni	08/2002
Onimusha: Warlords	12/2002
Pirates: Black Kat	05/2002
Prisoner of War	10/2002
Ratchet & Clank	03/2003
Rayman Revolution	08/2002
RedCard Soccer	07/2002
Red Faction II	01/2003
Rez	09/2002
Robotech: Battlecry	03/2003
Rocky	03/2003
Scooby-Doo!	12/2002
Sled Storm	08/2002
Smash Court Pro Tennis	08/2002
Spider-Man: The Movie	07/2002
Splashdown	04, 05/2002
Spy Hunter	04/2002
SSX	09/2002
SSX Tricky	04/2002
Star Trek Voyager: Elite Force	09/2002
Star Wars Bounty Hunter	03/2003
Star Wars Jedi Starfighter	06, 07/2002
Star Wars Racer Revenge	06, 08/2002
Star Wars Starfighter	11/2002
State of Emergency	05/2002
Street Hoops	11/2002
Stuntman	09, 11/2002
Sunny Garcia Surfing	07/2002
Super Bust-A-Move 2	12/2002
Superman: S. of Apokolips	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	04/2002
Tiger Woods PGA Tour 2002	06, 07/2002
Tiger Woods PGA Tour 2003	02/2003
Tom Clancy's Ghost Recon	02/2003
Tony Hawk's Pro Skater 3	10/2002
Tony Hawk's Pro Skater 4	01, 03/2003
Transworld Surf	07/2002
Turok Evolution	11/2002
Ty the Tasmanian Tiger	01/2003
Way of the Samurai	05, 09/2002
Wipeout Fusion	04/2002
World Rally Championship	09/2002
WRC II Extreme	02/2003
X-Men Next Dimension	01/2003
Yanya Caballista	06/2002
Zone of the Enders	01/2003

Star Wars Bounty Hunter

CHEATCODE Nützliche Cheats für das schwere Action-Game.

Das Leben als Kopfgeldjäger ist nicht einfach: Andauernd gibt es wilde Schießereien mit intergalaktischen Verbrechern und heftige Streitigkeiten um ausgesetzte Belohnungen. *Bounty Hunter* bietet neben der guten Story auch coole Locations, tolles Bonusmaterial und klasse Videosequenzen. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad nicht von schlechten Eltern. Deshalb haben wir Ihnen ein paar Cheats für das Action-Spektakel zusammengestellt. Die Codes werden einfach im Cheats-Bildschirm eingegeben.

CHEATCODE	ERKLÄRUNG
MANDALORIANWAY	Alle Kapitel
SEEHOWTHEYRUN	Kapitel 1
CITYPLANET	Kapitel 2
LOCKDOWN	Kapitel 3
DUGSOPLenty	Kapitel 4
BANTHAPOODOO	Kapitel 5
BEAST PIT	Mission 1
GIMMEMYJETPACK	Mission 2
CONVEYORAMA	Mission 3
BIGCITYNIGHTS	Mission 4
FEATNERFMEAT	Mission 5
VOTE4TRELL	Mission 6
LOCKUP	Mission 7
WHAT A RIOT	Mission 8
SHAFTED	Mission 9
BIGMOSQUITOS	Mission 10
ONEDEADDUG	Mission 11
WISHIHADMYSHIP	Mission 12
MOSGAMOS	Mission 13
TUSKENS R US	Mission 14
BIG BAD DRAGON	Mission 15
MONTROSSISBAD	Mission 16
VOSAISBADDER	Mission 17
JANGOISBADDEST	Mission 18
GO FISH	Alle TCG-Karten
R ARTISTS ROCK	Alle Konzeptzeichnungen



ALTER HELD Das waren noch glorreiche Zeiten, als Rocky mit Drago den Boxing aufwischte ...

Rocky

CHEATCODE Boxen leicht gemacht – natürlich mit unseren Cheats.

Da es sowieso nicht sonderlich viele Box-Spiele auf der PS2 gibt, hat Rage mit der Versoftung des Kinohits längst vergangener Tage genau ins Schwarze getroffen. *Rocky* bietet ordentliche Zweikämpfe mit ausreichend Tiefgang, für abwechslungsreiche Matches. Vor allem zu zweit ist das Game immer wieder für eine virtuelle Auseinandersetzung gut. Die Eingabe unserer Cheats gestaltet sich recht einfach: Halten Sie im Hauptmenü R1 gedrückt und geben Sie eine der folgenden Tastenkombinationen ein.

TASTENKOMBINATION	EFFEKT
→, ↓, ↑, ←, ↑, L1	Alle Boxer und alle Arenen freischalten (außer Mickey und Rocky Statue)
→, →, →, ←, →, L1	Rocky Statue und alle normalen Boxer sowie alle Arenen freischalten
↑, ↓, ↓, ←, ←, L1	Mickey, Rocky Statue, alle normalen Boxer und alle Arenen freischalten
→, ↓, ←, ↑, ←, L1	Schlagkraft verdoppeln
↓, ←, ↓, ↑, →, L1	Schlaggeschwindigkeit verdoppeln
←, ↑, ↓, ↓, →, L1	Maximale Statistiken (für Schaukampf und K.-o.-Turnier)
→, ↓, ↓, ↑, ←, L1	Maximale Statistiken (für Moviemodus)

Robotech: Battlecry

CHEATCODE Wer Probleme mit dem Mech-Spektakel hat, wirft einen Blick auf unsere Cheats!

Robotech: Battlecry basiert auf einer Zeichentrick-Serie aus den 80ern. Als junger Kampfpilot eines fortschrittlichen Mechs schickt man Sie in den Krieg gegen eine außerirdische Rasse. Die Optik ist dabei passend im Cel-Shading-Look gehalten und die gute Atmosphäre begeistert nicht nur Fans der Vorlage. Mit unseren Cheats können Sie sich das Abenteuer erleichtern oder witzige Effekte freischalten. Starten Sie im Hauptmenü ein „New Game“ und halten Sie dann im folgenden Menübildschirm L1 und R1 gedrückt. Geben Sie nun die nachstehende Tastenkombination ein: **←, ↑, ↓, ×, →, ▲, Start**.

Nun können Sie die folgenden Cheats eingeben:

CHEATCODE	ERKLÄRUNG
SUPERMECH	Unbesiegbareit
WEWILLWIN	Alle Levels werden freigeschaltet
MULTIMAYHEM	Alle Multiplayer-Levels
WHERESEXMAX	Alle Auszeichnungen und Modelle
FLIPSIDE	Die Umgebung wird auf den Kopf gestellt
SPACEFOLD	Die Gunpod-Munition erneuert sich flotter
MARSBASE	Die Raketen werden schneller aufgefüllt
MIRIYA	Gunpod und Raketen regenerieren sich schneller
BACKSTABBER	Gegner sind mit einem Schuss erledigt
SNIPER	Gegner sind mit einem Schuss im Sniper-Modus erledigt
MISSMACROSS	Neue Farbvarianten



Ratchet & Clank

CHEATCODE Geheimnisse für den Hit.

Eines der besten Spiele in letzter Zeit war sicherlich *Ratchet & Clank*. Die hervorragende Spielbarkeit, tolle Optik und eine unüberschaubare Anzahl von Waffen und skurrilen Goodies sorgen für wochenlangen Spielspaß. Die folgenden Cheats erleichtern das Spiel zwar nicht unbedingt, aber ein paar witzige Effekte können Sie dennoch freischalten. Nachdem Sie Drek besiegt haben, können Sie die Cheats im Pausemodus eingeben.

TASTENKOMBINATION
SL, SL, SL, SL, 3-Hit-Schraubenschlüssel-Combo,
SA, SR, SR, SR, SR, DS, D
EFFEKT
Gespiegelte Levels

TASTENKOMBINATION
SH, SH, SH, D, LS, G
EFFEKT
Big Head Mode für Ratchet

TASTENKOMBINATION
SH, SA, SW, DS, SA, SL, SR, D
EFFEKT
Big Head Mode für Clank

TASTENKOMBINATION
SL, SR, SH, SH, SW, DS, SW, SA
EFFEKT
Big Head Mode für NPCs

TASTENKOMBINATION
LS, SH, SH, SH, LS, SH, SH, SH,
LS, SH, SH, SH, D
EFFEKT
Big Head Mode für Feinde

TASTENKOMBINATION
SW, SW, SW, SW, SH, D, SH, D,
SW, SW, SW, SW
EFFEKT
Bei voller Gesundheit ergibt das Aufsammeln von Energie-Items kurzzeitige Unbesiegbareit.

Legende:

SL = Salto links	G = Eine Sekunde gleiten
SR = Salto rechts	SA = Sprungangriff
SH = Salto nach hinten	DS = Doppelsprung
SW = Schraubenschlüssel werfen	LS = Langer Sprung
D = Eine Sekunde ducken	WS = Wandsprung

UNSTERBLICH Feindlicher Beschuss braucht Sie jetzt nicht mehr zu interessieren ...

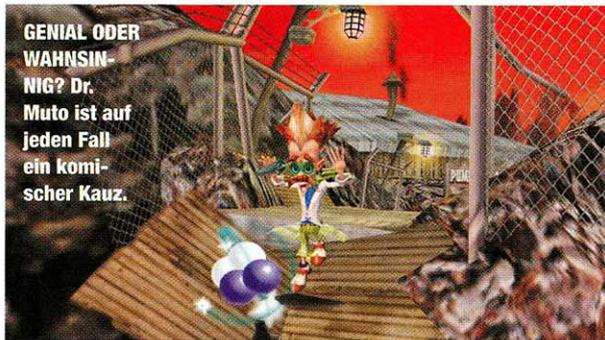


Dr. Muto (US)

CHEATCODE Unsere Codes schalten alle Geheimnisse frei.

Bei *Dr. Muto* handelt es sich nämlich um ein 3D-Jump&Run mit abgefahrenen Aufgaben und einer gelungenen Optik. Für Kids ist das Spiel aber nur bedingt geeignet, denn im späteren Verlauf wartet der Titel mit relativ schrägem Humor auf. Frisch aus den USA gibt es ein paar Cheats für das Abenteuer, die mit etwas Glück auch bei der bald erscheinenden PAL-Version funktionieren. Gehen Sie einfach zum „Codes-Bildschirm“ und geben Sie folgende Cheats ein.

CHEATCODE	ERKLÄRUNG
BEAMMEUP	Alle Levels werden freigeschaltet
HOTTICKET	Alle FMVs werden freigeschaltet
TINKERTOY	Alle Hilfsmittel werden freigeschaltet
EUREKA	Alle Morphs werden freigeschaltet
CHEATERBOY	Unverwundbarkeit
NECROSCI	Unbesiegbar
LOGGLOGG	Geheime Morphs werden freigeschaltet
BUZZOFF	Geheimer Abspann



GENIAL ODER WAHNSINNIG? Dr. Muto ist auf jeden Fall ein komischer Kauz.

Contra: Shattered Soldier

CHEATCODE Mehr Leben!

Mit dem neuen *Contra* lässt Konami alte Tugenden wieder aufleben. Das Spiel ist ein grafisches Feuerwerk und das Oldschool-Gameplay gefällt nicht nur Videospiel-Veteranen. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad für Otto-Normal-Spieler eindeutig zu hoch angesetzt. Mit unserem Cheat bekommen Sie immerhin 30 Leben im Normal-Modus, was die Chancen auf den Sieg schön mal deutlich erhöht. Geben Sie einfach im Titelbildschirm auf dem zweiten Joypad die folgende Tastenkombination ein (schnell), ein Soundeffekt bestätigt die korrekte Eingabe.

↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, L2, R2, L3, R3



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 AG • Redaktion PLAYZONE • Kennwort: Lesertipps
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth • E-Mail: pztips@computec.de

HERZLICHEN DANK!

JÜRGEN KETTNER – RALF HAGENAUER – HARRY GROSS – WOLFRAM HECKEL – SYLVIO MORGNER – MARTIN BARDOHN – SARAH SCHULTZ

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

Conflict: Desert Storm

CHEATCODE Unser Cheat erleichtert das Action-Game.

Bei *Conflict: Desert Storm* übernehmen Sie die Kontrolle über eine wackere Spezialtruppe im Nahen Osten. Hier sollen Sie kriegsentscheidende Geheimaufträge erfüllen und möglichst viele Pixelgegner ins Nirwana befördern. Unser Leser Martin Faltenmeier hat einen kleinen Cheat herausgefunden, mit dem Sie während dem Spielen (im Pausemenü) verschiedene Einstellungen aktivieren können. Drücken Sie einfach im Hauptmenü folgende Tastenkombination:

■, ■, L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2

Tony Hawk's Pro Skater 4

CHEATCODE Zwei neue Cheats für das Skate-Inferno.

Tony schlägt Sie wieder alle. Der vierte Teil der Serie übernimmt zwar stellenweise Ideen anderer Hersteller, aber das stört überhaupt nicht. Skater-Fans sind jedenfalls begeistert und auch unser Leser Daniel Nun ist offensichtlich ein *Tony*-Fan. Zwei neue Cheats hat er uns geschickt, die wie gehabt im Cheats-Menü eingegeben werden.

CHEATCODE	ERKLÄRUNG
mullenpower	Perfekte Manual Balance
sbsts	Perfekte Rail Balance



AKTIVIERUNG Wie üblich müssen die Cheats nach erfolgreicher Eingabe im Pause-Menü aktiviert werden.

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: Schnäppchenjagd	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tom Clancy's Splinter Cell	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Primal	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Robin Hood: Defender of the Crown	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Devil May Cry 2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vexx	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
The Mark of Kri	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contra - Shattered Soldier	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mortal Kombat: Deadly Alliance	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung: Wild Arms 3	___	<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 AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 03, 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: 03/03)
 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

COMPUTEC MEDIA	105, 110-111, 113
DTIS Media	93
Eidos	102-103
Electronic Arts	85
Future Network	107
Guillemot	53
Highlight Film und Home Entertainment	97, 99
Idee + Spiel	63
Infogrames	59
Jöllenebeck	75
Logitech	57
RM Buch und Medien Vertrieb	41
Saturn	65, 67
Take 2	2, 148
THQ	81, 147
Ubi Soft	45
Vodafone D2	29

SPIELE-HOTLINES

Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Eidos www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/787906	Mo.-Fr. 9:30-13 Uhr, 14-17:30 Uhr	€ 1,86/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Sony Powerline www.playstation.de	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Sony (techn. Hilfe) www.playstation.de	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.

INFO DVD defekt?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 03/2003, 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 Bütefür, Uwe Hönig,
Albrecht Öt, Stefanie Schetter,
Freier Mitarbeiter: Oliver Beck
Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Redaktionsassistentin: Yves Nawroth
Assistenz DVD-Redaktion: Melanie Fickenschner
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Redaktion Tipps & Tricks: Thomas Eder,
Stefan Weiß, Ralph Wollner
Bildredaktion: Albert Kraus
Textchef: Michael Ploog
Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch-Weiß, Birgit Bauer,
Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alexandra Böhm, Christian Harnoth,
Stefanie Sämann, 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 Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Anzeigenberatung: Susanne Szameitat (V. i. S. d. P.), Ina Willax
Fax: +49-(0)911/28 18-241
E-Mail: susanne.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition: 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 Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szameitat, Anschrift siehe oben

Verlag:

Produktionsleitung: Martin Clossmann
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebalduz Gruppe
ISSN/Pressepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2002 73.955 Exemplare

DAS LETZTE AUF DER VORLETZTEN SEITE

Für all jene, die nach dem Genuss einer DVD erst mal ins **Bonusmaterial** zapfen, sollte diese Seite eine Fundgrube sein.



ACTION! Man beachte die Texturqualität samt netter Spiegel-effekte auf dem Boden.



FIES Wie sich Menschen doch verändern, wenn man ihnen eine Waffe in die Hand drückt.

Behind the Scenes – Das KOMM(T)DAVON!

Was passiert eigentlich, wenn man nett mit Redaktionskollegen plauscht und ganz nebenbei ein paar Ideen zu einem Video entstehen? Ganz einfach: Irgendwann kommt dein Leitender Redakteur auf dich zu und sagt: „Schreib mal'n Drehbuch.“ Und da steht man dann. Worum soll's gehen? Wie lang soll's werden? Wie baue ich die Redaktion ein? Wer bringt mir den Kaffee ans Set? Wie mag mein Leitender Redakteur darauf reagieren, dass ich ihn erschieße? Alles kein Problem. Es braucht nur drei Dinge, um wirklich alles hinzubekommen: Geduld, Dokumentation und Planung.

LOS GEHT'S

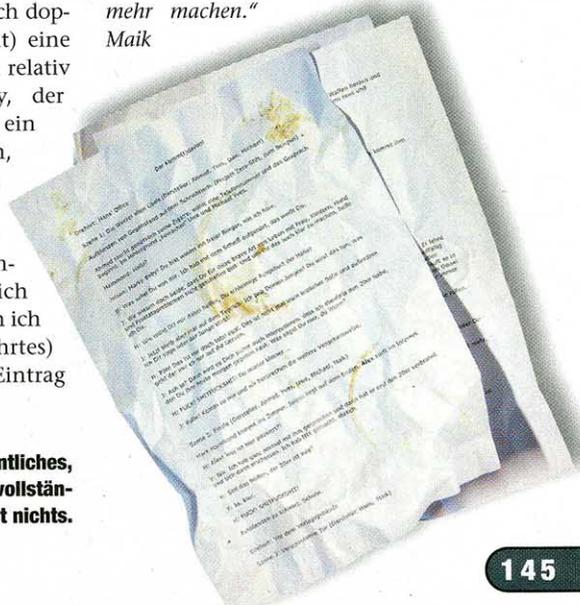
Kaum war der Auftrag, ein Skript zu verfassen, angenommen, sollte am nächsten Tag auch schon gedreht werden. So viel also zum Thema Geduld. Klassiker wie *Casablanca* sind aber ebenfalls noch während des Drehs ohne Skript ausgekommen, also sollte ein Meisterwerk wie „Das KOMM(T)DAVON“ doch auch dazu in der Lage sein. Außerdem muss man nur sorgfältig planen, dann kann man den ersten Punkt getrost vergessen. Dummerweise fallen einem immer erst

fünf Minuten vor Drehbeginn Dinge wie wichtige Requisiten, Reservierung von Drehorten oder auch nur die Weitergabe eines Skripts an die Darsteller ein. Die Ausstattung ging trotzdem glatt, Drehorte wurden einfach überrannt und mit solch hochkarätigen Mimen wie Ahmet Iscitürk kann man auch sehr spontan hochtrabende Dialoge filmen. Ein Hinweis für alle zukünftigen Projekte: „Prostata-Probleme“ ist ein sehr schwieriges Wort. Blicke noch der Punkt der Dokumentation. Aber mal ehrlich ... was hätten wir schon großartig dokumentieren sollen? Und so entstand in wenigen Stunden (immer noch doppelt so viel wie geplant) eine kleine Hommage an ein relativ neues PS2-Spiel. Okay, der Begriff Hommage mag ein wenig hochtrabend sein, zudem wird vermutlich ohnehin nur ein Bruchteil der Zuschauer verstehen, was es mit Hammonds „Zustand“ auf sich hat, aber immerhin kann ich in mein (nicht geführtes) Tagebuch folgenden Eintrag schreiben:

SKRIPT Ohne ein ordentliches, gepflegtes, sauberes und vollständiges Drehbuch geht nichts.

„Heute war ein interessanter Tag. Wir haben einen witzigen, kleinen Videobeitrag für die DVD gedreht, und obwohl ich ein mordshässliches Sakko tragen musste, hatte ich viel Spaß. Ich weiß auch nicht, wie oft ich noch Gelegenheit dazu haben werde, meinem Redaktionsdirektor mit einer Waffe in der Hand gegenüberzustehen, während er mich – seinen Text vergessend – anschaut, als hätte er seine Hausaufgaben nicht gemacht. Vielleicht machen wir ja irgendwann noch einmal so ein Video, je nachdem, wie die Leser das fertige Produkt annehmen. Dann will ich aber nicht mehr diesen Zustand haben, damit sich meine Eltern keine Sorgen mehr machen.“

Maik



VORSCHAU

Ausgabe 04/2003 ab **28.02.2003** am Kiosk!

Jetzt immer freitags!

Devil May Cry 2

Das ging aber schnell: Gerade noch haben wir voller Begeisterung die Preview von *DMC 2* in der Redaktion gezockt, da verspricht uns Capcom schon, in Kürze die Testversion des mit Spannung erwarteten Action-Titels zu versenden. Wir sind jetzt schon gespannt, ob die PAL-Anpassung diesmal besser geworden ist und was sich Capcom alles für Dantes zweites Abenteuer hat einfallen lassen.



INFO VORSCHAU

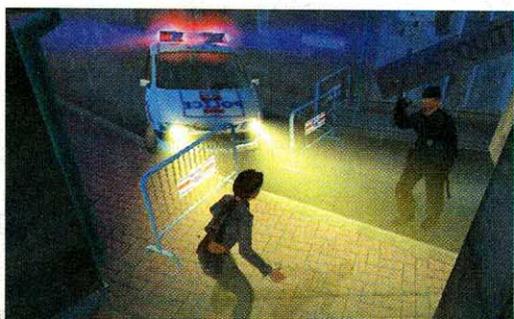
In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
Activision Anthology	6. Februar
GioGio's Bizarre Adventure	14. Februar
Gremlins	März
Inspector Gadget	März
King's Field IV	März
Monster Jam Maximum Destruction	30. Januar
Pac Man World 2	26. Februar
Sword of the Samurai	13. Februar
Tom & Jerry - Krieg der Schuurhaare	6. Februar

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Tomb Raider – The Angel of Darkness

Wenn sich das neue Lara-Game nicht noch einmal verschiebt, erfahren die Fans der vollbusigen Archäologin endlich, was es mit dem Engel der Finsternis auf sich hat und welche Rolle Kurtis, der neue Charakter, dabei spielt. Unser ausführlicher Test wird alle offenen Fragen klären!



Enter the Matrix

Ein Spiel zum neuen *Matrix*-Film? Von Shiny Entertainment? Coole Sache! Wir haben natürlich gleich unseren Action-Experten Maik zum Launch-Event nach England geschickt, um sich das Game mal näher anzuschauen und ein wenig mit David Perry zu quatschen.



WEITERE THEMEN

HOODLUM HAVOC!
Wir rechnen fest mit der Rayman-3-Testversion.

SPLINTER-CELL-INFOS
Neue Details zum potenziellen MGS-Killer

NACHLIEFERUNG
Wir reichen den versprochenen Primal-Test nach.

TOD AUF LEISEN SOHLEN
Wir schleichen durch Activisions Tenchu – Wrath of Heaven.



RED★FACTION II



85%



88%



88%



86%



85%

„Stets flüssige Optik, erstklassige Explosions- bzw. Lichteffekte, riesige Endzeit-Szenarien und eine spannende Story: ‚Red Faction II‘ hat alle Zutaten, die einen schmackhaften Baller-Cocktail ausmachen.“

Players 12/2002

DIE MAUER MUSS WEG!

„Lautes Actionfest für die Sinne.“

PlayZone 12/2002



PlayStation 2

© 2002 THQ Inc. Red Faction, Geo-mod™ Technology, Volition, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. "PlayStation 2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



DER NEUE BLOCKBUSTER VON ROCKSTAR GAMES

湾岸 MIDNIGHT CLUB II

The Future Of Illegal Street Racing

LOS ANGELES / PARIS / TOKYO



Fahr Rennen gegen die schlimmsten Raser der Welt.



Keine Regeln, keine vorgegebenen Strecken!



Die Cops wissen, was du vor hast - lass dich nicht erwischen!



Wähle aus modernsten, aufgemotzten Autos und Motorrädern.



published by

PlayStation 2



WWW.MIDNIGHTCLUB2.DE



developed by

*PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Network Adaptor for PlayStation®2 (sold separately). The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.