

WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

Konami öffnet das Schatzkästchen

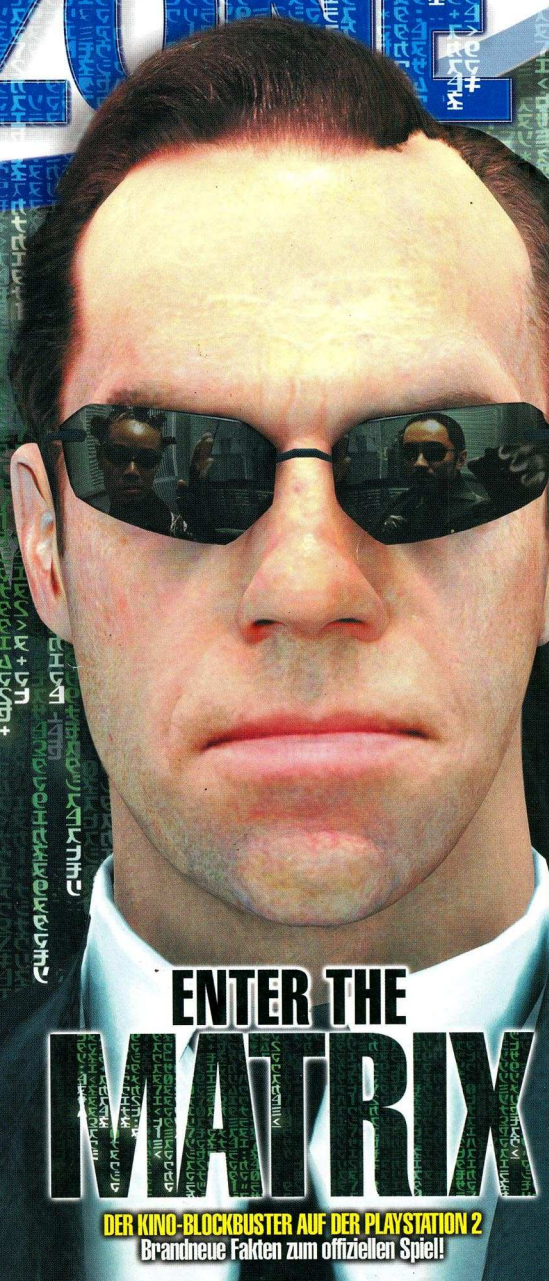
SILENT HILL 3

VORABTEST: Schockierende Einblicke
in den potenziellen Grafikkammer

Darauf haben Fans gewartet:

TENCHU 3

NINJA-SIMULATION: Das Kultspiel
gibt sein PlayStation-2-Debüt



ENTER THE

MATRIX

DER KINO-BLOCKBUSTER AUF DER PLAYSTATION 2
Brandneue Fakten zum offiziellen Spiel!

DEVIL MAY CRY 2

TEST DES MONATS AUF DVD & IM HEFT:
Größer, härter, cooler: Dante ist zurück!

EBAY & CO: ONLINE-AUKTIONEN

ZUM ERSTEN, ZUM ZWEITEN, ZUM DRITTEN:
Alles, was man als Anfänger und Profi dazu wissen sollte!





<http://sp.nintendo.de>

TM and © are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo

Nintendo
GAMING 24:7.

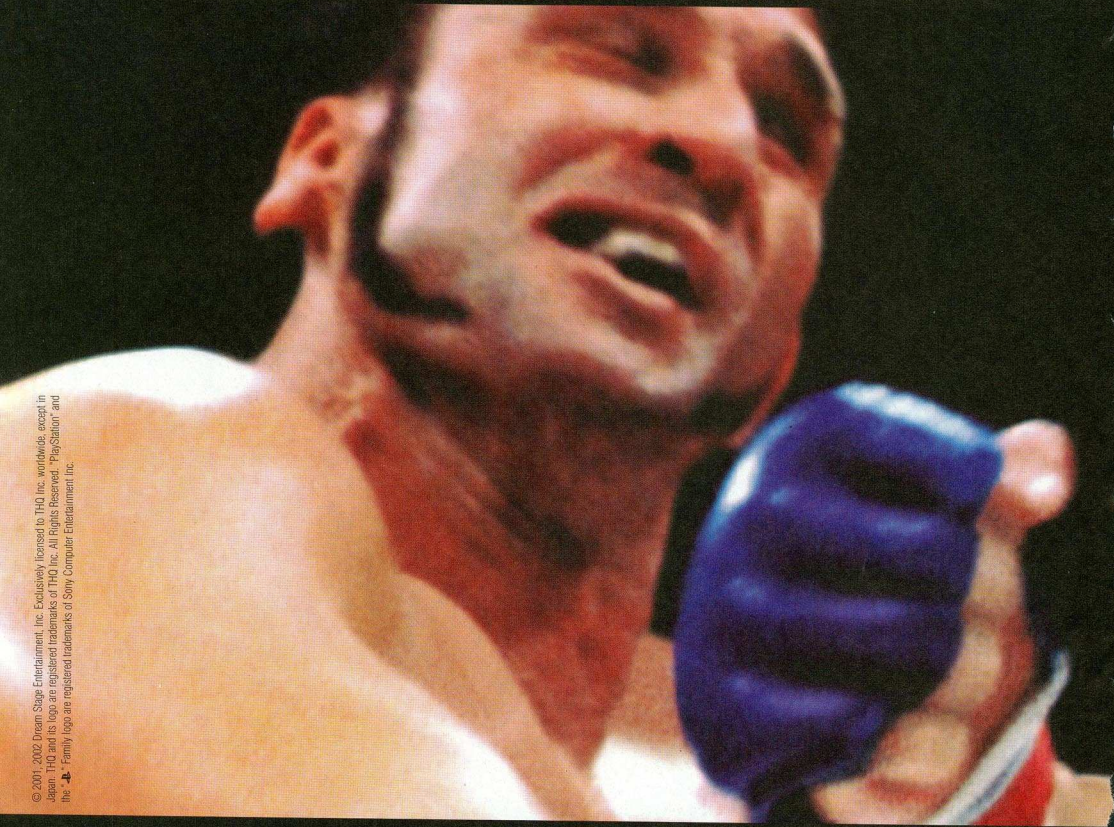
Kompaktes Design • Li-Ion Akku • Beleuchtetes Display



Die zweitbeste Sache im Dunkeln.

GAME BOY ADVANCE SP™
for men

NO STUNTS, NO TRICKS, NO MERCY



© 2001, 2002 Dream Stage Entertainment, Inc. Exclusively licensed to THQ, Inc. worldwide, except in Japan. THQ and its logo are registered trademarks of THQ, Inc. All Rights Reserved. "PlayStation" and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

SCHÖN DICH ZU TREFFEN

PRIDE FC
FIGHTING CHAMPIONSHIPS



PlayStation 2



DREAM STAGE
ENTERTAINMENT



WWW.THQ.DE

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH

KICK-OFF

PLAYZONE 2003

INFORMATIVER & AKTUELLER

IHR WUNSCH IST UNS BEFEHL!

Wer uns kennt, weiß, dass wir stets versuchen, das Heft den aktuellen Leserbedürfnissen anzupassen. Ob wir nun zu den seligen PSone-Zeiten als erste Zeitschrift 1998 eine unabhängige monatliche Multimedia-CD mit spielbaren PlayStation-Demos einführten oder bereits Ende 2000 als erstes Konsolen-Magazin mit einer Video-DVD an den Start gingen – wir sind stets bestrebt, Ihnen, liebe Leser, die bestmögliche Qualität zu bieten. Deshalb schnürten wir im internen Kick-off-Meeting 2003 Mitte Januar ein dickes Paket an Neuerungen, die wir Ihnen im Laufe der nächsten Monate präsentieren werden. Den Auftakt machen in dieser Ausgabe neue Infokästen. Ab sofort führen wir beispielsweise in den Testkästen nicht nur Pro- und Contra-Punkte zu jedem Spiel auf, sondern widmen uns auch den Themen Video (4:3, 16:9, 60 Hz, Progressive Scan) und Audio (Stereo, DTS 6.1 o. Ä.) separat. Die wichtigste Neuerung dürfte jedoch die Einführung von separaten Multiplayer- und Einzelspieler-Wertungen sein. Sollte ein Spiel einen herausragenden Multiplayer-Modus bieten, dann wird das künftig mit dem Multiplayer-Hit belohnt. Neu ist auch der Award „Geheimtipp“, der bislang unbekanntem Projekten mit Hitpotenzial verliehen wird. Das war natürlich noch nicht alles, was wir an frischen Ideen auf Lager haben. Mehr demnächst – lassen Sie sich überraschen ...

PRAKTIKANT AN BORD Wer das Geschehen im Forum unserer Website (www.play-zone.de) aufmerksam verfolgt, wird mitbekommen haben, dass sich mit Christian Schönlein ein Praktikant bei uns eingeschmuggelt hat. Wer daran zweifelt, wird anhand des aktuellen Teamfotos eines Besseren belehrt. Christian nimmt wie selbstverständlich seinen Platz ein (obere Reihe, zweiter von links)

HIT AUF HIT AUF HIT

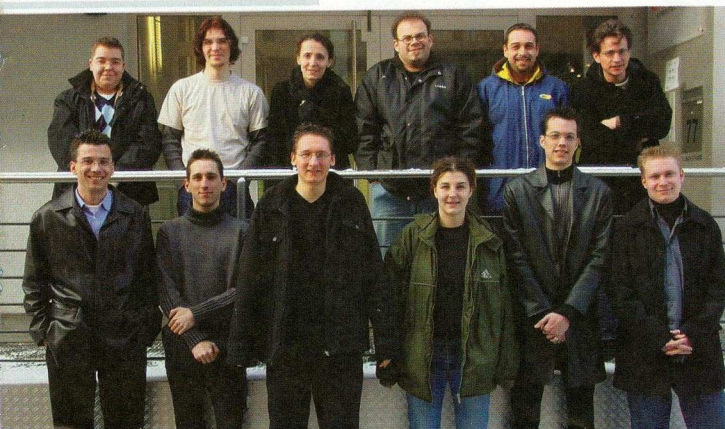
Jammerten wir letzten Monat noch über den zaghaften Hitnachschieb, so hatten wir diesmal fast Probleme damit, die ganzen Knüller unterzubringen. Neben den hochkarätigen DVD-Reportagen zu *Final Fantasy X-2* oder *Resident Evil Online* dürften insbesondere die Tests zu *Devil May Cry 2* und *Metal Gear Solid 2: Substance* auf großes Interesse stoßen. Viel Spaß!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Yves Nawroth (Redaktionsassistent)
Christian Schönlein (Praktikant)
Alexandra Böhm (Layout)
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Uwe Hönig (Redaktion)
Albrecht Ott (Redaktion)

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

Nicht auf dem Bild:
Stefanie Schetter (Redaktion)
Oliver Beck (Redaktion)
Christian Harnoth (Layout)



NEWS

- 8 Allgemeine News
- 12 Japan-News
- 14 USA-News

REPORTAGEN

- 18 Zum Ersten, zum Zweiten...
- 22 THQs Line-up 2003

GEWINNSPIELE

- 9 Resident-Evil-Gewinnspiel
- 115 The-51-State-Gewinnspiel
- 21 Ebay-Gewinnspiel

MULTIMEDIA/ZUBEHÖR

- 110 Budget
- 114 DVD

RUBRIKEN

- 74 Charts
- 112 Hardware & Zubehör
- 144 Impressum
- 144 Inserentenverzeichnis
- 116 Leserbriefe
- 145 Das Letzte auf der vorletzten Seite
- 66 PlayStation-2-Lexikon
- 72 Schon getestet!
- 16 Update
- 146 Vorschau
- 143 Zeugnis

SPIELREGISTER

Activision Anthology	99
Armored Core III - Silent Line	13
BackYard Wrestling	15
Club Football	54
Dakar 2	106
Def Jam Vendetta 2	44
Devil May Cry 2	76
Downtown Run	64
Dr. Muto	98
Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends	107
Dynasty Warriors 4	12
Enter the Matrix	26
Evolution Skateboarding	104
Evolution Snowboarding	62
Fear Effect Inferno	48
Final Fantasy X-2	38
Final Fantasy XI: Vision of Ziraat	13
Final Fantasy Origins	11
Fisherman's Challenge	108
Fugitive Hunter	15
Y'Gladiator	8
Indiana Jones u. d. Legende der Kaisergruft	16
International Superstar Soccer 3	60
Jurassic Park: Operation Genesis	17
King's Field IV	108
Legends of Wrestling II	94
Metal Gear Solid 2: Substance	84
MLB SlugFest 20-04	15
Monster Jam Maximum Destruction	109
MotoGP 3	50
Mystic Heroes	101
NBA 2K3	86
NFL 2K3	17
NHL 2K3	88
Pac Man World 2	107
Pride FC	96
Rayman 3: Hoodlum Havoc	80
Shin Megami Tensei III: Nocturne	13
Silent Hill 3	46
Sword of the Samurai	92
Speed Kings	9
SX Superstar	11
Syberia	59
Tenchu - Wrath of Heaven	34
The X-Files: Resist or Serve	14
Tom Clancy's Splinter Cell	30
Urban Freestyle	10
Wakeboarding Unleashed	61
Wallace & Gromit	9
War of the Monsters	58
Whirl Tour	102
Wolverine's Revenge	63
XGRA	42
Zapper	100
Zone of the Enders: The 2nd Runner	52

INHALT

04/2003

REPORTAGE

18 ZUM ERSTEN, ZUM ZWEITEN ZUM DRITTEN



Sie suchen ein ganz besonderes Spiel? Eines, das man nicht mehr im Laden kaufen kann und schon Sammlerwert hat? Dann sollten Sie sich am

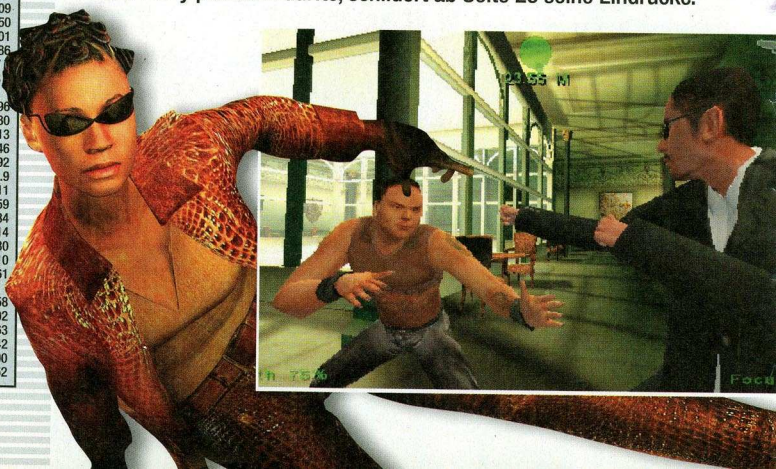
besten mal im Internet umschauen.

Speziell Online-Auktionshäuser bieten eine riesige Auswahl an wirklich ausgefallenen und skurrilen Stücken. Wir haben für Sie recherchiert, worauf es ankommt und welche Regeln man beachten sollte. Die komplette Reportage finden Sie ab Seite 18.

VORSCHAU

26 ENTER THE MATRIX

Das Skript von den Wachowski-Brüdern, die Technik von Shiny und etwa 30 Minuten exklusives Film-Material. Keine Frage, das Spiel zum neuen *Matrix*-Film muss einfach ein Hit werden. Maik, der sich das ambitionierte Projekt in London anschauen und ein wenig mit Dave Perry plaudern durfte, schildert ab Seite 26 seine Eindrücke.



VORSCHAU
30

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Neue Levels, ein spektakuläres neues Intro und jede Menge neue Features. Ubi Softs Agententhriller verspricht auch auf der PlayStation 2 einer der ganz großen Knaller des Jahres 2003 zu werden. Alle wichtigen Infos zur ersten komplett spielbaren PS2-Version können Sie unserem ausführlichen Vorschauerbericht entnehmen.



TEST
76 **DEVIL MAY CRY 2**



Das Leserinteresse an den Abenteuern von Dante ist weiterhin ungebrochen. Dafür spricht unter anderem der 1. Platz in unserer Most-Wanted-Liste. Aber kann der zweite Teil den hohen Ansprüchen gerecht werden? Michael hat sich das neue Capcom-Game ganz genau angeschaut und die eine oder andere Träne vergossen. Warum, können Sie in seinem Testbericht nachlesen.

TEST
80 **RAYMAN 3:
HOODLUM HAVOC**

Darauf haben sich die zahlreichen Fans des niedlichen Jump&Run-Helden schon lange gefreut. Nachdem der letzte Teil der Reihe ein reines Multiplayer-Partyspielchen war, beschert Ubi Soft uns jetzt eine echte Fortsetzung. Wie sich der *Rayman Revolution*-Nachfolger schlägt, dürfen Sie ab Seite 80 nachlesen.



VORSCHAU

- 54 **Club Football**
Fußball-Sim mit Vereinsbrille
- 44 **Def Jam Vendetta**
Knallharte Rapper wrestlen um die Wette.
- 64 **Downtown Run**
Racing-Hoffnung oder lauer Abklatscher?
- 26 **Enter the Matrix**
Welche Pille darf's sein? Rot oder blau?
- 62 **Evolution Snowboarding**
Knüppelharte Wintersport-Action
- 48 **Fear Effect Inferno**
Sexy Lesben ärgern den Teufel.
- 38 **Final Fantasy X-2**
Die Fortsetzung des Rollenspielknallers
- 60 **International Superstar Soccer 3**
Das beste ISS aller Zeiten!
- 50 **MotoGP 3**
Idemios oder doch innovativ?
- 46 **Silent Hill 3**
Die Gruselstadt lässt Albi nicht los.
- 59 **Syberia**
Belebt Vivendi das Adventure-Genre?
- 34 **Tenchu - Wrath of Heaven**
Uwe träumt schon nachts von Stealth-Kills.
- 30 **Tom Clancy's Splinter Cell**
Packender Agententhriller mit filmreifer Story
- 61 **Wakeboarding Unleashed**
Trendsport-Game mit genialen Wellen
- 58 **War of the Monsters**
Maik legt ganze Städte in Schutt und Asche.
- 63 **Wolverine's Revenge**
Christian wetzt die Krallen!
- 42 **XGRA**
Acclains Rennserie geht in die nächste Runde.
- 52 **Zone of the Enders: The 2nd Runner**
Effektreiche Mech-Ballerai

TEST

- 99 **Activision Anthology**
- 106 **Dakar 2**
- 76 **Devil May Cry 2**
- 98 **Dr. Muto**
- 107 **Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends**
- 104 **Evolution Skateboarding**
- 108 **Fisherman's Challenge**
- 108 **King's Field IV**
- 94 **Legends of Wrestling**
- 84 **Metal Gear Solid 2: Substance**
- 109 **Monster Jam Maximum Destruction**
- 101 **Mystic Heroes**
- 86 **NBA 2K3**
- 88 **NHL 2K3**
- 107 **Pac Man World 2**
- 96 **Pride FC**
- 80 **Rayman 3: Hoodlum Havoc**
- 92 **Sword of the Samurai**
- 102 **Whirl Tour**
- 100 **Zapper**

KOMPLETTLÖSUNG

- 122 **Devil May Cry 2**

KURZTIPPS

- 136 **Battle Engine Aquila**

CHEATS & CODES

- 140 **Battle Engine Aquila**
- 142 **Haven: Call of the King**
- 142 **Herr der Ringe: Die zwei Türme**
- 140 **Space Channel 5 - Part 2**
- 142 **Spider-Man: The Movie**
- 141 **The Getaway**
- 141 **The Simpson Skateboarding**

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



1. NBA 2K3

Der Sega-Titel dunkt sich an die Spitze der Basketball-Simulationen.

2. FFX-2-TRAILER

Schon die ersten Ausschnitte lassen Rollenspielerherzen höher schlagen.

3. ZUWACHS

Schöneleinge Aussichten: Jetzt haben wir Christian fürs nächste Jahr am Hals!
4. LOGITECH LÄSST DIE ERDE ERZITTERN

Die neue PLAYZONE-Referenz in Sachen Soundsystem.

5. RAYMAN 3 IST DA!

Und macht Spaß. Aber das hat uns Ubi Soft letztes Jahr ja fast täglich versprochen!

FLOPS



1. DEVIL MAY CRY 2

Dante liefert einen enttäuschenden zweiten Auftritt ab.

2. MONSTER JAM D.L.

Ubi Soft plättet nicht nur die Autos, sondern auch den Spielspaß.

3. ABGANG

Kollege Uwe räumt den Schreibtisch, um neue Xbox-Gefilde zu erkunden. Schnief.

4. EVERBLUE 2

Der Capcom-Titel ist kurz vor dem angekündigten Testtermin doch wieder abgetaucht.

5. RAYMAN 3 IST DA!

Keine Fluten von Rayman 3-Pressemeldungen mehr im Postfach?! Panik!!



GUT GESCHMIRGELT Das sind mal echte Kämpfer – bis auf die Knochen!

I, Gladiator

ACTION Acclaim wird zum Berserker: Blutige Schwertkämpfe auf der PS2.

Sex und Gewalt: Nachdem Acclaim sich mit *BMX XXX* erstem gewidmet hat, steht nun der zweite Aspekt auf dem Programm. In *I, Gladiator* wird mit einem umfangreichen Arsenal antiker und mystischer Waffen gemetzelt, was das Zeug hält. Eine intuitive Steuerung soll zahlreiche Schläge und Combos ermöglichen, deren Palette mit wachsender Kampferfahrung des Spielers zunimmt. Dazu zählen vernichtende Finishing

Moves, die man auf wehrlose Gegner herabsausen lassen kann. Gelingene Combos erhöhen nicht nur die Blut-Menge auf dem Bildschirm, sondern auch das „Blood Meter“. Ist dieses aufgeladen, darf der Held Naturgewalten anrufen, untote Mitstreiter anheuern oder die eigene Körperkraft aufputschen. Interessant klingt das Design der Wettkampf-Arenen. Diese sollen unter anderem Tempel und Labyrinth umfassen und von

dem fiktiven Kaiser Arruntius auf eingerissenen römischen Stadtteilen zusammengestampft worden sein, Fallen und Tötungsmaschinen inklusive. Wie es um die angekündigten kino-reifen Kamerafahrten, die hochwertige Sprachausgabe und die intelligente Handlung bestellt ist, wird erst eine spielbare Version zeigen. (ses)

Hersteller: Acclaim

Internet: www.acclaim.de

Termin: Herbst



SCHÖN BUNT! Was Midway kann, kann Acclaim auch: Pixelblut verspritzen!



MONUMENTAL Ausladende 3D-Arenen bieten viel Platz zum Austoben.

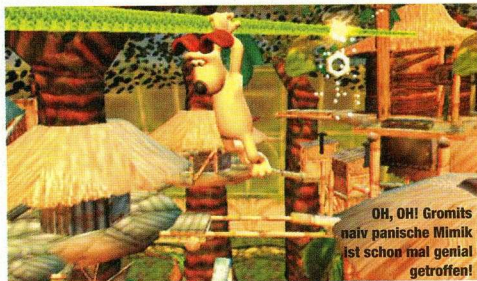
Wallace & Gromit

ACTION-ADVENTURE BAM! ist auf den Hund gekommen.

Das englische Knetgummi-Duo macht voraussichtlich ab Herbst die Next-Generation-Konsolen unsicher. In rund 24 Levels und Minispielen helfen Sie dem liebenswerten Vierbeiner Gromit dabei, die Tierkinder zu befreien, die ein boshafter Pinguin als Geiseln genommen hat. Während Gromit die Schleich-Arbeit erledigt, tüfelt Herrchen Wallace Pläne für Bananenwerfer, Sprungfedern-Stiefel und andere chaotische Erfindungen aus. Auf den Xbox-Shots machen die Helden schon eine prima Figur. Enge Zusammenarbeit mit den Schöpfern

der Trickfilme soll den Entwicklern helfen, deren typischen Humor einzufangen, inklusive zahlreicher Film-Seitenhiebe. (ses)

Hersteller: BAM!
Internet: www.bam4fun.com
Termin: Nicht bekannt



OH, OH! Gromits naiv panische Mimik ist schon mal genial getroffen!



HINTER DIR! Hinterlistige Pinguine auf dem Vormarsch.

Speed Kings

RENNSPIEL Motorräder kommen wieder in Mode.

Entwickler Climax scheint auf Motorräder spezialisiert zu sein. Anders als bei *Superstar SX*, welches ebenfalls von Climax stammt, erwartet uns mit *Speed Kings* aber ein arcade-lastigerer Titel. Sie rasen waghalsig durch Städte, wo sie nicht nur mit Gegenverkehr zu kämpfen haben, sondern auch mit Ihren Kontrahenten, die Sie gepflegt von ihren

Bikes brezeln dürfen. Klingt wie eine Mischung aus *Burnout* und *Road Rash*. Genau das erwartet Sie auch. Originell ist das sicherlich nicht, aber solange das Spaß macht, sehen wir da kein Problem. Wir freuen uns schon mal auf die erste spielbare Version. (cs)

Hersteller: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Termin: Sommer



GLEICH SCHEPPERT'S Hoffen wir mal, dass der Biker die Kurve noch kratzt.



DICH KRIEG ICH AUCH NOCH! Schüchterne kommen hier nicht zum Zug.

INFO GEWINNSPIEL

RESIDENT EVIL

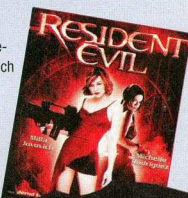
Achtung, Infektionsgefahr!

Noch mehr Grusel als in der ursprünglichen Kinofassung erwartet Sie auf der Special Edition des Kinofilmes mit Milla Jovovich – Details verraten wir Ihnen in unseren aktuellen DVD-News. Drei der Silberscheiben haben wir schon mal für Sie beiseite gelegt, nebst drei T-Shirts von Nastrovje Potsdam. Wenn Sie eines der Päckchen gewinnen möchten, beantworten Sie uns doch bitte folgende Frage:

Welche ehemalige deutsche VIVA-Moderatorin hat in Resident Evil einen Gastauftritt?

Zu gewinnen gibt es:
3x Resident Evil – Special Edition auf DVD und Diseased-Genes-T-Shirt von Nastrovje Potsdam

Schicken Sie eine Postkarte mit der richtigen Antwort und dem Kennwort „Resident Evil“ an: Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Teilnahmechluss ist der 28. März 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



KURBEL Die Angel gib'ts jetzt gratis dazu.

SEGA BASS FISHING DUEL

Zu der Angel-Simulation, die wir im letzten Heft getestet haben, liefert Acclaim jetzt einen Controller in Form eines Angelgriffes nach. Angesichts der relativ kleinen Zielgruppe werden Spiel und Controller zusammen zum Schnupperpreis von € 49,95 angeboten.

PES-LEAGUE 2003

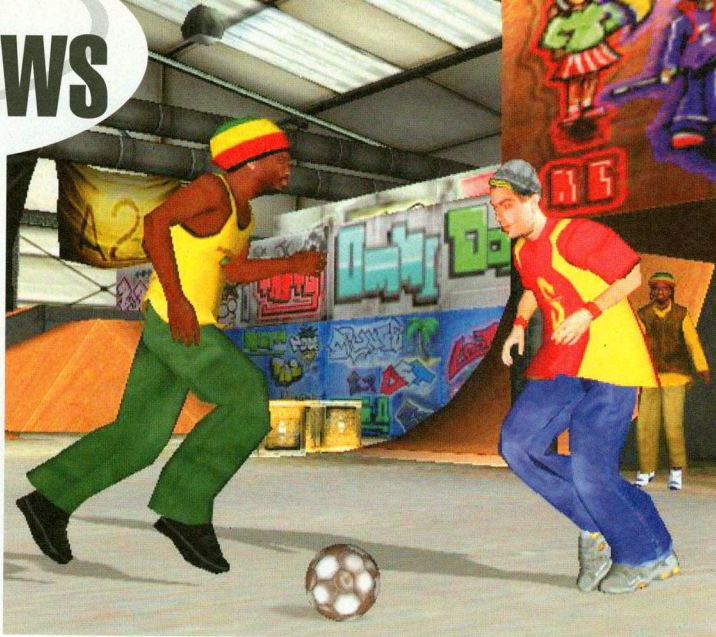
Wer wird *Pro Evolution Soccer 2*-Meister? Auch für 2003 organisiert Konami wieder eine Liga für begehrtere Konsolen-Kicker. Wann und in welchen Städten die Entscheidungsturniere für das deutsche Finale ausgetragen werden, steht noch nicht fest. Interessenten können sich aber schon mal unter www.pro-evolution-soccer.de anmelden.

DRIVER – DER FILM

Constantin Film plant eine Verfilmung von Infogrames' Action-Rennspiel *Driver*. Die Regie könnte möglicherweise Paul Anderson übernehmen, der mit *Resident Evil* eine berühmte Spielmarke auf die Leinwand gebracht hat.

SHADOW OF THE SUN

In *Shadow of the Sun* können Sie nun aus der Ich-Perspektive die Rolle eines Vampirs übernehmen, der nach hunderten von Jahren der Gefangenschaft endlich ausbrechen will. Dabei lernen Sie typische Vampirfähigkeiten und lösen knackige Puzzles. Das verspricht zumindest HotHead, das leider noch keinen Publisher für sein Spiel gefunden hat.



Urban Freestyle Soccer

STREETLIFE
Jamaikanische Strickmützen und Graffiti. Oh yeah!

FUSSBALL Tony Hawk meets UEFA Champions League meets NBA Street.

Während Sport- und Rennsport-Simulationen immer ausgefeilter werden, gewinnt gleichzeitig der Arcade-Gegenpol an Zuwachs. Silicon Dreams, verantwortlich für die *UEFA Champions League*-Reihe, nimmt sich jetzt ein Beispiel an EA Sports Big: Man greife sich einen beliebten Mannschaftssport, entschlacke dessen kleinteiliges Regelwerk, füge einen Schuss Action hinzu und – am wichtigsten – stecke das Ganze in ein trendig-trashiges

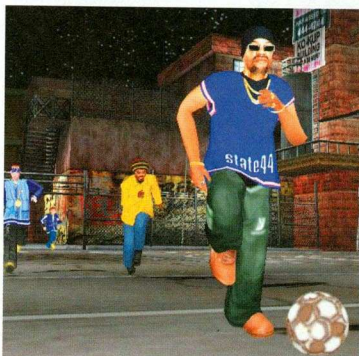
Ambiente. Für Fußball-Fans, die nichts von strategisch anspruchsvoller Gehirn- und Knopfakrobatik halten, sondern einfach draufloskicken wollen, ist das Konzept von *Urban Freestyle Soccer* sicher eine interessante Alternative! Die wichtigsten Features verstecken sich ja schon im Titel. Urban: Als Austragungsorte für die Matches fungieren Hinterhöfe, Lagerhallen etc.; die über 50 unterschiedlich gebagten Spielern joggen in Jeans, grel-

len Mützen und Sonnenbrillen einher. Freestyle: Anstatt sich an Zonenbegrenzungen und dergleichen zu halten, vollführen die Mitglieder der vierköpfigen Teams kunstvolle Kick-Combos, die mit Punkten belohnt werden. Acht Modi, Power-ups und freispielfähige Spiel-Elemente versprechen soweit motivierende Ball-Jagden. (ses)

Hersteller: Acclaim

Internet: www.acclaim.de

Termin: Herbst



GANGSTA SOCCA? Der nächtliche Hinterhof bietet eine nette Abwechslung zum lichtgefluteten Rasen.



SPRUNG Wäre der Ball nicht gepunktet, würde man sich auf einem Basketball-Match wännen.



SX Superstar

RENNSPIEL Acclaim startet ohne Jeremy McGrath durch.

Für alle Motocross-Fans steht mit *SX Superstar* Vielversprechendes in den Startlöchern. Es soll nicht nur besser aussehen als die *Jeremy McGrath*-Spiele, sondern auch besser spielbar sein und einen interessanten Karrieremodus bieten. Sie übernehmen die Rolle eines jungen Motocross-Fahrers, der im Karrieremodus

von ganz unten nach ganz oben kommen will und auf 20 Strecken die Gelegenheit hat, sein Können unter Beweis zu stellen. Wem das nicht genügt, der dürfte sich über den im Spiel eingebauten Streckeneditor freuen. (cs)

Hersteller: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Termin: Sommer



ATEMBERAUBEND Bei solchen Bildern steht einem der Sinn nach (Abenteurer-)Urlaub.



HOCH HINAUS Im Karrieremodus bringen Sie einen Nachwuchsfahrer nach ganz oben.

Final Fantasy Origins

PSONE Die beiden ersten Teile der Serie kommen als Neuauflage!



FINAL FANTASY I In der grafisch aufpolierten Arena kämpft es sich schon viel besser!

White Dragon 3

Cloud 752/786
Sabin 755/782



FINAL FANTASY II Luftschiffe und Boote wirken heutzutage sehr putzig.

Die aufgepeppten Versionen der Rollenspiel-Klassiker *Final Fantasy I* und *II* bringt Square nun gemeinsam mit Infogrames auch nach Europa. Für das neue PSone-Paket wurde nicht nur die Spielgrafik verschönert und die Musik in neuem Orchester-Sound eingespielt, sogar neue Videosequenzen hat man eingefügt. Eine flexiblere Speicherfunktion und ein zweiter, etwas einfacherer Schwie-

rigkeitsgrad sollen weniger hartgesottene Rollenspielern das Abenteuer versüßen; dazu gibt es ein neues Monster-Lexikon und freispielbare Bildgalerien. (ses)

Hersteller: Square
Internet: www.infogrames.de
Termin: März 2003





JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

ist leider krank.

Wegen kurzfristiger Erkrankung unseres Japan-Korrespondenten entfällt die Kolumne in dieser Ausgabe. Wir wünschen gute Besserung!

INFO KURZ & KNAPP

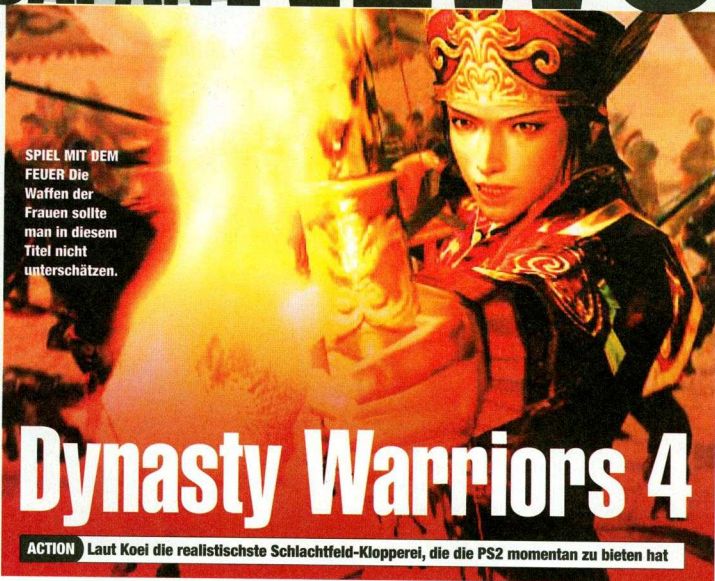
OPERATOR'S SIDE

Den Originalitätspreis hat dieses Sony-Spiel jetzt schon sicher. Per Mikrofon steuert man eine Kellnerin durch ein Restaurant im Weltall, das mit Riesenspinnen und anderem Getier verseucht ist. Diesen Satz bitte erst einmal verdauen, eventuell ein zweites Mal lesen und dann erst fortfahren. Der Spieler ist also auf einer Party im Orbit, die urplötzlich von seltsamen Kreaturen gestört wird. Im Chaos führt die Flucht in einen Kontrollraum und durch Zufall entsteht ein Funkkontakt zu einer Kellnerin namens Rio. Fortan hat der Spieler die Aufgabe, Rio durch die Gegend zu leiten, Computer nach Informationen zu durchforsten und auf mögliche Gefahren aufmerksam zu machen – und das alles nur mit dem Mikrofon. Während Seaman seinerzeit ein sehr ruhiges und experimentelles Vergnügen war, wirkt *Operator's Side* wie ein vollwertiges Action-Adventure und erinnert an *SOS – Final Escape*. Eine Veröffentlichung in den USA ist zumindest im Bereich des Möglichen.

JAPAN PS2-CHARTS

1. Devil May Cry 2
2. Exciting Pro Wrestling 4
3. Taikou no Tetsujin
4. Nobunaga Ambition: Soutenroku
5. Makai Senki Disgaea
6. 007: Nightfire
7. Winning Eleven 6 Final Evolution
8. Operator's Side
9. Armored Core III: Silent Line
10. Ratchet & Clank

SPIEL MIT DEM FEUER Die Waffen der Frauen sollte man in diesem Titel nicht unterschätzen.



Dynasty Warriors 4

ACTION Laut Koei die realistischste Schlachtfeld-Klopperlei, die die PS2 momentan zu bieten hat

In der *Dynasty Warriors*-Serie metzeln Sie sich im mittelalterlichen Japan mit Schwertern, Pfeil und Bogen und aufladbaren Combos durch wahre Gegnermassen. Während das Kampfsystem im vierten Teil der Saga größtenteils unverändert bleibt, wurde kräftig an der Gegner-KI geschraubt. Die Angreifer sollen nun auf Ihre Aktionen reagieren, Ihren Attacken ausweichen und Ihre Vorhaben vereiteln können. Die neue „Siege Engine“ erlaubt Ihnen währenddessen, riesige Waffen wie Katapulte, Rammböcke oder auch portable Brücken zum Überwinden von Burggräben einzusetzen. Zu-

dem haben Sie es bei mehrmaligem Durchspielen nie mit denselben Stages zu tun. Die 50 einmaligen Szenarien sollen nämlich laut Entwickler von Spiel zu Spiel Ihre Struktur ändern können. An neuen Spielmodi bietet *Dynasty Warriors 4* die Kampagne, die lineare und storybasierte Prügelei verspricht, sowie den Kingdom-Modus. In Letzterem entfaltet sich die Story wesentlich langsamer, während Sie mit Ihren Handlungen das Ende bestimmen. (rh)

Hersteller: Koei

Internet: www.koegames.com

Termin: 27. Februar (Japan)



EFFEKTBOMBAST Grafisch ist der vierte Teil der Beste der Serie.

Shin Megami Tensei III: Nocturne

ROLLENSPIEL Atlas werkelt eifrig an einer weiteren Perle



STRANGER IN A STRANGE LAND
Was die grünen Zeichen auf dem Rücken unseres Helden wohl bedeuten?

Im aktuellen Ableger der *Shin Megami Tensei*-Reihe wird der Spieler in eine Paralleldimension hineingezogen, wo er sowohl die Geschehnisse dieser als auch der uns bekannten Welt lenken kann und muss. Ein solches Szenario bietet viel kreativen Spielraum für rollenspieltypische Puzzles. Über diesen Aspekt hat sich Atlas aber

anscheinend noch nicht sehr viele Gedanken gemacht. Im Vordergrund steht bei *Shin Megami Tensei* die Atmosphäre. Dass europäische Rollenspieler in den Genuss dieses RPG kommen, ist jedoch sehr zu bezweifeln. (cs)

Hersteller: Atlas

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

Termin: Frühling (Japan)

Armored Core III – Silent Line

ACTION Knallharte Mech-Prüfungen für Strategen

Was für Komanji *ZOE* ist, das bedeutet für From Software die Serie *Armored Core*. Riesige Kampfroboter mit Primär- und Sekundärwaffen bekriegen sich in einer düsteren Zukunft.



ZWEIKAMPF In Arenen darf man sich gegenseitig eines auf die Mütze geben.

Im Gegensatz zu *Jehuty* und ihren Kollegen können die meterhohen Ungetüme der *Armored Core*-Serie nur für kurze Zeit den Boden verlassen. Jeder Flug kostet Energie, die sich erst langsam wieder auflädt. Zahlreiche Spielmodi (in Japan ist auch das Internetspiel möglich) und Boni sollen den erneuten Kauf rechtfertigen. Ähnlich wie bei *Gran Turismo* kann man seine Mechs tunen und mit neuen Teilen versehen. *Silent Line* ist

im Endeffekt kein neuer Teil der Serie, sondern vielmehr eine Special Edition des dritten Teils. Und so hat sich auch technisch nicht allzu viel verändert. *Armored Core* überzeugt mehr mit spielerischen Qualitäten als mit bombastischer Optik. Eine Veröffentlichung in den USA ist angekündigt, Europa hat zumindest berechnete Hoffnung. (mb)

Hersteller: From Software

Internet: www.fromsoftware.co.jp

Termin: Erhältlich (Japan)

Final Fantasy XI: Vision of Ziraat

ROLLENSPIEL Die erste Online-Erweiterung für FF XI

Online-Rollenspiele erfreuen sich zumindest auf dem PC großer Beliebtheit. *Final Fantasy* leitete die Multiplayer-Ära für die PS2 ein. Jetzt kündigte Square die erste Erweiterung zu dem Titel an. *Visions of Ziraat* soll sie heißen und für *Final Fantasy*-Fans ein absolutes Muss darstellen. Böt die Online-Welt schon sehr umfangreiche Umgebungen, legt die Erweiterung noch mal einen drauf. Aber es gilt nicht nur, neue Bereiche zu ent-

decken, es wird natürlich auch neue Aufgaben, Jobs und angeblich sogar Charaktere geben. Mit neuen Zaubersprüchen dürfen Sie zusätzlich den zahlreichen Monstern einheizen. Wir fiebern der Online-Variante des erfolgreichsten Rollenspiels ungeduldig entgegen und können es kaum erwarten, bis die PS2 auch in Europa online geht. (cs)

Hersteller: Square

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

Termin: Sommer



ALTE BEKANNTE Auch die Guardian Forces können wieder beschworen werden. Hier heizt gerade Feuerbeutel Irit ein.



NICHT GUT KIRSCHEN ESSEN Sag mir bitte, dass dieser Gigant zu uns gehört ...

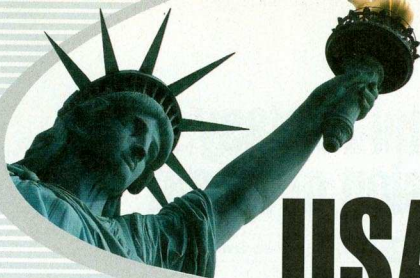
JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Anubis: Zone of the Enders 2	Action	13. Februar
Armored Core III: Silent Line	Action	23. Januar
Devil May Cry 2	Action	30. Januar
Dynasty Warriors 4	Action	27. Februar
GetBackers	Action	16. Januar
Gun Survivor 4: Biohazard	Action	13. Februar
Metal Gear Solid 2: Substance	Action-Adventure	Januar
MotoGP 3	Rennspiel	27. Februar
Shin Megami Tensei III: Nocturne	Rollenspiel	20. Februar
Star Ocean: Till the End of Time	Rollenspiel	27. Februar
US Open 2002	Tennis	19. Januar
Venus & Braves	Strategie	13. Februar

Erscheint demnächst

Chaos Legion	Action-RPG	6. März
Final Fantasy X-2	Rollenspiel	13. März
Metal Slug 3	Action	Frühling
Virtua Fighter 4 Evolution	Beat'em Up	13. März



USA NEWS

INFO KURZ & KNAPP

KURZ UND GUT

Vor wenigen Tagen ist in Amerika mit *Breath of Fire: Dragon Quarter* endlich das erste PS2-Spiel der traditionsreichen Serie erschienen. Es ist durchweg gut gelungen, bietet ein interaktives Kampfsystem und spricht Anfänger wie Fortgeschrittene gleichermaßen an. Lediglich langjährige Fans der Serie, die sich besonders über die tolle Atmosphäre freuen werden, hätten sich wohl ein etwas längeres Rollenspielerlebnis gewünscht. Wann das RPG in Deutschland erscheint, ist noch nicht geklärt.

VIER GEWINNT

Gemeint ist natürlich nicht das Gesellschaftsspiel, sondern das kommende 3D-Action-Adventure-Spektakel *Four Horsemen of the Apocalypse*, in dem der Spieler durch schauerlich-schreckliche Welten wandelt und versucht, mit drei weiteren üblen Gestalten das Ende der Welt herbeizuführen. Was im Endeffekt bei dem Game geboten sein wird, ist noch nicht ganz klar. Dass sich das brutale, harte Action-Adventure an eine ältere Zielgruppe richtet, versteht sich fast von selbst. Einen Termin für eine Veröffentlichung in Deutschland gibt es noch nicht, im Herbst sollen aber schon die Vereinigten Staaten heimgesucht werden.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. Grand Theft Auto: Vice City
2. The Getaway
3. The Sims
4. SOCOM: U.S. Navy Seals
5. YU-GI-OH! Duelists of the Roses
6. The Lord of the Rings: The Two Towers
7. Kingdom Hearts
8. .hack Infection (part 1)
9. Madden NFL 2003
10. ATV Offroad Fury 2



HMMM, SCHWIERIG
Welche der drei fatalen Wunden hat diesen Herren wohl getötet?

SCHAU MIR INS AUGE, KLEINES
Dem Spiel wird es an Schockmomenten nicht fehlen.



The X-Files: Resist or Serve

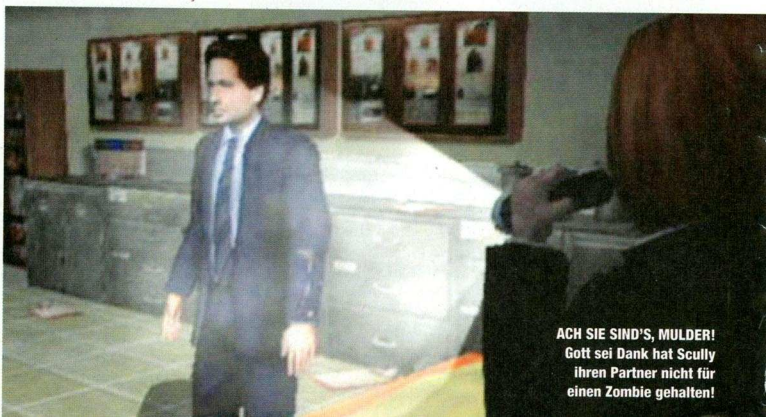
ACTION-ADVENTURE Mulder und Scully lösen ihren ersten Survival-Horror-Fall.

Neun Staffeln lang haben die FBI-Agenten Fox Mulder und Dana Scully mysteriöse Fälle gelöst und versucht, die Wahrheit über die bevorstehende Alien-Invasion herauszufinden. Jetzt, da die Serie endgültig zu Ende ist und die letzten Folgen auch in Deutschland über die Mattscheibe geflimmert sind, war es nur eine Frage der Zeit, bis sich die Macher der erfolgreichen TV-Show etwas überlegen, um die zahlreichen Fans mit neuem Material zu versorgen. *Resist or Serve* ist ein Action-Adventure, das in seiner Art am ehesten mit Spielen der Serien *Resident Evil* oder *Silent Hill* ver-

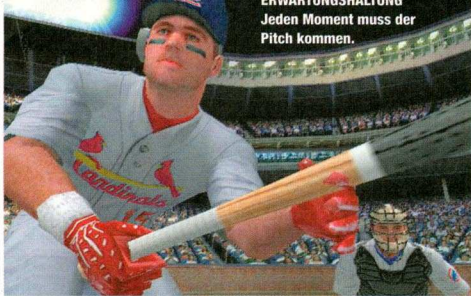
gleichbar ist. Der Spieler muss sich zu Beginn entscheiden, welchen der beiden Charaktere er spielen möchte, der andere wird dann von der KI gesteuert. Obwohl beide Figuren über dieselbe FBI-Standardausrüstung verfügen, gibt es unterschiedliche Lösungswege. Scully, die in der Serie auch als Ärztin fungiert, macht Autopsien und steht für den rätselstigeren Weg. Als Mulder dürfen Sie sich über zahlreiche Auseinandersetzungen mit Gegnern freuen. Das Spiel ist konzipiert als eine drei Episoden lange Folge der Serie, die irgendwo in Colorado beginnt und die Helden schließ-

lich sogar nach Sibirien führt. Für die nötige Authentizität ist dabei gesorgt, da nicht nur die Hauptcharakteren originalgetreu umgesetzt wurden, sondern auch viele andere bei *Akte X* vorkommende Nebencharaktere vertreten sein werden. In der amerikanischen Version des Spiels werden David Duchovny und Gillian Anderson natürlich ihre Rollen selbst sprechen. Wie es sich mit der deutschen Version verhält, ist schon im Sommer in die Läden kommen soll, ist noch nicht geklärt. (wf)

Hersteller: Sierra
Internet: www.sierra.com
Termin: März (USA)



ACH SIE SIND'S, MULDER!
Gott sei Dank hat Scully Ihren Partner nicht für einen Zombie gehalten!



MLB SlugFest 20-04

BASEBALL Midways Fun-Baseball präsentiert sich runderneuert.

Für viele in Deutschland ein Buch mit sieben Siegeln, für unsere amerikanischen Freunde eine der wichtigsten Sportarten überhaupt: Die Rede ist natürlich von Baseball. Während die meisten Spiele zu diesem Thema einen ernsthaften Ansatz haben, nimmt sich *MLB SlugFest* nicht ganz so ernst. Um sich vorstellen zu können, wie dies spieltechnisch aussieht, muss man sich nur einen anderen, vergleichbaren Midway-Titel wie beispielsweise *NHL Hitz* ansehen. Neben den Standard-Spielmo-

di (Training, Freundschaftsspiel, Season Mode) bietet *SlugFest 20-04* ein Homerun Derby, vergleichbar mit dem Event in der realen Major League. Diesmal gehören 20 Spieler zu jedem Original-MLB-Team, die obendrein ihren echten Vorbildern akkurater als je zuvor nachempfunden wurden. Dazu kommt eine Hand voll Bonuscharaktere und sechs Fantasy-Stadien, die freigeschaltet werden können. (wf)

Hersteller: Midway
 Internet: www.midway.com
 Termin: 17. März (US)

Backyard Wrestling

WRESTLING Eidos schickt die Hinterhofkämpfer in den Ring.

Streng genommen ist Eidos' Keilerei gar kein reiner Wrestling-Titel, vielmehr ein Beat 'em Up mit vielen Griffen und Würfen. Die Kämpfe spielen sich auch nicht, wie bei einem „traditionellen“ Spiel wie *Smackdown!* im Ring, sondern in ziemlich offenen Arenen ab. Um den Gegner ordentlich zu vermobeln, dürfen auch alle im jeweiligen Level verteilten Aufbauten und Gegenstände benutzt werden. Darunter befinden sich unter anderem Topfpflanzen, Klappstühle, Tische und ein

ansehnliches Waffenarsenal. Motto: Hauptsache, es tut weh. Jeder der etwa 30 geplanten Wrestler verfügt über 17 Körperstellen, die separat verletzt werden können. Welche Spielmodi und Extras es in *Backyard Wrestling* sonst noch geben wird, ist noch nicht klar. Da das Spiel aber schon im Sommer veröffentlicht werden soll, werden wir wohl schon in Kürze mehr Informationen haben. (wf)

Hersteller: Eidos
 Internet: www.eidos.de
 Termin: Sommer (USA)



MIT DEM KOPF AUF DEN ASPHALT Das muss einfach weh tun!

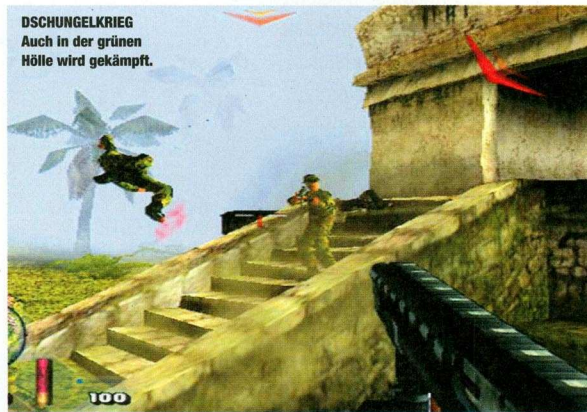
Fugitive Hunter

EGO-SHOOTER Als Kopfgeldjäger auf globaler Menschenjagd

Der ehemalige Navy Seal Jake Seaver verdient seinen Lebensunterhalt damit, Verbrecher dingfest zu machen, die nicht mit gewöhnlichen Methoden gefasst werden können. Als auf seine Operationsbasis ein Bombenanschlag verübt wird, macht er sich auf, die Schuldigen zu finden. Diese Suche führt ihn durch ganz Amerika bis hin nach Afghanistan, wo sich die packende Geschichte schließlich aufklärt. Selbstverständlich kann er sich nicht erlauben, Verdächtige zu töten, da er sie ja noch verhören muss. Daher werden Gegner erst betäubt, bis Jake sie nach einem kurzen Kampf in Gewahrsam nehmen kann. Spieltechnisch sieht das so aus, dass man aus dem First-Person-Ego-Shooter-Modus in eine Third-Person-Ansicht wechselt, um sich mit

dem Verdächtigen zu prügeln. Klingt zwar nicht gerade nach einem typischen 3D-Shooter aber doch ziemlich spannend, oder? Jake darf im Laufe des Spiels über ein Arsenal von neun verschiedenen Waffen verfügen, die mithilfe von finanziellen Mitteln aufgerüstet werden können. Das nötige Kleingeld findet der Kopfgeldjäger entweder in den weitläufigen Levels oder erhält es als Belohnung für gefasste Unholde. Letztere sind übrigens keine namenlosen Gangster, sondern haben durchaus reale Vorbilder, die tatsächlich in der FBI-Datenbank der meistgesuchten Verbrecher vertreten sind. Als USA-Release hat Publisher Infogrames Ende März angegriffen. (wf)

Hersteller: Infogrames
 Internet: www.infogrames.de
 Termin: 18. März (USA)



DSCHUNGELKRIEG Auch in der grünen Hölle wird gekämpft.

USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

All-Star Baseball 2004	Baseball	28. Februar
Dark Cloud	Rollenspiel	18. Februar
Everblue 2	Adventure	25. Februar
Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht	Rollenspiel	25. Februar

Erscheint demnächst

Batman: Dark Tomorrow	Action	4. März
Clock Tower 3	Action-Adventure	18. März
Def Jam Vendetta	Wrestling	24. März
Evil Dead: A Fistfull of Boomstick	Action	17. März
Primal	Action-Adventure	4. März
The Lost	Action-Adventure	3. März

UPDATE

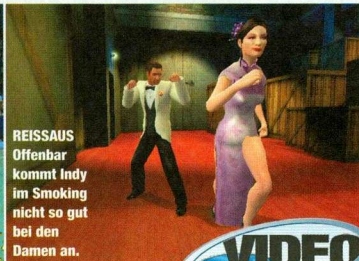
An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen jeden Monat **Kurzberichte zu aktuellen Spielen.**

Leider haben uns die Testversionen von Jurassic Park: Operation Genesis und NFL 2K3 erst vor kurz Redaktionschluss erreicht. Ausführliche Tests zu beiden Spielen finden Sie dann in der nächsten PLAY-ZONE.

HEISSES PFLASTER Hey, das sind ja gleich zwei Vertolger auf einmal!



REISSAUS Offenbar kommt Indy im Smoking nicht so gut bei den Damen an.



VIDEO

Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft

ACTION-ADVENTURE Im Mai wird die PS2-Peitsche ausgerollt.

LucasArts und Vorabversionen – zwei Dinge, die sich abzustößeln scheinen wie Wasser und Öl. Auch zu Indys aktuellen Eskapaden rückt die kultige Softwareschmiede noch kein spielbares PS2-Material raus, dafür haben wir uns schon mal die fertige Xbox-Fassung gekrallt. Die bestätigt, was wir schon im Vorfeld vermutet haben: Indiana Jones zieht den Schlapphut tief in die Stirn und stiefelt brav mit der Masse der aktuellen 3D-Abenteurer im Gleichschritt. Das heißt beileibe nicht, dass *Die Legende der Kaisergruft* ein schlechtes Spiel geworden ist – es fehlt nur irgendwie der indivi-

duelle Touch. Indys Charakter kommt zwar einwandfrei rüber, Kopfbedeckung und Peitsche wird der gebührende Respekt gezollt, doch ansonsten erwartet uns hauptsächlich solide Stangen-Ware. Mit dem rechten Analog-Stick bäugten wir unsere Umgebung, um Kletter- oder Sprung-Gelegenheiten auszumachen; stehen wir am rechten Fleck, weist uns eine Einblendung darauf hin, welcher Gegenstand aus unserem Inventar hier benutzt werden sollte. Gelegentlich müssen wir Wandmalereien entschlüsseln, Maschinen bedienen und Fallen umschiffen; daneben hauen, schießen, fechten und neue Energie aus einer sprudelnden Quelle schlürfen. Die verwunschenen Xbox-Dschungel, -Tempel und -Städte können sich zwar sehen lassen, aber die Portion grafischer Fleißarbeit, die das Ergebnis von „nett“ auf „beeindruckend“ emporheben würde, das sucht man leider vergebens. (ses)

Hersteller: LucasArts

Internet: www.lucasarts.com

Termin: Mai

FAUSTDICK Herumliegende Flaschen dürfen Sie den Gegnern auch überbraten.



Jurassic Park: Operation Genesis

STRATEGIE Aufbaustrategie in einem Land vor unserer Zeit.

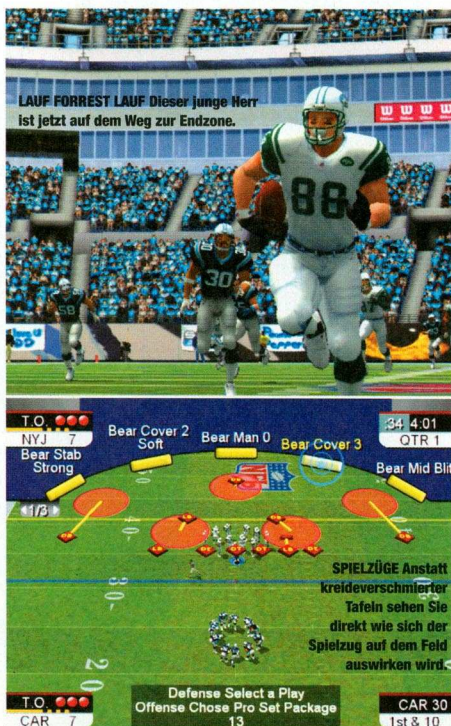
John Hammond hatte eine Vision: Einen riesigen Freizeitpark auf einer Insel, der als größte Attraktion lebende, geklonte Dinosaurier zu bieten hatte. 1993 stellte Regisseur Steven Spielberg eindrucksvoll dank nie da gewesener Effekte unter Beweis, dass der Plan zum Scheitern verurteilt ist. *Jurassic Park* wurde zu einem der erfolgreichsten Filme aller Zeiten und bisher wurde die zugkräftige Lizenz auch schon für eine Reihe von Spielen unterschiedlichster Art genutzt. Entwickler Blue Tongue bastelt für Universal Interactive schon seit geraumer Zeit an einem Aufbau-Strategiespiel für die PS2. Die gerade eingetrudelte Vorabversion führt den Spieler

sachte und intuitiv an die Materie heran. Die Ereignisse des ersten Films spielen hierbei keine Rolle. Gemeinsam mit aus den Filmen bekannten Gesichtern beschäftigen Sie sich mit der Forschung, Züchtung und Haltung der Saurier, müssen sich aber nebenbei auch noch um eine funktionierende Infrastruktur und zufriedene Gäste kümmern. Dies macht durchaus eine Menge Spaß, leider ruckelt die Grafik teilweise heftig und etwas mehr Übersicht im Spielgeschehen hätte auch nicht geschadet. Absolut unzumutbar sind derzeit noch die Ladezeiten. (cs)

Hersteller: Universal Interactive

Internet: www.universalinteractive.com

Termin: März 2003



NFL 2K3

FOOTBALL Coole Football-Action für Simulationsfans!

Wir wollen ja nicht gehässig erscheinen, aber im Endeffekt sind wir froh, dass Sega sich aus dem Konsolengeschäft zurückgezogen hat. Jetzt konzentriert man sich dort nämlich auf die Produktion hochkarätiger Software, die auch auf der PS2 erscheint. *NFL 2K3*, ein Titel des Sega Sports Label, könnte ein solcher Spitzentitel werden, verpasste aber leider nur kurz den Redaktionsschluss. Ein kleines Update möchten wir Ihnen dennoch nicht vorenthalten. *NFL 2K3* glänzt schon jetzt mit einer erstklassigen Präsentation. Das Spielgeschehen ist aufgemacht wie eine Live-Übertragung, in der Sie mittendrin statt nur dabei sind. Kein Wunder, hat sich Sega doch mit ESPN zusammengesetzt, um echtes Football-Ambiente zu schaffen. Wem Spielen allein nicht reicht, kann auch gleich als Trainer

fungieren und sein Lieblingsteam in dieser Position ganz nach oben bringen. Dabei sind natürlich auch das Einkauf neuer Talente und die kluge Auswahl der Spielzüge gefragt. Apropos Spielzüge: Die Darstellung selbiger ist besonders gut gelungen und präsentiert sich nicht so trocken wie bei anderen Genrekollegen. Trotzdem wird Wert auf Realismus gelegt, Arcade-lastige Football-Action sucht man bei diesem Titel vergebens. Besonders Fans des Sports wird das freuen, waren die *Madden*-Spiele bisher noch das einzig wirklich brauchbare Football-Futter für ihre Konsole. Ob der Titel jedoch das Zeug dazu hat, den Genreprimus vom Thron zu stürzen, zeigt sich erst im Test in der nächsten Ausgabe. (cs)

Hersteller: Infogrames

Internet: www.infogrames.de

Termin: 27. März

Zum Ersten, zum

INFO FÜR DIE ERBSENZÄHLER ...

Zahlen & Fakten

Alles Wissenswerte in Kurzform

Ebay (www.ebay.de) hat sich in den letzten fünf Jahren zum weltweit führenden Online-Auktionshaus entwickelt. Täglich stehen dem geneigten Käufer fast 10 Millionen Artikel zur Verfügung (eine Million Artikel auf der deutschen Seite), wobei dort natürlich auch Dinge wie Staubsauger, Autos oder Möbel mitgerechnet sind. Für Videospiele stehen allein auf der deutschen Seite rund 100.000 Artikel zur Verfügung. Ihre Gründung erfuhr die Seite im Jahr 1995, als ein findiger Sammler namens Pierre Omidyar erkannte, dass eine solche Plattform auf jeden Fall auch begeisterte Abnehmer finden würde. Bis heute haben sich fast 50 Millionen Benutzer registriert. Neben dem alltäglichen Verkaufsgeschäft hat sich die Plattform auch als gern genutzte Gelegenheit für Sammlungen für humanitäre Zwecke gemauert. Schon des Öfteren wurden begehrte Gegenstände von Stars und Sternchen meistbietend versteigert, wobei der Gewinn wohltätigen Zwecken zukam.

zum Zweiten, Dritten...

... verkauft an den netten jungen Mann mit dem betörenden Aussehen.

So – oder zumindest so ähnlich – gehen tagtäglich unzählige Auktionen im Internet zu Ende. Zwar ist von der üblichen Versteigerungs-Romantik mit Auktionsator, Hammer und Publikum nicht mehr viel übrig, aber dafür liegt der Praxisnutzen um einiges höher. An dieser Stelle wollen wir nun Ein-

steigern einen kleinen Überblick über die Möglichkeiten und Optionen geben, Fortgeschrittenen Alternativen aufzeigen und generell auf Besonderheiten eingehen.

BLICK ZURÜCK NACH VORN

Während es vor drei Jahren einen regelrechten Boom und wie die Pilze aus dem

Boden sprießende Auktionshäuser mit insgesamt recht ähnlichen Angeboten im Internet gab, so behauptet sich derzeit ein klarer Marktführer. Größte Online-Handelsgemeinschaft der

Welt ist Ebay. Konkurrenten wie zum Beispiel Ricardo (www.ricardo.de) bieten grundsätzlich zwar sehr ähnliche Leistungen, müssen aber mit weit geringeren Angebotszahlen leben.



Während beispielsweise Ricardo gerade einmal 450 Produkte für die POne inklusive der Hardware vorrätig hat, sind es bei Ebay allein 8.300 Spiele. Die Dimensionen und somit auch die Chancen auf Schnäppchen sind ungleich größer. Aber wie geht das nun eigentlich? Wie verkauft man seine ungeliebten Staubfänger und wie erhöht man seine Chancen auf echte Gelegenheitskäufe? Wie läuft die Bezahlung ab und wie funktioniert eigentlich das Bewertungssystem? Fragen, die nach Aufklärung verlangen.

AM ANFANG WAR DAS FORMULAR

Der häufigste Grund, eine Auktionsseite zu besuchen, ist die Suche nach etwas Ausgefallenerem oder möglichst Günstigem. Die übersichtlichen Menüs erlauben auch eine gezielte Suche nach Produkten. Hat man sein Objekt

der Begierde aber erst einmal gefunden, fangen die Probleme auch schon an. Je nach Art des Produkts können unter Umständen schon mal sehr viele Auktionen gefunden werden. Da fällt die Auswahl schwer. Hier müssen die eigenen Vorlieben entscheiden: Will man ein Spiel unbedingt sofort oder kann man auch Wartezeiten in Kauf nehmen? Wie gut ist die Auktion aufbereitet? Sind alle wichtigen Informationen enthalten? Grundsätzlich sollte man schon sehr genau lesen, für was man da gerade Geld ausgeben will und die notwendige Geduld mitbringen. Es passiert nicht selten, dass Nutzer am Ende eine Umverpackung teuer bezahlen, nur weil sie den missverständlichen Auktionstext nicht richtig gelesen haben. Auch die Versandkosten sollten von vornherein mit einbezogen werden. Was nützt

es, einen alten Klassiker zum Schnäppchenpreis von einem Euro zu erwischen, wenn am Ende noch riesige Versandkosten hinzukommen? Bei Lieferungen per Nachnahme kommen noch zusätzliche Kosten auf, die direkt an den Postboten gehen. Das Grundprinzip der Auktionen sollte immer im Auge behalten werden: Wenn man sich entschieden hat, für einen Artikel zu steigern, gibt man einen Maximalbetrag ein. Liegt ein Titel also gerade bei fünf Euro und man ist bereit, für das Spiel eine Maximalsumme von 15 Euro zu investieren, kann man auch direkt die 15 Euro angeben. Das Ebay-System wählt automatisch den nächsthöheren Betrag und so würde der Beispielartikel € 5,50 kosten, bis jemand anderes mehr bietet. Dann bleibt man mit seinen 15 Euro so lange Meistbietender, bis jemand auch wirklich diesen Betrag übertrifft. Ebenfalls zu beachten sind die Ebay-Gebühren. Während der Service der Seite in den Anfangstagen noch kostenlos war, hat sich dies vor knapp zwei Jahren geändert. Der Verkäufer zahlt nun eine geringe Summe Einstellgebühr und zusätzlich einen prozentualen Anteil am Erlös direkt an das Unternehmen Ebay. Kaum eingeführt, wurden diese Kosten von vielen Verkäufern dreist auf den Käufer abgewälzt, was aber nun seitens Ebay unterbunden wurde. Dennoch sollte man darauf achten, nicht etwa auch noch für diese Kosten aufkommen zu müssen.

WEG DAMIT

Die Kunst, einen an sich wertlosen Artikel auf Ebay gewinnbringend zu veräußern, beschäftigt mittlerweile sogar findige Buchautoren. Zwar gibt es wirklich eine ganze Reihe an Punkten zu beachten, ob es allerdings einen 150-Seiten-Wälzer braucht, um seine alten POne-Spiele zu Geld zu machen, bleibt fraglich. Im Prinzip ist das so genannte Einstellen von Artikeln gar nicht so schwierig. Nach der unvermeidbaren Registrierung sucht man sich die passende Rubrik aus, beantwortet ein paar Fragen zum Artikel, lädt noch ein

aussagekräftiges Foto hoch und schon kann die Auktion beginnen. Dummerweise ist man meist nicht der Einzige auf der Welt, der etwas verkaufen will. Genau wie im wirklichen Leben folgt auch Ebay den Gesetzen des Marktes. Angebot und Nachfrage bestimmen den Preis. Für ein durchschnittlich erhaltenes *Gran Turismo 3: A-spec* sollte man nicht gerade 50 Euro erwarten, eines der seltenen bunten PS2-Grundgeräte wird andererseits ganz sicher nicht nur für einen Euro den Besitzer wechseln. Ein Startpreis von einem Euro hat zudem den Vorteil, dass man weniger Gebühren für die Einstellung zahlen muss. Denn auch diese Kosten sind gestaffelt. Als Verkäufer hat man aber viele Dinge zu beachten. Wenn man sich sicher ist, dass der Artikel den gewünschten Preis erzielt, kann man das Risiko eingehen, als Startpreis einen Euro festzulegen. Zweifelt man daran, legt man von vornherein einen höheren Startpreis fest. Das macht die Auktion allerdings unattraktiver. Schließlich macht ja einen Großteil des Reizes der Auktionen aus, dass man immer auf ein Schnäppchen hofft.

DIE RECHNUNG, BITTE

Der unangenehmste Teil einer jeder Transaktion ist natürlich die Zahlungsabwicklung. Aber auch hier bieten alle Auktionshäuser unterschiedliche Varianten an. Während der eigentliche Kauf meist per Vorkasse abgewickelt wird (Käufer überweist den Betrag, Verkäufer verschickt die Ware nach Eingang des Geldes) und eine gewisse Vertrauensbasis erfordert, lassen sich die Kosten, die man Ebay selbst schuldig ist, auf verschiedene Wege begleichen. Per Kreditkarte ist bequem, aber nicht für jeden nutzbar. Wer keine Kreditkarte hat, lässt sich die jeweiligen Beträge direkt von seinem Konto abbuchen oder eröffnet ein Extra-Konto direkt bei Ebay, das von Zeit zu Zeit gefüllt werden muss. Generell bleibt bei den Zahlungsabwicklungen der Auktionen immer ein Restrisiko, das speziell bei größeren Beträgen schon mal für leichte Nervosität sorgen

INFO FÜR DIE WITZBOLDE

Skurriles & Ausgefallenes

Eine Zeitmaschine? Kein Problem:

Für was so ein Auktionshaus gut ist, sieht man an den etwas ausgefalleneren Auktionen. Wer zum Beispiel schon immer mal einen DeLorean samt Fluxkompensator sein Eigen nennen und auf den Spuren von Michael J. Fox und Christopher Lloyd wandeln wollte, der muss nur richtig suchen. Grundausstattung ist ein altes, rostiges, unzuverlässiges und laihes Auto, das in erster Linie durch futuristisches Design und einen gewissen Kult-Faktor überzeugt: der DeLorean. Für schlappe 13.500 Dollar wechselt der charismatische Bleicheimer den Besitzer. Ein DeLorean alleine macht aber noch keine Zeitmaschine. Doc Brown erfand daher den Fluxkompensator, der praktisch ebenso ebenfalls bei Ebay zu erwerben ist. Vergleichsweise günstige 55 Dollar waren für die standesgemäße Inneneinrichtung aufzubringen. Knapp das Fünffache, nämlich 250 Dollar, musste man zahlen, um genügend Strom zu produzieren. Schließlich ist Plutonium selbst auf Ebay schwer zu ergattern, da macht sich so ein sauberer und moderner „Mr. Fusion“ schon wesentlich besser auf dem Heck des Wagens.



ENERGIEGENIE Einfachen Hausmüll wandelt der kleine Helfer in riesige Mengen Energie um.



ROSTBEULE Der DeLorean brachte kaum Leistung auf die Straße und hatte ernsthafte Korrosionsprobleme.

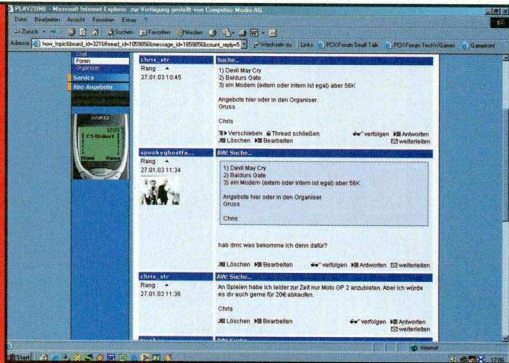


1955 legte Doc Brown den Grundstein für Reisen durch die Zeit.

Die Alternativen

Neben Ebay gibt es auch noch andere Mittel und Wege, um günstig an Spiele zu gelangen.

Natürlich meinen wir hier die legalen Wege, was Tipps für Brennvorgänge und Rohlingkauf von vornherein ausschließt. Die schon erwähnte Konkurrenzseite Ricardo bietet eine ähnliche Service-Palette wie Ebay mit kleinerem Angebot. Neben Auktionshäusern gibt es aber natürlich auch die althergebrachte Möglichkeit wie beispielsweise Foren. Auf unserer eigenen Seite (www.play-zone.de) gibt es ebenfalls ein Forum, in dem interessierte Käufer und Verkäufer zusammenkommen. Ohne Biestress und flexibel findet man auch dort gelegentlich die gesuchte Ware. Natürlich ist das Angebot kleiner, doch dafür kennt man sich und erspart sich große Teile der Bürokratie. Wer häufiger bei Amazon & Co. vorbeisurfte, der wird auch dort auf ähnliche Angebote stoßen.



GROSSES ANGEBOT Hier kaufen die Spieler von den Spielern und umgekehrt.

kann. Hier bietet sich der Treuhandservice an. Ein Zwischenhändler erhält vom Käufer das Geld und vom Verkäufer die Ware und sorgt so für einen sicheren und reibungslosen Geschäftsablauf, aber natürlich auch für höhere Kosten.

ICH HAB DICH AUCH LIEB

Wenn dann alles zu aller Zufriedenheit geklappt hat,

wartet noch die Bewertung darauf, genutzt zu werden. Um vor schwarzen Schafen zu warnen, besteht die Möglichkeit, den jeweiligen Geschäftspartner zu beurteilen. Hat der Käufer schnell und zuverlässig überwiesen? Entsprach die Ware der Beschreibung? Punkte, die in die Bewertung einfließen sollten und es so späteren möglichen Geschäftspartnern erleich-

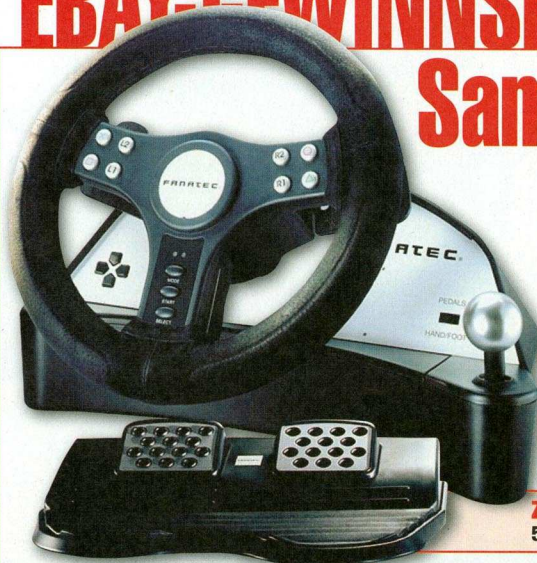
tern, sich ein Bild vom jeweiligen Gegenüber zu machen. Das alles klingt furchtbar umständlich und in einigen Belangen muss man in der Tat etwas bürokratischen Ballast ertragen, doch schon nach kurzer Zeit geht auch das Einstellen von Artikeln schnell von der Hand. Spricht auch irgendetwas gegen Auktionshäuser wie Ebay? Man bekommt zwar selbst aktuelle

Titel, vor allem aber ältere Seltenheiten und Topseller, zu niedrigen Preisen. Man sollte allerdings Geduld mitbringen. Nicht jeder gesuchte Titel ist immer sofort greifbar und je nach Verbreitungsgrad auch durchaus schon einmal hart umkämpft. Neuwere bekommt man zudem im Laden oder Versandhandel meist günstiger.

MAIK BÜTEFOR

EBAY-GEWINNSPIEL

Sammlerstück!



Wie passend: Hardware-Experte Fanatec hat Ebay als praktische Absatzform entdeckt und verkauft auf diesem Wege eine spezielle, auf 1.300 Stück limitierte Edition unserer Lenkrad-Referenz Speedster 2. Neben dem mit handverarbeitetem Leder überzogenen Lenkradkranz verfügt die edle Peripherie auch über analoge Wippen, die das Gasgeben und Bremsen mit den Händen ermöglichen. Gebürstetes Aluminium lässt das Gerät in schlichter Eleganz erstrahlen. So ein Lenkrad möchten Sie auch besitzen? Kein Problem. Fünf Exemplare warten auf die glücklichen Gewinner. Alles, was Sie dafür tun müssen, ist, folgende Frage richtig zu beantworten:

In welchem Jahr wurde Ebay gegründet?

**Zu gewinnen gibt es:
5x Fanatec Speedster 2 – Special Edition**

Schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an **Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: EBAY, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahmechluss ist der 28.03.2003. Die Gewinner werden wie immer schriftlich benachrichtigt. Mitarbeiter der teilnehmenden Firmen sowie 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.

THQ'S Line-up 2003

Las Vegas
ist immer eine
Reise wert ...

geben. Zur zweiten Neuankündigung, einem von Rainbow Studios (Macher von *ATV Offroad Fury*) entwickelten Motocross-Spiel mit offizieller Lizenz – basierend auf 2004er-THQ-World-Supercross-GP-Saison – gibt es bisher ebenfalls noch wenig Details. Sicher ist bis jetzt nur, dass es neben einem umfangreichen Meisterchaftsmodus auch einen Free-ride-Modus geben wird, bei dem man riesige Areale erforschen kann. Als Release-Datum ist Anfang 2004 anvisiert.

SPLASHDOWN 2

Etwas früher, und zwar schon im Juni dieses Jahres, wird mit *Splashdown 2* ein weiteres von Rainbow Studios entwickeltes Rennspiel erscheinen. Wie im Vorgänger dreht sich wieder alles um turboschnelle Sea-Doos, mit denen man nach Herzenslust über coole Wasserkurse brausen kann. Die acht neuen Außenareale sind gespickt mit allerlei Überraschungen und vielen vorprogrammierten Ereignissen, die Schleichwege eröffnen, für Abwechslung sorgen und oft sogar den Streckenverlauf komplett ändern. Dazu kommen zwölf nicht minder interessante Hallen-Levels und rund ein Dutzend Spielmodi, die Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen fordern werden. Für alle Erfolge erhält man Punkte, die zum Freischalten von Bonus-Features, Cheat-codes und Extras verwendet werden können. Die Version, die wir anspielen durften, enthielt zwar nur zwei der Außenlevels, machte aber deutlich, dass *Splashdown 2* bunter, rasanter und obendrein optisch aufregender als der vielgerühmte Vorgänger wird. Technisch gesehen hat sich nicht so viel geändert, die Fahrphysik ist fast identisch und das Was-

Gar keine Frage, dass diese These nicht zuletzt wegen der vielen Attraktionen und Casinos in der Spielerstadt immer zu 100 Prozent zutrifft. Ende Januar dieses Jahres war das amerikanische Glücksspieler-Mekka sogar noch um eine Attraktion reicher. Spielehersteller THQ stellte nämlich im ständig ausbuchten Palms Hotel Journalisten aus aller Welt aktuelle Highlights und kommende Hits vor. Richtig brandheiße Neuigkeiten für den PS2-Sektor gab es allerdings nur wenige, darunter auch ein leider viel zu kurzer Trailer zur Comic-Versoffung *The Punisher*. Aber schon diese nur ein paar Sekunden dauernde Videosequenz machte klar, dass der eigenwillige Comic-Held auch auf der PS2 nicht gerade zimperlich mit Verbrechern umgehen wird. Weitere Infos zu diesem interessanten Titel wird es wohl erst zur E3



SPLASHDOWN 2



SCHIFFE VERSENKEN
Durch die Zerstörung
des Segelschiffs öffnet
sich eine Abkürzung.

DER MOBE in dieser Angriffsform verfügt Nevin über die größte Feuerkraft.

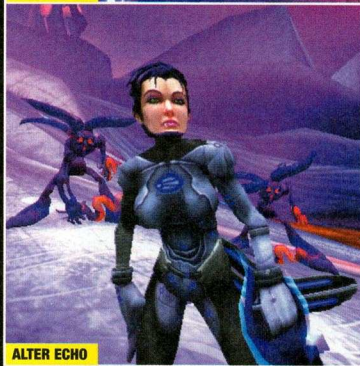


ALTER ECHO

REDESIGN Der Protagonist hat sich ganz schön verändert.



ALTER ECHO



ALTER ECHO



ALTER ECHO

ser beziehungsweise die Wellen sehen ebenfalls wieder sehr gut aus. Wir hoffen, dass uns THQ schon bald eine weiter fortgeschrittene Version zur Verfügung stellt, der wir uns dann ausführlich widmen werden.

ALTER ECHO

Es ist schon eine ganze Weile her, dass es Neuigkeiten über den Entwicklungsstand von *Alter Echo* zu vermelden gab. Das letzte Mal wurde das Spiel auf der Games Convention in Leipzig gesichtet, wo die gezeigte Version einen guten Eindruck hinterließ und Appetit auf mehr machte. Seitdem ist es ziemlich still um das von Outrage Games entwickelte, sehr ambitionierte Action-Game gewesen. In Las Vegas konnten wir nun eine neue Version antesten, die deutlich macht, dass sich vor allem gra-

fisch einiges getan hat. Dies betrifft nicht nur die organische Welt, gegen die Protagonist Nevin in *Alter Echo* antritt, sondern auch den Helden selbst. Die drei Angriffsformen, zwischen denen er stufenlos wechseln kann, wurden grafisch überarbeitet und sehen jetzt viel cooler aus. Dies gilt auch für das TimeDilation-Kampfsystem, das dem Spieler erlaubt, die Zeit zu manipulieren. So kann man starke Angriffscombos kreieren, mit denen sogar mehrere Gegner gleichzeitig angegriffen werden können. Eine imposante, in Echtzeit ablaufende Sequenz zeigt, wie sich die Attacke auswirkt.

FIRE WARRIOR

Bei *Fire Warrior* handelt es sich um einen knallharten Ego-Shooter, der im futuristischen

FREUND ODER FEIND? Bekommt Nevin bei seinem Auftrag weibliche Unterstützung? (links) **ORGANISCH UND WIDERLICH** Mit diesen Wesen bekommt Nevin es auch zu tun. (rechts)

SPLASHDOWN 2



PIRATENSCHATZ In der letzten Runde führt der Weg durch die Schatzkammer.



ALL
FF
De
REFRE
Coi
COC
King
C
23
Every

DAUERFEUER
Diese Waffe sieht doch einer Gatling-Gun verdammt ähnlich.

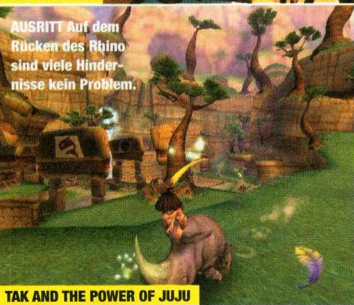


FIRE WARRIOR



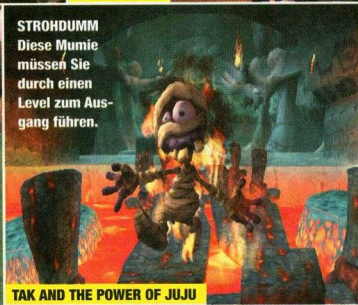
BALLERFEST Die Schlacht tobt auch auf längst vergessenen Schlachtfeldern.

FIRE WARRIOR



AUSRITT Auf dem Rücken des Rhino sind viele Hindernisse kein Problem.

TAK AND THE POWER OF JUJU



STROHDUMM Diese Mumie müssen Sie durch einen Level zum Ausgang führen.

TAK AND THE POWER OF JUJU

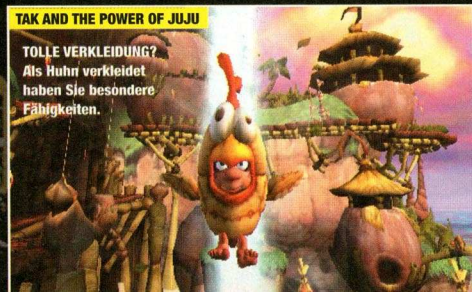
Warhammer 40k-Universum spielt. Der Spieler übernimmt für 24 Stunden die Rolle eines jungen Tau-Kämpfers, der im ständig wütenden Konflikt gegen das Imperium ganz auf sich allein gestellt ist. Im Laufe des voraussichtlich 17 Levels umfassenden Spiels muss sich der junge Krieger einer Vielzahl von Feinden stellen, darunter den gefürchteten Space Marines, von denen jeder praktisch eine bis an die Zähne bewaffnete 1-Mann-Armee darstellt. Um ihnen und den anderen Gegnern beizukommen, steht dem Spieler ein beeindruckendes Arsenal von 15 verschiedenen Waffen zur Verfügung. Bisher existiert nur eine recht kurze Ein-Level-Demo, in der die düstere Horror-Atmosphäre schon ziemlich gut rüberkommt. Spätestens zur E3 rechnen wir mit einer aussagekräftigen Version, in der alle Levels anwählbar sind.

TAK AND THE POWER OF JUJU

„Juju? Was ist das denn?“, fragen sich viele der anwesenden

Journalisten bei der Präsentation zu diesem nagelneuen Jump & Run. Im Prinzip handelt es sich dabei um eine Art Voodoo magie, die in der Welt von Tak auch wirklich funktioniert. Die Story des Spiels ist schnell erzählt: Tak, der Lehrling des Dorfschamanen, erhält die Aufgabe, fünf Mondsteine zu finden, mit deren Hilfe ein böser Voodoopriester bekämpft werden kann. Im Laufe des nonlinearen Spiels lernt der angehende Schamane verschiedenste Zauber und Fähigkeiten, die ihm dabei helfen, diese Aufgabe zu erfüllen. Nur die geschickte Kombination dieser Kräfte mit den Gegebenheiten des jeweiligen Levels führt zum Erfolg. *Tak and the Power of Juju* sieht zwar nicht ganz so imposant aus wie etwa *Ratchet & Clank*, hat aber durchaus einen eigenen Charme und spricht nur so vor witzigen Einfällen und irden Ideen. Auch die grafische Umsetzung ist nicht von schlechten Eltern und braucht den Vergleich mit anderen Jump & Runs nicht zu scheuen.

WOLFGANG FISCHER



TAK AND THE POWER OF JUJU

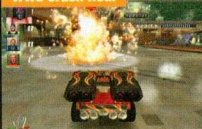
TOLLE VERKLEIDUNG?
Als Huhn verkleidet haben Sie besondere Fähigkeiten.

INFO DER REST VOM FEST

Was es sonst noch zu sehen gab

Neben den vier Titeln, die wir Ihnen im Rahmen dieser Reportage etwas ausführlicher vorgestellt haben, hat THQ natürlich noch eine ganze Reihe anderer Spiele in verschiedenen Entwicklungsphasen gezeigt, darunter *BattleBots*, *WWE Crush Hour*, *Finding Nemo* und *Evil Dead: A Fistful of Boomstick*. Ob und in welcher Form speziell letzteres Spiel nach Deutschland kommen wird, ist noch nicht sicher, da die Inhalte des blutigen Action-Adventures ohne weiteres als jugendgefährdend angesehen werden könnten. Mal sehen, was sich THQ da einfalren lässt. Natürlich wurde auch *Pride FC*, das wir in dieser Ausgabe getestet haben, gezeigt.

WWE Crush Hour



EFFEKTREICH Außer netter Optik hat *Crush Hour* nicht so viel zu bieten.

BattleBots



BIS AN DIE ZÄHNE BEWAFFNET
Zwei Metallmonstrostädten bekämpfen sich.

Evil Dead

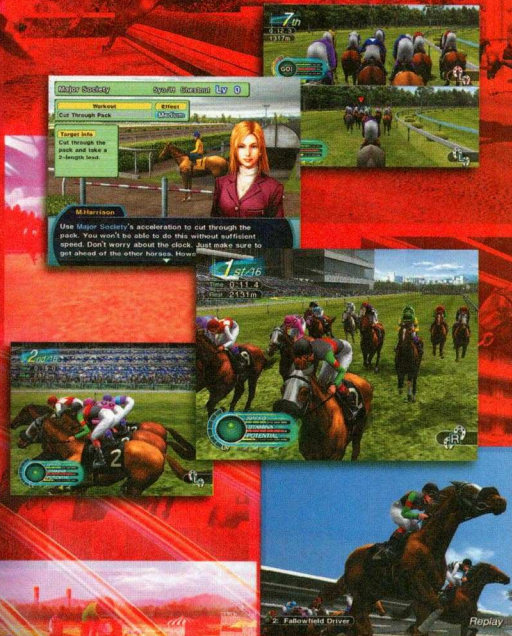


RIE MY BOOMSTICK Held Ash kennt bei Zombies kein Erbarmen.

Evil Dead



FEURIG Natürlich darf auch ein Flammerwerfer nicht im Sortiment fehlen.



Mensch und Pferd werden eins

G1 JOCKEY 3

Echte Jockey-Action!

- Umfassende Einstellmöglichkeiten an Pferd und Zaumzeug! Sie haben als Jockey die absolute Kontrolle. Mit Geschick und Talent können Sie alles aus Ihrem Pferd herausholen und als Erster ins Ziel gelangen!
- Mit dem neuen Training-Feature können Sie Ihre Pferde vor dem Rennen in Höchstform bringen!
- Einige Pferde mögen die Startbox nicht, andere beherrschen den Start perfekt und wieder andere können in hohem Tempo galoppieren. Nutzen Sie diese Eigenheiten auf dem Weg zum Sieg zu Ihrem eigenen Vorteil!
- Im Story-Modus sind nun auch Hürdenrennen verfügbar!

Erhältlich ab März 2003

PlayStation®2





NAHKAMPF Ghost stellt sich der Herausforderung und zeigt den Cops, zu was er fähig ist.

INFO DAUMENKINO

Nahkampf im Detail

Motion-Capture-Technologie at its best!

Die Animationen im Spiel sehen fantastisch aus. Diese Bildfolge gibt einen kleinen Vorgeschmack.



SCHNELL WEG Die
Flucht übers Dach
kommt uns doch
bekannt vor

Enter the Matrix

VORSCHAU ENTER THE MATRIX

Der **Kampf um die
Zukunft** hat begonnen.
Und Sie sind mittendrin!

Die Welt, in der wir leben, ist nur eine Illusion. In Wahrheit liegen wir alle mit unzähligen Schläuchen

versehen in körpergroßen Bottichen und dienen Maschinen als Energiequelle. Glücklicherweise gibt es aber eine Hand voll tapferer Kämpfer, die sowohl in der realen Welt als

auch in der künstlichen Umgebung – Matrix genannt – alle Hebel in Bewegung setzen, um die Menschheit aus dem Duracell-Dasein zu befreien. 1999 erstaunten Neo, Morpheus und

Trinity Millionen von Kinobesuchern mit revolutionären Effekten und einer ausgeklügelten Story, die für einen Actionfilm überraschend viel Tiefgang besaß. Fast vier Jahre



später wartet die Welt gespannt, wie die Geschichte nun fortgeführt wird. Und die beiden kreativen Köpfe hinter der Matrix, Larry und Andy Wachowski, klotzen, anstatt zu kleckern. Gleich zwei Filme werden noch dieses Jahr in die Kinos kommen. Zeitgleich mit dem Start des zweiten Teils der Serie soll das dazugehörige Spiel für eine ähnliche Revolution sorgen.

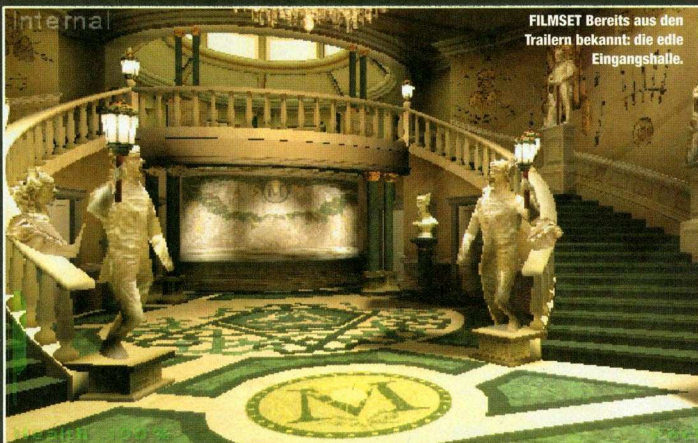
SHINY HAPPY PEOPLE
Häufig sind Spiele zu Filmen oder Serien lieblose Lizenzprodukte, die fehlenden Tiefgang mit einem großen Namen zu überdecken versuchen. Beim offiziellen Spiel zu *Matrix* soll das anders werden. David Perry, seines Zeichens charismatischer Boss von Shiny Entertainment, ist sichtlich stolz auf sein „Baby“. Es würde

schon sehr überraschen und ist eigentlich undenkbar, dass Shiny nur lieblos eine Lizenz verwurstet. Nach Hits wie *Earthworm Jim*, *MDK* oder auch *Wild 9*, die neben der spielerischen Qualität vor allem durch den abgefahrenen Humor im Gedächtnis blieben, ist es jedoch schon ein wenig verwunderlich, wieso ausgerechnet Shiny den Zuschlag für ein Spiel im rela-

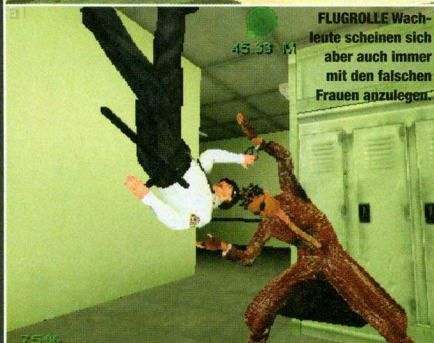
tivsten *Matrix*-Universum bekam. Auf Gegner herabfallende Kühe wird es sicher nicht geben, doch ganz humorlos soll *Enter the Matrix* hoffentlich nicht bleiben. Nach langen Jahren der Partnerschaft mit Interplay ist *Enter the Matrix* übrigens das erste Spiel, das Shiny für Infogrames produziert.

DIE ROTE PILLE

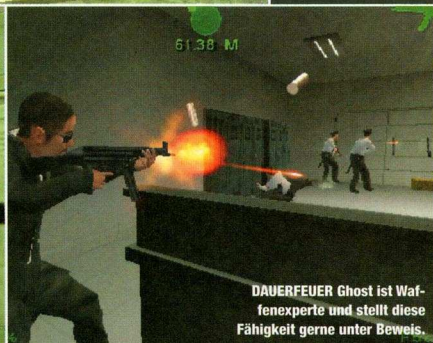
Genau wie die Filmemacher planen auch die Spieleentwickler, in jeder Beziehung das Maximum des überhaupt Möglichen zu präsentieren. Das beginnt schon bei der Geschichte. Die beiden Hauptdarsteller des Spiels, Niobe und Ghost, sind nicht nur Fantasiegestalten, zumindest Niobe hat auch eine tragende Rolle im zweiten *Matrix*-Film. Eigens für das Spiel wurde von den Wachowski-Brüdern ein Skript verfasst, das eng mit dem Filmskript verbunden ist. 30 Minuten Filmmaterial, welches ebenfalls exklusiv für das Spiel produziert wurde, wartet mit den Originaldarstellern auf. Die et-



FILMSET Bereits aus den Trailern bekannt: die edle Eingangshalle.



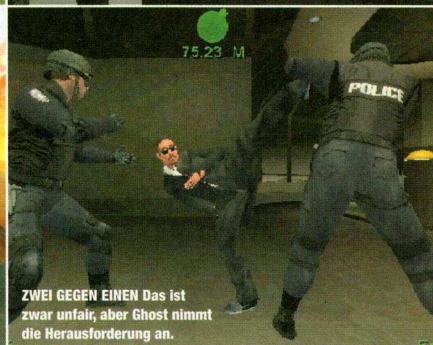
FLUGROLLE Wacheleute scheinen sich aber auch immer mit den falschen Frauen anzulegen.



DAUERFEUER Ghost ist Wafenerperte und stellt diese Fähigkeit gerne unter Beweis.



FEUERZAUBER Granaten sind fürs Gröbere und sorgen für erhitzte Gemüter.



ZWEI GEGEN EINEN Das ist zwar unfair, aber Ghost nimmt die Herausforderung an.



was großspurige Ankündigung, dass nur, wer Spiel und Film komplett zu Gesicht bekommen hat, wirklich alles rund um die Matrix versteht, klingt zwar sehr nach cleverem Marketing – doch wer weiß, was sich hinter dieser Aussage wirklich verbirgt. Solche Zahlen- und Faktenspielerien sagen aber immer noch nichts über das eigentliche Spiel aus, das am Ende des Events ausgiebig unter die Lupe genommen werden durfte. Auf den ersten Blick wirkt die Grafik eher unspektakulär. Eckige Bauten und grobe Texturen lassen nicht gerade auf High-End-Optik schließen. Das ändert sich, wenn man erst einmal die geschmeidig animierten Figuren zu Gesicht bekommen hat. Auch mit mehreren Gegnern gleichzeitig kam die Grafik nicht ins Stottern und lieferte stabile 60 Frames. Gleich zu Anfang des eigens für die Präsentation erstellten Abschnitts konnte man sich von den inneren Werten der technischen Darbietung überzeugen. Ob Cola-Automat, leere Flaschen im Regal oder

Deckenplatten – alles in der Umgebung konnte nach Herzenslust zu Klump zerschossen werden. Die Matrix wäre aber nur halb so spannend, wenn es nicht die inzwischen oft kopierten Zeitlupen-Effekte in Kombination mit waghalsigen akrobatischen Einlagen gäbe. In diesem Zusammenhang besitzt die Spielfigur neben der Anzeige für Lebensenergie auch einen selbstständig regenerierenden Balken, der über die so genannte Focus-Energie informiert. Per Tastendruck verlangsamt man die Zeit, bis der Balken aufgebraucht ist oder alle Bedrohungen ausgeschaltet sind. Während dieser Zeit ändern sich auch die Bewegungsmöglichkeiten des jeweiligen Protagonisten. Während das Spielgefühl im normalen Modus einem durchschnittlichen Action-Shooter gleicht, eröffnen sich im Focus-Mode ganz neue Möglichkeiten. Alle schon aus dem ersten Film bekannten Spezialitäten sind mit dabei. Der stylische einhändige Radschlag mit Beschuss des Gegners ist genauso möglich, wie an der Wand entlangzulaufen. Hier gab sich die Preview-Fassung zwar noch etwas hakelig, aber fürs fertige Spiel verspricht Shiny Verbesserungen. Mit Ausnahme dieser speziellen Tricks spielt sich der Titel derzeit ähnlich wie ein indizierter Shooter, bei dem die Zeitlupe „Bullet-Time“ genannt wurde. Das Kampfsystem ist kontextsensitiv, das heißt, je nach Position zum Gegner, ge-

wählter Waffe und Umgebung reagiert die Spielfigur unterschiedlich auf Eingabekommandos. Fraglich bleibt nach wie vor, wie der eigentliche Spielablauf gestaltet wurde. Das Spiel soll missionsbasiert sein, nur konnten wir uns davon im Testlevel noch kein Bild machen. Die Fahrsequenzen, die ungefähr ein Viertel des Spiels ausmachen, wurden nur als kurzes Video vorge-

führt und fielen gegenüber der restlichen Grafik deutlich ab – ein neues *Driver* sollte man von Shiny jedenfalls nicht erwarten. Zudem soll *Enter the Matrix* auch die grauen Zellen des Spielers nett vernachlässigen und spezielle Hacking-Sequenzen das Gameplay auflockern. Was genau sich dahinter verbirgt, war noch nicht in Erfahrung zu bringen.

MARK BÜTEFOR



PSSST ... Versteckspiele für Fortgeschrittene. Hoffentlich überzeugt die Steuerung.

HOCH DAS BEIN Powerfrau Niobe teilt kräftig aus.

INFO INTERVIEW

NOCH FRAGEN?



DAVID PERRY

David Perry redet gern und viel und man muss schon genau hinhören, um wichtige Informationen herauszufiltern. Nichts ist unmöglich und so können wir Ihnen an dieser Stelle noch ein paar interessante Fakten zum Spiel präsentieren.

PLAYZONE: Wie ist das genau mit den beiden Geschichten von Film und Spiel? Werden beide das gleiche Ende haben?

David Perry: Das Ende des Spiels wird im Endeffekt nicht am selben Ort stattfinden. Wenn Film und Spiel enden, werden beide zur gleichen Zeit enden, aber an unterschiedlichen Orten, in unterschiedlichen Situationen und mit anderen beteiligten Personen.

PLAYZONE: Wird das Spiel in Missionen unterteilt sein?

DP: Ja, es ist sehr missionsbezogen. Es gibt klare Anweisungen, aber die Aufgaben ändern sich, wenn eine Situation sich ändert. Der Operator ist die ganze Zeit bei Ihnen und wird Sie leiten.

PLAYZONE: Wie steht es um die künstliche Intelligenz im Spiel? Wird alles gescriptet oder richtet sich das gegnerische Verhalten nach dem des Spielers?

DP: Die Gegner haben ein Gehör und können sehen. Sie sind nur zum Teil gescriptet, weil wir sichergehen wollen, dass sie keine dummen Sachen tun. Wenn Sie sie entdeckt haben, agieren sie intelligent und für sich alleine. Werden Sie allerdings von einer Gruppe entdeckt, arbeiten deren Mitglieder zusammen und jeder sucht sich woanders Deckung.

PLAYZONE: Wie funktioniert das Kampfsystem? Was steckt dahinter?

DP: Das Spiel wird Anfänger und Profis gleichermaßen unterhalten. Wenn der Spieler einfach nur auf die Knöpfe einhämert, dann wird das Geschehen auf dem Bildschirm immer noch gut aussehen. Auf der anderen Seite ist das Kampfsystem sehr ausgeklügelt. Es wurde sehr darauf geachtet, dass man als Spieler jeden Move zu jeder Zeit ausführen kann. Die Moves hängen auch davon ab, ob eine Wand in der Nähe ist oder mehrere Gegner um den Spieler herumstehen.

PLAYZONE: Können Sie uns etwas über die Spieldauer sagen?

DP: Es dauert ca. 15 Stunden, bis Sie es mit einem Charakter durchgespielt haben. Wenn Sie besonders schnell sind, schaffen Sie es vielleicht sogar in 10 Stunden.

PLAYZONE: Danke für das Gespräch.

VORSCHAU ENTER THE MATRIX

Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Action-Adventure
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Vorr. Deutsch
Video:	DVD
Audio:	Nicht bekannt

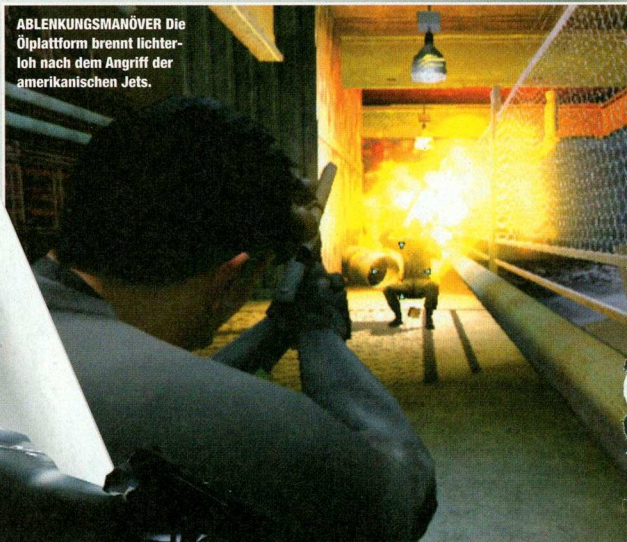
Internet: www.shiny.com

Spieler	Termin
1	Juni 2003

EINSCHÄTZUNG
Sehr Gut

„Ambitionierte Filmumsetzung mit Macken, die bis zur Veröffentlichung hoffentlich ausgemerzt sind“

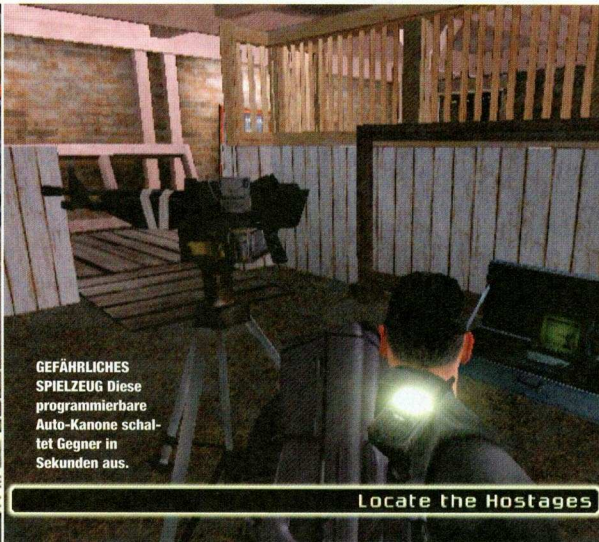
ABLENKUNGSMANÖVER Die Ölplattform brennt lichterloh nach dem Angriff der amerikanischen Jets.



Tom Clancy's Splinter Cell

Die PS2-Fassung von Clancys **düsterer Zukunftsvision** ist gespickt mit Neuerungen.

Nadezhda-Atomkraftwerk, Halbinsel Kola, Russland: Als Spezialagent Sam Fisher sich lautlos durch die Öffnung an der Decke herabbläst, bemerkt er sofort, dass etwas nicht stimmt. Hier sollte doch keine Wache stehen! Langsam tastet er sich im schwachen Licht vor, bis er schließlich den Posten durch das Treppengeländer sehen kann. Routiniert und lautlos macht er sein SC-20K-



GEFÄHRLICHES SPIELZEUG Diese programmierbare Auto-Kanone schaltet Gegner in Sekunden aus.

Locate the Hostages



LETZTE RETTUNG: FLUCHT Im CIA-Hauptquartier darf es nämlich keine Toten geben.



COOLE AUS-SICHT Das Nadezhda-Kraftwerk liegt in einer malerischen Gegend.

Trigger a meltdown alert.

Sturmgewehr bereit und setzt die Wache mit einem Taser-geschoss außer Gefecht. Sein zweiter Schuss gilt der Überwachungskamera, die den Türbereich abdeckt und die Leiche jeden Moment im Blickfeld gehabt hätte. Durchatmen. Als sich die nächsten drei Sekunden nichts rührt, schultert Sam das SC-20K und macht sich vorsichtig auf den Weg nach unten. Es ist immer noch viel zu hell hier, zuckt es ihm durch den Kopf. Ein gezielter Schuss mit der Pistole zerstört die einzige Glühbirne und sorgt blitzschnell für schützende Dunkelheit. Keine Sekunde zu früh, denn draußen schlendert in diesem Moment ein weiterer Wachposten vorbei. Noch mal Glück gehabt! Es wäre nicht klug gewesen, einen Alarm auszulösen und die Wachmannschaft zu früh von der Anwesenheit eines feindlichen Agenten in Kenntnis zu setzen. Sein Boss Lambert hatte ihm mehr als deutlich klar gemacht, dass vom Erfolg dieser Mission möglicherweise das Schicksal der gesamten Menschheit abhängt ...

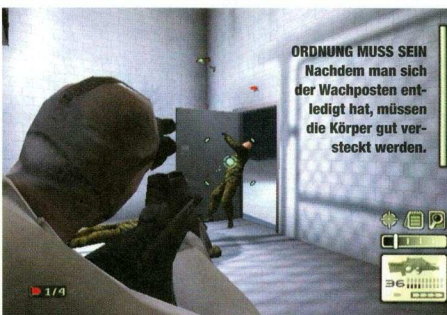
SPANNENDE WELTREISE

Diese kleine Geschichte beschreibt nicht nur den Anfang des PS2-exklusiven Nadezhda-Levels, sie ist obendrein ein erstklassiges Beispiel dafür, was Spieler bei *Splinter Cell* erwartet. Als Spezialagent Sam Fisher arbeiten Sie für Third Echelon,

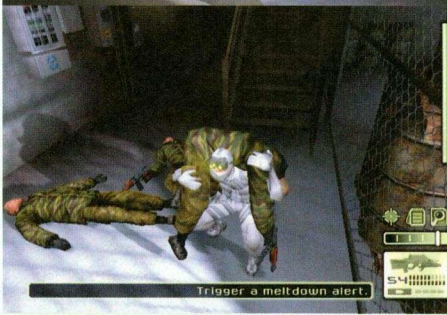
eine streng geheime Unterabteilung der NSA. Nach einem kurzen Auffrischkurs in Sachen Geheimdiensttätigkeit schickt man Sie nach Tiflis, um das Verschwinden zweier CIA-Agenten zu untersuchen. Von dort aus entwickelt sich eine spannende Geschichte, die den Protagonisten über den halben Erdball führt, immer einen Schritt weit vom drohenden 3. Weltkrieg entfernt. Die Missionen, die Sie hierbei zu erfüllen haben, könnten unterschiedlicher nicht sein. Vom Datenklau über Rettungs- und Aufklärungsmissionen bis hin zum Meuchelauftrag ist alles vertreten, was man sich unter Geheimdiensttätigkeit so vorstellt. Oberste Maxime in jeder Situation ist, unentdeckt zu bleiben. Daher müssen nicht nur die Körper von erledigten Gegnern verstaubt, sondern auch Überwachungssysteme jeder Art umgangen werden. Beherzigt man dies nicht, findet der Auftrag nicht selten ein jähes Ende. Um die diffizilen Aufträge zu erledigen, verfügen Sie zudem über ein nettes Sortiment von Hightech-Spielzeug und zwei höchst effektive Feuerwaffen.

NEUIGKEITEN, SO WEIT DAS AUGE REICHT

Während wohl die komplette PS2-Spielergemeinde mit Spannung auf Ubi Softs Agententhriллер wartet, werden sich Kenner der Xbox-Fassung bestimmt fra-



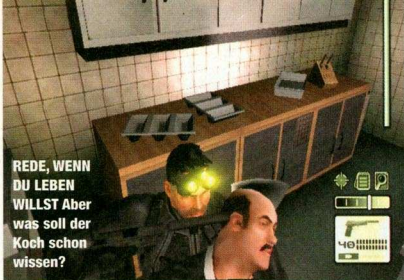
ORDNUNG MUSS SEIN Nachdem man sich der Wachposten entledigt hat, müssen die Körper gut versteckt werden.



Trigger a meltdown alert.



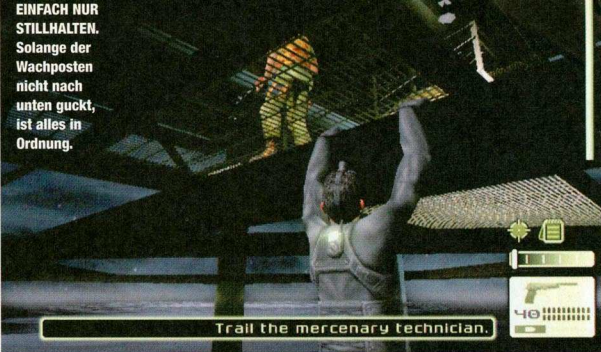
FLEXIBLE GLASFASER-OPTIK Mithilfe dieser Technologie können Sie beobachten, was auf der anderen Seite einer Tür vor sich geht.



REDE, WENN DU LEBEN WILLST Aber was soll der Koch schon wissen?



SESAM ÖFFNE DICH Na ja, ganz so einfach ist die Benutzung des Dietrichs auch nicht.



EINFACH NUR STILLHALTEN. Solange der Wachposten nicht nach unten guckt, ist alles in Ordnung.

Trail the mercenary technician.



LEBENSWICHTIGE AUSTRÜSTUNG Diese Minen können Sie nur mit dem Wärmebildgerät wahrnehmen.



gen: Muss ich *Splinter Cell* auch für die PS2 haben? Wo liegen die Unterschiede zwischen den beiden Versionen? Diese Fragen führen uns direkt zurück zur obigen Geschichte. Die zusätzliche, vier Abschnitte umfassende Mission, bei der ein Atomkraftwerk infiltriert werden muss, ist nur einer von vielen Gründen, warum es sich selbst für einen *Splinter Cell*-Veteranen lohnt, einen längeren Blick auf die PS2-Fassung zu werfen. Ebenso exklusiv wie der Bonus-Level ist das komplett neue, vierminütige Intro. Diese aufwendige Videosequenz sieht nicht nur absolut erstklassig aus, sie sorgt auch dafür, dass Spieler sich schneller in Tom Clancys Zukunftsvision und Sam hineinversetzen können. Als wäre das noch nicht genug, wurden ebenfalls alle Zwischensequenzen im Spiel überarbeitet und an die leicht veränderte Storyline angepasst. Ebenfalls neu ist eine Alarmanzeige, an der man

jederzeit ablesen kann, wie viele Ausrüster man sich noch erlauben darf, bevor Ihnen Lambert sagt: „Es ist vorbei! Such dir schon mal einen hübschen Atombunker, Fisher.“ Dazu kommen noch ein paar andere, durchaus sinnvolle kleine Anpassungen, die das Spiel zugänglicher und spielbarer für Anfänger und Genre-Neulinge machen. In unserem ausführlichen Testbericht in der nächsten Ausgabe werden wir darauf noch näher eingehen.

DAS HAAR IN DER SUPPE Es steht wohl außer Zweifel, dass *Splinter Cell* auf der Xbox ein ganz außergewöhnliches Spiel ist, an dem es praktisch nichts auszusetzen gibt. Lediglich der allzu hohe Schwierigkeitsgrad, der gerade spätere Levels zu einer absoluten Trial-and-Error-Geduldssprobe macht, wurde nicht selten bemängelt. Da für die PS2-Fassung aus Speicher- und Performance-Gründen sowieso ein

Teil der Levels umgebaut werden musste, hat man sich bei Ubi Soft gedacht: Warum nutzen wir dies nicht gleich, um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu senken? Prinzipiell eine gute Idee, doch leider geht dieser Schuss in manchen Abschnitten nach hinten los. Man wird das Gefühl nicht los, dass der eine oder andere Level eigentlich anders geplant war und durch diverse Anpassungen jetzt ein wenig an Reiz verliert. Besonders Kenner der Xbox-Version werden sich dieses Gefühls nicht erwehren können. Um dem entgegenzuwirken, wird es neben dem „normalen“ einen besonders harten Schwierigkeitsgrad geben, der selbst Xbox-Veteranen viel abverlangen soll. Aber davon mal abgesehen ist *Splinter Cell* auch auf PS2 ein echter Hammer. Vor allem grafisch nutzt das Spiel die Möglichkeiten der Konsole gut aus und bietet teilweise echt atemberaubende Licht- und Schatteneffekte.

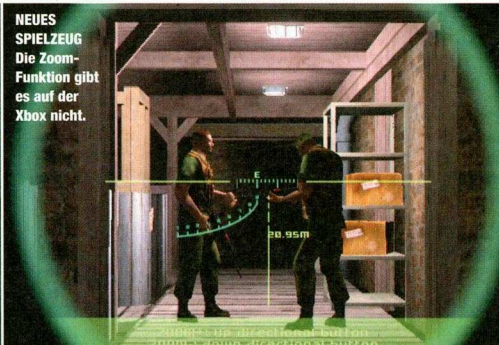
Besonders toll ist den Entwicklern das Hitzeflimmern gelungen, sobald sich Sam in der Nähe eines Feuers aufhält. Die uns vorliegende Preview-Version läuft zwar noch nicht ganz flüssig, wir sind jedoch guter Hoffnung, dass Ubi Soft das noch in den Griff kriegt.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft Shanghai
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler 1	Termin 27. März
FINSCHÄTZUNG	
SUPER	
„Splinter Cell bietet alles, was ein Agententhriller haben muss: Spannung, Action und eine coole Optik. “	



VORTEIL SAM Dank des Nachtsichtgeräts können Sie in der Dunkelheit hervorragend sehen.



NEUES SPIELZEUG Die Zoom-Funktion gibt es auf der Xbox nicht.

koei™

THQ®

Auf in den Kampf!

Bekämpfe Horden von Gegnern mit vielfältigen Techniken inklusive magischer Runenangriffe! Entwickle deinen eigenen Kampfstil aus einer Kombination magischer und physischer Attacken!



Mystic Heroes™

PlayStation 2



ERHÄLTlich AB MÄRZ 2003



BEREITS ERHÄLTlich

Tenchu: Wrath

Auf dem rauen Pfad der Ninja gelten zwei Faustregeln: Bewege dich wie ein Schatten und **töte schneller als eine Schlange!**

Rikimaru is back! Wenn dieser Schriftzug im Intro erscheint, drücken sich Fans eine Träne aus dem Auge und Unwissende fragen: Wer ist zurück? Rikimaru, männlicher Held

falls bekannte Ayame, hübsche und äußerst gefährliche fernöstliche Amazone zur Auswahl. Außerdem gibt es einen neuen freispielbaren Charakter

namens Teshu. Tagsüber arbeitet dieser düstere Hitman als Arzt, des Nachts schlüpft er in die Rolle eines gnadenlosen Mörders. Er trägt kein Schwert und Stealth-Kills vollzieht Teshu mit einem Nadel-Dolch, den er dem ahnungslosen Opfer zwischen Rückenmark und Kleinhirn platziert. Offene Auseinandersetzungen bestreitet der Tötungsexperte mit Faust- und Fußtechniken, aber ein wahrer Schattenkrieger agiert besser aus dem Verborgenen ... Ihrem Bild-

HINTERHÄLTIG Der neue Charakter Teshu verfügt über genaue anatomische Kenntnisse, die er bei Stealth-Kills einsetzt.

of Heaven

schirm-Alter-Ego schauen Sie bei den Missionen von hinten über die Schulter und dürfen jederzeit mit dem rechten Analogstick die Kamera nachjustieren. Außerdem wurde im Vergleich zu den Vorgängern eine zeitgemäße „direkte“ Steuerung implementiert. Das bedeutet, Ihr Charakter schaut und läuft direkt in die Richtung, die Sie mit dem linken Analogstick einschlagen. Ansonsten hat sich bis auf die verbesserte Optik gar nicht so viel geändert, was aber nicht unbedingt ein Nachteil ist. Schließlich flippfen seinerzeit alle Ninja-Fans komplett aus und der Ruf nach einem Nachfolger wurde von Jahr zu Jahr lauter.

TUGENDEN EINES NINJA
Im Dienst von Lord Ghoda werden Sie auch beim neuesten Abenteuer mit unterschiedlichsten Aufträgen betraut. Interessant ist dabei, dass sich die Pfade der beiden Hauptcharaktere Rikimaru und Ayame trennen. Das bedeutet, Sie bekommen je nach Charakterwahl ein ande-

res Spiel zu sehen. Die Missionen sind stellenweise aus den Vorgängern bekannt – bereits der erste Level erinnert frappierend an das Spiel aus dem Jahr 1998. Dieses Mal sollen Sie das Land allerdings vor dem Einfall des mysteriösen Tenrai bewahren. Bevor Sie aber den dunklen Herrscher zu Gesicht bekommen, müssen Sie zunächst Anschläge verüben, sich durch eine Armee feindlicher Ninjas metzeln und die sechs „Lords of Darkness“ besiegen. Dabei dürfen Sie selbst entscheiden, ob Sie offene Kämpfe meiden und Ninja-typisch lieber aus dem Hinterhalt agieren, oder wie bei einem Action-Spiel nach vorne stürmen und auch ein Gefecht mit mehreren Gegnern nicht scheuen. Allerdings bekommen Sie nach Missionsende eine Bewertung, die umso besser ausfällt, je enger Sie sich an die Ninja-Tugenden halten. Außerdem sind solche offenen Konflikte meist schlecht für die eigene Gesundheit, denn die feindlichen Truppen sind nicht blöde und kämpfen ausgezeich-

net. Aufgrund der verbesserten KI werden Sie von Gegnern sogar bis auf Dächer verfolgt, außerdem sind Tenrais Schergen immer im Bilde über die Reichweite Ihrer Waffe und reagieren dementsprechend. Die Schwertkämpfe funktionieren nach kurzer Eingewöhnung tadellos, eine Taste zum Blocken, eine zum Schlagen und ein stylischer Doppelsprung reichen aus, um schöne Combos hinzulegen. Außerdem können Items wie Rauchbomben, Wurfsterne oder Gesundheitspakete mit der Dreieck-Taste benutzt werden. Gegnerische Waffen wie Bögen oder Lanzen dürfen nach dem Aufsammeln ebenfalls zum Einsatz kommen.

KILL BY STEALTH

Sehr wichtig ist der Enterhaken. Mit diesem praktischen Utensil ist es möglich, sich auf Dächer zu ziehen oder Vorsprünge zu erklimmen. Von weiter oben lässt sich ein Areal perfekt auskundschaften und Wachen können erspäht werden, ohne dass man gleich selbst entdeckt wird. Hier legt das Game seine Trümpfe auf den Tisch: Es ist

INFO MULTIPLAYER-FREUDEN

Flotte Spielchen zu zweit

Für Fans des geselligen Beisammenseins hat Tenchu: Wrath of Heaven ebenfalls einiges zu bieten:

Zwei Multiplayer-Modi inklusive einem coolen Cooperative-Mode, bei dem einige modifizierte Missionen auf zwei tapferen Ninjas warten. Der Screen ist dabei vertikal gesplittet, wobei die Übersicht glücklicherweise nicht allzu sehr unter dem verkleinerten Bildausschnitt leidet. Beim Competitive-Mode dürfen Sie unter 16 Tenchu-Charakteren wählen und anschließend auf die Jagd nach den meisten Stealth-Kills während einer vorgegebenen Zeit gehen.



SPLITSCREEN Zu zweit macht Wrath of Heaven einen Heidspaß.



FAUSTKAMPF Tesshu benutzt kein Schwert, sondern seine waffenlosen Kampfkünste.



ERTAPPT Wenn die Anzeige unten links mit Ausrufezeichen gefüllt ist, dann wurden Sie entdeckt.



SCHATTENKRIEGER Ninjas arbeiten am liebsten aus dem Verborgenen.

INFO DER MYTHOS NINJA

Spezialisten im Dienste Shoguns

Im mittelalterlichen Japan war der Ninja ein perfekt ausgebildeter Guerillakrieger, der von den Shogunen und Daimyo zwischen der Heian- und der Meiji-Periode zu Geheimaufträgen eingesetzt wurde.



KAMPFASCHINE Rikimaru ist ein perfekt ausgebildeter Schattenkrieger.

In der früheren Zeit bedienten sich die Mächtigen Japans eines Ninja, um einen Konkurrenten außer Gefecht zu setzen, später (Tokugawa-Periode) bildeten die Ninja einen Großteil der Staatspolizei (Metsuke). In vielen Kriegen, Verschwörungen und Fehden der Feudalzeit spielten sie als Geheimagenten, Attentäter und Spione eine aktive und oft ausschlaggebende Rolle. Die Fähigkeiten dieser außergewöhnlichen Krieger basierten auf den Grundlagen des Ninjutsu. Mit der auch Shinobi no jutsu genannten Kampfmethodik der Ninja wurden zahlreiche Fertigkeiten in jahrelanger Ausbildung trainiert und perfektioniert. Dazu gehört natürlich das lautlose Töten mit oder ohne Waffe, Rollen, Sprung- und Falltechniken, daneben aber auch Methoden der Tarnung und Täuschung, Strategie und Spionage, Geografie, Meteorologie sowie Meditationstechniken und Heilmethoden. Sie entwickelten zu ihren Zwecken besondere Werkzeuge wie beispielsweise den Enterhaken (Kiyotetsu koge), Handschuhe mit Eisenkrallen (Shuko) und eine große Anzahl von typischen Waffen wie Dolche (Kougi), Wurfaffen (Shuriken) oder Kettenwaffen (Kusari). Eine große Rolle bei der Ausbildung spielen standesgemäß die Schwerttechniken (Kenjutsu) und die Messertechniken (Tanjutsu), die auch bei *Wrath of Heaven* besondere Anwendung finden ...

BOSSFIGHT Die Endgegner haben oft Unterstützung dabei.



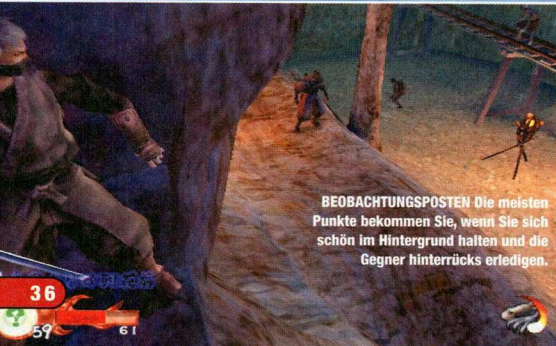
einfach unglaublich cool, in gebückter Haltung über die Dächer zu schleichen und mit einem gekonnten Sprung einen Stealth-Kill auszuführen. Dieser wird anschließend in einer kurzen Sequenz mit Kamera-drehung und Blur-Effekt präsentiert. Belohnt wird ein Stealth-Kill mit dem Auffüllen einer japanischen Schriftzeichenleiste am unteren linken Bildschirmrand. Ist diese voll, winken Extramoves wie Schwertkombos oder Tarntechniken. Aber Vorsicht, wer unschuldige Mädchen tötet oder entdeckt wird, der verliert die Schriftzeichen wieder. Allerdings ist dies nicht allzu schlimm, da der Einsatz der Extramoves durch abschreckende Joypad-Kommandos unnötig erschwert wird. Stealth-Kills können natürlich auch am Boden ausgeführt werden. Dazu müssen Sie sich lediglich von hinten an einen Gegner schleichen und einen Katana-hieb ansetzen. Ein wenig hakelig ist die Funktion, mit der Sie sich an eine Wand lehnen dürfen, um den Bereich hinter einer Ecke einzusehen. Nach einiger Spielzeit geht die Steuerung aber in Fleisch und Blut über und man beginnt tatsächlich, sich wie ein angehender Ninja zu fühlen.

gehören. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad sehr hoch angesetzt, was Neulingen zu-sätzlichen Frust bescheren dürfte. Trotzdem rentiert sich der Nerveninsatz, denn belohnt wird man mit einer absolut genialen Spielerfahrung und einer fantastischen Atmosphäre. Die Grafik läuft butterweich mit 50 Bildern pro Sekunde und die Fernsicht ist im Gegensatz zu den Vorgängern völlig ausreichend. Schöne Animationen, gelungene Texturen und passende Lichteffekte runden den mehr als guten optischen Eindruck ab. Leider konnte ein leichtes Flimmern nicht vermieden werden und stellenweise wirken Objekte etwas grobkörnig. Dafür wurde der musikalischen Untermauerung wieder besondere Beachtung geschenkt und ein passender Soundtrack kreiert, der stimmungsvoller nicht sein könnte. Insgesamt ist *Tenchu: Wrath of Heaven* der Himmel für alle Ninja- und Action-Adventure-Fans.

UWE HÖNIG



COMBOLEISTE Für einen erfolgreichen Stealth-Kill bekommen Sie ein japanisches Symbol in der Leiste unten links gutgeschrieben.



BEOBACHTUNGSPOSTEN Die meisten Punkte bekommen Sie, wenn Sie sich schön im Hintergrund halten und die Gegner hinterrücks erledigen.

VORSCHAU TENCHU: WRATH OF HEAVEN

Hersteller:	Activision
Entwickler:	K2
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.activision.de

Spieler	Termin
1-2	7. März

SEHR GUT

„Wer sich für Ninjas und Schwertkampf begeistern kann, der wird *Tenchu: Wrath of Heaven* innig lieben!“



Xtreme Legends™

DYNASTY WARRIORS 3

Die Schlacht geht weiter...

7 neue, nicht überlieferte Geschichten

Übernehmen Sie im Musou-Modus die Rolle von 7 verschiedenen Generälen: Lu Bu, Diaochan, Meng Huo, Zhu Rong, Zhang Jiao, Dong Zhuo und Yuan Shao. Komplette neue Levels mit neuen Szenarios und Ereignissen.

- Entdecken Sie neue Waffen und Gegenstände!
- Vier neue Herausforderungsmodi!
- Ranglistensystem im Herausforderungsmodus!
- Neuer Schwierigkeitsgrad „sehr schwierig“!

Erstellen Sie eigene Leibwachen

Heuern Sie spielbare Charaktere, einschließlich Lu Bu, als Leibwache an. Nutzen Sie Doppel-Musou-Angriffe im Einzelspieler-Modus. Wählen Sie Geschlecht, Uniform und Waffe für jede einzelne Wache in Ihrer Einheit.

**DW3
REMIX!!!**

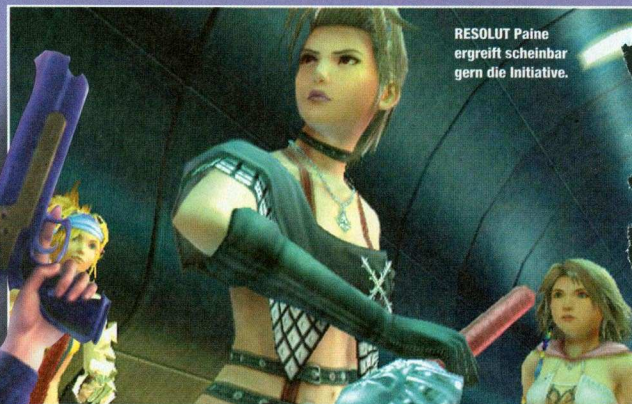
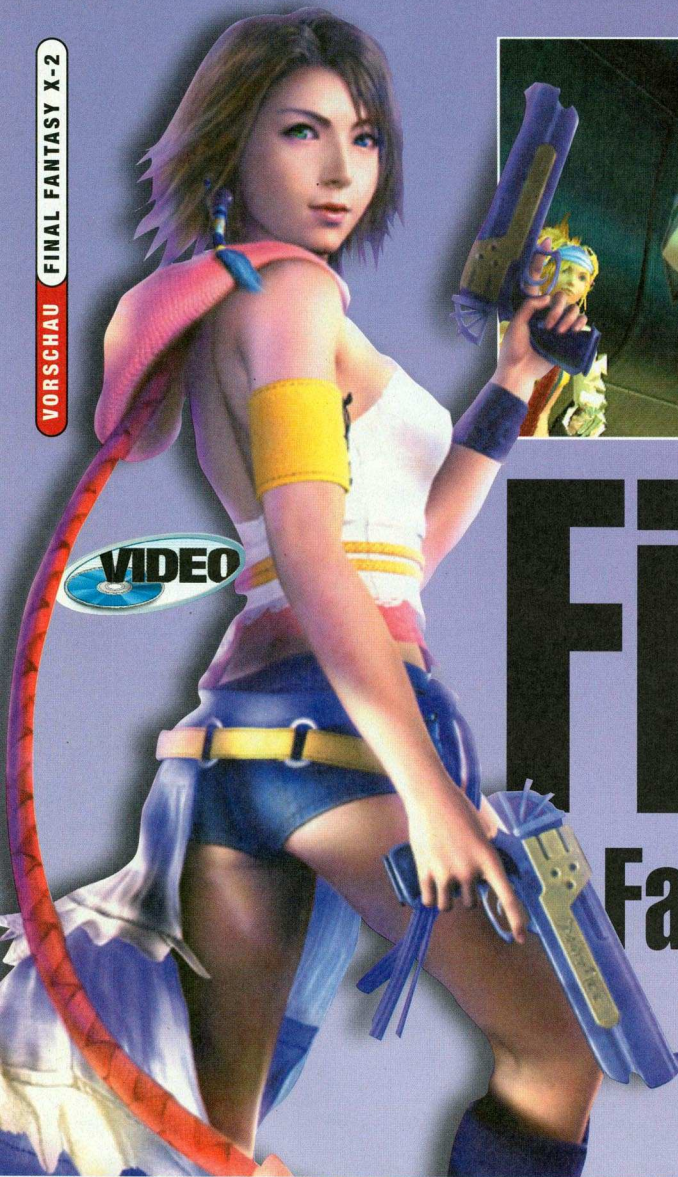
Spielen Sie XTREME LEGENDS alleine oder mit Dynasty Warriors 3, um das Original mit neuen XL-Features zu erweitern. Gespeicherte Daten von beiden Spielen sind voll kompatibel zueinander.



Erhältlich ab März 2003

PlayStation®2





RESOLUT Paenne ergreift scheinbar gern die Initiative.



Final Fantasy X-2

Am 13. März startet die **Fortsetzung** des Rollenspiel-Hits in Japan!



PURPUR Le Blanc und ihre Kumpanen tauchen regelmäßig auf.

38

ルブラン：もろ一度奪い取るだけさ



BEI FUSS! Auch diesmal dürfen Sie voraussichtlich wieder Chocobos abrichten.



METAMORPHOSE Kostümwechsel werden von blendenden Effekten begleitet.

エウラ HP 12 MP
リック HP 77 MP

CHAIN Mit gutem Timing lassen sich Schuss-Combos zusammensetzen.



Natürlich werden wir uns die japanische Verkaufsversion von *Final Fantasy X-2* sichern, sobald sie dort in den Regalen steht, und Sie mit Spieldrücken aus erster Hand versorgen – wenn alles glatt läuft, schon in der nächsten Ausgabe! Doch auch vorab sind schon etliche interessante Infos an die Öffentlichkeit gesickert und Squares offizielle Website geizt nicht mit Infos und Bildmaterial. Konkrete Pläne für eine PAL-Umsetzung existieren zwar bisher noch nicht, eine Deutschland-Veröffentlichung gegen Ende des Jahres ist laut Sony aber sehr wahrscheinlich. Blicke zu hoffen, dass Square sich endlich dazu durchringt, das Bildformat anständig anzupassen – aber was das angeht, machen wir uns vorerst lieber keine großen Hoffnungen.

DREI GRAZIEN AUF WELTREISE

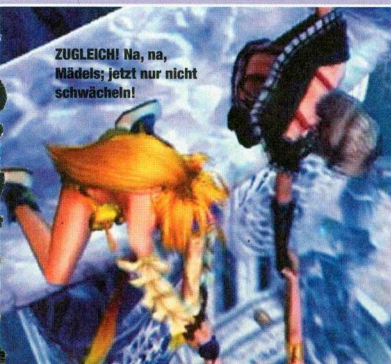
Na, immerhin sind unsere Heldinnen so schlank und knackig, dass sie auch nach einer PAL-Balcken-Stauchung noch eine gute

Figur machen dürften. Zwei Jahre nachdem sie das Reich Spira von dem Ungeheuer Sin erlöst haben, ziehen Ex-Medium Yuna und ihre Freundin Rikku gemeinsam durch die aufblühenden Lande – wie es aussieht, auf der Suche nach einem gewissen jungen Mann, dessen Bild Yuna in einem Sphäroiden gesehen hat. Wer die Trailer-Ausschnitte auf unserer DVD kennt – der Teaser stammt übrigens aus der japanischen Final-Mix-Fassung von *Kingdom Hearts* – wird sich unserer Vermutung anschließen, dass es sich bei dem Objekt der Begierde um Tidus handelt, über dessen letzten Verbleib wir Nicht-Kennern des ersten Teils hier erst mal nichts verraten wollen. Der Rest der ursprünglichen Gruppe nutzt den frisch eingekehrten Frieden, um sich um Familien-Angelegenheiten zu kümmern: Lulu und Wakka sind mittlerweile verheiratet und freuen sich auf Nachwuchs, während Kimahri und seine Ronso-Verwandten mit den Guado im Clinch liegen. Die Al Bhed scheinen noch immer als Außenseiter dazustehen, obwohl sich neuer-

dings jedermann für Maschinen begeistert und der Respekt vor den alten Yevon-Tempeln dahinbröckelt. Außerdem hat sich eine Art Sphäroiden-Rausch breit gemacht, in dem diverse Abenteurergruppen um die Wette nach den kostbaren Kugeln forschen. Eine größere (Bösewichts-?)Rolle fällt dabei der aufgeplusterten Le Blanc und ihren beiden Kumpanen zu; zu einem anderen Clan gehört Schwertkämpferin Paine, die unser Amazonen-Trio komplettiert. An Bord des knallroten Luftschiffes Celsius segelt unsere Party nun neuen Entdeckungen entgegen, während bereits die nächste Bedrohung über dem Land aufzieht.

FLIEGENDER KLEIDUNGSWECHSEL

Nachdem man als *Final Fantasy X*-Spieler seine Schützlinge über mehrere Dutzend Stunden schon in so ziemlich allen Talenten ausgebildet hat, die das Sphäroidenbrett hergegeben hat, wäre es recht langweilig, jetzt nach dem alten Schema weiter aufzumotzen. Das neue Charakterklassen-



INFO DER TV-SPOT

Noch einmal mit Gefühl!

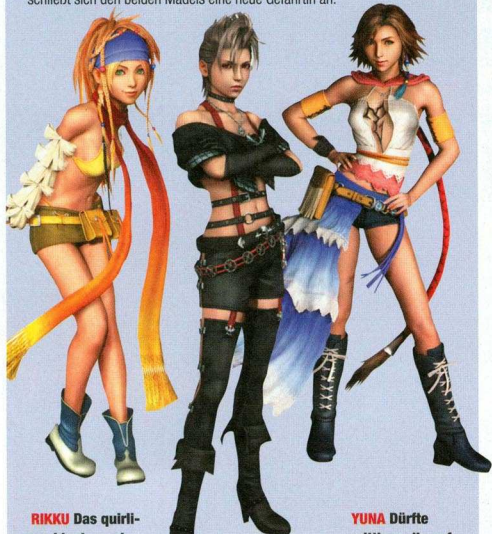
Yuna als Pop-Diva? Diese Bilder stammen aus einem japanischen Werbespot, nicht aus dem Spiel.



INFO DIE HELDINNEN

Drei Engel für Square

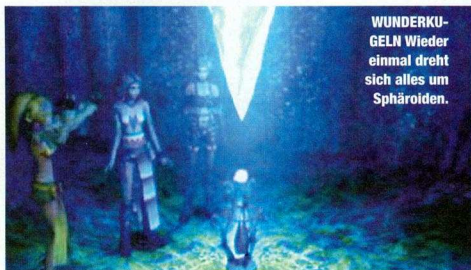
Sins Zerstörung hat in Spira offenbar eine Art Treibhauseffekt ausgelöst. So luftig bekleidet, wie Yuna und Rikku neuerdings durch die Lande ziehen, müssen im fernen Spira jedenfalls hochsommerliche Temperaturen herrschen. Während Kimahri, Lulu und Wakka mittlerweile eigene Wege gehen, schließt sich den beiden Mädels eine neue Gefährtin an.



RIKKU Das quirrlige, kleptomatische Sonnenscheinchen trug schon im Vorgänger knappe Höschchen, jetzt hat sie auch noch das Bikini-Top herausgerkrat.

PAINE Wenn Lulu und Auron eine Tochter hätten, sähe sie wohl so aus wie diese junge Kämpferin aus dem Stamm der Kemamo.

YUNA Dürfte mittlerweile auf die 19 zugehen und hat offensichtlich ihre alte Schüchternheit abgelegt. Vorsicht: Die Lady schießt scharf.



WUNDERKUGELN Wieder einmal droht sich alles um Sphäroiden.

VEREINT? Ist das ein Traum, die Wirklichkeit oder ein Flashback?



System verspricht da nicht nur Abwechslung, sondern auch mehr Flexibilität für die einzelnen Figuren sowie viele der für Final Fantasy typischen bombastischen Animationsfilmchen (hoffentlich nach der zehnten Wiederholung abkürzbar ...). Nach dem neuen Modell können die Protagonistinnen nun mitten im Kampf neue Outfits überstreifen; samt den damit verbundenen Stärken und Sonderfähigkeiten, die aber wie gewohnt erst erlernt und ausgebildet werden wollen. In schillernden Videosequenzen schlüpfen die Damen abwechselnd in die Kämpfer-, Diebes- oder Pistolenschützen-Kluft, wechseln von der aggressiven Schwarzen zu defensiven Weißen Magie oder versuchen gar mit überdimensionalen Würfeln ihr Glück auf dem Schlachtfeld. Mit den Roben und Anzügen ändern sich dann auch die Gebärden und die Körpersprache ihrer Träger. Innerhalb der Kampfzüge wird nun etwas mehr verlangt als Zurücklehnen und Trefferpunkte zählen. Der Spieler kann nun Ketten-Angriffe ausführen und damit innerhalb einer Aktion einen größeren Gesamtschaden erzielen. Jeder Charaktertyp hat natürlich seine eigenen Combos, funktionieren dürften sie

wohl ähnlich wie die Ekstase-Attacken aus dem Vorgänger. Unterschiedliche Aktionen nehmen außerdem unterschiedlich viel Zeit in Anspruch; ein Zauber wesentlich mehr als das Gurgeln mit einem Heiltrank.

Über die obligatorischen Minispiele ist noch nicht viel bekannt. Offenbar wird es möglich sein, Chocobos zu züchten; und die gewohnten, von Zufallskämpfen unterbrochenen Gewaltmärsche werden wohl von einfachen Hüpf- und Kletter-Abschnitten unterbrochen. Weitere Details folgen!

STEFANIE SCHEITLER

VORSCHAU FINAL FANTASY X-2

Hersteller:	Square
Entwickler:	Square
Genre:	Rollenspiel
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.playonline.com/ffx2

Spieler	Termin
1	Vorauss. Ende 2003

SEHR GUT

„Hoffentlich trägt das neue Kampfsystem genügend frischen Wind für viele weitere Spielstunden nach Spira!“



INDUSTRIALISIERUNG
Sogar die Fauna entwickelt eine Neigung zum Maschinellen.

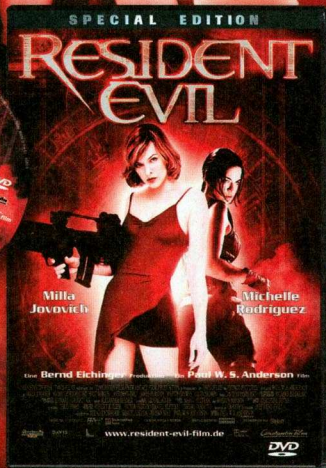
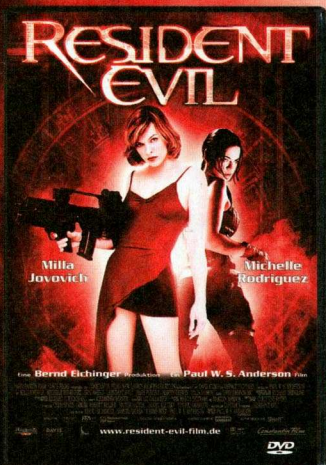


ONKEL RONSO Kimahri hat es doch tatsächlich zum Clanführer gebracht.

RESIDENT EVIL



Ab 10. März 2003
auf **DVD**,
Special Edition **DVD**
und VHS



Umfangreich ausgestattete Doppel-DVD im attraktiven Digipak. DVD mit **DS ES** Discrete 6.1 & Dolby Digital 5.1 Surround EX in Deutsch und Englisch, alternativem Ende, Audiokommentar, mehrere Fetures, interaktivem „Extended Evil“ Modus, Hidden Features u.v.m.



Romane zu Resident Evil erschienen bei



Compartite
VIERTEL

universum film
UNIVERSUM FILM

ufa
UNIVERSUM FILM

Constantin Film

XGRA

Nur fliegen ist schöner! Dieser Fun-racer spottet der Schwerkraft.

KURVENLAGE
Die sieht sehr
stabil aus.



Schnelle Motorräder, verwinkelte Strecken, ein brutaler Schwierigkeitsgrad – so lässt sich XG 3: Extreme-G Racing beschreiben, das vorletztes Jahr auf der PS2 Geschwindigkeitsrekorde brach. Etwas langsamer und nicht mehr ganz so schwierig soll der Nachfolger werden. Durch das etwas heruntergeschraubte Tempo rückt allerdings der Funracer-Aspekt mehr in den Vordergrund. Die Waffen spielten beim Vorgänger kaum eine Rolle, weil die Rennen einfach zu schnell waren, um sie sinnvoll einsetzen zu können. Das soll

BLITZLICHTGEWITTER Einige Waffen haben gute Beleuchtungseffekte zur Folge.



FUTURISTISCH
XGRA spielt im
Jahre 2025.



BOMBIG Wo der hinschießt,
wächst kein Gras mehr.

sich bei XGRA ändern: Da es mehr Waffen gibt, zählt nicht nur fahrerisches Können, man kann die Konkurrenten auch einfach beiseite räumen.

Fahrerisch sind ebenfalls Neuerungen zu verzeichnen. Der Power Slide zum Beispiel soll den Fahrern helfen, besser um die Kurven zu kommen. Wer das nicht schafft, kann die Kurven aber auch einfach wegwomben. Die meisten Gegenstände in den Umgebungen sind interaktiv, das heißt, sie lassen sich zerstören. Und das nicht nur aus ästhetischen Gründen, man hat dadurch sogar die Möglichkeit, das Streckendesign zu seinen Gunsten zu verändern. Einfluss auf die Rennen hat auch das Wetter, das ständig wechseln kann.

und genau wie dort beginnt man als Anfänger in einem kleinen Team. Durch Erfolge könnten aber die größeren Rennställe auf einen aufmerksam werden.

GELD UND RESPEKT

Da Vertragstreue in XGRA nicht viel zählt, sollte man bessere Angebote nicht einfach ausschlagen. Schließlich gibt es mehr Geld und Respekt zu verdienen, und nur darum geht es in diesem Rennspiel.

Dieser motivierende Karrieremodus und die einfachere Spielbarkeit sind sicherlich die entscheidenden Veränderungen gegenüber dem Vorgänger. Wer mit diesem nicht zurechtkam, das Konzept aber cool fand, bekommt mit XGRA einen immer noch schnelleren, aber eingängigen Funracer.

ALBRECHT OTT

GUTE TEAMS, SCHLECHTE TEAMS

Wie im Vorgänger gibt es wieder einen Karrieremodus, bei dem es um die Weltmeisterschaft der „Extreme Gravity Racing Association“ (XGRA) geht. Der Spieler fängt mit einem sehr dürftig ausgestatteten Motorrad an und verdient durch Siege Geld, mit dem er sein Fahrzeug aufrüsten kann. Da auch die Gegner immer besser werden, ist das unerlässlich, um im Spiel voranzukommen. Neu ist dabei das Team-Element: Wie in der Formel 1 gibt es bessere und schlechtere Mannschaften,

VORSCHAU XGRA	
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim Studios Cheltenham
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Dolby Surround Pro Logic II
Internet: www.acclaim.de	
Spieler	Termin
1-2	Sommer
BEWERTUNG	
SEHR GUT	
„Rasant und actionreich geht es durch kurvige Rennstrecken, dabei aber nicht so anspruchsvoll wie beim Vorgänger.“	



ÜBERBRÜCKT Wenn es langweilig wird, kann man immer noch das Panorama bewundern.



DUELL Die Rennen sind heiß umkämpft.



DÜSTER Manche Rennen finden nachts statt.

Def Jam Vendetta

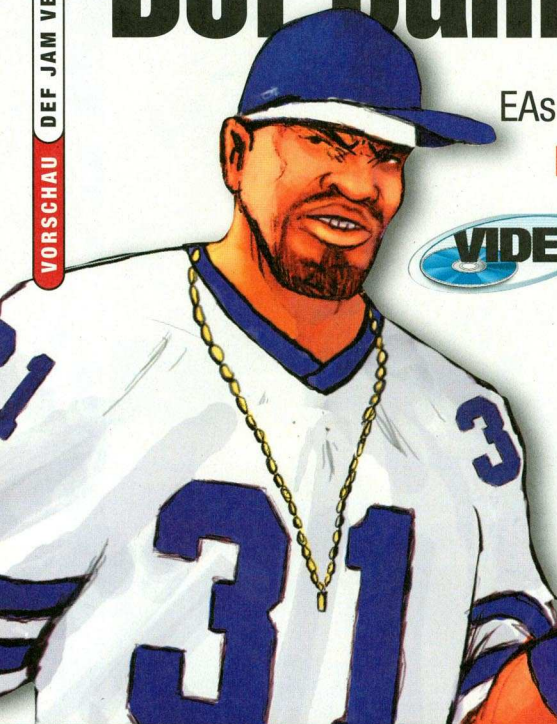
EAs BIG-Label präsentiert **Wrestling light** mit harten Hip-Hop-Helden.



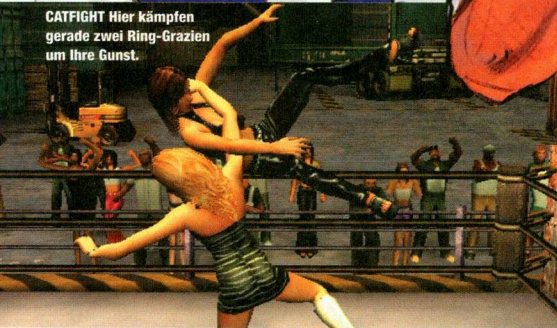
Anhand einer bereits weitgehend fertigen Version konnten wir uns davon überzeugen, dass *Def Jam Vendetta* den Erwartungen wohl gerecht werden dürfte. „Welchen Erwartungen?“ wird sich jetzt so manch einer fragen – was soll man denn von einem Wrestling-Spiel mit Hip-Hop-Stars groß erwarten? Für Kenner war aber schon im Vorfeld klar, dass hier trotz der ungewöhnlichen Idee mit einem hochwertigen Gameplay zu rechnen ist, denn das Team, das den Titel für Electronic Arts entwickelt, ist kein unbeschriebenes Blatt: Die AKI Corporation hat auf dem Nintendo 64 mit Titeln wie *WCW/nWo Revenge* und *WWF No Mercy* über Jahre hinweg Maßstäbe gesetzt! Doch sollte man deswegen nicht davon ausgehen, dass das Spiel ein direkter Konkurrent für *WWE SmackDown!* wird – denn es ist nämlich kein gewöhnliches Wrestling-Spiel!

ARCADE-ACTION IM COMIC-LOOK

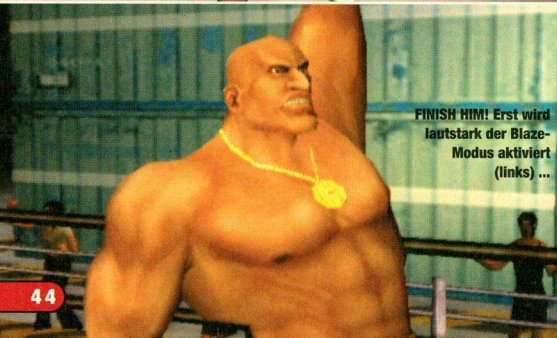
Zwölf der Prügelknaben aus *Vendetta* sind Hip-Hop-Stars, die beim titelgebenden Plattenlabel unter Vertrag stehen, und von Leuten wie DMX und Method Man haben wohl auch Verächter dieser Musik schon mal gehört. Diejenigen, denen diese Namen nicht sagen, können durch den Soundtrack des Spiels mal probieren. Praktischerweise werden nämlich der Name des Künstlers, Songs und Alben zum jeweils gespielten Titel eingespielt. Darunter finden sich auch einige *Def Jam*-Klassiker von Hip-Hop-Legenden wie Public Enemy. Doch dieses Dutzend alleine ist nur ein Bruchteil des Kaders, bietet das Spiel insgesamt doch 45 Kämpfer zur Auswahl. Die anderen Haudgeigen sind Eigenkreationen der Entwickler. Letztendlich wirkt das Spiel trotz der authentischen Figuren eher comicartig als realistisch. Die Moves unterstreichen dies: Da man sich nicht an die üblichen Repertoires bekannter Wrestling-Größen halten musste, hat man sich gleich noch ein paar besonders spektakuläre Attacken ausgedacht. Die hervorragende Steuerung hat AKI praktisch 1:1 von den N64-Hits übernommen: Je ein Knopf für Schläge und einer für Griffe, die in Kombina-



CATFIGHT Hier kämpfen gerade zwei Ring-Grazien um Ihre Gunst.



FINISH HIM! Erst wird lautstark der Blaze-Modus aktiviert (links) ...



..., dann können Sie vernichtende Finishing Moves ausführen (rechts).



tion mit dem Analogstick unterschiedliche Aktionen auslösen, wenn sie lang oder kurz gedrückt werden. Die Würfe und Grifftechniken werden aus dem Grapple heraus gestartet. Der Spielablauf ist genauso flüssig wie die Grafik, die zwar nicht sonderlich spektakulär wirkt, dafür aber mit sehr schwungvollen Animationen punkten kann. Einziger Wermutstropfen sind die häufigen Clippingfehler – immer wieder ragt da ein Arm durch den Körper eines Gegners. Mal sehen, ob das bis zur Fertigstellung noch behoben wird. Obwohl sich die Manövrierzahl sehen lassen kann, hat *Def Jam Vendetta* spielerisch keinen Simulationsanspruch. Die Matches sind relativ kurz und ein Finishing Move beendet sie oft direkt mit einem K. o., ohne dass der Gegner noch gequält werden müsste. Eine gute Idee ist die Anzeige für den Zustand einzelner Glieder, wenn man diese mit Aufgabegriffen maltreatiert. Da können die realistischen Konkurrenten sogar noch was lernen.

NUR WENIGE SPIELMODI
Rein von der Spielmechanik kann *Def Jam Vendetta* also ganz oben mitkämpfen, die Schwächen liegen vielmehr in der Optionsvielfalt: Neben einem recht einfach gestrickten Story-Modus (siehe Extrakasten) gibt es nur noch einen Survival-Modus, bei dem Sie gegen viele Gegner hintereinander antreten, einfache Tag-Team- sowie Handicap-Matches und den so genannten Battle-Modus, bei dem zwei bis vier Kämpfer im Ring den stärksten unter sich ausmachen. Wer also von einem Wrestling-Spiel Battle Royals, Käfig- und Leitermatches sowie einen Editor erwartet, der wird mit *Def Jam Vendetta* nicht ganz zufrieden sein. EA Big scheint mit dem Titel aber ohnehin nicht nur die



JEDER GEGEN JEDEN Mit vier Mann im Ring ist jede Menge Action angesagt.

harten Wrestling-Fans ansprechen zu wollen – und weniger anspruchsvollen Fans knackiger Kampfspiele könnte das Game durchaus zusagen. Trotzdem ist es einfach schade, dass man die üblichen Wrestling-Optionen nicht einfach zusätzlich integriert hat. Die Steuerung hätte an sich nämlich das Zeug zum *SmackDown!*-Killer. Man stelle sich mal vor, was für ein Klasse Spiel dabei rauskommen würde, wenn man AKIs patentiertes Gameplay mit Acclains *Legends of Wrestling*-Lizenzen kombinieren würde ...

MICHAEL FRUCHNICKI

VORSCHAU	DEF JAM VENDETTA
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	AKI Corporation
Genre:	Wrestling
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.electronicarts.de
Spieler	Termin
1-4	11. April
GUT <small>EINSCHÄTZUNG</small>	
<p>„EAs Arcade-Wrestling spielt sich Klasse, bietet aber zu wenige Optionen, um vollends zu überzeugen.“</p>	

INFO MÄDELS, MUSKELN UND MONETEN

DER STORY-MODUS

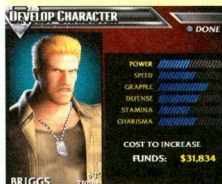
Neben fetzigen Vier-Spieler-Matches dürfte der größte Motivationsfaktor bei *Def Jam Vendetta* der Story-Modus sein. Hierbei erkämpfen Sie sich als Schlägertyp einen Ruf, steigern mit den Preisgeldern Ihre Fähigkeiten, gewinnen neue Outfits dazu, lernen nach und nach einige heiße Bräute kennen – die sich sogar im Ring um Sie prügeln! – und schalten mit dem restlichen Taschengeld zunehmend freizügigere Bilder der Ringrazies frei. Zahlreiche Zwischensequenzen und zwischen-durch eingehende E-Mails begleiten Ihre Karriere.



SCHWERE WAHL! Die Mädels reißen sich um Ihren Wrestler.



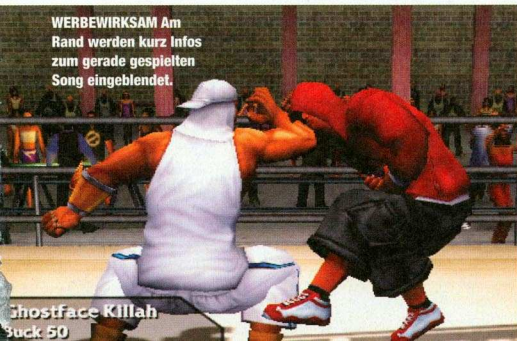
FLEISCHBESCHAU Sie können Fotos aller Frauen im Spiel freispielen.



MUSKELN FÜR GELD Krafttraining ist immer angesagt.



IMMER HÖHER ... klettern Sie die Karriereleiter hinauf.



WERBEWIRKSAM Am Rand werden kurz Infos zum gerade gespielten Song eingeblendet.



NETTE IDEE An der Anzeige können Sie ablesen, wie viel Schaden ein Griff anrichtet.



WEGWEISER Claudia gibt in den Zwischensequenzen mysteriöse Hinweise.



NACHSITZEN Heather besucht die Schule.

Silent Hill 3

**Albtraumreise
in den Wahnsinn:**
Merkwürdige Monster hindern Heather am Heimweg.

Besonders vergnüglich geht es nicht zu in diesem Vergnügungspark, dem Lakeside Amusement Park von Silent Hill. Es ist dunkel, alles ziemlich heruntergekommen und die bizarrsten Kreaturen trachten dem Besucher nach dem Leben. Zum Glück ist Heather bewaffnet, ein Eisenrohr, eine Pistole und ein Maschinengewehr bieten ihr Schutz gegen Zombiehunde und aggressive Riesenkakerlaken. Doch gegen die heranrollende Achterbahn helfen auch die schärfsten Waffen nichts ... Mit einem Ruck wacht Heather auf und schaut sich um: Sie war in einem Schnellimbiss in einem dieser riesigen amerikanischen Einkaufszentren eingeschlafen. Alles, was der Spieler bis hierher vollbracht hat, war also ziemlich überflüssig. Die Protagonistin von *Silent Hill 3*, die er durch den Vergnügungspark gesteuert hat, befindet sich in der Sicherheit eines neonstrahlenden Konsumtempels und macht sich auf den Heimweg. Doch bald schon stellt sich heraus, dass der

Schein trügt. Heather flieht vor einem aufdringlichen Privatdetektiv auf die Damentoilette und verdrückt sich durch das Fenster, wo sie eine ganz andere Welt erwartet, eine voller Monster, Blut und mysteriöser Mechanismen. Wie immer bei *Silent Hill* wird der Protagonist in Ereignisse hineingezogen, die er nicht versteht. Heather ist allerdings nicht – wie ihre Vorgänger – auf der Suche nach einer geliebten Person, sie sucht nur einen Ausweg. Dabei stellt sie allerdings fest, dass sie selber eine zentrale Rolle bei diesen Ereignissen spielt. Irgendwie muss sie den Albtraum dann doch beenden können.

RAUCHENDE KÖPFE, QUALMENDE COLITS

Anhand einer ziemlich weit fortgeschrittenen Version konnten wir uns jetzt von den Stärken des Horrorspiels überzeugen. Und die liegen unter anderem in den Berei-

chen Grafik und Atmosphäre. Vor allem optisch hat sich da im Vergleich zum Vorgänger etwas getan: Die Texturen sind so scharf, dass sie sich kaum von den Zwischensequenzen unterscheiden. Auch die Animationen sind wieder herrlich bizarr, besonders bei den Monstern. Von denen gibt es übrigens mehr Arten als im zweiten Teil. So erscheinen die einsamen Umgebungen doch unheimlich belebt, was einen großen Teil der gruseligen Atmosphäre ausmacht, die diesmal auch ohne Nebel entsteht. Besonders die häufiger einsetzende alternative Realität ist fantastisch morbide. Spielerisch ist jedoch alles beim Alten geblieben. Um die kryptischen Zwischensequenzen zu erreichen, steuert man mit Heather oft lange Wege von Monster zu Rätsel, deren Schwierigkeit sich in drei Stufen einstellen lässt. Auf höchstem Level sind das wieder wahre Kopfnüsse, die einiges Nachdenken erfordern. Wie bei den Vorgängern kann es etwas anstrengend sein, eine Umge-

bung nach allen Hinweisen abzuschauen. Langweilig wird es aber trotzdem nie. Obwohl wir eine sehr weit entwickelte Version hatten, durften wir selber keine Screenshots machen. Die Bilder haben wir direkt von Konami bekommen und sie sehen sicher etwas besser aus als auf dem Fernseher. Sehr gut schaut das Spiel dort aber auch aus.

ALBRECHT ÖTT

VORSCHAU SILENT HILL 3

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Eng. Sprache, dt. Texte
Video:	60 Hertz
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.konami-europe.com

Spieler 1	Termin Sommer 2003
-----------	--------------------

SUPER EINSCHÄTZUNG

„Auch in der dritten Runde der Horrorserie lässt die Spannung nicht nach. Gruselig geht es kaum.“



NACHTANKEN Bei dem Nebel sollte man besser nicht Auto fahren.



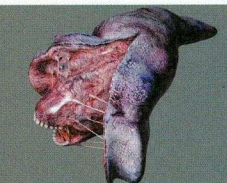
GESTÖRTE NACHTRUHE In diesem Bett ist etwas Grausiges vorgefallen.

INFO EINIGE MONSTER

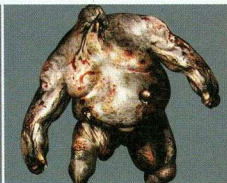
Hunde, wollt ihr ewig leben?

Ein Vorwurf der Spielergemeinde an *Silent Hill 2* war, dass es zu wenig verschiedene Monsterarten gab. Das hat sich grundlegend geändert.

In dieser Hinsicht geht es wieder eher in die Richtung des Originalspiels. Die Umgebungen wimmeln nur so vor unterschiedlichen Zombies auf zwei oder vier Beinen oder mit Flügeln. Krankenschwestern sind bis jetzt allerdings noch nicht aufgetaucht. Dafür gibt es wieder End- oder Zwischengegner, die sich anders verhalten als die normalen und nur mit Taktik zu besiegen sind.



SPLIT WORM Dies ist der erste Zwischengegner.



SUMORINGER Schwer zu besiegen und ein echtes Stehaufmännchen.



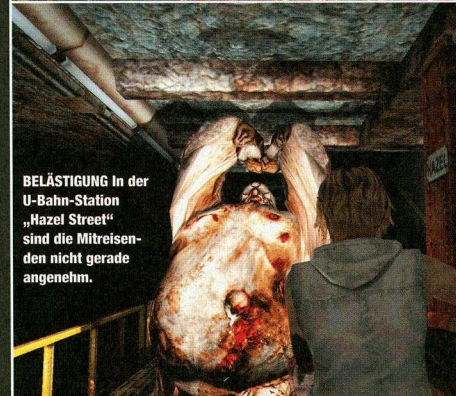
SCHOSSHÜNDCHEN Trotz gespaltenem Schädel beißt er zu.



ALLERWELTMONSTER Diese Kreaturen treten zahlreich auf.



GLÄNZEND Der benutzt wohl zu viel Babycreme.



BELÄSTIGUNG In der U-Bahn-Station „Hazel Street“ sind die Mitreisenden nicht gerade angenehm.

Fear Effect - Inferno

Sexy bis nach dem Tod – Hana und Rain verdrehen in der Hölle dem Teufel den Kopf.

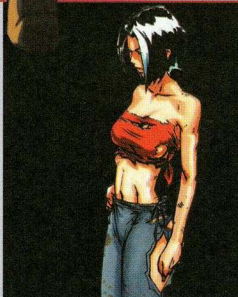
Eine traurige Nachricht für alle *Fear Effect*-Fans: In ihrem Kampf gegen chinesische Triaden ist Hana Tsu-Vachel, die hübsche Heldin aus zwei spannenden Action-Adventures, ermordet worden. Zum Glück hat sie aber noch echte Freunde, die sich sofort in die Hölle aufmachen, um sie dort herauszuholen. Diese Expedition besteht aus der nicht minder ansehnlichen Rain, dem Kraftpaket Deke und dem gerissenen Glas. Wie schon bei den Vorgängern steuert der Spieler im Verlauf des Abenteuers alle vier Charaktere. Natürlich hat jede Figur unterschiedliche Fähigkeiten, Waffen und Kampfstile, so dass wieder ein sehr abwechslungsreiches Abenteuer zu erwarten ist. Dazu werden auch die Rätsel beitragen, die bei der *Fear Effect*-Serie traditionell für rauchende Köpfe sorgen. Genauso fantasievoll wie die Rätsel sind Handlung, Figuren und Optik. Wie schon vorher sind die düsteren Umgebungen, die grotesken Gegner und die zwiespältigen Protagonisten im Anime-Stil gehalten, diesmal unterstützt durch Cel Shading. Vorurteilsbehaftete Spieler denken dabei vermutlich an Kindergrafik, doch *Fear Effect – Inferno* beweist, dass auch gruselige, atmosphärische Geschichten mit dieser Technik illustriert werden können. Ob in Hongkong, im Hospital des Todes, in Shan Xi oder der Stadt der Toten – die Levels sind

INFO DIE FIGUREN

Gute, böse und hässliche

Seit dem zweiten Teil von *Fear Effect* sind die Protagonisten eine eingeschworene Viererbande. Das bleibt auch im dritten Teil so.

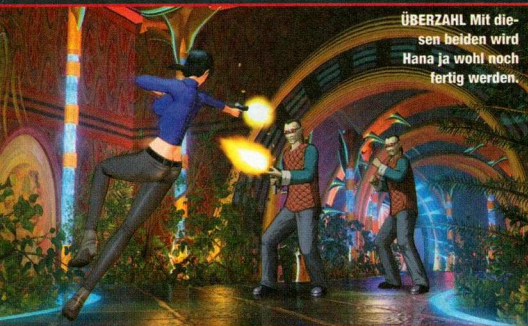
Zu der recht düsteren Geschichte passt, dass die Hauptfiguren nicht eindeutig gut oder böse sind. Hana etwa verdingt sich ab und zu als Auftragskillerin, genau wie Jacob „Deke“ Decourt, der mit Leib und Seele in diesem Beruf aufgeht. Royce Glas als ehemaliger Geheimagent tötet eher aus ideologischen Gründen. Sehr mysteriös ist Rain Qin. Sie tauchte im zweiten Teil auf, ohne etwas über ihre Vergangenheit zu wissen. Vielleicht erfährt man ja diesmal mehr.



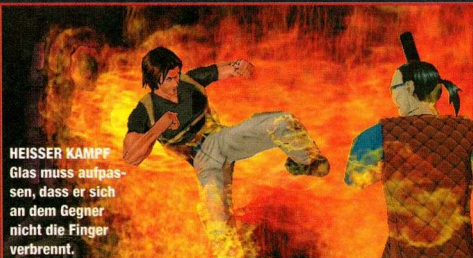
HANA TSU-VACHEL Macht auch in legerer Kleidung eine gute Figur.



RAIN QIN Welcher Polygamist hätte die nicht gerne in seinem Harem?



ÜBERZAHL Mit diesen beiden wird Hana ja wohl noch fertig werden.



HEISSER KAMPF Glas muss aufpassen, dass er sich an dem Gegner nicht die Finger verbrennt.



BOXKAMPF Der Gegner kämpft in einer anderen Gewichtsklasse



KOPFLOS In ihrem Patientenkitzel durchstreift Hana das Hospital des Todes.



WÄCHTER DES TODES Hier scheint sich Hana nicht wehren zu können.

immer fantasievoll, furchterregend und stimmungsvoll gestaltet.

HÖLLENFRAUEN

Doch wie kommen die Protagonisten überhaupt an diese unwirtlichen Orte? Alles beginnt damit, dass Hana einen Auftrag der chinesischen Triaden ablehnt, was diese nicht unbedingt erfreut. So erpressen sie die Heldin, indem sie drohen, ihre Freundin Rain umzubringen. Das wiederum erfreut Hana ganz und gar nicht und so tut sie sich mit dem psychopathischen Killer Deke und ihrem alten Partner Royce Glas zusammen, um Dr. Frank Ky Minkz, die graue Eminenz der Triaden, zu ermorden. Das gelingt dem Trio sogar, doch zu einem hohen Preis: Hana bezahlt mit ihrem Leben. Danach verlagert sich die Handlung aus einem futuristischen Hongkong in Schattenreiche, in denen die Gegner nicht mehr blutrünstige Schläger sind, sondern

bizarre Fantasiewesen, die allerdings nicht weniger grausam zuschlagen. Als Inspirationsquelle dient – wie häufig in *Fear Effect* – die chinesische Mythologie. Die Hölle besteht zum Beispiel aus 18 Kreisen, wie es der Vorstellung im Reich der Mitte entspricht. Diese 18 Kreise voller Dämonen muss das Rettungskommando erst einmal durchqueren, bevor es zum Happyend kommen kann. Wer die Vorgänger gespielt hat, weiß, dass ihn neben knallharter Action und anspruchsvollen Rätseln eine Prise Erotik erwartet. So tritt Rain diesmal unter anderem als Haremsdame auf und auch Hana geizt nicht mit ihren Reizen. Wie diese Mischung funktioniert, muss sich noch herausstellen. Nach den Vorgängern und den ersten Screenshots von *Fear Effect - Inferno* zu urteilen dürfte aber auf jeden Fall ein spannendes, erwachsenes Action-Adventure dabei herauskommen.

ALBRECHT OTT



ROYCE GLAS Trotz seiner Muskeln hat er auch was im Kopf.



GUT ODER BÖSE? Egal, furchteinflößend ist dieser Typ auf jeden Fall.



HÄSSLICH Diesem Wesen möchte man nicht im Dunkeln begegnen.

VORSCHAU FEAR EFFECT - INFERNO

Hersteller: Eidos
 Entwickler: Kronos
 Genre: Action-Adventure
 Sprache: Nicht bekannt
 Video: Nicht bekannt
 Audio: Nicht bekannt

Internet: www.kronosdigital.com

Spieler 1 Termin Winter 2003

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

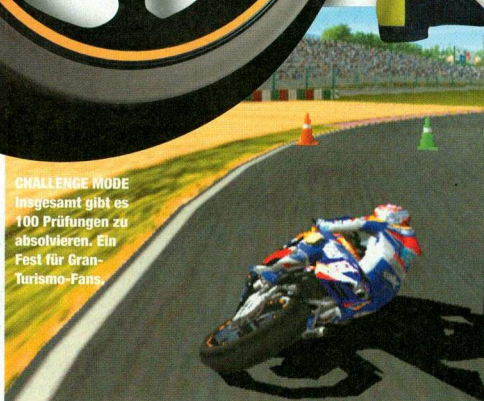
„Fantastische Geschichte, harte Action, schwierige Rätsel und eine Prise Sex – bei *Fear Effect* stimmt die Mischung.“

MotoGP 3



Das ging aber schnell:
**Namcos Rennsemel-
 Simulation** ist schon
 wieder da.

Neben dem ebenfalls in dieser Ausgabe vorgestellten Game Zone of the Enders: The 2nd Runner ist auch *MotoGP 3* ein Spiel, das schon auf eine beachtliche Geschichte auf der PlayStation 2 zurückblicken kann. Der erste Teil der Serie kam bereits in den Anfangstagen der Konsole heraus und hatte die üblichen Kinderkrankheiten, die seinerzeit so viele PS2-Spiele zu durchleiden hatten. Starkes Flimmern machte die an sich solide Optik etwas kaputt. Der zweite Teil konnte dieses Manko ausbügeln, bot ansonsten aber nichts weltbewegend Neues.



CHALLENGE MODE
 Insgesamt gibt es
 100 Prüfungen zu
 absolvieren. Ein
 Fest für Gran-
 Turismo-Fans.



ZIELEINLAUF Ganz
 knapp vor der Ziel-
 linie übernehmen
 wir die Führung.

Von einem dritten Teil wären also durchaus einmal frische Ideen zu erwarten.

WILLKOMMEN ZU HAUSE

Die ersten Runden auf bekannten Kursen wie Suzuka, dem Sachsenring oder der Strecke von LeMans verlaufen aber wenig aufregend. Wie schon bekannt besteht die Möglichkeit, die Fahrphysik ganz nach eigenem Gusto zu konfigurieren. Auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad sorgen der Bremsassistent und die Traktionskontrolle für nahezu automatisches Fahren. Schaltet man vor dem Rennen auf Simulation um, genügen selbst winzige Ausrutscher auf die Wiese oder zu starkes Bremsen, um den Fahrer aus dem Sattel zu werfen. Dieser Realismusanspruch erinnert an *Ferrari F355 Challenge* von Sega. Auch dort war eine einzige Runde ohne Fahrhilfen anfangs durchaus eine Herausforderung. Hier wie dort wurde dieser Anspruch aber nur halbherzig umgesetzt. Es ist beispielsweise nicht möglich, auf der Strecke umzudrehen und in die entgegengesetzte Richtung zu fahren, dafür kann man sich mit dem Motorrad auf der Stelle drehen, ohne dass eine Animation dies auch sinnvoll darstellen würde. Solche Aktionen sind aber im Rennalltag zugegebenermaßen eher selten. Man muss auf jeden Fall anerkennen, dass die Action während der eigentlichen Rennen sehr realistisch wirkt und im Replay dann auch ebenso aussieht. Während sich der Arcade-Modus im leichten Schwierigkeitsgrad fast von selbst spielt,



WINDSCHATTEN in Suzuka geht's Reifen an Reifen um den 8. Platz.



STYLISH So und nicht anders fährt man durchs Ziel.



14 of 21
Lap 1 of 2
MISTWETTER Bei Regen ist die Sicht eingeschränkt.

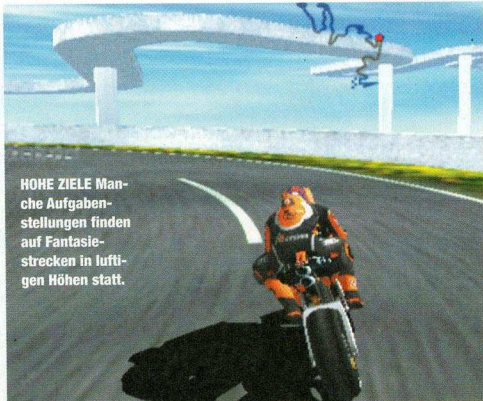


HEISSER DRIFT Wer in Kurven zu stark aufs Gas drückt, rutscht weg.

man muss in der Simulations-Einstellung extrem sachte mit den analogen Buttons umspringen. Alternativ können auch die beiden Analog-Sticks genutzt werden, frei konfigurieren kann man die Buttons aber leider nicht. Sowohl die Rennen im Arcade-Modus, als auch die komplette Meisterschaft sind Teillaufgaben der Challenges – 100 Aufgaben mit ganz unterschiedlichen Anforderungen. Für Profis mit perfekter Bike- und Streckenbeherrschung wartet zusätzlich noch der Legends-Modus, in dem man gegen Rennfahrerlegenden antreten darf. Insgesamt hinterlässt *MotoGP 3* einen guten Eindruck, aber auch einen faden Nachgeschmack. Die Technik ist sauber, aber unspektakulär. Großartige Veränderungen zum direkten Vorgänger muss man mit der Lupe suchen. Stabile 60 Frames pro Sekunde erfreuen das Spielerauge, grobe Bodentexturen animieren zum Weggucken. Wer also keine weltbewegenden Neuerungen oder Bombast-Grafik erwartet und einfach spannende Motorradrennen ohne viel Schnickschnack fahren will, der sollte sich den April unbedingt schon einmal vormerken.

MAIR BÜTEFOR

VORSCHAU MOTOGP 3	
Hersteller:	SCEE
Entwickler:	Namco
Genre:	Rennsimulation
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Stereo
Internet:	www.playstation.de
Spieler 1-2	Termin April 2003
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Routinierte Fortsetzung ohne großartige Neuerungen. Fans der Serie freuen sich auf noch mehr Challenges.“	

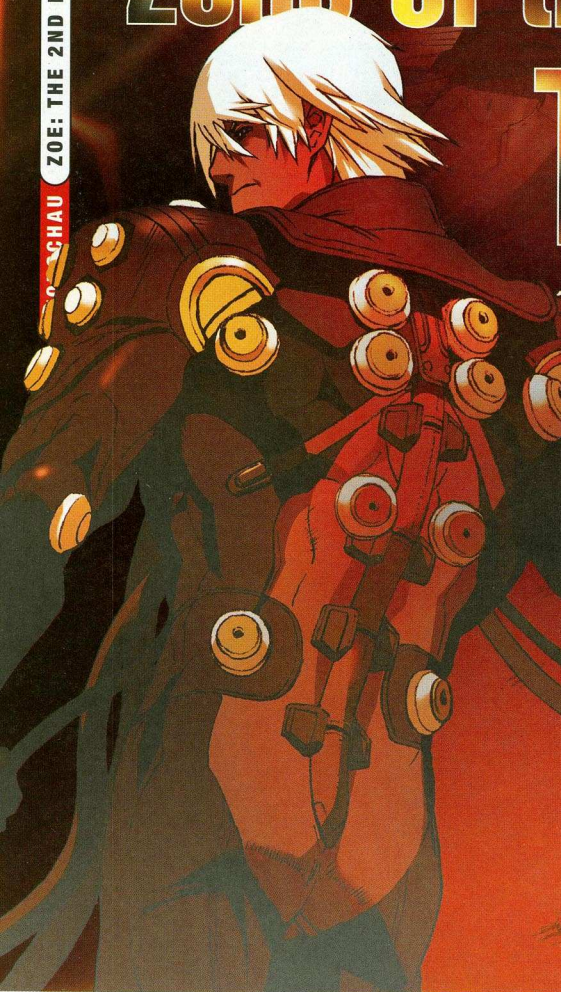


HOHE ZIELE Manche Aufgabenstellungen finden auf Fantasiestrecken in luftigen Höhen statt.



AUTSCH! Das wird schief gehen, gleich gibt's eine Kollision.

Zone of the Enders: The 2nd



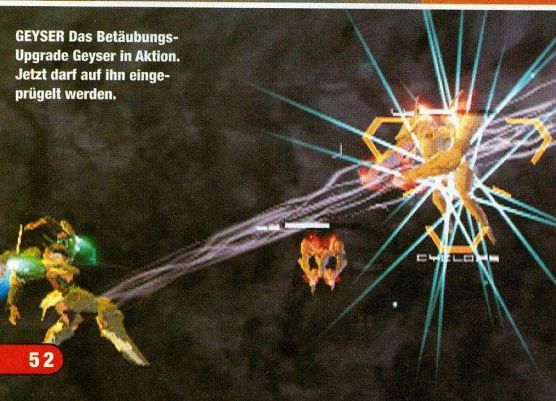
Die Rede ist von Hideo Kojima – ein Name, dessen Nennung aufhorchen lässt. Die ruhm- und erfolgreiche *Metal Gear Solid*-Serie wird meist zuerst genannt, wenn es um Projekte geht, an denen der gute Mann beteiligt war. Doch in den Anfangstagen der *PlayStation 2* war es *Zone of the Enders*, das eindrucksvoll die technischen Fähigkeiten der Konsole unter Beweis stellte. Spielerisch musste sich der Titel jedoch Kritik gefallen lassen. Eine insgesamt recht kurze Spieldauer und relativ monotonen Gameplay drückten dem Spiel schnell den Stempel „Blender“ auf. Dass sich das Spiel dennoch ordentlich verkaufte, lag sicher zu einem nicht zu unterschätzenden Teil an der *MGS 2*-Demo (bei uns war's nur ein Video), die dem Spiel beilag. Mit dem Nachfolger soll dies nun alles anders werden. Kaum läuft der Vorspann, fällt vor allem die hochklassige Präsentation ins Auge. Wie von *Metal Gear Solid* gewohnt, ist das Intro professionell geschnitten und in beeindruckender

Grafik dargestellt. Coole Trickfilm-Sequenzen wechseln sich mit effektgepackten Roboterscharmützeln ab. Ehe man sich versieht und ohne einen Ladebildschirm, steckt man auch schon mitten in der Story: Minenarbeiter Dingo findet während seiner Arbeit in den Mars-Minen einen Container, der sich als Aufbewahrungsort für Jehuty entpuppt.

WILLKOMMEN AN BORD

Dieser hochmoderne Kampfroboter wurde im ersten Teil noch von einem kleinen Jungen namens Leo (dem Guten) gesteuert, er war der erste Runner. Jetzt ist es Dingo, der sich bei einem Angriff der BAH-RAM (der Bösen) kurzerhand hinter's Steuer schwingt und für teuren Roboter-Schrott sorgt. Vorbildlich wird man in die Eigenheiten und Fähigkeiten des Jehuty eingeführt. Trotz der dreidimensionalen Bewegungsfreiheit steuert sich das riesige Ungetüm überraschend sicher durch die verhältnismäßig unspektakulären Umgebungen. Verschiede-

GEYSER Das Betäubungs-Upgrade Geyser in Aktion. Jetzt darf auf ihn eingepriegelt werden.



TODESSTOSS In glühendem Feuer zer-springt der Raptor in tausend Stücke.

Heldentum, Dramatik und Action satt von Konamis Star-Produzenten

Runner

ne Nah- und Fernkampf-attacken, die im Laufe des Spiels weiter aufgestockt werden, täuschen zuerst Spieltiefe vor. Doch nach kurzer Zeit fällt auf, dass man eigentlich immer das Gleiche tut: ballern, das Schwert schwingen, bis der Arzt kommt, und sich wiederholende Gegner zu riesigen Staubwolken zerfetzen. Ob man das nun in einer Eiswüste oder an Bord eines Container-Raumschiffs tut, macht keinen allzu großen Unterschied. Wesentlich beeindruckender als die Kampfschauplätze sind deren Teilnehmer. Die Roboter sind hervorragend gestaltet und wunderschön animiert. Trotz teilweise unzählbarer Objekte auf dem Schirm bleibt die Optik meist absolut flüssig und selbst die dicksten Explosionen zwingen die PS2 nicht in die Knie. Dabei wird ein Effektfeuerwerk abgebrannt, das seinesgleichen sucht. Dieses Feuerwerk ist es dann auch, das einem gelegentlich die Übersicht raubt. Mit der Zeit kommt man aber immer besser mit Jehuty zurecht und hat

mächtig Spaß, wenn man gekonnt einen Gegner mit wenigen präzisen Schlägen in die nächste Wand befördert und nur noch die dicke Cel-Shading-Staubwolke übrig bleibt. Gelegentlich tauchen ebenbürtige Gegner auf, die diese Präzision auch dringend erfordern. In den Bossfights trennt sich die Spreu vom Weizen und es bedarf meist auch einer bestimmten Taktik.

MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU ZOE: THE 2ND RUNNER

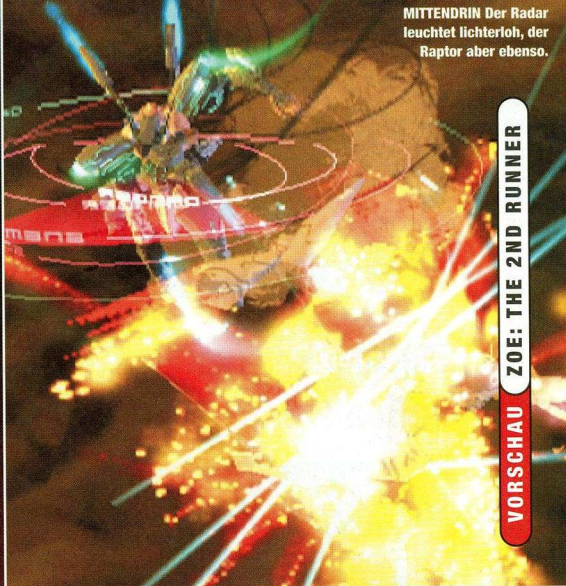
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Action
Sprache:	Nicht bekannt
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Stereo
Internet:	www.konami.com

Spieler 1 Termin April 2003

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Mitreißender, motivierender Farbenrausch mit guter Spielbarkeit und hervorragender Präsentation“



VORSCHAU ZOE: THE 2ND RUNNER

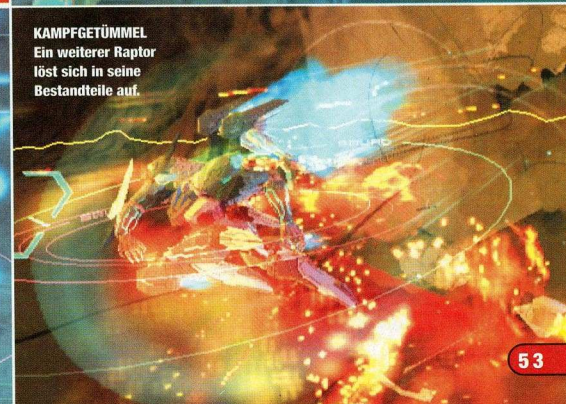
HIT ME, BABY! Herumstehende Gegenstände können aufgehoben und als Schlagstock genutzt werden.



PROJET

KNAPP Der erste Bosskampf sieht gefährlicher aus, als er ist.

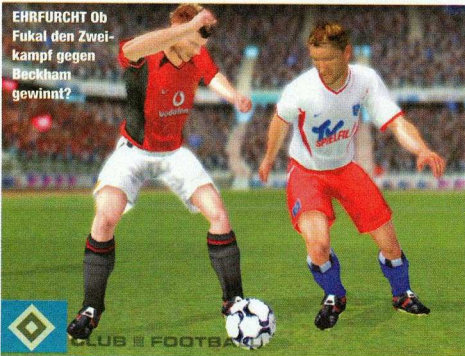
KAMPFGETÜMMEL Ein weiterer Raptor löst sich in seine Bestandteile auf.



Club Football

Olé, hier kommt der BVB! Und der FCB! Und der HSV!

Fußballsimulation mit Teamlizenzen.



EHRFURCHT Ob Fukal den Zweikampf gegen Beckham gewinnt?



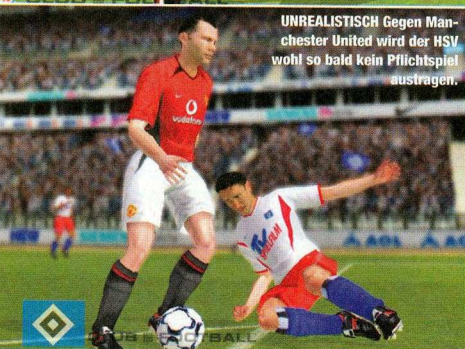
IST DAS ERLAUBT? Der Kahn klagt doch gerne gegen Videospielehersteller.



ORIGINALSCHAUPLATZ Sehr schön ist das Zelt Dach des Olympiastadions zu erkennen.



KÖPREINSATZ Thorsten Frings kommt gerade noch an den Ball.



UNREALISTISCH Gegen Manchester United wird der HSV wohl so bald kein Pflichtspiel austragen.

Der Fußballfan ist im Allgemeinen ein sehr treues Wesen: Neben seinem Lieblingsverein duldet er keine Nebenbuhler. Wo er aber das Logo seines Lieblingsvereins sieht, wird er schnell zum Kaufen verführt. Das jedenfalls muss sich die Marketingabteilung bei Codemasters gedacht haben, und so veröffentlicht die britische Spielefirma jetzt ein Fußballvideospiele in 17 verschiedenen Varianten. Bei jeder Version wird ein anderer europäischer Verein im Mittelpunkt stehen;

aus der Bundesliga sind Borussia Dortmund, Bayern München und der Hamburger SV vertreten (internationale Vereine siehe Extrakasten). Das heißt aber nicht, dass man nur mit diesen Teams spielen kann. Vielmehr lässt sich jede Mannschaft auswählen und dank einer FIFA-Lizenz entsprechen auch die Namen und Aufstellungen der anderen Vereine der Realität. Genauso an die Wirklichkeit angelehnt sind die Meisterschaften und internationalen Wettbewerbe, die sich spielen lassen. Das Fußballspielen an



VORBILDICHE HALTUNG Von Tomas Rosicky können sich Anfänger eine Scheibe abschneiden.



LULATSCH Jan Koller kann nicht nur Kopfbälle.

HEY, HEY WICKY! Gegen Roy Keane zeigt Raphael Wicky, was er kann.



DOPPELTER EINWURF
Willy Sagnol bringt den Ball zurück ins Spiel.

Echte Fans können sich dabei sogar den Fußballertraum schlechthin erfüllen und sich selbst aufstellen: Im Spieler-Editor lässt sich ein Sportler nach dem eigenen Vorbild erschaffen. Doch *Club Football* bietet dem Anhänger noch mehr von seinem Objekt der Begierde. Durch die enge Zusammenarbeit mit den Vereinen sollen alle betreffenden Daten möglichst authentisch und detailgetreu übernommen werden. In den deutschen Versionen werden die AOL-Arena, das Münchner Olympiastadion und das Westfalenstadion äußerst realistisch aussehen. Das wirkt sich aber nicht nur auf die Architektur aus, auch die Atmosphäre soll rüberkommen wie im echten Leben. Da hüllen sich die Fans in die Farben ihres Vereins, schwenken dessen Fahnen und singen seine Lieder. Wer mit einem der 17 Vereine etwas anfangen kann, bekommt in dieser Hinsicht also einiges geboten. Wenn *Club Football* jetzt auch noch spielerisch überzeugen kann, dürften sogar Anhänger anderer Vereine ihren Spaß mit dem Spiel haben.

ALBRECHT OTT

sich ist dabei eher actionreich, so dass man sehr schnell in die Spiele hineinkommt.

WIR HOLEN DEN U-U-EFA-CUP!

Trotzdem hat es natürlich seine Berechtigung, dass auf den einzelnen Versionen das jeweilige Vereinswappen prangt. Jedes Spiel ist auf die Mannschaft zugeschnitten, mit der es wirbt. So gibt es zum Beispiel einen Spielmodus, in dem man nur die namensgebende Elf spielen kann und versucht, mit ihr möglichst viel zu gewinnen.

VORSCHAU CLUB FOOTBALL	
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Codemasters
Genre:	Fußball
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.codemasters.de
Spieler 1-4	Termin April
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Ob sich Club Football gegen FIFA und PES durchsetzen kann? Bei Bayern-, BVB- und HSV-Fans vielleicht! “	

INFO INTERNATIONALER CLUB FOOTBALL

Alternativen im Ausland

Gehören Sie zu den Millionen Deutschen, die nicht auf Bayern, Dortmund oder den HSV stehen? Dann können Sie sich immer noch im Ausland eine *Club Football*-Edition mit einem der folgenden internationalen Vereine besorgen:

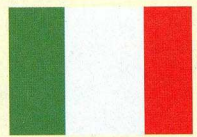
Schottland:



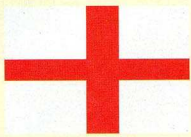
Spanien:



Italien:



England:



Niederlande:



*Auch in Deutschland erhältlich

© 2002, Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Splinter Cell, and the Splinter Cell logo are registered trademarks or trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or in other countries. Microsoft, Xbox and the Xbox Logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. Game Boy Advance and Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.



Jetzt für PlayStation 2®

Neue Level, verbesserte Ausrüstung.
Exklusive Intro- und Zwischensequenzen.



Sichtgerät jetzt mit
Zoomfunktion



Modulares
Sturmwaffensystem



Flexible Kabelkamera

www.splintercell.com

*Regel Nr.1: Keine Spuren hinterlassen.
Regel Nr.2: Wenn Sie dies für ein Spiel halten, haben Sie schon verloren.*

Tom Clauvey's
**SPLINTER
CELL**™



PlayStation.2



PC CD-ROM



NINTENDO
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE





War of the Monsters

Bumm! Krach! Kazaaaamm!

Sony lässt die Monster los.

Aliens greifen an! Unzählige fliegende Untertassen, die vor 50 Jahren noch einen Designpreis gewonnen hätten, wollen unseren blauen Planeten umpflügen. Die Menschheit lässt sich aber nicht so leicht unterkriegen und in einem erbitterten Kampf wird die drohende Vernichtung abgewendet. Unglücklicherweise sondern die abgestürzten Raumschiffe posthum radioaktiven Schleim ab, der einige eigentlich harmlose Erdenkreaturen in haushohe Monster verwandelt. Gleich acht dieser Ungetüme kommt nichts Besseres in den Sinn, als sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen. In riesigen, durch Energiefelder abgegrenzten Arealen schenken sich die namensgebenden Protagonisten nichts. Mitten in der Großstadt, auf einem Flugfeld oder sogar an Bord eines Raumschiffs kommt es zu heftigen Auseinandersetzungen. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines der Monster und greift auf ein ordentliches Arsenal an Handlungsmöglichkeiten zurück. Simple Schläge sind für den Nahkampf gut geeignet, auf größere Distanz lassen sich beliebige Gegenstände der Umgebung als Wurfgeschosse nutzen. Zusätzlich kann jedes der Monster eine Art Projektil auf den Gegner abfeuern. Doch Vorsicht: Neben der Lebensanzeige gibt es auch noch einen weiteren Balken auf dem Bildschirm, der für eine besondere Energie zuständig ist. Mit jedem Schuss sinkt diese

Anzeige. Im Gegenzug steigt die Leiste mit jeder gelungenen Aktion an und kann – komplett aufgeladen – für spektakuläre Special Moves genutzt werden. Eine kräftige Nahkampfatacke sorgen für schöne Effektspielereien. Gegner können per Tastendruck anvisiert werden, was sowohl der Übersichtlichkeit als auch der Handlichkeit zugute kommt. Zwei Spieler treten im Splitscreen gegeneinander an und dürfen sich bis zu drei weitere Computergegner mit in den Ring holen. Sind beide Spieler in unmittelbarer Nähe, wird der Bildschirm zusammengelegt. Das ist gewöhnungsbedürftig, aber originell. Technisch wird die PS2 ordentlich gefordert. Nahezu alles in der Umgebung lässt sich Stück für Stück auseinander nehmen und selbst mit mehreren Computergegnern bleibt die Grafik absolut flüssig.

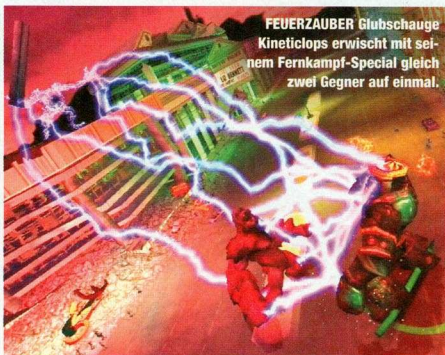
MAIK BÜTEFÜR

VORSCHAU WAR OF THE MONSTERS

Hersteller:	SCEE
Entwickler:	Incog, Studios
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Dolby Surround
Internet:	www.scea.com
Spieler	Termin
1-2	April 2003

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Technisch blitzsaubere Materialschlacht mit simpler, aber unterhaltsamer Spielmechanik“



FEUERZAUBER Glubschauge KinetiClops erwischt mit seinem Fernkampf-Special gleich zwei Gegner auf einmal.



WILDES GERANGEL Vier Monster auf so engem Raum – das geht nicht gut.



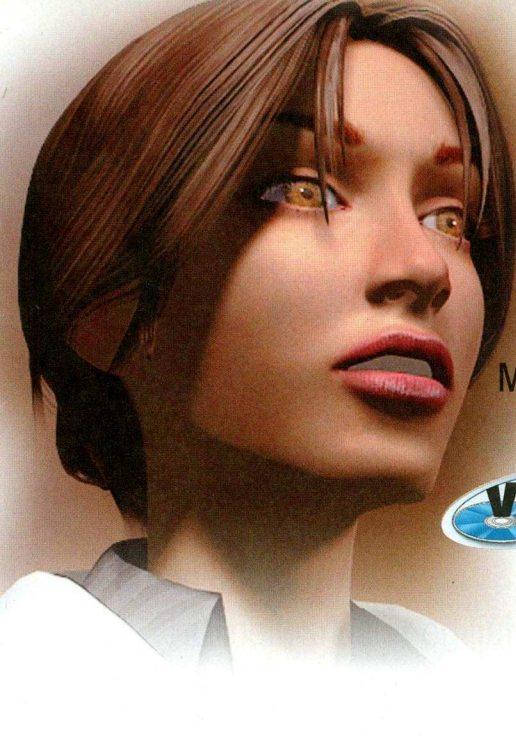
OBACHT Umstürzende Gebäude können für einen frühzeitigen Bildschirmtot sorgen.



MULTIPLAYER Der Splitscreen wechselt bei Bedarf nahtlos in den Vollbildschirm (siehe DVD).

WINS @

WINS @



Syberia

Spürnasen aufgeschnuppert:
Microids inszeniert den **surrealen**
PC-Krimi nun auf der Konsole.

VORSCHAU SYBERIA



Ich stehe neben einer verschlossenen Tür vor einem defekten Roboter und spiele mit ein paar metallenen Fundstücken in meiner Tasche. Wie bekomme ich diesen Blechkerl in Gang – oder finde ich den Schlüsselgegenstand dazu erst hinter der Tür dort? In den Briefen, die ich bei mir trage, könnte ein Hinweis versteckt sein. Oder ich hab die Schränke auf dem alten Speicher nicht genau genug durchsucht; vielleicht enthielt ja einer ein Geheimfach? Möglicherweise kann mir auch der alte Mann auf der Straße weiterhelfen ...

Syberia steckt voll von dieser Art klassischem Rätsel-Gameplay – ohne Kämpfe, ohne Zeitdruck, dafür mit einer mysteriösen Geschichte: Anwältin Kate sollte eigentlich den Verkauf einer französischen Spielzeugfabrik in die Wege leiten, doch nach dem plötzlichen Tod der Eigentümerin kommt sie dem Geheimnis um die bizarren Metallpuppen des Spielzeugherstellers auf die Spur.

Gerieten wir beim bisherigen Probespielen ins Stocken, so lag das nicht an unlogischen Rätseln, sondern meist an übersehenen Ausgängen in den Renderbildern. Diese surrealen

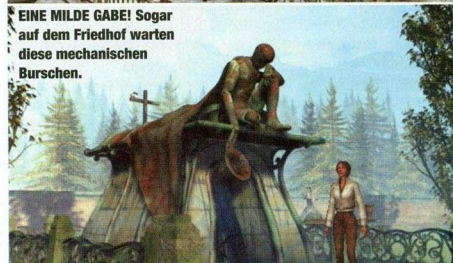
Umgebungen stammen aus der Feder des Comiczeichners Benoît Sokal (Amerzone) und beeindruckten durch superfein aufgelöste Detailfülle. An der Render-Pracht finden sich jedoch die gewohnten Haken: Noch wirken die speicherplatzhungrigen Bilder sehr leblos (auch wenn die Pressemeldung eine Realtime-Effect-Animation-Engine für Wassereffekte und dergleichen verspricht) und wenn man Kate nach dem Resident Evil-Prinzip in die Tiefen des simulierten 3D-Raums – eigentlich in 2D berechnet! – manövriert, ergeben sich oft Kollisionsprobleme.

STEFANIE SCHETTER

VORSCHAU SYBERIA	
Hersteller:	Microids
Entwickler:	Microids
Genre:	Deutsch
Sprache:	Adventure
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.syberia.info
Spieler	Termin
1	21. März
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Mit etwas technischem Feintuning könnte Syberia einen PS2-Geheimtipp für Genre-Fans abgeben!“	



AUGENSCHMAUS Die Umgebungen sind zwar noch steif, aber teils atemberaubend schön!



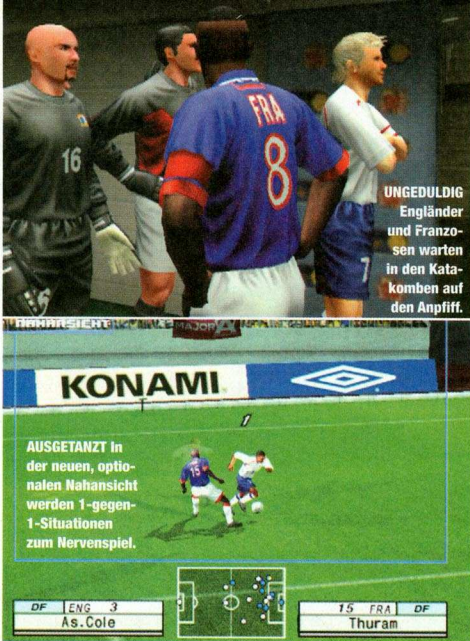
EINE MILDE GABE! Sogar auf dem Friedhof warten diese mechanischen Burschen.



REOHERCHE Studieren Sie jedes Fundstück gründlich!



KRINGEL Die meisten Ausgänge werden von solch einem Ring markiert – aber nicht alle.



UNGEDULDIG
Engländer
und Franzosen
warten
in den Kata-
komben auf
den Anpfiff.

AUSGETANZT in
der neuen, opti-
malen Nahansicht
werden 1-gegen-
1-Situationen
zum Nervenspiel.

International Superstar Soccer 3

Konami beschert der **Arcade-Soccer-Reihe** eine längst fällige Frischzellenkur!

Tja, wer hätte das wohl gedacht. Nach dem recht enttäuschenden ISS 2 war ich mir ziemlich sicher, dass die Tage der Serie endgültig gezählt seien. Doch weit gefehlt: Mit ISS 3 flatterte vor wenigen Tagen ein deutliches Lebenszeichen von Konamis Osaka-Studio in die Redaktion. Noch größer war die Überraschung nach ein paar Testmatches: Anscheinend hat sich das Programmier-Team einen Monat lang eingeschlossen, *Winning Eleven 6* bis zum Abwinken gezoxt und dann grundlegende Änderungen am Konzept des eigenen Produktes durchgeführt. ISS 3 spielt sich nicht nur flüssiger und eingängiger als die Vorgänger, es sieht obendrein deutlich bes-

ser aus und macht auf Anhieb einfach viel mehr Spaß. Selbst die Ballphysik, bisher eher ein Schwachpunkt, wurde deutlich überarbeitet. Letzteres gilt auch für die Spieleranimationen, die in vielen Fällen jetzt weicher und nicht mehr so abgehackt wirken. Aber auch wenn in vielen Bereichen die Verwandtschaft zum simulationslastigen, großen Bruder unübersehbar ist, stehen bei *International Superstar Soccer 3* weiterhin zwei Aspekte im Vordergrund: schneller Arcade-Fußball und viele, viele Tore. Wer schon einen der Vorgänger gespielt hat, muss sich gar nicht groß umgewöhnen und kommt dank eingängiger Steuerung schnell zu Erfolgen. Präsentation, Spielmodi, Taktikmenüs und

Optionen haben sich nicht grundlegend verändert und dürften vielen Fans sowieso schon bekannt sein. Ganz neu hingegen ist der Missionsmodus, bei dem es zwölf Herausforderungen zu bewältigen gilt. Für jede erfüllte Aufgabe erhalten Sie Punkte, mit denen man allerlei Extras freischalten kann. Allen Änderungen zum Trotz konnte mich *International Superstar Soccer 3* aber nicht vollends überzeugen. Dafür weist die vorliegende Preview-Version noch zu viele Fehler auf. Vor allem Clipping-Probleme, schlechte Kollisionsabfragen und unübersehbare KI-Schwächen trüben den ansonsten kurzweiligen, grafisch ansprechenden Arcade-Kick. Auch Spieldynamik und Gameplay

sind durchaus noch verbesserungsfähig. Mal sehen, ob sich da bis zur Testversion noch etwas tut.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU ISS 3	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami Osaka
Genre:	Fußball
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet: www.konami-europe.com	
Spieler 1-8	Termin Mai
EINSCHÄTZUNG	
GUT	
„Konami Osaka-Team ist auf dem richtigen Weg, der traditionsreichen ISS-Serie zu neuem Glanz zu verhelfen.“	



IM LETZTEN MOMENT ... wird Totti von einem Brasilianer gestoppt. Den fälligen Freistoß tritt er natürlich selbst.

Wakeboarding Unleashed

featuring Shawn Murray

Mal ganz ehrlich: Wissen Sie, was **Wakeboarding** ist?

Wahrscheinlich nicht, da diese Sportart hierzulande keine große Fan-Gemeinde hat. Drei von sieben befragten PLAYZONE-Redakteuren wussten jedenfalls nicht genau, was es mit diesem Sport auf sich hat. Beim Wakeboarding lässt man sich von einem PS-starken Motorboot über einen See oder Fluss ziehen und nutzt die vom Boot erzeugte Welle als Sprungschanze für halsbrecherische Tricks. Fast schon logisch, dass die Trendsportexperten von Activision zu diesem Thema ein Spiel machen. *Wakeboarding Unleashed* ist eine äußerst gelungene Mischung verschiedenster Titel. Am ehesten lässt sich das Spiel als *Tony Hawk/Kelly Slater*-Hybrid mit *Shaun-Palmer*-Einschlag umschreiben. Und genauso spielt es sich auch. Neben zahlreichen Sprüngen, Pirouetten und coolen Tricks dürfen Sie gründen, was das Zeug hält. Selbstverständlich ist es möglich, verschiedene Tricks aneinander zu reihen, um Combos mit gigantischen Punktzahlen zu erzielen. Damit keine Langeweile aufkommt, bietet das Spiel elf riesige Levels mit vielen geheimen Abschnitten, die jedoch erst freigeschaltet werden müssen. Herzstück des Spiels ist der Karrieremodus, bei dem Sie sich erst einen von sieben realen Wakeboardern (darunter Wakeboarding-As Shawn Murray) aussuchen, dessen Charakterwerte Sie im Laufe des Spiels verbessern. Hier schalten Sie zudem sukzessive alle Levels, Boards und Extras frei.

Natürlich gibt es auch einen Zweispielermodus, bei dem Sie entweder gegen einen menschlichen Mitspieler antreten oder versuchen, mit ihm gemeinsam Highscores zu erzielen. Einer der beiden Spieler übernimmt dann logischerweise die Steuerung des Bootes. Die spieltechnische und grafische Umsetzung des rasanten Trendsports sind gleichermaßen gelungen. Vor allem die Darstellung des Wassers ist schlichtweg atemberaubend, was unsere Screenshots deutlich belegen. In Bewegung sieht das Ganze dann noch mal so gut aus. Leider war die uns vorliegende Version noch nicht weit genug fortgeschritten, um tiefere Einblicke in das Spielgeschehen zu geben. Wir sind jedoch guter Hoffnung, dass Activision uns schon sehr bald mit neuem Material versorgt, das wir dann ausführlicher antesten werden.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU WAKEBOARDING UNLEASHED

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Activision
Genre:	Trendsport
Sprache:	Deutsch
Video:	Nicht bekannt
Audio:	Nicht bekannt
Internet:	www.activision.de

Spieler	Termin
1-2	2. Quartal

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

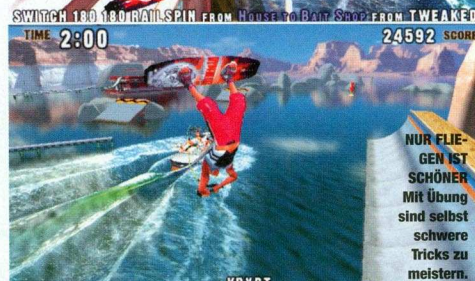
„Dank genialer Grafik und perfekter Spielbarkeit erwartet Trendsportfans ein echter Hitkandidat!“



GENIALER EFFEKT Hierbei handelt es sich wirklich um einen Screenshot aus dem Spiel!

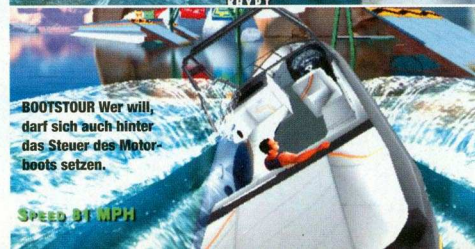


COMBO Durch Kombinieren von Tricks kann man hohe Punktzahlen erreichen.



SWITCH 180 180 RENT SPIN FROM HOUSE TO BOAT SHOP FROM TWEAKED

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER Mit Übung sind selbst schwere Tricks zu meistern.



BOOTSTOUR Wer will, darf sich auch hinter das Steuer des Motorboots setzen.

Beat 'em Up meets Snowboarding –

Konamis Genre-Mix macht Laune!

Evolution Snowboarding

Konamis Ausflüge in die Welt des Trendsports waren bisher ja nicht von Erfolg gekrönt. *Evolution Snowboarding* soll dies nun ändern. Wer ein realistisches Snowboard-Spiel erwartet, wird jedoch enttäuscht. Und auch mit arcadeastigeren Titeln wie *SSX Tricky* lässt sich der Konami-Titel nur schwer vergleichen.

ENDZEIT, HARDER ROCK UND VIEL SCHNEE

Evolution Snowboarding ist vielmehr ein Genre-Mix, der sich am besten als „Action-Adventure mit Prügeleinlagen auf Snowboards“ umschreiben lässt. Verpackt wurde das Ganze in eine trashige Endzeitstory: Eine kriminelle Organisa-

tion will die Macht über das Klima erlangen. Sie schlüpfen in die Rolle eines Snowboarders, der in abwechslungsreichen Levels Aufträge erledigen und zahlreiche Schurken vermöbeln muss, um eben diese Pläne zu durchkreuzen. Die obligatorischen Bossfights dürfen da natürlich auch nicht fehlen. Mit Erfahrungspunkten, die Sie für erledigte Missionen erhalten, dürfen Sie dann Ihren Boarder aufmöbeln. Dies ist auch bitter nötig, da Sie anfangs nicht einmal hoch genug springen können, um atemberaubende Tricks zum Besten zu geben. Grafisch macht das wilde Schneegestöber auch was her. Mit *SSX Tricky* kann das Game zwar nicht ganz mithalten, doch Slowdowns oder Clippingfeh-

ler sucht man vergebens. Nur im Zweispielermodus ruckelt das Geschehen ab und zu. Für den Soundtrack konnte Konami viele Rockbands wie z. B. Slipknot, Stonesour, die Murderdolls oder Killswitch Engage gewinnen. Als kleines Extra dürfen Sie auch deren Musikvideos oder Videodokumentationen von Snowboarding-Events freispielen. Mit *Evolution Snowboarding* erwartet man endlich wieder ein origineller Titel, der auch zu mehrmaligem Spielen animiert. Bis zum Release sollte Konami allerdings noch etwas an der Steuerung und dem Tricksystem feilen. Flips sind schwer zu landen und die Steuerung ist zum Teil etwas schwammig geraten. Wenn man diese Kritikpunk-

te ausmerzt, könnte das Spiel das Extremsport-Genre neu definieren.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU EVOLUTION SNOWBOARDING	
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Snowboarding/Genre-Mix
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II
Internet: www.konami-europe.de	
Spieler 1-2	Termin 28. März

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Wilder Genre-Mix, der nichts neu erfindet, aber einiges gut kombiniert. Wir warten gespannt auf die Test-Version.“



LEATHERFACE
Endboss „Boomer“ hantiert gerne mit Ketensägen. (links)
RABIAT Wer sich mit Waffen ausstattet, hat bessere Chancen. (rechts)



DIE ENDBOSSE
stellen sich selbst in kleinen Comics vor. (links)
ZWEISPIELER-MODUS Wer die meisten Punkte rausfährt, gewinnt. (rechts)

Wolverine's Revenge

Wolverine wetzt die Klauen.

Der beliebte X-Man bekommt endlich sein eigenes Spiel.



AKROBATISCH Wolverine nimmt es geschickt auch mit mehreren Gegnern auf.



DIE ZWISCHENSEQUENZEN sind zwar stimmungsvoll, haben aber auch mit Clippingfehlern zu kämpfen.

Die ersten Screenshots ließen die Herzen der X-Men-Fans höher schlagen. Nun sollen selbige, pünktlich zum Start des zweiten Films, mit dem fertigen Spiel beglückt werden. Grafisch hat sich dabei wenig geändert, die unbewegten Bilder sehen nach wie vor sehr gut aus. Die animierte Realität ist in der vorliegenden Version aber eher ernüchternd. Viele Clippingfehler und unfertig wirkende Animationen trüben den Spielspaß immens. Genauso wie das Level-design und das äußerst unange-

gorene Kampfsystem, bei dem ein Knopf zum Treten und einer zum Schlagen dient. Wenn Sie erfolgreich einige Treffer landen, können Sie mit der Kreis-Taste eine abschließende Combo starten. Das auf den ersten Blick einfache System funktioniert in der Praxis aber kaum. Selbst bei brutalstem Knopfgehämmer treffen Sie Ihre Gegner nur selten, da diese sich immer dann ducken (und selbst zutreten), wenn Sie zum Schlag ausholen. Schade, hat das Spiel doch einige gute Ansätze. So wurden Wolverines Mutantenkräfte gut

umgesetzt. Haben sie etwa ihre Klauen eingefahren, heilt sich der X-Man selber. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass die „Rage“-Leiste bei Null steht. Diese füllt sich mit jedem Treffer, den Sie einstecken müssen, etwas auf. Ist sie bei 100 % angelangt, nimmt seine Kampfkraft zu und Wolverine wird zur wütenden Bestie. Auch die Story dürfte trotz ihrer Banalität vor allem Fans begeistern: Wolverine gelingt die Flucht aus der Weapon-X-Fabrik, wo er „erschaffen“ wurde. Auf seinem Rachefeldzug darf der Spieler ihn begleiten und lüftet somit Geheimnisse aus Wolverines Vergangenheit. Die erstklassige Sprachausgabe und der filmreife Soundtrack tun ihr Übriges, um eine packende, dichte Atmosphäre zu schaffen. Was bleibt, ist dennoch ein überwiegend negativer erster Ein-

druck. Hoffen wir, dass Activision die groben Mängel ausbessern kann. Ansonsten steht uns mit *Wolverine's Revenge* eine weitere 08/15-Umsetzung einer guten Lizenz ins Haus.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

VORSCHAU WOLVERINE'S REVENGE

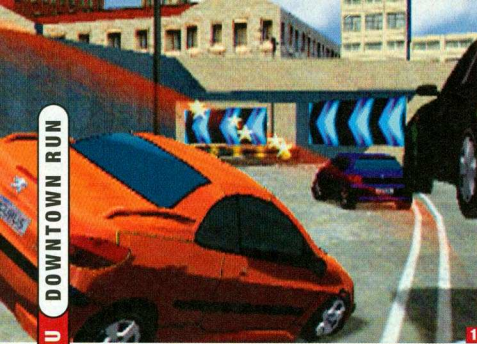
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Activision
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	http://www.activision.de/
Spieler	Termin
1	17. April
EINSCHÄTZUNG	
GEHT SO	
„Noch eine lieblose Comicumsetzung einer guten Lizenz, an der noch gehörgeliebt werden muss“	



JUGGERNAUT Bei manchen Endbossen hilft nur taktisches Vorgehen.



UNTEN DURCH Die Gegner entwischen häufig Ihren Attacken.



1. **PUTZIG** Während wir die alberne Explosion verursachen, sehen wir Sternchen.
2. **ÖDE** Die Verfolgungsjagd mit dem Polizeiwagen präsentiert sich unspektakulär.
3. **LEICHTGEWICHT** Einmal in der Luft, kreiseln die Fahrzeuge wild durch die Gegend.
4. **BOMBASTISCH** Auch der Schutzschild sieht furchtbar langweilig aus.

Downtown Run

Man nehme ein **ordinäres Rennspiel** und würze es mit einer Prise Mario Kart ...

Voilà, fertig ist *Downtown Run*. Das Rennspiel-Basisgerüst wirkt an allen Ecken und Enden uninspiriert und langweilig. Man fährt mit Audi TT oder VW Beetle über Fantasiestrecken in den Großstädten dieser Welt. Wäre die Grafik nicht so erschreckend unspektakulär, könnte man meinen, man hätte einen Ableger von *Metropolis Street Racer* auf dem Schirm. Ein Bewertungssystem beurteilt die Fahrweise des Spielers, wobei die Punkte nicht Kudos, sondern Prestige heißen. Karge Umgebungen und schlechte Texturen machen aber schnell deutlich, dass *Downtown Run* optisch in einer niedrigeren Liga spielt. Wenn das durch eine tolle Fahrphysik oder ein durchdachtes Spielsystem wettgemacht würde, könnte man ja noch ein Auge zudrücken, doch die *Mario Kart*-Spielmechanik wirkt

absolut deplaziert. Ganz ähnlich wie in Nintendos Dauerbrenner schweben alle paar hundert Meter Würfel über der Fahrbahn, die Extras offerieren. Ölpfützen, Reifsnägel oder Turbos sollen für actionreiche Unterhaltung sorgen.

MAGERKOST
Leider enttäuscht die Fahrphysik mit einem schwammigen Verhalten, das an die *Autobahn Raser*-Serie erinnert. Da bringen die optisch mager inszenierten Gimmicks dann auch nicht mehr viel. Die vielen Spielmodi täuschen Umfang vor, im Endeffekt gleichen sich die Rennen aber alle stark und man hat das alles schon viel zu oft wesentlich besser gesehen. Positiv bleibt zu erwähnen, dass die Darstellung stets flüssig bleibt, was aber angesichts der schmucklosen Optik auch kein Wunder ist. Ubi Soft hat als Zielgruppe

Gelegenheitsspieler und Neulinge im Auge, aber selbst denen dürfte innerhalb kürzester Zeit auffallen, dass der Presstext, der von „atemberaubend modellierten Städten“ schwärmt, maßlos übertreibt.

MAIK BÜTEFÜR

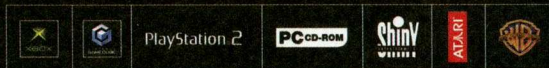
VORSCHAU DOWNTOWN RUN	
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Genre:	Rennspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 50 Hz
Audio:	Stereo
Internet: www.ubisoft.de	
Spieler 1-2	Termin 20. März 2003
EINSCHÄTZUNG	
GEHT SO	
„Technisch enttäuschender, spielerisch unausgeglichener Racer für Gelegenheitsspieler“	

www.thematrix.com
www.enterthematrixgame.com

ENTER THE MATRIX

A game written and directed by Larry and Andy Wachowski

MAY 2003



ENTER THE MATRIX © 2002 INFOGAMES, INC. UNDER LICENSE FROM WARNER BROS. ALL RIGHTS RESERVED.
PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY INFOGAMES EUROPE S.A. INFOGAMES AND THE INFOGAMES LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF
INFOGAMES EUROPE S.A. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

PLAYSTATION AND THE PLAYSTATION LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, AND
THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION AND ARE USED UNDER LICENSE FROM
MICROSOFT/NINTENDO GAMECUBE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

MATRIX, ENTER THE MATRIX, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF AND © WARNER BROS. TM & © WARNER BROS.
(S02)

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%
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	86%
The Mark of Kri	Sony	86%
Devil May Cry	Capcom	85%
Star Wars Starfighter	LucasArts	85%
Zone of the Enders	Konami	85%
Ace Combat 04	Namco	85%
Aktuelle Empfehlung:		
The Mark of Kri (Euro-Import)	Sony	86%
Aktuelle Warnung:		
The Scorpion King	Universal Interactive	48%
Budget-Empfehlung:		
Devil May Cry	Capcom	85%

ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	92%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
Resident Evil CODE: Veronica X	Capcom	90%
Onimusha 2 – Samurai's Destiny	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:		
Frank Herbert's DUNE	Cryo	34%
Budget-Empfehlung:		
Resident Evil CODE: Veronica X	Capcom	90%

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



Dieser ungewöhnlich-unscheinbar aussehende Titel entpuppt sich bei näherer Betrachtung als echter Knaller – mehr dazu finden Sie auf den Seiten 22 bis 24!

Hersteller: **THQ**
Termin: **Mitte September**
Genre: **Action**

BAPHOMET'S FLUCH 3



Das klassische Adventure ist doch noch nicht ganz tot! Neben Microïds' ordentlichem *Syberia* können sich Genre-Fans dieses Jahr auf diesen Hitkandidaten freuen!

Hersteller: **THQ**
Termin: **10. Oktober**
Genre: **Adventure**

CLOCK TOWER 3



Ein ziemlich gruseliges Abenteuer hat Capcom mit dem dritten *Clock Tower*-Teil in der Mache, der zum Glück merklich besser als seine Vorgänger wird.

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

CLUB FOOTBALL



Das wurde auch mal Zeit: Auf den Seiten 54/55 finden Sie endlich erste Bilder und genauere Infos zu Codemasters' ambitioniertem *Club Football*-Projekt.

Hersteller: **Codemasters**
Termin: **Frühjahr 2003**
Genre: **Fußball**

DARK CLOUD 2



Noch gibt es zwar keinen offiziellen Termin für den *Dark Cloud*-Nachfolger, inoffiziell peilt man bei Sony aber das zweite Quartal des laufenden Jahres an.

Hersteller: **Sony**
Termin: **Voraussichtlich 2. Quartal**
Genre: **Rollenspiel/Action-Adventure**

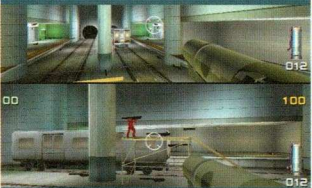
DEF JAM VENDETTA



Glaubt man Electronic Arts' ungewöhnlichem *Def Jam Vendetta*, so machen wrestlinge Rapper eine wesentlich bessere Figur als der gemeine Ringer am Mikrofon.

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **11. April**
Genre: **Wrestling**

DIE HARD VENDETTA



Schon Ende April wird dieser GameCube-Titel den Weg auch auf die PlayStation 2 finden. Uns wäre ein entsprechender vierter Film ja ehrlich gesagt lieber.

Hersteller: **Universal Interactive**
Termin: **25. April**
Genre: **Action**

DRIVER 3



Nach dem mit technischen Mackeln behafteten zweiten Teil sind die Fans natürlich skeptisch, was das dritte *Driver* angeht. Man darf auf jeden Fall gespannt sein!

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

ENTER THE MATRIX



Maik dürfte das vielversprechende *Matrix*-Projekt direkt vor Ort bei Shiny in Augenschein nehmen. Seine Eindrücke lesen Sie auf den Seiten 26 bis 29!

Hersteller: **Infogrames**
Termin: **Juni**
Genre: **Action**

EVOLUTION SNOWBOARDING



Normales Snowboarding ist Konami offenbar nicht mehr aufregend genug, daher fliegen bei den *Evolution*-Abfahrten zudem noch die Fäuste.

Hersteller: **Konami**
Termin: **April**
Genre: **Trendsport/Action**

FEAR EFFECT INFERNO



Dank der Power der PlayStation 2 kommt die *Fear Effect*-Serie dem angestrebten Zeichentrick-Flair mit der neuen *Inferno*-Episode deutlich näher als die PSone-Vorgänger.

Hersteller: **Eidos**
Termin: **Winter 2003**
Genre: **Action-Adventure**

FINAL FANTASY X-2



Ab Seite 38 finden Sie jede Menge neue Bilder und Infos zu Squares „halbem“ Nachfolger zu *Final Fantasy X*. Wie spricht man diesen Titel eigentlich aus?

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

GIORGIO'S BIZARRE ADVENTURE



Seltsam: Ursprünglich sollte es am 14. Februar erscheinen, plötzlich verschwand *Giorgio's Bizarre Adventure* von allen Capcom-Releaselisten. Kommt es noch?

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

GLADIUS



Der offizielle LucasArts-Termin „Frühjahr“ gilt für die USA, hierzulande hat sich Deutschlandvertrieb Electronic Arts noch gar nicht auf ein Datum festgelegt.

Hersteller: **LucasArts**
Termin: **2003**
Genre: **Action-Adventure/Rollenspiel**

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:		
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	82%
Aktuelle Warnung:		
–	–	–
Budget-Empfehlung:		
Dead or Alive 2	Tecmo	87%

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:		
–	–	–

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%

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Ratchet & Clank	Sony	90%
Jak and Daxter	Sony	90%
Rayman Revolution	Ubisoft	88%
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	Sony	90%

MUSIC & ENTERTAINMENT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Space Channel 5 Part 2	Sega	83%
Space Channel 5	Sega	82%
MTV Music Generator 2	Codemasters	81%
Dschungelbuch Groove Party	Ubisoft	79%
Mad Maestro!	Eidos/Fresh Games	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Space Channel 5	Sega	82%
Aktuelle Warnung:		
–	–	–
Budget-Empfehlung:		
–	–	–

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:		
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	85%
Aktuelle Warnung:		
Runabout 3 – Neo Age	Bam!	34%
Budget-Empfehlung:		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%

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:		
Legia 2: Duel Saga	Fresh Games/Eidos	59%
Budget-Empfehlung:		
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%

SPORT: 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	EA	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:		
–		

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%
Freekstyle	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:		
The Simpsons Skateboarding	EA	36%
Budget-Empfehlung:		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%

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:		
WWE SmackDown! Just Bring It	THQ	83%

GUILTY GEAR X2



Mit hochauflösender Grafik, Edel-Animationen und unglaublicher Effektivität zeigen die Entwickler, dass zweidimensionale Prügelspiele auch zeitgemäß aussehen können!

Hersteller: **Bigben Interactive**

Termin: **April**

Genre: **Beat 'em Up**

INDIANA JONES UND DIE LEGENDE ...



In der Update-Rubrik können Sie Steffis Eindrücke von der zur PS2-Fassung fast identischen Xbox-Version nachlesen. Indy-Fans können schon mal zu Sparen anfangen!

Hersteller: **LucasArts**

Termin: **Mai**

Genre: **Action-Adventure**

ISS 3



Das geht mal wieder schnell: In dieser Ausgabe finden Sie den ersten Vorschau-Bericht zum neuen ISS-Spiel – und schon vier Wochen später steht's im Laden!

Hersteller: **Konami**

Termin: **28. März**

Genre: **Fußball**

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS



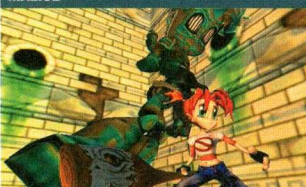
Ein Aufbau-Strategietitel mit einer Filmlizenz? Das mag zwar nicht gerade nahe liegend sein, doch gerade dadurch wirkt *Operation Genesis* irgendwie erfrischend.

Hersteller: **Universal Interactive**

Termin: **21. März**

Genre: **Aufbau-Strategie**

MALICE



Das zieht sich ganz schön hin: Eigentlich hätten wir *Malice* ja schon Ende 2002 testen wollen, aber bis heute hat uns nicht einmal eine frühe Vorabversion erreicht.

Hersteller: **Sierra/Vivendi Universal**

Termin: **2003**

Genre: **Jump & Run**

MIDNIGHT CLUB II



An den Erfolg von *GTA Vice City* wird dieser Titel von Rockstar Games sicherlich nicht anknüpfen können, besser als der Vorgänger dürfte es aber allemal werden.

Hersteller: **Rockstar Games**

Termin: **11. April**

Genre: **Rennspiel**

MOTOGP 3



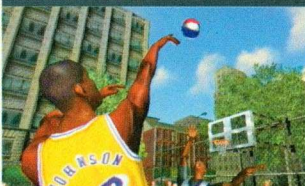
Nach zwei spielerisch relativ ähnlichen Vorgängern könnte man von einem dritten *MotoGP*-sich einige Neuerungen erwarten. Maik sucht ab Seite 50 danach.

Hersteller: **Namco**

Termin: **April**

Genre: **Rennspiel**

NBA STREET VOL. 2



Aus dem angekündigten Schnellstart ist doch nichts geworden, jetzt soll der Nachfolger des beliebten Fun-Basketballs erst im Mai auf den Markt kommen.

Hersteller: **Electronic Arts**

Termin: **9. Mai**

Genre: **Sport**

NETWORK RESIDENT EVIL



Auf unserer aktuellen DVD finden Sie einiges an Filmmaterial zur ersten Online-Zombiehitz. Wann der Titel in Deutschland erscheint, ist bislang noch unklar.

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

PRIMAL



Eigentlich hatten wir für diese Ausgabe fest mit der Testversion von *Primal* gerechnet, doch daraus wurde nichts. Entsprechend hat Sony das Spiel verschoben.

Hersteller: **Sony**
Termin: **9. April**
Genre: **Action-Adventure**

RED DEAD REVOLVER



Schon irgendwie seltsam, dass ausgerechnet ein japanischer Hersteller sich an ein Wildwest-Spiel wagt. Man darf gespannt sein, wo das noch endet!

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

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN



Cinemaware strebt die Veröffentlichung des Remakes von *Defender of the Crown* für den Frühsommer an. Einen Europa-Vertrieb hat man aber noch nicht gefunden!

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

RTX RED ROCK



Neben Indys PS2-Debüt arbeitet LucasArts mit *RTX Red Rock* noch an einem weiteren Action-Adventure. Beide Spiele sollen parallel im Mai veröffentlicht werden.

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

RYGAR – THE LEGENDARY ADVENTURE



Ein weiterer Jump&Run-Held hat den Sprung in die dritte Dimension geschafft. Mit *Rygar* steht PS2-Fans im Mai ein absoluter Hitkandidat ins Haus!

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

SHINOBI



Wurde auch mal Zeit, dass ein Termin für *Shinobi* genannt wird. Im Gegensatz zu einigen der letzten Sega-Titel kommt das Spiel wieder einmal über Sony zu uns.

Hersteller: **Sega**
Termin: **14. Mai**
Genre: **Action**

SILENT HILL 3



Geht es nach unserem größten *Silent Hill*-Fan Albrecht, so hat der dritte Teil durchaus das Zeug, den Vorgänger hinter sich zu lassen. Mehr dazu ab Seite 46!

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

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:		
–		

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%

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:		
–		

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.

ZULETZT ERSCHIENEN

TITEL	GENRE	TERMIN
Activision Anthology	Arcade-Sammlung	6. Feb.
ATV Quad Power Racing 2	Rennspiel	Ende Feb.
Battle Engine Aquila	Action	6. Feb.
Contra: Shattered Soldier	Action	14. Feb.
Dakar 2	Rennspiel	Ende Feb.
Dungeons & Dragons Heroes	Action	27. Feb.
Evolution Skateboarding	Skateboarding	21. Feb.
Gremlins	Action	Feb.
Inspector Gadget – Mad Robots ...	Jump & Run	Feb.
James Cameron's Dark Angel	Action	21. Feb.
Legends of Wrestling 2	Wrestling	Mitte Feb.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Beat 'em Up	14. Feb.
Pac-Man World 2	Jump & Run	26. Feb.
Robocop	Action	Feb.
Risk Next Gen	Strategie	06. Feb.
Sega Bass Fishing Duel	Angel-Simulation	Anf. Feb.
Space Channel 5 V2	Musikspiel	12. Feb.
Sword of the Samurai	Beat 'em Up	13. Feb.
Tom & Jerry – K. der Schnurrhaare	Action	27. Feb.
Wild Arms	Rollenspiel	20. Feb.

IN ENTWICKLUNG

TITEL	GENRE	TERMIN
Alter Echo	Action	Mitte September
Ape Escape 2	Jump & Run	12. März
Baphomet's Fluch 3	Adventure	10. Oktober
Battle Bots	Nicht bekannt	Mitte März
Black & Bruised	Boxen	23. Mai
Blood Rayne	Action	2003
Breath of Fire: Dragon Quarter	Rollenspiel	2003
Butterfly Table Tennis	Sport	2003
Celebrity Deathmatch	Beat 'em Up	Nicht bekannt
Chaos Legion	Action-Adventure	2003
Chop Lifter – Search and Rescue	Action	28. März
Clock Tower 3	Action-Adventure	2003
Club Football (div. Vereins-Versionen)	Fußball	Frühjahr 2003
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Action-Adventure	2003
Dancing Stage MegaMix	Tanzspiel	Mai
Def Jam Vendetta	Wrestling	11. April
Defender	Shoot 'em Up	14. März
Devil May Cry 2	Action	28. März
Die Hard Vendetta	Action	25. April
Downtown Run	Rennspiel	20. März
Dr. Muto	Jump & Run	7. März
Dragon's Lair 3D	Action	Mitte Mai
Drei Engel für Charlie – Volle Power	Action-Adventure	26. Juni
Driver 3	Rennspiel	4. Quartal
Dynasty Warriors Xtreme Legends Action	Action	14. März
Enter the Matrix	Action	Juni
Everblue 2	Action-Adventure	7. März
Evil Dead: A Fistful of Boomstick	Action	Mitte Juni
Evolution Snowboarding	Trendsport/Action	April
Finding Nemo	Nicht bekannt	Mitte Oktober
Fisherman's Challenge	Angel-Simulation	März
Freedom – The Battle for Liberty ...	Action	Nicht bekannt
Frogger Beyond	Geschicklichkeit	Mai
Full Throttle II	Action-Adventure	2003
Gladius	Action/Rollenspiel	2003
Gunfighter II – R. of Jesse James	Action	20. März
I Am Shorty	Action-Adventure	Mitte März
Indiana Jones u. d. Legende der ...	Action-Adventure	Mai
Indy Racing League	Rennspiel	Frühjahr 2003
Inquisition	Action-Adventure	2. Quartal
Iron Storm	Action	2. Quartal
Iru – White Fear	Jump & Run	25. April
ISS 3	Fußball	28. März
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	Jump & Run	7. März
Jurassic Park Operation Genesis	Strategie	21. März
King's Field IV	Rollenspiel	28. März
Mace Griffin Bounty Hunter	Action	13. Juni
Malice	Jump & Run	2003
Metal Gear Solid 2: Substance	Action-Adventure	28. März
Midnight Club II	Rennspiel	11. April
Minority Report	Action	20. März
MotogP 3	Rennspiel	April
Mystic Heroes	Action	21. März
NBA 2K3	Sport	27. März
NBA Street Vol. 2	Sport	9. Mai

SPLASHDOWN 2



So kann's gehen: Während das erste *Splashdown* der Rainbow Studios noch bei Infogrames erschien, erscheint Teil 2 jetzt beim neuen Besitzer THQ.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte Juni
Genre:	Rennspiel

SOUL CALIBUR II



Wann genau *Soul Calibur II* nach Europa kommt, steht derzeit noch nicht fest. In Japan soll's schon Ende März so weit sein, in den USA lautet der Termin „August“.

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

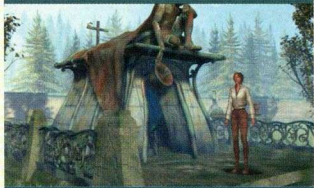
STARCRAFT: GHOST



Immer noch nichts Neues zu *Ghost*: Spätestens zur E3 im Mai erwarten wir endlich mal genauere Infos zu Bizzards konsolenexklusivem *StarCraft*-Spiel.

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

SYBERIA



Fans von Adventures im klassischen Stil sollten diesen nicht nachtrauern, sondern gleich zur Seite 59 blättern und sich zum Thema *Syberia* schlaulesen!

Hersteller:	Microïds
Termin:	20. März
Genre:	Adventure

TENCHU 3 – WRATH OF HEAVEN



Für Uwe war das Spielen der neuesten *Tenchu 3*-Version fast schon ein religiöser Akt. Da schrieb sich der Vorschau-Artikel auf den Seiten 34 bis 36 fast von selbst!

Hersteller:	Activision
Termin:	6. März
Genre:	Action

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



Nach der letzten Verschiebung wird's nun knapp für Core Designs Prestige-Objekt *Tomb Raider*. Bis zum Ende des Geschäftsjahres im Juni muss es fertig sein!

Hersteller:	Eidos
Termin:	2. Quartal
Genre:	Action-Adventure

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



So schnell kann's gehen: Erst im letzten Heft konnten wir Ihnen erste PS2-Bilder von *Splinter Cell* präsentieren – und schon Ende März soll es im Laden stehen!

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

TRUE CRIME: STREETS OF LA



Endlich gibt's einen ungefähren Termin für Activisions Hit-Hoffnung. Der GTA-Herausforderer soll in deutschen PS2s in diesem Sommer für Aufruhr sorgen.

Hersteller:	Activision
Termin:	Sommer
Genre:	Action

VEXX



Die letzte Vorabversion von *Vexx* hinterließen einen durchwachsenen Eindruck. Ob Acclaim bis zur Veröffentlichung die technischen Schwächen in den Griff kriegt?

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

VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION



Ähnlich wie bei *Soul Calibur II* gibt es auch für die zweite Prügelfeiertage des Jahres noch keinen Europa-Termin. Fest steht aber: Dieses Update wird flimmerfrei!

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

WAKEBOARDING UNLEASHED



Nach *Kelly Slater's Pro Surfer* hat Activision mit *Wakeboarding Unleashed* schon wieder einen einzigartigen Trendsport-Knaller in der Mache!

Hersteller: **Activision**
Termin: **2. Quartal**
Genre: **Trendsport**

WAR OF THE MONSTERS



Wer schon immer mal bei Kämpfen zwischen riesigen Mutanten ganze Großstädte in Schutt und Asche legen wollte, der kriegt bei diesem Titel die Gelegenheit dazu.

Hersteller: **Sony**
Termin: **16. April**
Genre: **Action**

WWE CRUSH HOUR



Nein, die Idee eines *Twisted Metal*-Ablegers mit Wrestling wird nicht besser, je näher die Veröffentlichung rückt. Vielleicht macht's ja trotzdem Spaß.

Hersteller: **THQ**
Termin: **Mitte April**
Genre: **Action**

XGRA



Für den vierten Teil der *Extreme-G*-Serie verspricht Acclaim, den Funracer-Aspekt auf Kosten der Geschwindigkeit mehr in den Vordergrund zu stellen.

Hersteller: **Acclaim**
Termin: **Sommer**
Genre: **Rennspiel**

X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE



So richtig begeistern konnte bisher noch keiner der Marvel-Lizenztitel von Activision. Hoffentlich wird Wolverines Solo-Ausflug nicht ein zweites *Blade II*.

Hersteller: **Activision**
Termin: **17. April**
Genre: **Action**

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER



Abgesehen vom hochgedrehten Action-Anteil schlägt *ZOE2* in dieselbe Kerbe wie der Vorgänger: Blitzschnelle Action mit bombastischen Grafik-Effekten.

Hersteller: **Konami**
Termin: **2. Quartal**
Genre: **Action**

NFL 2K3	Sport	27. März
NHL 2K3	Sport	27. März
Nightmare Creatures 3	Action	2003
Pride FC	Kampfsport	Mitte März
Primal	Action-Adventure	09. April
Pro Beach Soccer	Fußball	2. Quartal
Project BG&E	Action-Adventure	N. bekannt
Racing Simulation 3	Rennspiel	24. April
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Jump & Run	13. März
Red Dead Revolver	Action	2003
Reel Fishing III	Angel-Simulation	26. Juni
Robin Hood: Defender of the Crown	Strategie	Nicht bekannt
RTX Red Rock	Action-Adventure	Mai
Run Like Hell	Action-Adventure	Ende März
Rygar – The Legendary Adventure	Action	Mai
Savage Skies	Action	2003
Scrabble 2003 Edition	Denkspiel	25. Juni
Shinobi	Action	14. Mai
Silent Hill 3	Action-Adventure	Sommer
Soul Calibur II	Beat 'em Up	Nicht bekannt
Splashdown 2	Rennspiel	Mitte März
SpongeBob: Revenge of the ...	Action-Adventure	7. März
Star Wars Galaxies: An Empire ...	Online-Rollenspiel	N. bekannt
StarCraft: Ghost	Ego-Shooter	Ende 2003
Starsky & Hutch	Action-Adventure	1. Mai
Syberia	Adventure	20. März
Tenchu 3 – Wrath of Heaven	Action	6. März
Tennis Master Series	Tennis	21. März
The Curse	Action-Adventure	2. Quartal
The Hulk	Action	26. Juni
The Lost	Action-Adventure	2003
Tom Clancy's Rainbow Six Raven ...	Ego-Shooter	2003
Tom Clancy's Splinter Cell	Action-Adventure	27. März
Tomb Raider – The Angel of Darkness	Action-Adventure	2. Quartal
Tribes: Aerial Assault	Action	2003
True Crime: Streets of LA	Action	Sommer
Vexx	Jump & Run	Anfang März
Wakeboarding Unleashed	Trendsport	2. Quartal
War of the Monsters	Action	16. April
Warhammer 40000 Fire Warrior	Ego-Shooter	Mitte Sept.
Whirl Tour	Trendsport	21. März
World Championship Snooker 2003	Snooker	Frühjahr 2003
WWE Crush Hour	Action	Mitte April
X-Files: Resist or Serve	Adventure	2003
XGRA	Rennspiel	Sommer
XIII	Ego-Shooter	3. Quartal
X-Men: Wolverine's Revenge	Action	17. April
Zapper	Jump & Run	6. März
Zone of the Enders: The 2nd Runner	Action	2. Quartal

BUDGET

TITEL	GENRE	TERMIN
Silent Hill 2 – Director's Cut	Action-Adventure	28. Feb.
James Bond 007: Agent im ...	Action-Adventure	11. April
SSX Tricky	Trendsport	11. April

SCHON GETESTET

1 THE MARK OF KRI



Unser Geheimtipp der letzten Ausgabe: fesselnde Action-Unterhaltung in super gelungener Comic-Aufmachung.

2 ATV QUAD POWER RACING 2



Acclaims Allrad-Jagd führt zwar nur durch fünf Landschaftsformen, fährt sich aber gut und sieht ansprechend aus.

3 SPACE CHANNEL 5 PART 2



Die peppige Space Opera würde um kleine, aber feine Spiel-Elemente ergänzt. Eine witzige musikalische Weltraumreise!

4 MORTAL KOMBAT: DA



Der neue Ableger der blutigen Kult-Serie spielt sich einsteigerfreundlich und bietet effektreiche Action-Prüfgeleien.

5 BATTLE ENGINE AQUILA



In einem sehenswerten SF-Szenario erwarten Sie krachende Roboter-Kämpfe – für Fortgeschrittene!

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
Grand Theft Auto: Vice City	Gute Neuaufgabe 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%
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%
1 The Mark of Kri	Ansehliches und unterhaltsames Gemetzel. Leider kurz.	Sony	03/03	86%
2 ATV Quad Power Racing 2	Sehr hübsches und super spielbares Buggy-Rennspiel	Acclaim	03/03	85%
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%
Sly Raccoon	Originelles, witziges, aber recht lineares Hüpfspiel	Sony	02/03	83%
3 Space Channel 5 Part 2	Cool animierter Musik-Marathon mit wenigen Neuerungen	Sony	03/03	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%
4 Mortal Kombat: Deadly Alliance	Gute Grafik, viele Charaktere und spannende Kämpfe	Midway	03/03	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%
5 Battle Engine Aquila	Brachiale Mech-Action und taktische Herausforderungen	Infogrames	03/03	81%
Big Mutha Truckers	Witzige Trucker-Simulation mit Wirtschafts-Elementen	Empire	01/03	81%
Contra: Shattered Soldier	Hammerharter 2D-Shooter für Old-School-Fans	Konami	03/03	81%
BDFL Manager 2003	Exakt wie der Vorgänger. Nur mit kürzeren Ladezeiten.	Codemasters	01/03	80%
The 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 Baller-Klassikers für Taktiker	Midway	01/03	78%
Drome Racers	Die Performance trübt den Rennspaß à la WipEout	Electronic Arts	01/03	78%
Robotech Battlecry	Spielbarer Comic für Action-Liebhaber	TDK Mediaactive	02/03	78%
Tom Clancy's Ghost Recon	Solider Taktik-Shooter ohne große Besonderheiten	Ubi Soft	01/03	77%
Wild Arms 3	Gutes Rollenspiel in Cel-Shading-Grafik	Ubi Soft	03/03	76%
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 Spieliefe, 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 Kutcharakteren	Activision	02/03	71%
Dragon Ball Z: Budokai	Hektisches Beat 'em Up ohne Tiefgang, für Fans	Infogrames	01/03	70%
Old Wheels Velocity X	Actionreicher Funracer in veralterter Optik	THQ	01/03	70%
Sega Bass Fishing Duell	Anspruchsvolle, komplexe und spaßige Angelsimulation	Acclaim/Sega	03/03	70%
The Getaway	Interaktiver Krimi mit gravierenden Design-Mängeln	Sony	02/03	69%
BMX XXX	Sex alleine macht nicht glücklich!	Acclaim	02/03	68%
Butt-Ugly Martians: Zoom or Doom!	Witziges Rennspiel für Kids und Fans der TV-Serie	Vivendi Universal	03/03	68%
Island Xtreme Stunts	Durchwachsendes Rennspiel mit Lego-Fahrzeugen	Electronic Arts/Lego	02/03	67%
James Cameron's Dark Angel	Matrix meets Metal Gear – mittelmäßig aufbereitet	Vivendi Universal	03/03	65%
Ben Hur	Arcade-Racer mit Kämpfen und schwacher Fahrphysik	Vivendi Universal	03/03	63%
Star Wars – The Clone Wars	Enttäuschender Action-Trip, nicht auf der Höhe der Zeit	Electronic Arts	03/03	63%
Silent Scope 3	Todlangweilige Fortsetzung der Sniper-Simulation	Konami	02/03	54%
R/C Sports Copter Challenge	Optisch misslungene Modellflugschrauber-Flüge	Xicat Interactive	02/03	50%
The Scorpion King	Einbötiges Action-Spiel in einer hässlichen Antike	Vivendi Universal	02/03	48%
The Simpsons Skateboarding	Überflüssige Konsolenumsetzung zur Fernseh-Serie	Electronic Arts	03/03	36%
Frank Herbert's DUNE	Ein Spiel wie der Planet Arakis: karg, öde und trostlos	Cryo	03/03	34%

JETZT IM HANDEL:

DAS EINZIGE XBOX-MAGAZIN MIT SPIELBAREN DEMOS!



DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN

**5 HAMMER
DEMOS
AUF DVD**



INDIANA JONES

DEMO AUF DVD & TEST IM HEFT
Wer braucht schon Lara Croft?



**PANZER
DRAGOON ORTA**

DEMO AUF DVD & TEST IM HEFT
Die Drachen-Saga auf der Xbox!



SHENMUE II

DEMO AUF DVD & TEST IM HEFT
Die Kultserie geht weiter!



LAMBORGHINI

SPIELBARE DEMO - Das brandneue
Rennspiel mit den Nobel-Flitzern.

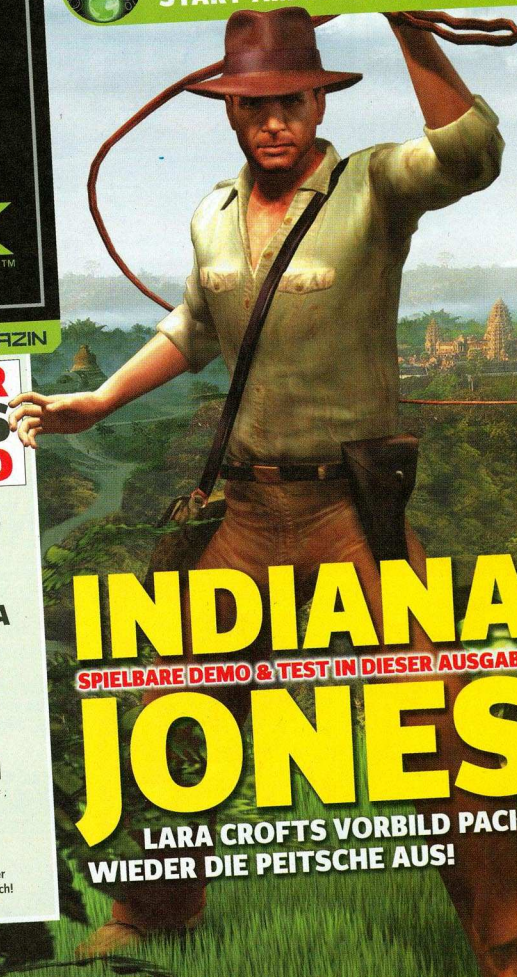


VEXX

SPIELBARE DEMO - Acclams neuer
Jump & Run-Held kämpft sich durch!



»» **INFOS ZUM ONLINE-
START AM 14. MÄRZ.**



**INDIANA
JONES**

SPIELBARE DEMO & TEST IN DIESER AUSGABE.

**LARA CROFTS VORBILD PACKT
WIEDER DIE PEITSCHEN AUS!**

50 SEITEN XBOX-TESTS!



MGS2: SUBSTANCE



YAGER

- »» PANZER DRAGOON ORTA
- »» STEEL BATTALION
- »» HERR DER RINGE: DIE 2 TÜRME
- »» SHENMUE II
- »» RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
- »» UND VIELE MEHR ...

€ 7,99



Osterreich € 7,99
Schweiz Sfr 14,90
03/2003
MÄRZ AUSGABE 6



TESTS INTERVIEWS HINTS & CHEATS AKTUELLE NEWS KOMPLETTLÖSUNG SPIELBARE DEMOS CHARTS UND TERMINE

AUSGABE 03, SEIT 28. FEBRUAR IM HANDEL!

CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

PLATZ 1: Grand Theft Auto: Vice City



PLATZ 2: Final Fantasy X



PLATZ 3: Hitman 2: Silent Assassin



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	WERTUNG	MONAT	
1 1	Grand Theft Auto: Vice City	PS2	91%	3
2 WE	Final Fantasy X	PS2	89%	7
3 5	Hitman 2: Silent Assassin	PS2	86%	4
4 10	Onimusha 2	PS2	88%	4
5 15	Ratchet & Clank	PS2	90%	14
6 WE	Project Zero	PS2	83%	3
7 19	Metal Gear Solid 2	PS2	91% (abgewertet)	11
8 NEU	The Getaway	PS2	69%	1
9 7	Medal of Honor: Frontline	PS2	89%	9
10 NEU	Kingdom Hearts	PS2	83%	1
11 4	Tony Hawk's Pro Skater 4	PS2	91%	3
12 13	WWE SmackDown! Shut Your Mouth	PS2	85%	2
13 NEU	BMX XXX	PS2	68%	1
14 14	GTA III	PS2	91%	16
15 16	TimeSplitters 2	PS2	90%	4
16 18	FIFA Football 2003	PS2	84%	3
17 11	Silent Hill 2	PS2	87%	14
18 NEU	Star Wars Bounty Hunter	PS2	80%	1
19 20	Red Faction II	PS2	88%	3
20 3	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	PS2	86%	3

Ein Klischee bestätigt sich immer wieder: Sex und Gewalt verkaufen sich gut, solange man nur genügend Werbung dafür macht. Aktuelle Neueinsteiger-Beispiele: *BMX XXX* und *The Getaway*, beide mit eher mittelprächtigen Testergebnissen. Daneben erfreuen sich *Kingdom Hearts* und *Star Wars Bounty Hunter* wachsender Beliebtheit, außerdem erinnert man sich wieder an *Final Fantasy X* und *Project Zero*. Ungewöhnlich: Eines der größten Genres, nämlich Rennspiel, geht diesen Monat völlig leer aus.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

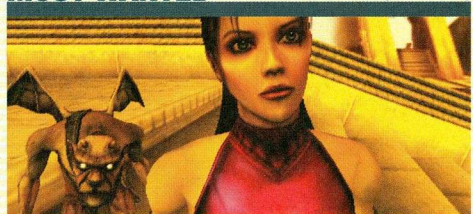


PLATZ/VORMONAT	WERTUNG	MONAT	
1 NEU	Die Sims	80%	1
2 1	Grand Theft Auto: Vice City	91%	4
3 6	FIFA Football 2003	84%	4
4 9	Gran Turismo 3: A-spec (Platinum)	93%	11
5 5	Tony Hawk's Pro Skater 4	91%	3
6 3	Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	86%	4
7 NEU	Star Wars – The Clone Wars	63%	1
8 2	The Getaway	69%	2
9 7	Kingdom Hearts	83%	3
10 4	RTL Skispringen 2003	72%	2
11 10	Need for Speed: Hot Pursuit 2	84%	4
12 13	Medal of Honor: Frontline	89%	8
13 8	Tekken 4	87%	5
14 WE	NBA Live 2003	83%	2
15 WE	Final Fantasy X	89%	5

„Bevor der Nachfolger kommt, spiel ich *Final Fantasy X* doch noch durch“, denken sich scheinbar die Nicht-ganz-so-Hardcore-Rollenspieler und greifen mit einem Dreivierteljahr Verspätung zu Squares Hittitel, der sich nach mehreren Monaten Pause wieder auf Platz 15 hochzieht. Ganz oben: EAs virtuelle Puppenstube *Die Sims*, die auf dem PC schon lange Kultstatus genießt. LucasArts hat sich über die *Star Wars*-Marke in die Top Ten katapultiert – trotz mäßiger Wertung.

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ/VORMONAT	SYSTEM	HERSTELLER	MONAT	
1 WE	Primal	PS2	Sony	3
2 3	Tomb Raider: The Angel of Darkness	PS2	Eidos	11
3 9	Final Fantasy XI	PS2	Square	10
4 2	Driver 3	PS2	Infogrames	2
5 10	Tom Clancy's Splinter Cell	PS2	Ubi Soft	2
6 WE	Zone of the Enders – The 2nd Runner	PS2	Konami	2
7 5	Silent Hill 3	PS2	Konami	9
8 WE	Tenchu 3: Wrath of Heaven	PS2	Activision	2
9 NEU	Nightmare Creatures 3	PS2	Ubi Soft/Kalisto	1
10 NEU	Def Jam Vendetta	PS2	EA	1

Nicht viel Neues in der Liste der begehrtesten Spiele. Frisches Interesse geweckt haben EAs Prügelorgie *Def Jam Vendetta* und der lange angekündigte Schocker *Nightmare Creatures 3*. Deutlich aufgegliebt ist die PS2-Umsetzung des Tom-Clancy-Thrillers *Splinter Cell*, mit dem Ubi Soft den Hobby-Agenten die Wartezeit auf ein *Metal Gear Solid 3* verkürzt. Erstmals ganz an der Spitze finden wir Sonys Action-Adventure *Primal*, das im April erscheinen soll.

DIE REDAKTION

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

PLAYZONE DIE REDAKTION



HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

War bei der Ski-WM in Sankt Moritz live dabei und verfolgte die Eröffnungsfeier nach den ersten Erfahrungserscheinungen dann doch im Hotel am Fernseher.

Aktuelles Lieblingsspiel
Rayman 3
Aktuelle Lieblings-CD
Pet Shop Boys – Disco 3
Aktueller Lieblings-Film
My Big Fat Greek Wedding



MICHAEL PRUCHNICKI
24, Leitender Redakteur

Freut sich sehr über den aktuellen PLAYZONE-Praktikanten – endlich jemand, der einem gratis Tee kocht, die Füße massiert und nicht widerspricht.

Aktuelles Lieblingsspiel
Def Jam Vendetta
Aktuelle Lieblings-CD
O.S.I. – Office of Strategic Influence
Aktuelle Lieblings-DVD
Lilo & Stitch



WOLFGANG FISCHER
31, Leitender Redakteur

Hat bei seinem Las-Vegas-Kurzurlaub jede Menge Geld am Roulette-Tisch gelassen und sich daher erst mal allgemeines Glückspielverbot verordnet.

Aktuelles Lieblingsspiel
NHL 2K3, Activision Anthology
Aktuelle Lieblings-DVD
24 – First Season (US)
Aktuelle Lieblingssessen
Thunfisch-Nudeln



ALBRECHT OTT
31, Redakteur

War mal wieder eine Woche in Glasgow, diesmal mit gutem Grund: Nämlich um den VB Stuttgart im UEFA-Cup bei Celtic anzufeuern.

Aktuelles Lieblingsspiel
Silent Hill 3
Aktuelles Lieblingsbuch
Jonathan Franzen: The Corrections
Aktuelle Lieblingssessen
Schnitzel in allen Variationen



STEFANIE SCHETTER
24, Redakteurin

Ist im Umzugsfieber auch wieder der alten Schokoladen-Sucht verfallen. Hoffentlich entdeckt kein Kollege die Vorratschublade ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Syberia
Aktuelle Lieblings-Buch
Robert J. Sawyer: Starplex
Aktuelle Lieblings-DVD
Ferris macht blau



UWE HÖNIG
28, Redakteur

Unreal II ist endlich erschienen! Uwe's neu gekaufter Rechner muss nun ganz schön schwitzen, denn die Hardwareanforderungen sind gigantisch ...

Aktuelles Lieblingsspiel
Tenchu: Wrath of Heaven, Unreal II
Aktuelle Lieblings-CD
Alex Makee – Casecheck Januar 2k3
Aktuelle Lieblings-DVD
Ninja Kommando



MAIK BÜTEFÜR
25, Volontär

Kann sich seit dem Weiterflug von „Das Kommt!davan“ nicht mehr vor Angeboten an Hollywood retten und arbeitet bereits am Drehbuch seines nächsten Films.

Aktuelles Lieblingsspiel
Giants (PC), War of the Monsters (PS2)
Aktuelle Lieblings-CD
Dark City – OST
Aktuelle Lieblings-DVD
Dark City



OLIVER BECK
22, Freier Redakteur

Hat es nicht rechtzeitig geschafft, ein paar Zeilen für diese Seite zu schreiben. Hat bestimmt was mit der ganztägigen Faulenzerei zu tun, die Oliver Studium nennt.

Aktuelles Lieblingsspiel
V.I.P., Army Men Green Rogue
Aktuelle Lieblings-DVD
Dirty Dancing, Showgirls
Aktuelle Lieblings-CD
Zlatko – Greatest Hits



ROBERT HELLER
22, DVD-Redakteur

Der Redaktions-Ossi versucht als DDR-Messias, den Kollegen mit Knusperflocken, Thälmann-Abzeichen und Rotkäppchen-Sekt den Osten schmackhaft zu machen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Aufschwung Ost
Aktuelle Lieblings-CD
Pionier- und Parteilieder der DDR
Aktuelle Lieblings-DVD
Good Bye Lenin



ALEXANDRA BÖHM
27, Senior Designer

Geht fremd. Sie hat nämlich einen Game Boy Advance geschenkt bekommen und versucht sich nun, bewaffnet mit Lenkrad, Licht und Lupe, durch ihre ersten Spiele zu kämpfen.

Aktuelles Lieblingsspiel
Rayman 3
Aktuelle Lieblings-CD
Massive Attack – 100th Window
Aktuelle Lieblings-DVD
Contact – Special Edition



CHRISTIAN HARNOTH
31, Senior Designer

Hat im Moment keine Zeit für seine PlayStation, weil er seinem Vater seinen alten PC geschenkt hat und jedes Wochenende zu Hause Nachhilfeunterricht für Windows gibt

Aktuelles Lieblingsspiel
Silent Hill 3
Aktuelle Lieblings-CD
Massive Attack – 100th Window
Aktuelle Lieblings-DVD
Minority Report



FABIAN HÜBNER
18, Auszubildender Mediendesigner

Fabian hat das Jpop-Fieber gepackt, und er dröhnt sich nun mit allem von Tomoyasu Hotel über The Pillows bis hin zu Ayumi Hamasaki zu.

Aktuelles Lieblingsspiel
Dynasty Warriors Xtreme Legends
Aktuelle Lieblings-CD
Hotel Greatest Hits 1990-1999
Aktuelle Lieblings-DVD
Kikujiros Sommer (Japan-Import)

RENNSPIELE
Dakar 2106
Monster Jam Maximum Destruction109

ROLLENSPIELE
King's Field IV108

ACTION-ADVENTURES
Metal Gear Solid 2: Substance84

ACTION-SPIELE
Devil May Cry 276
Dynasty Warriors Xtreme Legends107
Mystic Heroes101

SPORTSPIELE
Evolution Skateboarding104
Fisherman's Challenge108
Legends of Wrestling II94
NBA 2K386
NHL 2K388
Pride FC96
Whirl Tour102

BEAT 'EM UP
Sword of the Samurai92

GESCHICKLICHKEIT
Activision Anthology99
Dr. Muto98
Pac-Man World 2107
Rayman 3: Hoodlum Havoc80
Zapper100

STRATEGIE
Keine Testversionen in diesem Monat

DIE ICONS

Spiele mit einer Wertung von mehr als 85% erhalten diesen Hit-Stempel!

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

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

Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.

Spiel, dessen Multiplayer-Part eine Wertung von mehr als 85% verdient.

Besser als erwartet! Diesen Titel hatte niemand auf der Rechnung.

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

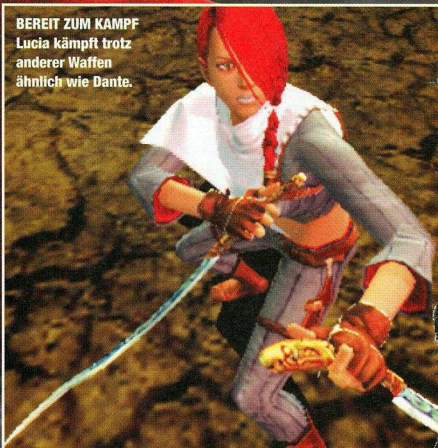


Devil

Es ist **echt**
zum Heulen:
Die Rückkehr
Dantes wird
den hohen
Erwartungen
nicht gerecht!

Never change a winning team" – dieses Motto hat Capcom bei *Devil May Cry 2* zwar im übertragenen Sinne angewendet, wörtlich genommen hat man's aber nicht: Der zweite Teil von Shinji Mikamis Actionknaller wurde dem Capcom-Neuling Tsuyoshi Tanaka übertragen. Dumm nur, dass sich der Wechsel letztendlich weniger in neuen Ideen als vielmehr in einer geringeren Produkt-Qualität niederge-

BEREIT ZUM KAMPF
Lucia kämpft trotz
anderer Waffen
ähnlich wie Dante.



May Cry 2

schlagen hat. *Devil May Cry 2* entpuppt sich im Hätetest nämlich als lauer Aufguss, der dem Original nicht das Wasser reichen kann!

DANTES RÜCKKEHR

Auf den ersten Blick mag man das gar nicht bemerken, so stark ähneln sich die Spiele. Na gut, Dante sieht ein wenig anders aus und schwingt sein Schwert ein wenig träger, aber sonst? Am grundsätzlichen Spielablauf hat man fast nichts geändert: Weiterhin verböhelt Dante im Akkord kleinere Gegner-Grüppchen mit flotten Schwert-Combos, schleudert seine Widersacher hoch in die Luft und nimmt sie mit diversen Waffen unter Beschuss. Mit dem diesmal „serienmäßigen“ Doppelsprung – sich von einer Wand abstofend oder einfach so mitten in der Luft – erreicht er auch hoch gelegene Plattformen, kämpft immer wieder gegen trickreiche Level-Endgegner und löst ab und zu mal ein Alibi-Rätsel nach dem Schema „finde den unübersichtbaren Gegenstand X und benutze ihn fast automatisch an Ort Y“. Selbst die Musik ähnelt mit der Mischung aus atmosphärischen Klängen und harter Industrial-Begleitung der Kämpfe dem Vorgänger. Wo also liegt nun genau das Problem?

STYLISH WAR GESTERN

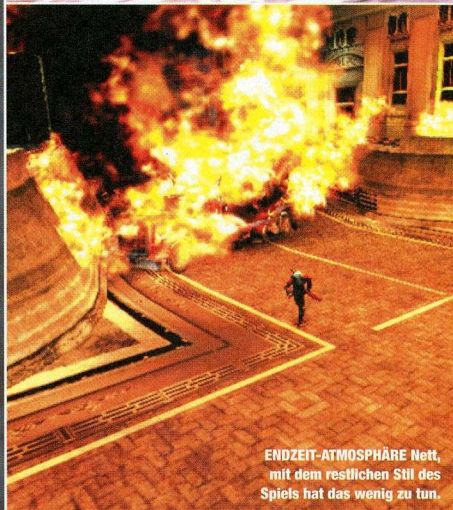
Dem ersten *Devil May Cry* wurde oft vorgeworfen, mehr Stil als Spiel zu bieten. Unglücklicherweise schwächelt der Nachfolger gerade in der ehemaligen Paradedisziplin. Mag man den trist-bräunlichen Anfangslevel noch als schlechte Einleitung abtun, so ist auf Dauer ein sich wiederholendes Muster erkennbar: Die Levels sind größer als beim ersten Teil, aber dadurch auch längst

nicht so detailverliebt entworfen. Gerade farblich gestaltet sich das Spiel sehr eintönig – die meisten Levels sind in Braun-, Grau- und Grüntönen gehalten, ein weitgehend violetter Abschnitt sticht da schon als besonders „bunt“ heraus. Man kann auch nicht behaupten, dass dies hier als Stilmittel verwendet würde – dafür haben viele Levels einfach zu wenig Atmosphäre. Gab's beim Vorgänger noch Szenen, wo man dachte „das haben die jetzt nur eingebaut, weil's cool aussieht“, so ist man beim zweiten Teil schon froh, überhaupt eine bemerkenswerte Szene zu erleben. Einige Ausrutscher bei der Auswahl der Gegner tragen auch ihren Teil dazu bei, dass nicht die richtige Stimmung aufkommen will. Oder finden Sie es passend, wenn Dante zwischen untoten Skeletten, dunklen Magiern und fliegenden gehörnten Wesen mal einen Kampf gegen einen Panzer und einen Hubschrauber einstreut? Stand der Vorgänger noch für „Stylish Hard Action“, so muss man *Devil May Cry 2* oft eher einen Mangel an Stil vorwerfen.

Der wohl am häufigsten genannte Kritikpunkt bei *Devil May Cry* war die Kameraführung. Verbessert wurde in dieser Hinsicht wenig, nach wie vor haben Sie keinerlei Einfluss auf die Perspektive und müssen sich oft mit nutzlosen Blickwinkeln herumärgern. Eher kann man aufgrund der zahlreichen fliegenden Gegner sogar von einer Verschlechterung sprechen: Sehr oft feuert man aus allen Rohren auf einen Gegner, den man gar nicht sieht. Dank der automatischen Zielerfassung ist das zwar kein größeres Problem, Spaß macht das aber nicht. Der erste Teil von *Devil May Cry* wurde beim normalen



NICHT SCHÖN und auch nicht selten: Dante feuert auf einen Gegner, den Sie nicht sehen.



ENDZEIT-ATMOSPHÄRE Nett, mit dem restlichen Stil des Spiels hat das wenig zu tun.



HOCH HINAUS Einige Bereiche lassen sich nur fliegend in der Teufelstform erkunden.

Aufrüsten statt dazulernen!

Während Dante beim ersten Teil nach und nach neue Manöver und Attacken dazulernte, tut sich in dieser Hinsicht beim zweiten Teil nichts mehr. Stattdessen können Sie für recht hohe Preise zwischendurch Dantes und Lucias Waffen aufrüsten, was sich bis auf eine höhere Durchschlagskraft spielerisch leider nicht weiter auswirkt.

Die zusätzlichen Feuerwaffen sind relativ einfallslos: Die Schrotflinte kennt man schon aus dem Vorgänger, der Granatwerfer wurde durch einen Raketenwerfer ersetzt, nur die Automatik-Gewehre sind neu in Dantes Waffenarsenal. Für Lucia gilt fast das Gleiche: Die Alternativen zu ihren Wurföfchen sind wenig interessant und generell fährt man mit beiden Spielfiguren in der Praxis oft am besten, wenn man bei der Standard-Bewaffnung bleibt.

Neue Fähigkeiten lernen die beiden Spielfiguren nur für ihre Teufelform dazu. Dabei können sie aber nur eine

bestimmte Anzahl der entsprechenden magischen Edelsteine in ihrem Amulett befestigen, so dass Sie sich entscheiden müssen, welche Fähigkeiten in welchem Moment am nützlichsten sind. Die Feuer- oder die Eis-Attacke? Die schnellere Heilung, die schnellere Fortbewegung oder das Fliegen? Letzteres ist öfters nötig, wenn man einen Bereich nach oben hin erkunden muss, ansonsten aber fast nutzlos. Die Tatsache, dass man über viele Stellen im Spiel gar nicht fliegen darf, wo es vielleicht sinnvoll erscheinen würde, zeigt dies nur zu deutlich.



STÄRKERE WAFFEN Außer der Durchschlagskraft ändert sich nichts.



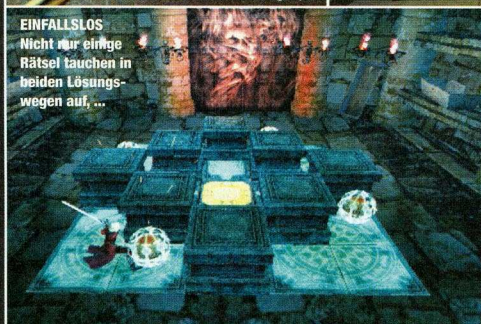
WELCHEN EDELSTEIN? Nur drei Fähigkeiten können gleichzeitig genutzt werden.

Schwierigkeitsgrad beim ersten Endgegner schon ziemlich schwer – im Easy-Automatic-Modus dagegen war er zu einfach. Auch beim zweiten Teil wird nach einigen erfolglosen Anläufen auf „normal“ ein Easy-Modus freigeschaltet, nötig ist er diesmal aber nicht: Das Spiel ist nämlich generell zu leicht! Klar, auf den höheren, erst später anwählbaren Schwierigkeitsgraden wird's schon herausfordernd, aber allzu groß ist der Reiz eigentlich nicht, das Spiel mehrere Male

durchzuspielen. Und beim ersten Mal stellen weder die Gegnerhorden noch die zahlreichen Bossgegner wirklich eine Herausforderung dar. Durch die automatische Zielerfassung entledigt sich Dante mehrerer Gegner durch schnelles Drücken auf den Schlagknopf oder Gedrückthalten des Feuern-Buttons. Nur durch passives Rumstehen bringen Sie ihn in ernsthafter Gefahr. Selbst die Bosse sind durch Dauerfeuer, Ausweichen und

gelegentliche Nahkampf-Angriffe fast immer leicht zu besiegen und benötigen kaum besondere Taktiken. Die Designer besaßen sogar die Dreistigkeit, die Willkürlichkeit der automatischen Zielerfassung bewusst gegen Dante auszuspielen – in manchen Situationen müssen Sie dieses Feature ausdrücklich per Knopfdruck ausschalten, damit Dante sein eigentliches Ziel und nicht irgendwelche zur Ablenkung gedachten kleineren Ziele ins Visier nimmt.

Wird's wider Erwarten doch mal brenzlig, können Sie immer wieder auf Dantes kurzzeitige Verwandlung in die Teufelform zurückgreifen – in dieser stören ihn gegnerische Angriffe nicht weiter und er teilt mit Blitzen und Energieschlägen so heftig aus, dass selbst die mehrfachen Energieleisten der Endgegner rasend schnell schrumpfen. Die vereinfachte Automatic-Steuerung mit Dauerfeuer ist diesmal übrigens Standard, was zu begrüßen ist. Das beim





BABUSCHKA-KLISCHEE Diese alte Dame spricht mit selbstsamem Akzent

I believe that it is in the ruin..



ZUM ABSAUFEN Die Unterwasser-Abschnitte mit Lucia nerven mit träger Steuerung.



PANZER VERPRÜGELN Das wirkt weniger stylish als vielmehr nur dumm.



SELTENES HIGHLIGHT Dieser imposante Endgegner bricht in einer Videosequenz aus einem Hochhaus heraus (oben).



FACE-LIFTING Dante hat sich äußerlich ein wenig verändert.

Vorgänger noch reizvolle Aufrüstsystem, bei dem Sie für den Dämonenjäger neue Moves dazukaufen und so seinen Kampfstil individuell wählen konnten, wurde dagegen leider zum Schlechteren verändert. Immerhin lernt Dante nach und nach neue Fähigkeiten dazu, die er in der Teufelsform einsetzen kann. Mehr dazu im entsprechenden Extrakasten!

DIE ZWEITE SPIELFIGUR
Nachdem man das Dante-Abenteuer nach etwa 4 Stunden ohne größere Probleme abgeschlossen hat, bleibt als erstes Fazit die Enttäuschung über einen erstaunlich kurzen, deutlich schlechteren und an Höhepunkten armen Nachfolger. Doch da ist ja noch mehr, eine komplette zweite DVD findet sich in der Box – durch die darauf spielbare alternative Hauptfigur Lucia und deren

eigenes Abenteuer soll *DMC 2* ja mehr Umfang und mehr Abwechslung als der Vorgänger bieten. Zusätzlich zu den 18 Dante-Missionen kommen so 13 mit Lucia dazu. Die Vorfreude auf ein anderes Spielerlebnis weicht angesichts der tristen Realität schnell einer noch größeren Enttäuschung: Lucia steuert sich fast genau wie Dante, kämpft fast genau wie er, lernt exakt die gleichen Fähigkeiten dazu und kämpft sich fast ausschließlich durch schon mit Dante besuchte Abschnitte! Die Tatsache, dass man einige Levels rückwärts durchläuft, wirkt wie der verzweifelte Versuch, das Ideen-Recycling zu vertuschen. Und selbst die wenigen Lucia-exklusiven Bereiche können nichts mehr retten, vielmehr gehören die trostlosen Unterwasser-Abschnitte mit der supertränen Steuerung zu den Tiefpunkten des Spiels.

Wer denkt, dass das Durchspielen mit Lucia zumindest der extrem platten Story um einen Bösewicht mit dämonischen Kräften etwas Tiefe verleiht, der täuscht sich ebenfalls – die Handlung ist aus beiden Perspektiven nicht der Rede wert, viele Zwischensequenzen wiederholen sich und die englische Sprachausgabe mit seltsamen Akzenten bei allen Beteiligten außer Dante ist ebenfalls erschreckend schwach. Das Fazit kann daher nur „enttäuschend“ lauten. *Devil May Cry 2* ist zwar ein letztendlich gut spielbares und solide präsentiertes Actionspiel, erreicht aber nicht die Klasse des Vorgängers. Was eigentlich das Tüpfelchen auf dem i hätte sein können, bleibt jetzt zum Abschluss als schwacher Trost: Immerhin wirkt Dante in der PAL-Version nicht mehr unentsetzt, dem 60-Hz-Modus sei Dank.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki ist ziemlich enttäuscht.

Damit das jetzt niemand falsch versteht: *Devil May Cry 2* ist sicherlich ein ordentliches Spiel. Aber bei einem Spiel mit dem Titel muss man einfach mehr erwarten als nur das! Grafisch wie spielerisch langweilige Levels, das schlechtere Aufrüstsystem, der zu niedrige Schwierigkeitsgrad, die oft einfalllosen Endgegner – Capcom hat es leider geschafft, praktisch nichts von dem Reiz des Vorgängers in den zweiten Teil herüberzureiten. Die neue Spielfigur unterscheidet sich sowohl von den Moves als auch von den Levels so wenig von Dante, dass man sich schon verarscht vorkommen muss. Da nützen auch die paar neuen, zugegebenermaßen sehr schicken Animationen von unnötigen Akrobatik-Einlagen nichts.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Devil May Cry Capcom	85%
Bunter, spannender, stilvoller, umfangreicher: Das Original war wider Erwarten in den meisten Belangen besser als Teil zwei.	
Zone of the Enders Konami	85%
Konamis Science-Fiction-Epos hat zwar ein ganz anderes Ambiente, bietet aber auch jede Menge Nahkampf- und Feuerwaffen-Action.	
DEVIL MAY CRY 2 Capcom	77%
Die Enttäuschung: Im Direktvergleich mit der Konkurrenz kann <i>Devil May Cry 2</i> weder grafisch noch spielerisch begeistern.	

TEST DEVIL MAY CRY 2

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Action
Sprache:	Englisch
Video:	4:3, 60-Hz-Option
Audio:	Stereo
Internet: www.capcom-eurosoft.com	

Spieler 1	Termin 28. März
USK-Freigabe Ab 16 Jahren	Preis Ca. € 59,99

- ⊙ Teilweise nette Grafik und Effekte
- ⊙ Kämpfe machen durchaus Spaß, aber ...
- ⊙ ... werden auf Dauer recht eintönig
- ⊙ Die triste, detailarme Umgebung
- ⊙ Relativ leicht und kurz
- ⊙ Zweite Spielfigur zu ähnlich
- ⊙ Immer noch nervige Kamera

INTELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	77%
79%	80%	—	

„Trotz Schwächen ein ordentliches Actionspiel, von dem wir allerdings deutlich mehr erwartet hätten“



WASSERGIGANT Diesen Endgegner müssen Sie unter Wasser mit seinen eigenen Waffen schlagen.



MEISTERSCHWINGER Mit dem Enterhaken dürfen Sie sich über Abgründe schwingen oder den Hoodlums in die Fresse hauen.

TEST RAYMAN 3

Im Land der Träume ist der Teufel los, oder besser gesagt, viele Teufel sind los. Die Hoodlums – kleine, schwarze und bössartige Pelzwesen – haben sich zu einer Armee zusammengerottet und drohen die Glückseligkeit des Traumlandes zu zerstören. Auslöser der gesamten Misere ist ein besonders fieses Exemplar namens André. Dieser verwandelte sich eines heiteren Tages von einem ungefährlichen roten in einen schwarzen, bössartigen Lum und verbrachte seitdem die Zeit damit, weitere rote Genossen zu Helfern umzupolen. Wie nicht anders

erwartet, hat Rayman natürlich etwas gegen die Machtübernahme und tritt mit seinem dicken Frosch-Kumpel Globox auf den Plan. Beim Zusammentreffen mit André verschluckt der tollpatschige Freund Raymans den schwarzen Bösewicht und rennt fortan mit einem nervenden Bastard im Magen herum. Helfen können nur ein paar bestimmte Kleinlinge, die der Heilkunst mächtig sind. Um aber deren Dienste in Anspruch zu nehmen, müssen die kleinen Gurkennasen erst einmal gefunden werden ...



Rayman 3: Hoodlum Havoc

Nach dem Multiplayer-Ausflug Rayman M besinnt sich die Serie **auf alte und bewährte Tugenden.**





DICKE FREUNDE Auch beim neuesten Abenteuer von Rayman ist der dicke Kumpel Globox mit am Start.



WUNDERHÜBSCH Die Optik bei Rayman 3 ist äußerst gelungen und läuft absolut flüssig.

GLOBOX HAT EUCH LIEB

In bester 3D-Jump&Run-Manier dürfen Sie nach einer kurzen Flugeinlage zu Beginn des Spiels die Kontrolle des fidele Rayman übernehmen. Globox (dessen deutsche Synchronstimme übrigens von Guildo Horn gesprochen wird) steht Ihnen zwar bei einigen Aufgaben hilfreich zur Seite, steuern dürfen Sie ihn aber nie. Der erste Level dient zunächst als eine Art Tutorial, bei dem Sie von der Fliege Murphy in die Grundzüge der Steuerung eingeweiht werden. *Rayman*-

Veteranen kennen bereits den Hubschrauber-Modus, in dem der kleine Held mithilfe seines Haarschopfs kurze

Strecken fliegend überwinden darf. Ebenfalls bekannt sind die Energiekugeln, mit denen sich Rayman verteidigt. Viele Gegner vertragen allerdings eine ganze Menge, weshalb ein aufgeladener Schuss zum Einsatz kommt. Halten Sie einfach die Viereck-Taste gedrückt, bis sich ein Schweif um die Hand bildet. Neu ist die Möglichkeit des „Um-die-Ecke-Schießens“: Wenn Sie beim aktivierten Lock-On-Modus einen Gegner im Visier halten und gleichzeitig nach rechts oder links laufen, können Sie der Flugbahn des Projektils einen Drall verpassen. Wichtig ist dies bei diversen Endgegnern oder besonders hinterlistigen Hoodlums, die mit einem Schild vor der Nase aufkreuzen.

EXTRAS AUS DER DOSE

Während bei *Rayman Revolution* neu erlernte Fähigkeiten weitgehend erhalten blieben, gibt es bei *Rayman 3* ein anderes System. Für die Befreiung gefangener Kleinlinge oder die Säuberung eines Abschnitts werden Dosen hinterlassen, durch die Rayman mit zeitlich begrenzten Extras ausgestattet wird. So dürfen Sie mit der Kettenklaue an geeigneter Stelle knifflige Tarzanschwinge ausführen oder mit dem Powerhandschuh brüchige Holztüren zerschmettern. Witzig ist die Rakete, die nach dem Abfeuern aus Verfolgersicht ferngelenkt werden kann. Die Zeitbegrenzung beschleunigt dabei den Spielfluss und wird mit einer runden Leiste am unteren rechten Bildschirmrand angezeigt. Bei vielen Passagen ist das richtige Timing entscheidend, wobei gerade knifflige Geschicklichkeitseinlagen Nerven kosten können. Der Rätselanteil beschränkt sich auf den intelligenten Ein-

INFO DIE FÄHIGKEITEN

Zeitlich begrenzte Power-ups

Rayman kann durch simples Berühren der verschieden farbigen Dosen eine temporäre Fähigkeit erlangen. Aber Vorsicht, die Uhr tickt unerbittlich ...

Roter Dress: Mit dieser Ausrüstung des Energieballs können Sie Türen zerstören oder die Hoodlums das Fürchten lehren.



Grüner Dress: Die Energiekugel wandelt sich in einen kleinen Wirbelsturm. Plattformen können so „heruntergeschraubt“ werden.



Blauer Dress: Der Eenterhaken mit Kette ermöglicht das Erklimmen unerreichbarer Abschnitte und lässt sich auch für Tarzanschwinge einsetzen.



Gelber Dress: Mit dem aufgemotzten Propeller auf dem Kopf kann Rayman für kurze Zeit fliegen und höher gelegene Plattformen erreichen.



Oranger Dress: Mit der fernsteuerbaren Rakete können etwas weiter entfernte Ziele in Angriff genommen werden.





ABWECHSLUNG
Die verschiedenen Welten bieten jeweils ein anderes Setting.



04088
ABGEDREHT Das Charakterdesign ist gelungen und die witzige deutsche Sprachausgabe passt ebenfalls.



MAGISCHES METALL Die Verwandlung findet sofort nach dem Berühren einer Dose statt.



RUTSCHPARTIE
Mit dem Board geht's die Eispiste runter, Globox will gerettet werden!



TAKTIK Bewegen Sie den Analogstick, bis der geschwungene Pfeil auftaucht, und schon können Sie um die Ecke schießen.

satz der Fähigkeiten. Außerdem erfordern die skurrilen Bosse jeweils eigene Taktiken, die allerdings nicht sonderlich schwer herauszufinden sind. Eingestreute Fahrpassagen mit

Board oder Schuhwerk runden das Abenteuer ab und sorgen für gepflegte Abwechslung. Die psychedelische Raselei zwischen den verschiedenen Welten mag aber nicht jedermanns Sache sein.

TECHNIK-EVOLUTION

Im Vergleich zu *Rayman Revolution* hat sich die Serie mit dem dritten Teil zu einem eher actionorientierten Jump & Run entwickelt. Das märchenhafte Ambiente des Vorgängers ist einem nicht minder ansprechenden Bonbon-Look gewichen. Am auffälligsten ist die Steigerung bei der Flüssigkeit der Darstellung: Trotz sehr guter Weitsicht liefert die Grafikengine beinahe jederzeit 60 Bilder pro Sekunde. Außerdem umschmeicheln gelungene Texturen das Spielerauge und die abgedrehten Gegner und Bosse sind nicht selten für einen Lacher gut. So hüpfet und schießt man sich durch insge-

samt acht abwechslungsreiche Welten, die unter anderem mit Winterlandschaften oder Hoodlum-versuchten Katakomben aufwarten. Für Motivation sorgen schnelle Combos oder das Abgrasen der Levels nach Goodies. Spezialmanöver oder Kristalle werden nämlich mit Punkten belohnt, die im weiteren Spielverlauf insgesamt zwölf Minispiele freischalten. Insgesamt ist *Rayman 3* ein absolut gelungenes Jump & Run, auch wenn es nicht ganz mit der mächtigen Sony-Konkurrenz *Jak und Daxter* mithalten kann. Bei dem charmanten und witzigen Charakterdesign bleibt kein Auge trocken und durch die abwechslungsreichen Levels wird stundenlanger Spielspaß garantiert. Allerdings konnte *Rayman Revolution* vom spielerischen Aspekt etwas mehr überzeugen. Rein technisch dagegen hat *Rayman 3* klar die Nase vorn.

UWE HÖNG

MEIN FAZIT SEHR GUT



Uwe König
tanzt mit Kleinigen.

Rayman 3 sieht einfach klasse aus. Die PS2 wird gut ausgenutzt und die bildhübsche Optik rauscht superflüssig über den Bildschirm. Die Steuerung ist ebenfalls gut gelungen, allerdings braucht es schon ein paar Stunden Zeit, bis alle Manöver problemlos klappt. Das liegt zum Teil an der relativ schlechten automatischen Kamera. Mit regelmäßigem Nachjustieren sind die meisten Passagen aber ganz gut zu meistern. Witzige Einlagen sorgen für Laune beim Spielen (Die tanzenden Kleinlinge am „Herz der Welt“ sind der Hitt) und die unaufdringliche Musik passt wunderbar. Mängel wie die hakelige Lock-On-Funktion drücken allerdings etwas auf die Wertung – bei einem actionorientierten Jump & Run muss das Ballern problemlos funktionieren.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Jak und Daxter 90%
Sony

Technisch brillantes Jump & Run der Edelklasse. Witzig und spielerisch herausragend stellt es die momentane Hüpfspielreferenz dar.

Ratchet & Clank 90%
Sony

Spielerisch mehr Actionspiel als reines Jump & Run. Mit toller Optik reiht sich *Ratchet & Clank* ebenfalls auf dem Siegerpodest ein.

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC 88%
Ubi Soft

Lustiges, actionorientiertes Jump & Run mit hervorragender Technik. Kleine Designmängel trüben den Gesamteindruck ein wenig.

TEST RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3, 16:9, 60 Hz, Progr. Scan
Audio:	Stereo
Internet:	www.ubisoft.de

Spieler 1	Termin
	Ca. 60,-

USK-Freigabe: Ohne Beschränkung 13. März

- Tolle Technik
- Witzige Charaktere
- Ordentliche Steuerung
- Gute deutsche Synchron
- Kleine Designmängel
- Wenig neue Ideen

GRAFIK	SOUND	MULTI	88%
86%	84%	-%	

„Alle *Rayman*- und *Jump&Run*-Fans dürfen auch beim neuesten Abenteuer des kleinen Helden zugreifen!“

INFO DIE MINI-GAMES

Witziger Zeitvertreib

Durch das Punktesystem werden stetig neue Bonuslevels freigeschaltet. Insgesamt gibt es zwölf Minispiele, wie beispielsweise einen Ausflug in die alte 2D-Welt des kleinen Rayman.





MACH DICH BEREIT
FÜR DIE SCHLACHT
DEINES LEBENS !

AB 06.02.03

HOME 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



Logitech

ENEMIES
01/05
TIME
0:17:42

SCHARF-
SCHÜTZE Auch
das beliebte
Sniper Rifle ist
wieder im
Waffenarsenal
zu finden.



Metal Gear Solid 2: Substance

Snake schleicht wieder! Raiden und sein Agentenkumpel kehren auf die PS2 zurück.

Hätten wir das nur schon vor einem Jahr gewusst!

Viele Spieler hätten sich wohl noch etwas geduldet, hätten sie geahnt, dass Konami ein Jahr nach Veröffentlichung des Spionage-Knallers *Metal Gear Solid 2* eine neue, verbesserte und umfangreichere Version des Action-Adventures veröffentlicht. So steht für viele die Frage im Raum, ob es sich lohnt, nochmals 60 Euro für *Metal Gear Solid 2: Substance* hinzublättern.

Neu hinzugekommen sind die so genannten „Snake Tales“, die „Alternative Missions“ und die „VR Missions“. Letztere sind bereits aus der Erweiterung zum PSOne-Vorgänger bekannt. In virtuellen Arenen muss man den Ausgang erreichen, ohne von den gegnerischen Soldaten ertappt zu werden. Hiervon gibt es dann etliche Varianten – alle Gegner eliminieren, Gegenstände mit den verschiedenen Waffenarten zerstören oder in Ego-Perspektive drei in der Arena versteckte Gegenstände aufspüren. Diese virtuellen Missionen



SCHLAFT SCHÖN Wer Wachen nur kampfunfähig macht, statt sie umzubringen, kriegt Extrapunkte.

UMZINGELT Gegen vier Wachen sieht es schlecht aus für Plitskin.





dürfen Sie übrigens mit bis zu sieben verschiedenen Figuren spielen, von denen anfangs aber nur zwei anwählbar sind. Charaktere wie der Ninja können freigespielt werden, wenn Sie die Aufgaben erfolgreich absolvieren. Gleiches gilt für einige versteckte Outfits und Zusatzmissionen. Diese sind zum Teil mit groteskem Humor ausgeschmückt – oder finden Sie Soldaten, die sich in Godzilla verwandeln, noch seriös?

Die „Alternative Missions“ gestalten sich ähnlich. Wieder bekommen Sie unterschiedliche Missionen (Bomben entschärfen, Gegner eliminieren oder Soldaten von hinten überraschen), die aber nicht mehr in VR-Arenen stattfinden, sondern auf der altbekannten Bohrrinsel oder dem Tanker.

SCHLANGEN-GESCHICHTEN

Die „Snake Tales“ wurden von echten Metal Gear Solid-Fans ja schon heiß erwartet. Endlich erfährt man mehr über Snake und seine Einsätze auf der Bohrrinsel. Dies gestaltet sich aber bockeschwer, da der

Radar, der den Spieler vor Gegnern warnt, hier nicht vorhanden ist. Ansonsten spielen sich die „Snake Tales“ wie auch schon „Sons of Liberty“. Dieses ursprüngliche Abenteuer befindet sich übrigens auch auf der DVD. Diesmal darf man aber direkt anwählen, ob man die Tanker-Episode, die Bohrrinsel-Episode oder beide am Stück spielt. Die vielen Funksprüche hindern den Spielfluss zwar immer noch etwas, Sie dürfen diese aber auch mit einem Druck auf die Vierecks-Taste überspringen. Als Lückenfüller muss das eher schwach geratene Skateboard erhalten. Mit Snake oder Raiden gründen, flippen und grabben Sie, was das Zeug hält. Die Steuerung und das Tricksystem wurden hierfür 1:1 aus Konamis Evolution Skateboarding übernommen. Die Qualität eines Tony Hawk erreicht das aber bei weitem nicht. Interessanter ist da schon die Bonus-DVD mit noch mehr Hintergrundinfos zu Metal Gear Solid. Die wurde nämlich im Vergleich zur alten Bonus-DVD noch mal überarbeitet

und bietet jetzt 3D-Modelle, Zeichnungen der Charaktere, Hintergrundinfos etc.

KAUFEN ODER NICHT KAUFEN?

Bei Grafik, Sound und Gameplay haben die Entwickler keine unnötigen Experimente gewagt. Substance sieht aus, hört sich an und spielt sich wie der Vorgänger – also nach wie vor unverschämt gut. Einzig und allein am Umfang wurde gefeilt. Was bleibt, ist dennoch ein sehr zwiespältiger Eindruck. Auch wenn sich anfangs noch das berühmt-berühmte „Nur noch eine Mission, dann hör ich wirklich auf“-Syndrom einstellt, ist nach einmaligem Durchspielen der neuen Missionen der Ofen aus. Spieler, die die Bohrrinsel schon letztes Jahr gesäubert hatten, sollten sich also zweimal überlegen, ob Ihnen der Spaß wirklich noch mal 60 Euro wert ist. PS2-Besitzer, die Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty noch nicht ihr Eigen nennen, sollten spätestens jetzt zuschlagen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



MEIN FAZIT SEHR GUT



Albrecht Ott schleicht mit.

Endlich wieder Nachschub für Metal Gear Solid-Jünger. Die vielen neuen Missionen machen einfach Laune und lassen den Spieler erst dann los, wenn er sie restlos durchgespielt hat. Aber dann wird Substance auch schon im Regal verstauben. Das komplette Spiel war gut, aber noch mal muss man es ehrlich gesagt nicht schon wieder durchzocken. Vielleicht hätte Konami Substance lieber ohne das Originalspiel, dafür aber für 30 Euro herausbringen sollen. Natürlich ändert das nichts daran, dass Metal Gear Solid 2 immer noch die Genre-Referenz bei den Action-Adventures ist und dass Substance sogar noch einen draufsetzt. Trotzdem haben wir uns entschlossen, die Wertung beider Spiele an die Spielewelt anzupassen, die sich qualitativ weiterentwickelt hat.

IM VERGLEICH

Spieler aus dem Genre im Kurzüberblick

MGS 2: SUBSTANCE 92%
Konami

Zusätzlich zu dem überragenden Action-Adventure gibt es hier noch Massen an actionreichen Minispielen, die lange motivieren.

MGS 2: Sons of Liberty 91%
Konami

Technisch brillant, erzählerisch manchmal etwas zäh, spielerisch clever. Das ließ sich nur vom eigenen Nachfolger toppen.

Resident Evil Code 90%
Capcom

Claire Redfield ist zwar nicht Solid Snake, treibt sich aber trotzdem in einem spannenden und gruseligem Action-Adventure herum.

TEST MGS 2: SUBSTANCE

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby 5.1
Internet:	www.konami-europe.de

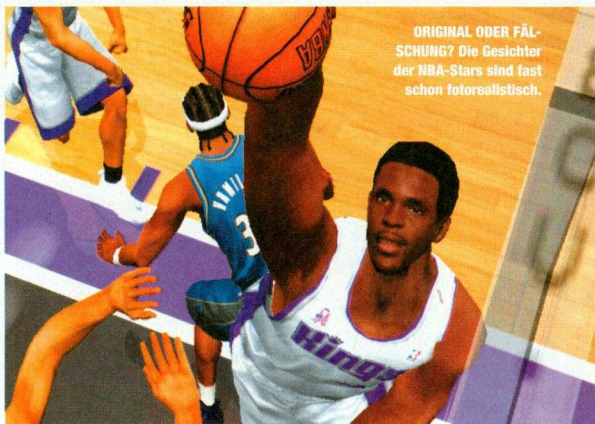
Spieler 1	Termin	28. März
USK-Freigabe	Preis	Ca. € 60,-
Ab 16 Jahren		

- Viele neue Missionen
- Viele versteckte Boni
- Sieht einfach nur gut aus
- Interessante Bonus-DVD
- Geringer Wiederspielwert
- Vollpreisprodukt

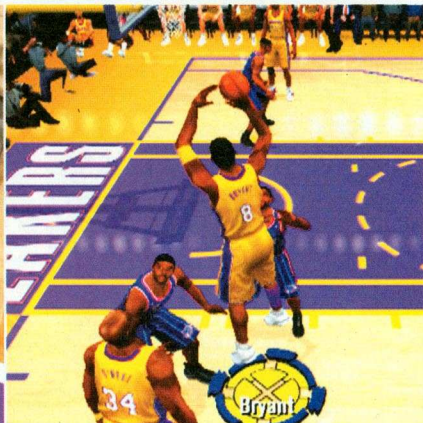
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	92%
92%	91%	--%	

„Für alle, die Sons of Liberty nicht kennen, ein Muss! Für alle anderen eine **schwere Entscheidung**!“



ORIGINAL ODER FÄLSCHUNG? Die Gesichter der NBA-Stars sind fast schon fotorealistisch.



Sega zeigt,
wie eine
Simulation
auszusehen hat!

NBA 2K3

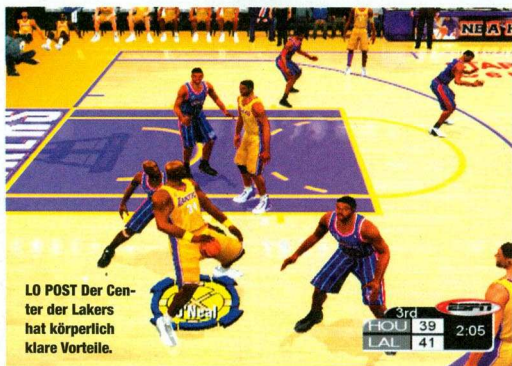
Die Sega-Sports-Serien stehen seit jeher für Realismus und Spieltiefe. Im Genre der Basketball-Spiele scheint das auch das Einzige zu sein, was der actionreichen EA-Konkurrenz gefährlich werden kann. Mit *NBA 2K3* packen die Entwickler die Gelegenheit beim Schopf und bringen eine Simulation auf die PS2, die realistischer kaum sein könnte. Neben der Ballphysik und den äußerst authentischen Bewegungen der aktuellen NBA-Stars überzeugt

vor allem das Gameplay. Die Turbo-Taste verbessert die Fähigkeiten der Spieler nur in geringem Maße und mit zwei/drei coolen Dribbeltricks spielt man nicht gleich die komplette Abwehr aus. Im Gegenteil, man hat sogar viel weniger Einfluss auf diese speziellen Aktionen. Crossover und Spin-Moves lassen sich nämlich nicht wie bei *NBA Live* getrennt ausführen. Vielmehr hängt die Art des Dribblings von der Richtung ab, in die man den gewählten Spieler bewegt.

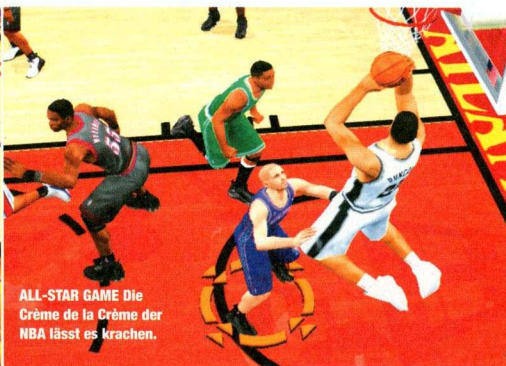
OPTIONSVIELFALT

Im Alleingang kann man in dem Sega-Titel folglich keinen Blumentopf gewinnen, vielmehr entscheidet die richtige Taktik über Sieg oder Niederlage. So haben Sie jederzeit die Möglichkeit, vier Hauptangriffs- und Verteidigungsvarianten einzustellen, die sich dann im Spiel per Knopfdruck auswählen lassen. Durch den Wechsel zwischen der Offense und der Isolation für einen der Profis wird wie in keinem anderen Genrevertreter

der taktisch geprägte Basketball-sport simuliert. Bei so viel Realismus liegt es auf der Hand, dass nicht jeder zweite Wurf blockbar ist und die Angriffe eher selten mit einem Dunking abgeschlossen werden. Dafür können Sie in *NBA 2K3* erstmals die körperliche Überlegenheit mancher Spieler im Lo Post ausnutzen, Ihren Gegenspieler wegdrücken und sich mit einer schnellen Bewegung um ihn herum drehen. Die Möglichkeit zum Sternschritt und zu verschiedenen Wurf- und Passfinten gibt es natürlich auch.



LO POST Der Center der Lakers hat körperlich klare Vorteile.



ALL-STAR GAME Die Crème de la Crème der NBA lässt es krachen.



MEISTERSCHAFT?
An Kobe hängt's bestimmt nicht.

BEI WIND UND WETTER O'Neal macht Magic Johnson nass.

SPIELSPASS?

Wie in *NBA Live 2003* weiß die künstliche Intelligenz zu überzeugen. Da Steal-Versuche den eigenen Spieler für einen Moment komplett in Beschlag nehmen, nutzen die Gegner die meist gnadenlos aus und ziehen Richtung Korb. Neigt sich ein Viertel dem Ende, lassen sie im Angriff die Uhr runterticken, bevor ein Wurfversuch erfolgt. Auch in der Verteidigung machen die Gegenspieler einen guten Job. Da die Fähigkeiten der eigenen Spieler auf ein „Normalmaß“ reduziert sind, gestaltet sich die Korbjagd in *NBA 2K3* logischerweise nicht ganz so einfach. Arcade-Fans und Hobby-Basketballer werden die vielen verschiedenen Angriffs- und Verteidigungsvarianten sicherlich schnell überfordern. Für das schnelle Match zwischendurch kann man jedoch auch eine Arcade-Option wählen, die Spielgeschwindigkeit erhöhen, die

Regeln selbst festlegen und, und ... – kurz: Man kann das Spiel auf die eigenen Wünsche zuschneiden. Zusätzlich bietet der Titel neben dem obligatorischen Franchise- noch einen actionreichen Street-Modus. Wer keine Lust hat, sich mit dem Transfer-Markt, der Trainer-Wahl und dem ganzen Coaching-Schnickschnack zu beschäftigen, darf hier verschiedene Freiplätze unsicher machen. Dabei sind Spielerzahl, Teams und Wetterbedingungen frei konfigurierbar.

TECHNISCH NICHT VOLL AUSGEREIZT

Obwohl die Bewegungen der Superstars wie auch die gesamte Ballphysik sehr realistisch sind – an die Präsentation des bunteren Genrekonkurrenten *NBA Live 2003* kommt der Sega-Titel nicht heran. Die Animationen wirken häufig aufgesetzt, wiederholen sich ständig und Sequenzen von Spieler- und Trainerreaktionen

fehlen gänzlich. Hin und wieder stört sogar ein leichtes Ruckeln die Punktejagd und am Spielfeldrand poppen in manchen Perspektiven die Beine der Zuschauer auf. Spielerisch nerven lediglich die miesen Pässe der NBA-Profis, die häufig beim falschen Mitspieler landen und in ihrer Art nicht variieren. Boden- oder straffe Direktpässe vermisst man schmerzlich. Für ein unbekümmertes Basketballvergnügen sollte man sich also die Passsymbole anzeigen lassen und zumindest das Ziel des Abspiels selbst bestimmen. Abgerundet wird das Geschehen durch die Original-ESPN-Präsentation samt Statistiken, Einblendungen und einem sehr guten englischen Kommentar, der allerdings einige Sprachkenntnisse voraussetzt. Wenn die PS2 onlinefähig ist, kann man übrigens per Internet gegen NBA-Fans aus aller Welt antreten.

ROBERT HELLER



REVERSE SLAM DUNK Solche Szenen sind eher eine Seltenheit.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Robert Heller

mag's lieber actionreich.

Basketball-Cracks, die wie ich eher auf krachende Dunks und coole Tricks stehen, werden mit dem Titel sicherlich nur sehr langsam warm. Auch wenn man die Arcade-Option wählt und den Schwierigkeitsgrad herunterschraubt – auf die Art des Dribblings und der Dunks hat man nach wie vor keinen Einfluss und die Punktejagd macht bei weitem nicht so viel Spaß wie bei der EA-Konkurrenz. Simulations-Fans werden *NBA 2K3* dagegen lieben. Man muss um jeden Ball hart kämpfen, jeden Block bei den Mitspielern anfordern und eine überlegte Wurf-auswahl treffen. Wenn man sich ein wenig in die verschiedenen Taktiken eingearbeitet hat, kann man sein Lieblings-NBA-Team im umfangreichen Franchise-Modus bald selbst zur Meisterschaft führen.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

NBA Street 85%
Electronic Arts

Trickreiche Dribblings, hammerharte Dunks und eine putzige Comic-Optik – das Nonplus-ultra für alle jene, die Spaß haben wollen.

NBA 2K3 83%
Sega/Infogrames

NBA 2K3 zeichnet sich durch seine unglaubliche Spieliefe und den bislang einzigartigen Realismus aus. Grafisch hat der Titel noch Reserven.

NBA Live 2003 82%
Electronic Arts

Das actionreiche Gameplay ist sicherlich nicht der Weisheit letzter Schluss, dafür macht das Spiel viel Spaß und glänzt durch eine tolle Grafik.

TEST NBA 2K3

Hersteller: Infogrames

Entwickler: Sega

Genre: Basketball

Sprache: Englisch

Video: 60 Hz

Audio: Stereo

Internet: www.infogrames.de

Spieler 1-4

Termin 27. März

USK-Freigabe Ohne Beschränkung

Preis Ca. € 60,-

- Realistische Animationen und Ballphysik
- Anspruchsvolles Gameplay
- Umfangreiche ESPN-Lizenz
- Mittelprächtige Grafik
- Relativ unspektakulärer Spielablauf

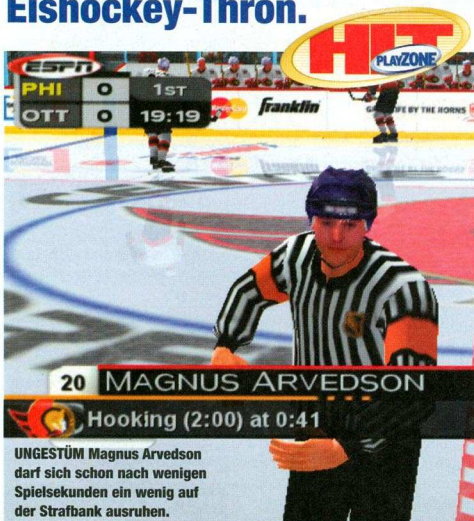
INZELBESURTE

GRAFIK 78% SOUND 80% MULTI 75% 83%

„Eine Offenbarung für jeden, der eine realistische Herausforderung sucht – Arcade-Fans bevorzugen die EA-Konkurrenz.“

NHL 2K3

Sega sägt an Electronic Arts' Eishockey-Thron.



Bisher war der Markt für Eishockey-Spiele auf der PS2 leicht überschaubar. Wer seichte, aber spaßige Arcade-Action suchte, wurde bei Midways *NHL Hitz*-Serie fündig. Simulationsfans griffen, nicht zuletzt mangels ernsthafter Konkurrenz, automatisch zu EAs Puckjagd. Wenn es nach Sega geht, dann ändert sich Letzteres schon sehr bald und zwar mit

Erscheinen von *NHL 2K3*. Größter Trumpf des neuen Eishockeyspektakels ist dabei der hohe Realismusanspruch, dem das Game in vielerlei Hinsicht gerecht wird. Dafür sorgen unter anderem unzählige Einstellungsmöglichkeiten. Sogar Details wie Spielererschöpfung, Schussgenauigkeit und Antrittsschnelligkeit können hier eingestellt werden. Drei verschiedene Tasten- und Steuerungsbe-

UNHALTBAR Diesen platzierten Schlenzer kann der Goalie nicht abwehren.

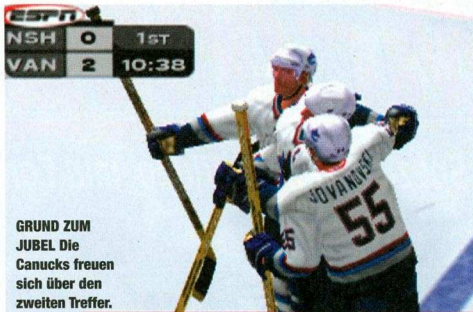


gungen stellen sicher, dass Anfänger und Fortgeschrittene in gleichem Maße Spaß an *NHL 2K3* haben werden. Die komplexeste Steuerungsart erfordert zwar eine gewisse Einarbeitungszeit, eröffnet erfahrenen Spieler aber eine Fülle neuer Pass- beziehungsweise Schussvarianten. Im Prinzip lässt sich das gesamte Spiel perfekt den eigenen Vorlieben anpassen. Dadurch wird gewährleistet, dass auch Taktikmuffel und Gelegenheitsspieler sich nicht langweilen werden. Eine Vielzahl von Spielmodi, darunter Freundschaftsspiele, Play-offs, Turniere und Saisonmodus, sorgen für eine riesige Langzeitmotivation. Im Mittelpunkt steht jedoch der Franchise-Modus, bei dem Sie über mehrere Spielzeiten hinweg die Geschichte Ihres Lieblings-NHL-Teams leiten, Spielertransfers managen und natürlich versuchen, den Stanley Cup zu gewinnen. Eine Fülle von Statistiken hält Sie immer darüber auf dem Laufenden, wie sich Ihre Spieler im Vergleich mit dem Rest der Liga schlagen.

OPTIMALE SPIELBARKEIT

Eigentlich spielt sich *NHL 2K3* nicht viel anders als jedes andere Eishockeyspiel, mit dem kleinen Unterschied, dass der schnelle Sport wirklich exzellent umgesetzt wurde. So exzellent, dass es praktisch nichts an diesem Spiel auszusetzen gibt:

Mit- und Gegenspieler verhalten sich intelligent und handeln eigenständig, wodurch der Eindruck verstärkt wird, es handle sich tatsächlich um ein Mannschaftsspiel. Ein Sonderlob verdient die dem Spiel zugrunde liegende Physik-Engine, die unter anderem für ein realistisches Verhalten des Hartgummis und der Spieler sorgt. Besonders gut lässt sich dies an den Torhütern erkennen, die sich aufgrund ihrer Masse nur schwer aufrappeln, sobald sie erstmal auf dem Eis liegen. Abprallern kommt daher eine nicht unterschätzende Bedeutung zu, da es ansonsten ziemlich schwer ist, die extrem realistisch und gut agierenden Goalies zu bezwingen. Ebenso gelungen wie die Torhüteraktionen sind auch die zugehörigen Animationen. Dies gilt selbstverständlich auch für die überblenden Feldspieler. Ob Schlagschuss, Rangelei oder Bodycheck, alle Bewegungen der Kufenasse wirken, als könnten Sie direkt aus einer TV-Übertragung eines echten Eishockeymatches stammen. Dieser Eindruck verstärkt sich noch durch die gute Präsentation im Original-ESPN-Stil. Bei Spielunterbrechungen werden sogar Wiederholungen wichtiger Szenen aus interessanten Perspektiven einblendend. Gelegentliche Clipping-Fehler und die nicht ganz perfekte Kollisionsabfrage stören den Spielspaß keineswegs, da diese kleinen „Bugs“ sowieso nur im



GRUND ZUM JUBEL Die Canucks freuen sich über den zweiten Treffer.



WEG DA! Die Verteidiger agieren beim Abschirmen des Goalies nicht gerade zimperlich.

Replay deutlich werden. Was viele Fans freuen wird: Die Sprecherkommentare und sämtliche Lautsprecheransagen im Stadion sind in englischer Sprache und sorgen für eine klasse Atmosphäre. Da dies auch für Menüs und Taktikeinstellungen gilt, ist es auf jeden Fall von Vorteil, mit der englischen Eishockey-Terminologie vertraut zu sein.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer

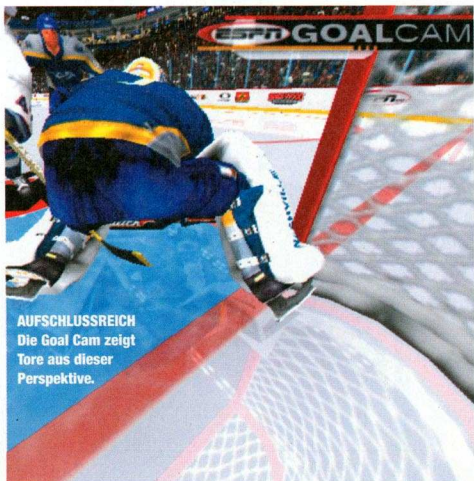
ist Feuer und Flamme.

Alle Achtung: Segas erstes PS2-Eishockeyspiel ist ein echter Hammer geworden. Vor allem die vielen Einstellungsmöglichkeiten, die gelungene Steuerung und das absolut realistische Spielgefühl haben es mir angefallen. Grafisch kann der Titel *NHL 2003* aber nicht ganz das Wasser reichen. Der EA-Titel wirkt einfach lebendiger und farbenfroher als das Sega-Pendant. Wer auf solche Kleinigkeiten keinen allzu großen Wert legt, der bekommt mit *NHL 2K3* eine perfekt spielbare, realistische Eishockeysimulation, die ihresgleichen sucht.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

NHL 2003 Electronic Arts	88%
Klasse Präsentation, pures Spielvergnügen und coole Gimmicks: EA behält den Thron!	
NHL 2K3 Sega	86%
Beeindruckendes und äußerst realistisches PS2-Debüt von Segas Eishockeyreihe ohne große Mängel.	
NHL Hitz 2003 Midway	80%
Herrlich simples Arcade-Eishockey für alle, denen es nur um drei Dinge geht: Bodychecks, Fun und Tore!	



AUF SCHLUSSREICH Die Goal Cam zeigt Tore aus dieser Perspektive.

TEST NHL 2K3

Hersteller: Sega
 Entwickler: Treyarch
 Genre: Eishockey
 Sprache: Englisch
 Video: 4:3, 60 Hz
 Audio: Stereo

Internet: www.infogames.de

Spieler 1-4	Termin 27. März
USK-Freigabe Keine Beschränkung	Preis € 59,95

◆ Riesige Optionsvielfalt
◆ Geniales Spielgefühl
◆ Realistische Eishockeysimulation

INZELSPIELER

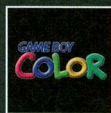
GRAFIK	SOUND	MULTI	86%
83%	85%	82%	

„Sega lässt die Herzen der Fans höher schlagen. *NHL 2K3* ist eine **klasse Umsetzung** des schnellen Sports.“

McMEDIA

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

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele



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



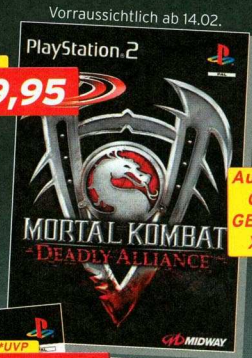
<p>0 KIDS Reichenberger Str. 45 02763 Vitzthum 05583/510738</p> <p>McMEDIA & FANTASY Schillerstraße 3 07407 Rudolstadt 03662/83214</p> <p>EICHELKRAUT Luchowert Markt 07937 Zwenkendorf 03662/83214</p> <p>FREIER Freiburger Str. 16 09496 Marlenberg 03735/22810</p> <p>1 GROSSE Sanderger Str. 14/16 14806 Beetzow 03384/32396</p> <p>HERMANN Bormicker Chaussee 1 16321 Bernau 03358/194196</p> <p>HERMANN Junker-Str. 26 16816 Neuenpin 03391/505924</p> <p>2 WIGGER'S Große Str. 32 29538 Wyl. / Föhr 04681/580419</p> <p>NONNENMÄCHER Bahnhofstr. 11 26169 Friesoythe 04451/2380</p> <p>CARL OTTO Lange Str. 14 27161 Heimenhorst 04221/791240</p> <p>GLAUBITZ Lange Str. 49-51 29378 Wittlingen 05831/404</p> <p>DIE SPIELECKE Verdenstr. 8 29640 Schneverdingen 05193/2740</p> <p>3 TOYS & MORE Bavensfelder Str. 65 31135 Hildesheim 05121/2009</p> <p>BECKMANN-HENSCHEL Neum's Zentrum 3 31275 Lehrte 05132/82850</p> <p>McMEDIA-SHOP Obermarktstr. 10 32423 Minden 0571/934339</p> <p>SCHNÄPPCHEN-SHOP Mittelstr. 34 32657 Lemgo 05261/18852</p> <p>SCHNÄPPCHEN-SHOP Lange Str. 87 32756 Detmold 05231/300874</p> <p>SCHNÄPPCHEN-SHOP Citycenter Bergstr. 6 32791 Lage 05232/920955</p> <p>SCHNÄPPCHEN-SHOP Königsplatz 10 33098 Paderborn 05231/90971</p> <p>JONELETT CENTRUM BÜRO Saure Wiesen 1 34613 Schwalmtal 06691/94800</p> <p>SULZER Riffelstr. 98 35039 Marburg 06421/963521</p>	<p>4 ITZENHÖFER Hauptstr. 115 32745 Herborn 02772/51021</p> <p>SULZER Klaust. 14 32923 Bad Hersfeld 06621/78966</p> <p>RUG Markt 41 36404 Vacha 036962/24336</p> <p>MOBI-GAMES Bahnhofstr. 10 37269 Eschwege 05651/331377</p> <p>TOY STORE Hauptstr. 55 37421 Herzberg 05521/285863</p> <p>TOY STORE Uffelplatz 18 37441 Bad Sachsa 05523/303992</p> <p>FANTASIA Markt 27 39291 Zerbst 03923/787515</p> <p>4 FRÜTEL SPORT & SPIEL Astenlager Str. 94 42729 Essburg/Reinhausen 02065/64814</p> <p>SEIDEL Marktstr. 13 47798 Krefeld 02151/81780</p> <p>JANSEN Engerstr. 50 47906 Kempen 02151/2167</p> <p>KEESWEPER Everswinkel Str. 8 48231 Warendorf-Freckenhorst 02581/4193</p> <p>PECHERS SPIELPARADIES August Wessing Damm 32 48231 Warendorf 02581/2603</p> <p>PECHERS SPIELPARADIES Oststr. 4 48231 Warendorf 02581/2396</p> <p>JASPER Lobenerstr. Str. 1+3 48496 Herten 05456/93170</p> <p>5 MEINHARDT Hauptstr. 22 54487 Solren 06541/2070</p> <p>MERKEL Langenbergstr. 8 56299 Oedingen 02625/958314</p> <p>FLEMMER Mühlengasse 5-7 57610 Alenkirchen 02681/2951</p> <p>HABAKUK Lindenstr. 70 57627 Hachenburg 02662/3219</p> <p>KREMERS Oststr. 56 59005 Hamm 02381/25068</p> <p>PECHERS SPIELPARADIES Hauptstr. 25 59307 Oelde 05272/4600</p>	<p>6 SPIELPUNKT Hauptstr. 40 61642 Königstein 06174/2064</p> <p>MEDIA STORE Wilhelmstr. Str. 9 64283 Darmstadt 06151/8860</p> <p>GAMESTORE Hauptstraße 2/Ecke Bubahnhof 65482 Zweibrücken 06332/905400</p> <p>7 STROBEL AM MARKT.DE Am Rain 5 73279 Hechingen 07147/2408</p> <p>ELSER Gelsinger Str. 24 73033 Goppingen 07141/7515</p> <p>E+E GmbH Wilhelm-Enfle-Str. 40 73830 Remshalden 07151/1691</p> <p>BE KA EL Burbener Str. 29 a 74311 Mauldorf 06282/93020</p> <p>ENGELHARD & HERR Wil.-Rongen Str./Im E-Center 77536 Offenburg 0781/25105</p> <p>HARTWICH Hauptstr. 50 77704 Oberkirch 07802/2269</p> <p>8 SCHLÄTTL Müncher Str. 16 84359 Simbach 08571/6850</p> <p>MEDIA STORE Fuggerstr. 4-6 86150 Augsburg 08213/1334</p> <p>HELIG Überlinger Str. 9 88630 Pfaffendorf 07552/1010</p> <p>9 GAMES GARDEN Karl-Grillenberger-Str. 20 90400 Nürnberg 0911/2148935</p> <p>FUN MEDIA Rothengraben Str. 5 90448 Nürnberg 0911/2877083</p> <p>KOLIBRI Bamberger Str. 27 A 91413 Neustadt/Aisch 09161/873060</p> <p>LOLLYPOP Weicher Weg 5 93059 Regensburg 09461/6010</p> <p>ACHTER Ulrichstr. 29 93326 Abensberg 09467/744</p> <p>GIERSTER Vilvorenstr. 11/13/15 94494 Nürnberg 08541/9979</p> <p>THEO KRANZ e-tainment Juliusringstraße 11 97070 Würzburg 0931/571664</p> <p>WORLD OF ILLUSION Martinstieg 1 98527 Saalf. 03681/721189</p>
--	--	---

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

Belgien:

KINDERPARADIES, Klosterstr. 8, B-4700 Eupen, (Belgien), 003287/560459
KINDERPARADIES, Hauptstr. 93, B-4780 St. Vith (Belgien)

Die besten Spiele ... Wir haben sie alle!



Gutschein

Hol ich mir!

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

Gratis

Das Highlight der aktuellen McMEDIA-CD:

Top-Demo zu

ANNO
1503

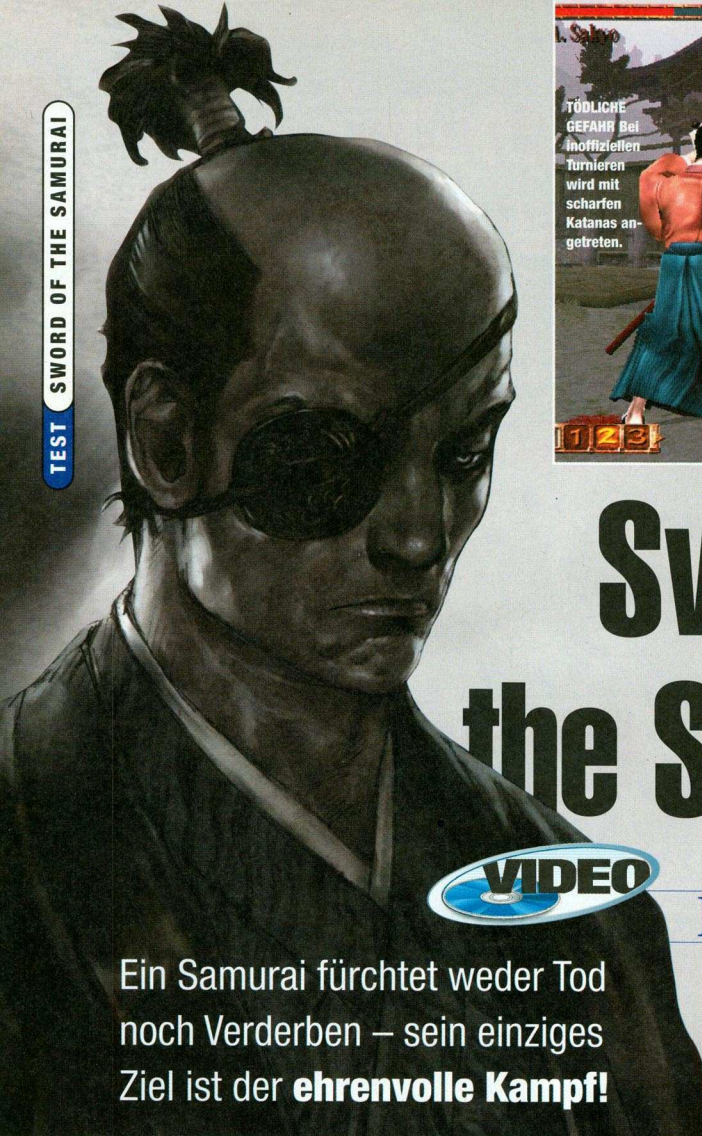


Hol dir die abgefahrte McMEDIA-Trendsetter-CD inkl. spielbarer Demo des Toptitels "Anno 1503". Freu dich auf heiße Spiele-News für alle Systeme! Vollgepackt mit brandaktuellen Trailern, Releaselisten, Spieletests, Tipps u.v.m. Die McMEDIA-CD gibt's gratis und sie ist nur in den McMEDIA-Gamestores erhältlich!
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-Preis erfährst du beim McMEDIA-Fachgeschäft deiner Wahl.

SIE SIND GAMESHÄNDLER? Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen? Werden Sie einfach McMEDIA-Partner!

KONTAKT: McMEDIA-Fon: 05121/761717 - Fax: 05121/761727 - eMail: info@mcmedia.de - Web: www.mcmedia.de



Sword of the Samurai

VIDEO

Ein Samurai fürchtet weder Tod noch Verderben – sein einziges Ziel ist der **ehrenvolle Kampf!**

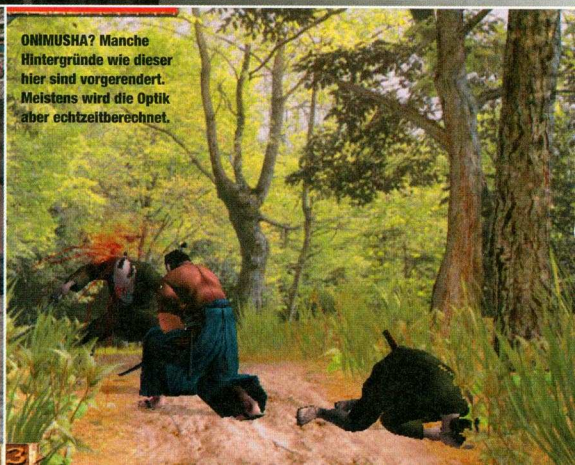


TÖDLICHE GEFAHR: Bei inoffiziellen Turnieren wird mit scharfen Katanas angetreten.

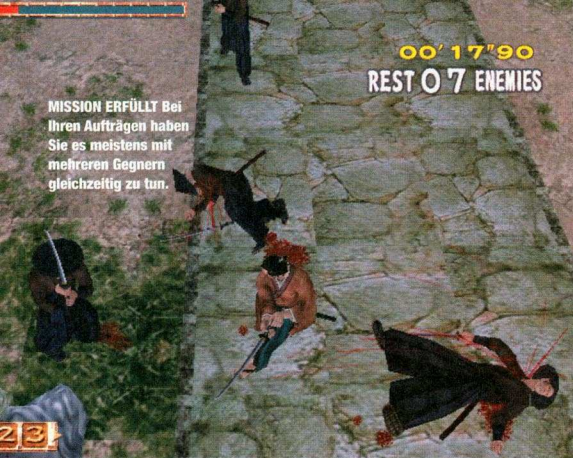
Einst standen ihnen erwartet, ein gutes Vorbild für die übrigen Bürger zu sein und nach dem Bushido zu leben – dem Weg des Kriegers. Die wichtigsten Prinzipien eines Samurai waren uneingeschränkte Loyalität zu seinem Meister, strenge Selbstdisziplin und edelmütiges, furchtloses Verhalten. Nach der Meiji-Restauration 1868 verschwand



TECHNIKWECHELSEL: Die beiden Leisten am unteren Bildschirmrand zeigen die aktuell gewählte „Form“ an.

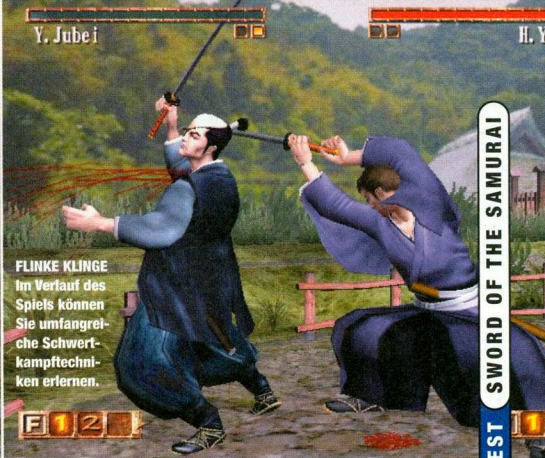


ONIMUSHA? Manche Hintergründe wie dieser hier sind vorgehend. Meistens wird die Optik aber echtzeitberechnet.



MISSION ERFÜLLT Bei Ihren Aufträgen haben Sie es meistens mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun.

00' 17' 90
REST 07 ENEMIES



FLINKE KLINGE Im Verlauf des Spiels können Sie umfangreiche Schwertkampftechniken erlernen.

TEST SWORD OF THE SAMURAI

die soziale Klasse der Samurai und das Japan von einst wandelte sich zu einer hochtechnisierten Kultur. Trotzdem gibt es auch heute noch im Land des Lächelns viele Anhänger der alten Traditionen, was die regelmäßige Versoftung der Thematik beweist.

SCHWERTMEISTER

Auch Ubi Softs *Sword of the Samurai* bedient sich uralter japanischer Überlieferungen und wartet mit feinsten virtueller Schwertkampfkunst auf. Dabei dürfen Sie sich im Bushido-Quest-Modus einen eigenen Kämpfer erstellen und in einem japanischen Provinznest auf die Jagd nach Ruhm und Ehre gehen. Beginnen sollten Sie aber unbedingt mit ein paar Trainingseinheiten in einem der ortsansässigen Dojos, denn nur so werden Sie lernen, die ausgefeilten Angriffs- und Deckungstechniken zu beherrschen. Dies ist nämlich auch die Besonderheit des

Spiels: Das Kampfsystem orientiert sich an realen Stilen und Sie können Ihre Katana-Künste so weit perfektionieren, dass schon ein gut getimter Hieb Ihren Gegner das Leben kostet. Wichtig ist das Zusammenspiel zwischen Deckung und Angriff, nur nach einem korrekt parierten Schlag ist ein tödlicher Konter möglich. Weiterhin lassen sich verschiedene Combos (so genannte „Forms“) vor dem Kampf editieren und bei Bedarf einsetzen. Ihr Können dürfen Sie anschließend bei verschiedenen Missionen unter Beweis stellen. Im Dorf gibt es nämlich einen „Samurai-Scout“, der die Aufträge reicher Edelmänner verteilt. Erfolge werden mit neuen Kampftechniken und einem Fähigkeiten-Upgrade belohnt. Außerdem dürfen Sie an offiziellen und inoffiziellen Turnieren teilnehmen, wenn Ihnen der Sinn danach steht, Ihren Namen bekannt zu machen.

Insgesamt ist der grafisch etwas schlichte Titel gut gelungen, was vor allem an dem mächtigen Kampfsystem liegt.

Japan-Freaks, *Bushido Blade*-Anhänger und Schwertkämpfer dürfen zuschlagen.

UWE HÖNIG

MEIN FAZIT **GUT**



Uwe Hönig
ist der wahre Kenshi.

Die Grafik ist zwar schön flüssig, dafür sieht sie insgesamt aber leider nicht sonderlich spektakulär aus. Vor allem die Filmmereinszenen nerven ein wenig. Immerhin wurden die Kämpfermodelle und deren Animationen sehr schön in Szene gesetzt. Katana-Fans dürfen sich deshalb auf ein gelungenes Gemetzel mit tollen Moves freuen. Vor allem die Editierbarkeit der „Forms“ (Combos) hat mir gut gefallen, auch wenn das System erst nach einiger Spielzeit klar wird. Zu zweit macht das Game ebenfalls eine Menge Laune und lässt beinahe schon *Bushido Blade*-Gefühle aufkommen.

TEST SWORD OF THE SAMURAI

Hersteller: Ubi Soft
 Entwickler: Genki
 Genre: Beat 'em Up
 Sprache: Deutsch
 Video: 4:3
 Audio: Stereo

Internet: www.ubisoft.de

Spieler 1-2 Preis Ca. € 60,-
 USK-Freigabe Ab 16 Jahren Termin Erhältlich

- Interessantes Kampfsystem
- Gelungene Atmosphäre
- Gute Kämpferanimationen
- Triste Hintergründe
- Langweilige Missionen

MULTIPLAYER

GRAFIK | SOUND | EINZEL

72% | **81%** | **77%** | **76%**

„Samurai-Freaks sollten schon mal die **Schwerter wetzen** und anschließend im Laden ihrer Wahl zuschlagen!“

COMBO-MEISTER In diesem Menü dürfen Sie die „Forms“ Ihren Bedürfnissen anpassen.

Form Edit

[F]1: Custom1 [S]:Center (Mu-Ryu)
 Skill 38pts

[F]2: Custom2 [S]:Up-Right (Mu-Ryu)
 Skill 30pts

[F]3: Custom3 [S]:Center (Mu-Ryu)
 Skill 38pts

Drawing Technique

X:OK △:A

KONTER EINLEITEN! Erst wenn mit dem richtigen Timing gedeckt wurde, kann der Todeshieb gelingen.

Legends of Wrestling II

Acclaim schickt **duzende von Altstars** wieder in den Ring.

Gegenüber dem schwachen Vorgänger hat Acclaim einiges verbessert. Die Wrestler wirken nicht mehr so texturarm, ihr Körperbau variiert der Realität entsprechend viel stärker und Grafikfehler treten nicht mehr so häufig auf. Die einzelnen Animationen sind teilweise erstaunlich gut, trotzdem wirken die Bewegungen der Wrestler durch schwache Übergänge insgesamt etwas abgehackt.

Bot der erste Teil nur ein absolutes Minimum an Matcharten, gibt's jetzt immerhin Käfig- und Leitermatches (jeweils mit nur zwei Teilnehmern) und Tag-Team-Kämpfe mit bis zu acht Wrestlern. Konter- und Move-Kombinationen sind mit einem Knopfdruck im richtigen Moment machbar. Man muss sich aber erst einmal daran gewöhnen, rechtzeitig zur Anzeige am Bildschirmrand zu schauen. Das Schlagen/Blocken funktioniert nicht so gut wie die Griffe. Generell krankt das Kampfsystem an deutlich zu

wenigen Attacken sowie einer seltsamen Kollisionsabfrage.

Der Karriere-Modus verspricht viel, hält aber wenig: In fünf Regionen der USA müssen Sie sich erst einen Namen machen, damit Sie um die jeweiligen Titel antreten dürfen. Das einfach in Szene gesetzte Geplänkel mit den örtlichen Promotern deutet eine Rahmenhandlung an, letztendlich läuft's aber natürlich nur auf diverse Matches hinaus. In diesem Modus spielen Sie einige anfangs gesperrte Superstars frei. Das Freikaufen dieser Bonuswrestler (und einiger anderer Features wie zusätzlicher Outfits) ist neben dem Erfolg im Ring noch an den Erfolg beim Glücksspiel gebunden, was unnötig umständlich ist.

TECHNISCH SCHWACH

Das Spiel wirkt nicht sehr ausgereift: Manchmal fallen Soundeffekte aus und das Laufen wirkt unfertig. So drehen sich die Wrestler dabei im Zeitlupentempo in die entsprechende Richtung, um dann uplötzlich

loszurasen. Auch das Verhalten der Ringrichter irritiert bisweilen, sorgen sie doch nie für Ordnung im Ring. Bei illegalen Eingriffen von außen tendiert das Spiel stark zu Slowdowns und generell wird die Darstellung ruckeliger, je mehr Leute im Ring sind. Die helmartige Umsetzung von Haaren und das pixelige Blut im Ring wirken zudem einfach nur billig und die langen Ladezeiten sind bei der Grafik unverstänglich. Will man die standardmäßig aktivierte Numetal-Begleitung während der Matches ausschalten, muss man auch auf die Sprachausgabe der Promoter in den Zwischensequenzen verzichten; einen Audiokommentar gibt es erst gar nicht.

Wenn man in einem Wrestlingspiel schon so Riesenbabys wie Andre the Giant und Abdullah the Butcher einbaut, dann sollte man auch die Spielmechanik entsprechend anpassen. Hier schmeißt jedoch jedes Fliegengewicht die Giganten problemlos durch die Gegend. Da passt es perfekt ins Bild, wenn längst

nicht mehr aktive Wrestler teilweise Moves einsetzen, die erst seit kurzem verwendet werden. Witzig ist immerhin das Bonusmaterial: Hier erzählen einige der Altstars Anekdoten aus dem Wrestlerleben und von gruselig klingenden Verletzungen.

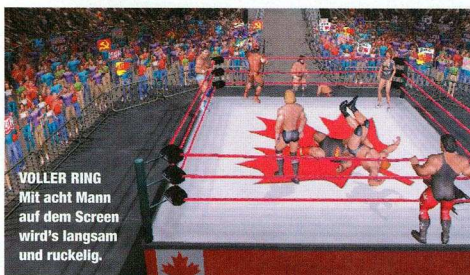
MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT GEHT SO



Michael Pruchnicki
würd's gern besser finden.

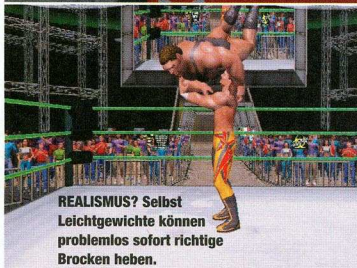
Mir als altem Wrestling-Fan ist der „klassische“ Kader eines *Legends of Wrestling* an sich ja tausend Mal lieber als die aktuelle *SmackDown!*-Truppe. Doch auch durch die rosarote Nostalgie-Brille macht *Legends of Wrestling II* noch keinen guten Eindruck. Zu unausgereift wirkt der Spielablauf, zu wenig durchdacht die Optionen und Spielmodi, zu schwach die technische Seite des Titels. Wirklich schade, denn gute Ansätze und Verbesserungen sind nicht zu übersehen. Vielleicht klappt's ja beim dritten Versuch?



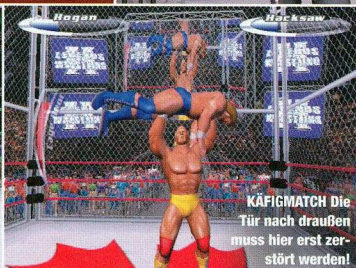
VOLLER RING
Mit acht Mann auf dem Screen wird's langsam und ruckelig.



PIXELHAUFEN Die Einmärsche sind durch die billige Zuschauerdarstellung eher peinlich.



REALISMUS? Selbst Leichtgewichte können problemlos sofort richtige Brocken heben.



KÄFIGMATCH Die Tür nach draußen muss hier erst zerstört werden!

TEST LEGENDS OF WRESTLING II

Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Acclaim
Genre:	Wrestling
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.acclaim.de

Spieler	1-8	Termin	Ab 12 Jahren
USK-Freigabe	Ca. € 60,-	Preis	Erhältlich

- 65 Wrestler aus vier Jahrzehnten
- Ordentlicher Editor für Kraftprotze
- Theoretisch gutes Kampfsystem, ...
- ... das leider zu träge umgesetzt wurde
- Ruckler und Slowdowns bei vielen Leuten im Ring
- Grafik und Sound recht schwach
- Öder Karriere-Modus

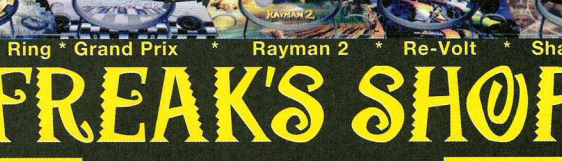
EINZELSPIELER		
GRAFIK	SOUND	MULTI
49%	36%	59%
48%		

„Die an sich witzige Idee mit der bunt gemischten Altstar-Riege hätte ein besseres Spiel verdient.“

Aufkleber: Air Force * Elfe im Ring * Grand Prix * Eye 2 * Re-Volt * Shadowman * Skate for fun

Tel.: 02504-9330-11 bis 16 Fax: 02504 9330 - 99

Persönliche Bestellannahme Mo.-Fr.: 8.30-19.00 Uhr Sa.: 9.00-13.00 Uhr



Hans-Geiger-Str. 20 48291 Telgte

ACHTUNG! Neue Anschrift: Hans Geiger Str. 20! * Nur solange Vorrat reicht! * Stand: 10.02.2003

PlayStation: Cyberspeed 14,95 Harry Potter ab 10,95 NHL PowerPlay 98 14,95 Slam'n Jam 9,95 Versailles 19,95

Table listing various video games and their prices. Columns include game titles, prices, and categories like 'PSX-Spiele' and 'gebraucht'. Includes titles like 'Cyberspeed', 'Harry Potter', 'NHL PowerPlay', 'Slam'n Jam', 'Versailles', 'Wings of Fury', 'Victory Boxing 2', etc.

ac = ausländische Version / * rote Balken = Preisänderung / An- und Verkauf von PSX-Spielen / Große Auswahl an Figuren

Die Pride-FC-Liga ist momentan in Japan sehr populär und auch in Amerika gibt es nicht wenige Fans dieses brutalen Kampfsports. Erlaubt ist bei den Vollkontakt-Turnieren nämlich (fast) alles: Normale Knock-outs genauso wie schmerzhafte Tiefschläge oder sogar Knochenbrecher. Natürlich sind die Teilnehmer entsprechend zäh und können einiges wegstecken, aber austeilen können die Fleischberge am allerbesten ... THQ hat sich die Rechte der Pride-FC-Liga gesichert und ein Spiel entwickelt, das *UFC Throwdown* nicht unähnlich ist. Kein Wunder, schließlich stammt *Pride FC* von demselben Entwicklerteam, das seinerzeit auf Segas Dreamcast das erste *UFC* programmiert hatte. Mit einer Auswahl von über 20 originalgetreuen Kämpfern wie Ken Shamrock, Don Frye oder Vanderlei Silva werden gerade Fans der blutigen Auseinandersetzungen bestens bedient. Wem das nicht ausreicht, der darf mit dem eingebauten Editor seinen eigenen Charakter erstellen. Dabei kann nicht nur das Erscheinungsbild bestimmt, sondern auch ein Kampfstil ausgewählt werden. Die Steuerung erinnert an *Tekken*, zwei Knöpfe für Faustschläge und zwei für Tritte reichen aus, um den Ring zu dominieren. Haltegriffe, Konter und Gegenkonter werden durch das Drücken beider Schlag- oder Trittknöpfe ausgelöst. Nach kur-

Pride FC

Sie stehen auf **starke Jungs** mit knappen Höschen? Dann hat THQ genau das Richtige!



KAMPFBEREIT
Der Einmarsch wird wie beim Wrestling zelebriert.



TRITTFEST
Die Raufbolde beherrschen unterschiedliche Kampftechniken.

zer Eingewöhnung gehen die Moves gut von der Hand und interessante Matches werden möglich. Technisch wurde ebenfalls nicht geschluppt, denn die Grafik läuft schön flüssig und die Animationen der Kombattanten sind gelungen. Das Kampfsystem hingegen mag nicht jedermanns Sache sein. Beinharte *Tekken*- oder *Dead or Alive*-Fans sollten deswegen unbedingt vor dem Kauf ein Probespiel wagen.

UWE HÖNIG



BLUTIG Die Kämpfe laufen keineswegs glimpflich ab ...

TEST PRIDE FC

Hersteller: THQ
Entwickler: Anchor
Genre: Beat 'em Up
Sprache: Englisch
Video: 4:3
Audio: Stereo

Internet: www.thq.de

Spieler 1-2 Termin Mitte März

USK-Freigabe Ab 16 Jahren Preis Ca. € 60,-

- Ungewöhnliches Kampfsystem
- Gelungene Zweispielermatches
- Ordentliche Animationen
- Kein Karrieremodus
- Unflexible Grundmoves

MULTIPLAYER

GRAFIK | SOUND | EINZEL
71% | 79% | **76%** | 73%

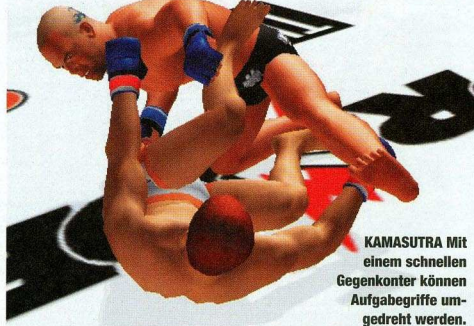
„UFC-Fans werden **prima bedient!** Wer das Kampfsystem noch nicht kennt, der sollte vor dem Kauf Probe spielen.“

MEIN FAZIT GUT



Uwe Hönig
haut allen auf's Maul.

Pride FC gefällt mir auf jeden Fall besser als *UFC Throwdown*. Einerseits ist die Technik ausgereifter und andererseits klappen die Moves und Combos schon nach relativ kurzer Spielzeit. Ein Knackpunkt ist das ungewöhnliche Kampfsystem: Neben normalen Schlagmanövern sind Griffe und Armdreher unheimlich wichtig. So endet meist jeder Kampf mit wilden Verrenkungsaktionen auf dem Boden. Wer also nicht auf Wrestling-Moves steht, der sollte sich lieber eines der normalen Beat 'em Ups vom Schilde eines *Tekken 4* holen.



KAMASUTRA Mit einem schnellen Gegenkonter können Aufgabegriffe umgedreht werden.



ÜBERMACHT Vier gegen einen ist aber auch gemein.



AFFIG Mit den richtigen Genen wird Dr. Muto zum kräftig ausstellenden Gorilla.



KING KONG MEETS LARA CROFT Jetzt braucht es ein gutes Deo.



HALT STILL! Per Taser rekrutiert Dr. Muto kleine Helfer.



Dr. Muto

Würden Sie **diesem Mann** wirklich Ihren Heimatplaneten anvertrauen?

Es gibt Spiele, die geraten bereits in Vergessenheit, bevor sie überhaupt erschienen sind. *Dr. Muto* wird wohl ebenfalls kein Millionenseller, dazu ist das Charakter-Design zu abgedreht. Der etwas wirre Doc sieht nämlich so aus, als hätte er ein inniges Verhältnis zu Steckdosen. Zerzaustes Haar und eine etwas eigenwillige Wohnungseinrichtung lassen darauf schließen, dass er die Frau fürs Leben noch sucht. Dafür ist der putzige

Kerl anderweitig talentiert und zahlreiche Erfindungen krönen seine Existenz. Dummerweise hat seine neueste Errungenschaft durch Sabotage mal eben unseren Erdball in die Luft gejagt. Der blaue Planet ist zerstört, bis auf ein winziges Fleckchen – Dr. Mutos Haus. Das gibt ihm Gelegenheit, den angerichteten Schaden wieder gutzumachen, und – ganz der Erfinder – er bedient sich dazu allerlei abgefahrener Hilfsmittel.

DER TALENTIERTE MR. MUTO

Der verrückte Doc besitzt nur eine Waffe. Ein Gerät, das einer Fernbedienung nicht unähnlich sieht, kann Lebewesen ihre DNS-Struktur entlocken und andererseits auf sehr kurze Distanz schie-

ßen. Manche Gegner erfordern den kombinierten Einsatz der beiden Modi. In fünf Welten quält man sich durch abwechslungsarme, gestreckte Levels und wünscht sich den Witz und Charme des Vorspanns herbei. Während des Spiels sorgen nur wenige skurrile Gegner und der sarkastische Bordcomputer für Schmunzler, ansonsten regiert vorhersehbares und staubtrockenes Leveldesign. Die bemerkenswerteste Eigenschaft des Doktors ist seine Fähigkeit, sich nach erfolgreicher Extraktion von DNS in andere Lebensformen zu verwandeln. Maus, Spinne oder Fisch würden originelle Aufgabenstellungen ermöglichen, doch hier wurden Gelegenheiten verpasst. Etliche

MEIN FAZIT GEHT SO



Maik Bötefür
hat sich schon besser amüsiert.

Schade, aber hier wurde leider sehr viel Potenzial verschwendet und zu offensichtliche Macken nicht behoben. Die Kamera treibt den Spieler mit unsinnigen Perspektiven in den Wahnsinn, manuelles Justieren gestaltet sich hakelig. Die unscheinbare Optik kommt häufig ins Stocken und es fällt schwer, sich zum Weiterspielen zu motivieren. Penetrante Soundeffekte und belanglose Musik geben der Präsentation den Rest. Aufgrund der wenigen Welten mit den darin enthaltenen unzähligen Levels gleichen sich die Umgebungen stark. Leveldesign und Aufgabenstellungen wiederholen sich ein ums andere Mal und Abnutzungserscheinungen treten bereits in der zweiten Welt auf. Wer wirklich jedes Jump & Run braucht oder unsere Referenzen schon auswendig kennt, der sollte einen Blick riskieren, für alle anderen gibt es schlicht in jeder Beziehung weit bessere Alternativen.

TEST DR. MUTO

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Midway
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Deutsch
Video:	60 Hz
Audio:	Stereo, Dolby Surround

Internet: www.konami.com

Spieler 1	Termin März 2003
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- Wandlungsfähiger Hauptcharakter
- Umfangreich
- Miese Kameraführung
- Wenig Abwechslung

EINZELSPIELER:

GRAFIK	SOUND	MULTI	69%
68%	54%	- %	

„Gute Ideen verpuffen“ zu häufig. Nur Genre-Fans und Hüpf-süchtige spielen vor dem Kauf Probe.“

mechanische Gimmicks und Waffen können dieses Manko leider nicht beseitigen, da sie ebenfalls nur an dafür vorgesehenen Stellen einsetzbar sind. Forscher- und Entdeckernaturen werden vor den Kopf gestoßen und an sehr kurzer Leine durch lineare Levels gezogen. Wenigstens der Sammeltrieb kommt nicht zu kurz. Unzählige Herzen, Reagenzgläser und Isotope suchen ein neues Zuhause.

MAIK BÖTEFÜR

Activision Anthology

Activisions Spielesammlung

lädt zu einer amüsanten Reise in die Vergangenheit ein.

Eine vierfarbige Spielfigur, pixelige Umgebungen, simple Jump&Run-Elemente und nur ein einziger Level: Viel mehr brauchte es vor etwa 20 Jahren nicht, um unzählige Spieler stundenlang vor den Fernseher und das Atari VCS 2600 zu fesseln. Die Rede ist natürlich vom Megaseiler *Pitfall*, der zu seiner Zeit ein echter Software-Meilenstein war und noch in diesem Jahr ein PS2-Revival feiern wird. Selbstverständlich beinhaltet die *Activision Anthology* mehr als nur das kultige Dschungel-Jump&Run. Über 45 für das VCS 2600 entwickelte Titel der renommierten Software-Schmiede befinden sich auf der Spielesammlung. Darunter Highlights wie *Seaquest*, *Keystone Kapers*, *River Raid* und viele mehr. Bis auf einige kleine Ausnahmen wurden alle Spiele so originalgetreu wie möglich auf die PS2 portiert und spielen sich mit dem PS2-Controller auch ganz gut. Für langfristige

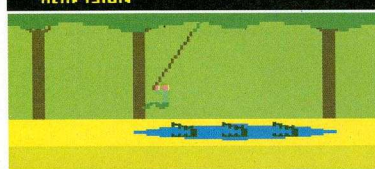
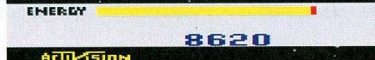
Motivation sorgen jede Menge Extras, wie Original-Werbetrailer zu den Games oder erweiterte Spielmodi, die durch das Erreichen von Highscores freigeschaltet werden. Durch diese zusätzlichen Modi ist es möglich, jeden beliebigen Titel beispielsweise mit Sternenhintergrund oder Motion-Blur-Effekt zu spielen. So weit, so gut, aber was wäre eine Spielesammlung aus der goldenen Zeit des Atari VCS ohne eine stimmungsvolle Präsentation? Dementsprechend fungiert ein stilechtes 80er-Jahre-Kinderzimmer als Hintergrund für die verschiedenen Menüs. Eine VCS-Konsole mit zwei alten Controllern dominiert den Schreibtisch, die Spielmodule befinden sich in einem Drehregal und der Sound wird über ein altes Radio eingestellt. Ein cooler 80er-Soundtrack mit Bands wie a-ha, Twisted Sister und Soft Cell rundet das Retro-Vergnügen atmosphärisch ab.

WOLFGANG FISCHER



STERNENHINTERGRUND

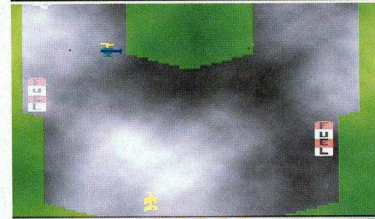
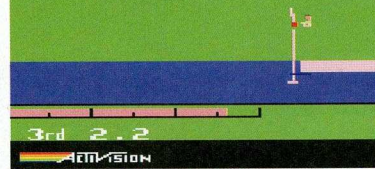
Dieses Extra passt perfekt zu Megamania.



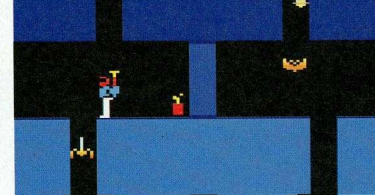
KLASSIKER Pitfall muss man einfach lieben.



WELTREKORD? Decathlon lässt sich über Analogstick gut spielen.



SCHLECHTE SICHT River Raid wird durch die dichten Wolken nicht gerade einfacher.



SPIELE FÜR DIE EWIGKEIT H.E.R.O. macht auch heute noch Spaß.

MEIN FAZIT GUT



Wolfgang Fischer
ist auf Highscore-Jagd.

Da stapeln sich die PS2-Hits in den Redaktionsräumen und was spielt ich stundenlang? 20 Jahre alte Klassiker wie *River Raid*, *Pitfall* oder *H.E.R.O.*! Schon nach wenigen Minuten sind grafische und soundtechnische Defizite vergessen. Alles, was zählt, sind Highscores und das Freischalten der Bonus-Features. Zumindest geht es mir als Konsolen-Opä so. Wer sich jedoch nie groß mit dem VCS 2600 beschäftigt hat, wird meine Begeisterung (und die der anderen Oldies) über die Highlight-Sammlung aus der Anfangszeit der Konsolen wahrscheinlich nicht teilen. Da hilft dann auch der günstigste Preis von nur € 29,95 nicht.

TEST ACTIVISION ANTHOLOGY

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Contraband Entertainment
Genre:	Diverse
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.activisionanthology.com

Spieler 1-2	Termin
USK-Freigabe	Erhältlich
Ab 6 Jahren	Preis
	€ 29,95

- Viel Spiel für wenig Geld
- Nostalgie pur!
- Cooler Soundtrack
- Grafik und Sound nicht zeitgemäß

EINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	75%
08%	55%	40%	

„Cooler Games-Compilation für Nostalgiker. Wer das Atari VCS 2600 nicht kennt, sollte wohl lieber die Finger davon lassen.“

Zapper

Oder: Hundert
Arten, eine **Grille**
zu plätten.



ZAPP MICH! Mit seinen aufgeladenen Fühlern sprengt Zapper Kisten und Gegner.



UMWEG Gesammelte Glühwürmchen aktivieren die grünen Eingangsschalter zur Bonus-Passage.

Das kommt davon, wenn man sein Brüderchen als Fernseh-Antenne missbraucht! Larve Zapper wird von einer Elster entführt, und Junggrille Zapper muss Kopf und Kragen riskieren, um ihn wieder aufzuspüren. In den zwölf Levels gilt es versteckte Vogeleier zu finden, Gegner per Stromschlag zu „grillen“, Glühwürmchen zu befreien und Geheimgänge zu öffnen. Die Wege durch Baum-Tempel, Western-Städte u. a. sind recht fantasievoll aufgemacht, nur die flippigen Musikstücke und sich wiederholenden Sound-Samples nerven schnell. Was die Spielbarkeit angeht: Vergessen Sie den Analog-Stick und greifen Sie zum Digital-Pad. Hier wird nicht geschwenkt oder im letzten Moment nach einem Vorsprung gegriffen; Zapper bewegt sich auf einem strengen Gitternetz. Ein Druck auf den Richtungspegel ergibt einen Satz zum nächsten Quadrat, ein Druck auf X einen

zum übernächsten – egal auf welcher Höhe die Plattformen liegen. Die Schwierigkeiten liegen darin, die Abstände der Plattformen in „Quadrateinheiten“ richtig abzuschätzen, und darin, die Bewegungsrichtung schnell und genau genug einzugeben. Soll Zapper zum Beispiel einen Doppelpatz nach links vollführen, so drücken Sie Pfeil- und X-Taste nicht zugleich, sondern kurz hintereinander – sonst schnalzt er geradeaus weiter. Für eine 90-Grad-Drehung auf der Stelle bleibt kaum Zeit, denn auf dem Zickzack-Spurt zwischen Gegnern, Abgründen und Fallen wie zerbrechenden Plattformen sind blitzschnelle Reaktionen gefragt. Eine Sekunde Wartezeit oder ein falscher Knopfdruck bedeutet schnell den Tod durch Sägeblatt, Flammenwerfer, Venusfalle oder Grillrost. Die Mehrspieler-Games mit verwirrenden Blitz-Effekten und winzigen Spielfiguren sind zu vernachlässigen.

STEFANIE SCHETTER

MEIN FAZIT GUT



Stefanie Schetter
springt im Viereck.

Auf den ersten Blick erscheinen etliche Hindernisstrecken kaum schaffbar. Hat man sich aber an die kantige Steuerung von *Zapper* gewöhnt, geht die Reise recht zügig voran. Dank der zahlreichen Continues stellen sich nach etlichen Flüchen und Gamepad-Misshandlungen auch Erfolgsergebnisse ein; und ehe man sich versieht, mutiert der Frustrationsfaktor zum Suchfaktor. Hastige Spieler werden den Story-Modus in ein paar Stunden durchgezockt haben; die Bonus-Passagen zu knacken, dauert wesentlich länger. Auf ganz Ehrgeizige warten ein Experten-Modus und Arcade-Herausforderungen.

TEST ZAPPER

Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Blitz Games
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Internet:	www.zapper-game.com

Spieler	Termin
1-6	März
USK-Freigabe	Preis
Ohne Beschränkung	Ca. € 50,-

- Macht süchtig
- Abwechslungsreiche Leoptik
- Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- Mieser Mehrspielermodus

INZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	73%
72%	55%	20%	

„Trotz niedlicher Aufmachung ist das actionreiche Hüpfspiel eher fordernd als verspielt. Für Old-School-Fans.“



MIT VOLLER WUCHT Bösewicht Grifon hält Naja tüchtig in Schach.



INFERNO Auch bei geteiltem Bildschirm kloppt man sich noch recht flüssig!

Mystic Heroes

Die kleinen Geschwister der **Dynasty Warriors**

Vier dämonische Kriegstreiber brechen aus ihrem Gefängnis aus, um mit Armeen von Schattengestalten Furcht, Furcht und nochmals Furcht im Lande zu säen. Ein Glück, dass unsere vier Protagonisten die einfälligen Scharen mit ihren „mystischen“ Talenten gleich traubenweise niedermähen. Von verschiedenen Startpunkten aus scheuchen Sie den Helden Ihrer Wahl in Third-Person-Ansicht in die Schlacht, wobei ihm seine Gefährten sowie ein paar Soldaten mehr oder weniger selbstständig zur Seite stehen. Die Übersichtskarte zeigt, wo sich Gebäude, Gegner und Mitstreiter befinden. Das ist auch gut so, denn ohne sie liefe man in dem ständigen Nebel hilflos im Kreis. Offenbar ist die Grafik-Engine

mit den Anstürmen von Computergegnern so beschäftigt, dass es daneben nur noch für passable Figurenmodelle und bunte Effekte gereicht hat. Die Hintergründe, soweit man sie überhaupt erkennt, sind karg, trist und von Clipping-Fehlern durchzogen und die Sound- und Sprach-Samples wiederholen sich so permanent wie die matschigen Boden-texturen. Man konzentriere sich also lieber auf seine Widersacher und malträtiere sie über die Aktionstasten mit Schlägen, Sprung-Hieben, Zaubern oder Kombinationen aus den dreien. Gefundene Runen erschließen neue Nah- und Fern-Attacken der Elemente Wasser, Eis, Wind und Blitz – welche man denn für den Einsatz auswählt, hat aber mehr mit den individuellen Vorlieben des Spielers als mit Strategie

zu tun. Die Magie-Leiste lässt sich jederzeit wieder aufladen; gelegentlich finden sich Energiespender, Rüstungsboni etc. Tja, das war's dann eigentlich, was den Story-Modus betrifft. Im Vergleich zum stupiden Überlebens-Modus bieten die „Missionen“ mit Combo-Wettbewerben oder Verteidigungs-Aufträgen wenigstens noch etwas Abwechslung; Mehrspieler dürfen sich in diversen Arenen und Spielvarianten austoben.

STEFANIE SCHETTER



TEST MYSTIC HEROES

Hersteller: Koei
 Entwickler: Koei
 Genre: Action
 Sprache: Deutsch
 Video: Bildformat 4:3
 Audio: Stereo

Internet: www.koegames.com

Spieler 1-4 (Multitap) Termin 21. März
 USK-Freigabe Ab 12 Jahren Preis € 59,95

- Flüssige Massenschlachten
- Ödes Gameplay
- Trashige Story
- Unspektakuläre Grafik

GRAFIK SOUND MULTI
 50% 44% 50% **58%**

„Sehr eintöniges Fantasy-Gehäcksel mit seichten Rollenspiel-Elementen. Technisch nur zweckmäßig.“

MEIN FAZIT GEHT SO



Stefanie Schetter
 wirft den Zauberstab ins Korn.

Für den Story-Modus und den knackigen Überlebens-Modus stehen neben vier Figuren (plus versteckte) auch noch drei Schwierigkeitsgrade zur Wahl. Trotzdem kann ich mir nicht vorstellen, dass viele Spieler sich da komplett durchbeißen werden! Die Steuerung geht zwar leicht von der Hand, aber die Dauer-Knüpperei und -Ballerei ist so eintönig und die Geschichte so plump aufgezo-gen, dass keine rechte Motivation aufkommen will. Auch das Runen-Sammeln bringt kaum Tiefe ins Spiel.



BODYGUARD In dieser Mission geben Sie einem fliegenden Geist (rechts) Geleitschutz.

Defense x2 - 20 sec.

Shiga

TIME 01:43

1 KOs

Trendsport auf
Tretrollern
taugt tatsächlich!

Whirl Tour

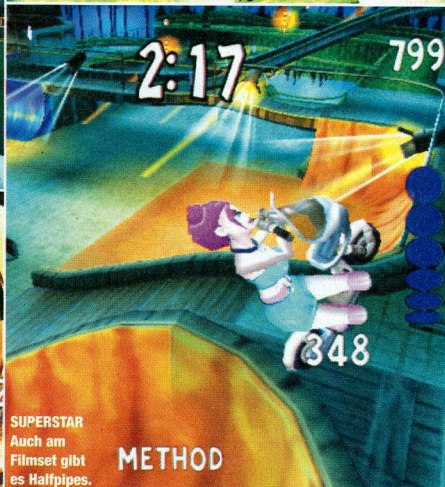
Wenn wir mit der Preview-Version eines Spiels unzufrieden sind, versprechen die Spielehersteller üblicherweise, dass die fertige Version aber so richtig abgehen wird. Meistens sind das leere Versprechungen. *Whirl Tour* bildet allerdings eine erfreuliche Ausnahme. Das Spiel, das wir vor zwei Monaten erhielten, war so lahm und ruckelig, dass wir es nicht einmal als Vorschau vorstellen wollten. Jetzt ist es fer-

tig und es geht tatsächlich ab. Auf motorisierten Tretrollern rauschen die Sportler durch acht abgefahrene Levels voller Rampen, Geländer und sonstiger Hindernisse. Steuerung und Gameplay folgen dabei den Trendsport-Regeln und funktionieren sehr gut. Im Karrieremodus gibt es die üblichen Aufgaben und einige ungewöhnliche: So warten zum Beispiel in jedem Level zwei Endgegner, die man in der direkten Konfrontation

besiegen muss, indem man sie anspricht. Außerdem lassen sich in allen Umgebungen ein Renn- und ein Bonuslevel freischalten. Der Bonuslevel ist immer unterschiedlich: Beispielsweise sind in einem Fall möglichst schnell drei Endgegner hintereinander zu besiegen. Genauso abwechslungsreich ist der Zweispielermodus. Neben den üblichen Wettbewerben ist auch die Kooperation möglich. Der Karrieremodus lässt sich auf

Splitscreen spielen, gemeinsam kann man dann die Ziele rascher erledigen. Selbst an der Grafik haben die Entwickler noch etwas gedreht. Das heftige Ruckeln der Vorschauversion gehört fast vollständig der Vergangenheit an, nur in scharfen Kurven tritt es noch auf, stört aber nicht sehr. Die Umgebungen und Sportler sind liebevoll im Comic-Stil gestaltet und solide animiert.

ALBRECHT OTT



MEIN FAZIT	GUT
	Albrecht Ott mag Rollerspiele.
<p>Ein Überraschungshit wie <i>Aggressive Inline</i> ist <i>Whirl Tour</i> sicher nicht. Aber doch ein solides Trendsportspiel, das dem Genre sogar einige neue Impulse geben kann. Der kooperative Zweispielermodus, die Endgegnerkämpfe oder die Rennlevels waren in dieser Form noch nicht da. Ansonsten bietet es recht schnellen Trendsport in gut gestalteten Levels mit vielen Kombinationsmöglichkeiten.</p>	

TEST	WHIRL TOUR		
Hersteller:	Vivendi Universal		
Entwickler:	Papaya Studios		
Genre:	Trendsport		
Sprache:	Deutsch		
Video:	4:3		
Audio:	Stereo		
Internet: www.vugames.com			
Spieler	Termin		
1-2	7. März		
USK-Freigabe	Preis		
Ohne Beschränkung	Ca. € 60,-		
<ul style="list-style-type: none"> ● Große Levelvielfalt ● Originelle Aufgaben ● Kooperation im Karrieremodus ● Rockiger Soundtrack ● Ruckelt ab und zu ● Rennlevels wirken etwas langsam 			
GRAFIK	SOUND	MULTIPLAYER	EINZEL
66%	71%	74%	73%
<p>„Solider Trendsporttitel, der auch eigene Akzente setzen kann. Netze Alternative zu den Genrekönigen.“</p>			

**SCHÖNEN
FIRE-ABEND!**



Evolution Skateboarding

Mit dem **Skateboard gegen Skelette** – außer Rollbrettkämpfen nichts Neues.

Die Evolution schreitet nur mit kleinen Schritten voran. Bis sich ein Wesen weiterentwickelt, können durchaus Millionen von Jahren vergehen. Ganz so lange dauert es hoffentlich nicht, bis sich Konamis Skateboardspiele zu guten Titeln entwickeln, doch klein sind die Schritte auch hier. Der Nachfolger des unterdurchschnittlichen *ESPN X Games Skateboarding* ist ein durchschnittliches Trendsportspiel geworden. Um auf die *Tony*-Stufe der Evolution aufsteigen zu können, fehlt ihm aber doch

einiges. Vor allem Dynamik. Die Skategeschwindigkeit ist immer noch recht langsam, wodurch spektakuläre Kombinationen sehr problematisch sind. Dazu trägt auch das Leveldesign bei, die Rampen und Geländer stehen doch etwas unmotiviert in der Gegend herum. Bei den Spielmodi macht der Titel allerdings wieder Boden gut: Der Karrieremodus besteht zwar hauptsächlich aus den üblichen Aufgaben, doch die Bosskämpfe stechen heraus. Dabei müssen die Skater einen fiesen Endgegner besiegen, indem sie ihn mit Tricks anspringen. Ebenfalls

erwähnenswert ist der Challenge-Modus, in dem man bestimmte Tricks oder Kombos in eigens gestalteten Levels vorführen muss.

Die Lizenz von den X-Games hat das Spiel zwar nicht mehr, der dazu passende Spielmodus ist aber noch enthalten: Im Skatepark oder in der Halfpipe geht es in diesem Wettbewerb darum, die meisten Punkte zu sammeln. Weniger Abwechslung bietet der Zweispielermodus: Da gibt es nur die Varianten „Ringe sammeln“ und „bessere Tricks hinlegen“.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT **GEHT SO**



Albrecht Ott
überrollt alles.

Gegenüber dem Vorgänger bietet *Evolution Skateboarding* Verbesserungen: Es läuft flüssig und die Animationen sind abwechslungsreich. Spielerisch fehlt aber immer noch die Dynamik, durch die niedrige Grundgeschwindigkeit wirken auch die Tricks sehr unspektakulär.



TEST EVOLUTION SKATEBOARDING

Hersteller: Konami
Entwickler: Konami
Genre: Skateboarding
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Dolby Surround Pro Logic II
Internet: www.konami-europe.com

Spieler 1-2 Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ab 6 Jahren Preis Ca. € 60,-

- 🟢 Bosskämpfe
- 🟢 Challenge-Modus
- 🔴 Niedrige Geschwindigkeit
- 🔴 Langweiliges Leveldesign

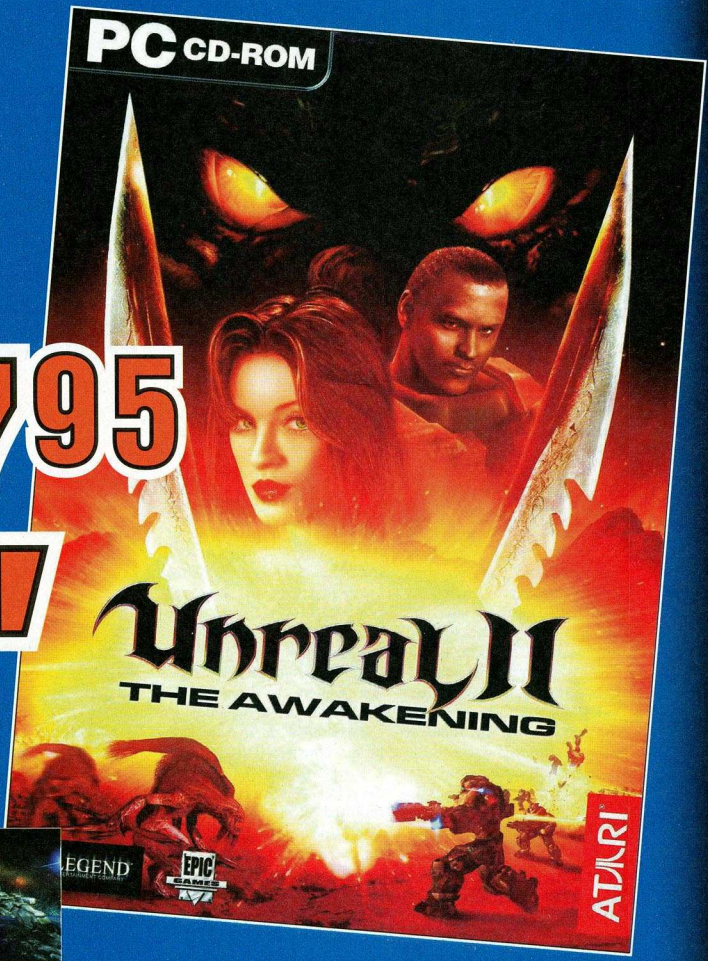
EINZELSPIELER

GRAFIK | SOUND | MULTI **63%**
65% | 75% | 60%

„Etwas lahmes Trendsportspiel, das aber im Karrieremodus einige originelle Elemente zu bieten hat“



UND FROHES ERWACHEN!



47,95

UNREAL II - THE AWAKENING

Unreal II verbindet fantastische Grafik und die mystische Story von Unreal in geballter Action. Ein absolutes Muß für jeden Survival-Shooter-Fan!
USK: Geeignet ab 16 Jahren *
Art. Nr. 990 2934



81 x in Deutschland

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



SATURN

GEIZ IST GEIL!

* lt. USK (Unterhaltungssoftware-Kontrollrat Deutschland) - Keine Mitspielgarantie. Sofern nicht vorhanden, gleich bestellen.

Dakar 2

Ein Spiel, so **trocken wie** der Wüstensand der Sahara.

Die härteste Rallye der Welt. Selbst von den ungestümsten Fahrern gefürchtete Strecken, seien sie durch Wüsten, Steppen oder Savannen. Jetzt dürfen Sie das Steuer übernehmen. Und auch Sie sollten sich fürchten. Vornehmlich vor der Steuerung Ihres Gefährts. Die ist nämlich so unpräzise geraten, dass Sie des Öfteren ungewollte Erkundungstouren ins Dickicht unternehmen. Zwar kann man sich nach einer gewissen Einspielphase an die Steuerung gewöhnen, bis es aber so weit ist, haben Sie das Spiel bereits durch. Nach etwa einer Stunde stehen Sie auf dem Siegereppchen der Rallye Paris-Dakar, die auf dem Bildschirm gar nicht so hart rüberkommt. Und dann ist die Luft auch schon raus. Sowohl aus Ihren Reifen als auch aus dem Spiel. Viel bietet der Titel nämlich nicht, was ein mehrmaliges Spielen rechtfertigen würde. Sie können zwar lizenzierte Fahrzeuge freispielen, im Endeffekt fah-

ren sich aber alle gleich. Das ändert weder das Feintuning Ihrer Boliden, das Sie vor jedem Rennen vornehmen dürfen, noch das physische Schadensmodell, das sich beim Fahren kaum bemerkbar macht.

EIN EASY RIDER IN DER WÜSTE

Ein Totalausfall ist der Titel dennoch nicht. Die Strecken sind abwechslungsreich und durchaus gelungen. Diese dürfen Sie übrigens am Steuer eines von drei Fahrzeugtypen unsicher machen. Zur Auswahl stehen Geländewagen, Trucks und Motorräder, die aber leider nicht allzu überzeugend dargestellt werden. Die Wagen wirken klobig und über die „Animationen“ der Motorradfahrer würden wir gerne den Mantel des Schweigens breiten. Die sitzen nämlich so steif auf ihrem zweirädrigen Gefährts, als würden sie in Easy-Rider-Manier mit 30 km/h umhertuckern. Überhaupt bietet der Titel grafisch nur Durchschnittskost. *Dakar 2* erinnert eher an einen grafisch guten PSOne-Titel. Auch der durchwachsende Zweispielermodus kann das Spiel nicht mal in die Nähe der Poleposition steuern.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

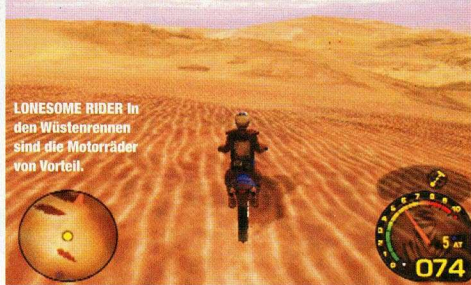
TEST DAKAR 2			
Hersteller:	Acclaim		
Entwickler:	Acclaim		
Genre:	Rennspiel		
Sprache:	Deutsch		
Video:	4:3, 16:9		
Audio:	Dolby Pro Logic II		
Internet: www.acclaim.de			
Spieler 1-2	Termin 28. Februar		
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-		
<ul style="list-style-type: none"> + Abwechslungsreiche Strecken + Verschiedene Fahrzeuge - Unpräzise Steuerung - Wird schnell langweilig 			
INZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	65%
59%	70%	60%	
„Bei einem Spiel zur Paris-Dakar-Rallye wäre viel mehr drin gewesen. Schade um die gute Lizenz.“			

MEIN FAZIT GEHT SO

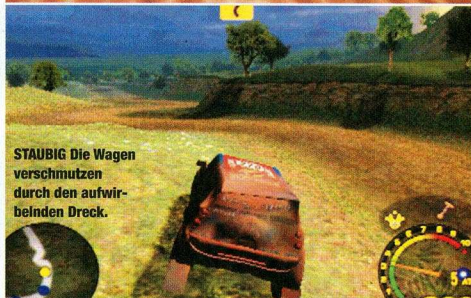


Wolfgang Fischer
frisst Staub.

Zugegeben, beim ersten Durchspielen macht *Dakar 2* halbwegs Spaß. Aber zu schnell ist alles vorbei und der Titel verliert jeglichen Reiz. Schade, hätte man die härteste Rallye der Welt doch so gut als Spiel umsetzen können. Was bleibt, ist ein nettes Spiel, das Sie sich ein Wochenende lang für € 3,50 aus der Videothek leihen können. Mehr aber auch nicht.



LONESOME RIDER In den Wüstenrennen sind die Motorräder von Vorteil.



STAUBIG Die Wagen verschmutzen durch den aufwirbelnden Dreck.



DER SONNE ENTGEGEN Einige grafische Spielereien können leider nichts an dem negativen optischen Gesamteindruck ändern.



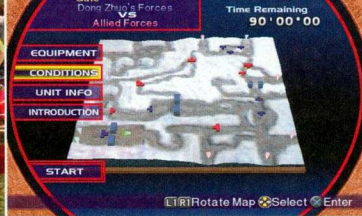
RIVALITÄTEN Spieler 2 hat seinen Kontrahenten gnadenlos überrollt.



LANGE RECHTSKURVE Unser Beifahrer informiert uns ständig über den Verlauf der Strecke.



DIE MUSOU-MOVES ... glänzen wieder mit ihrer Stärke und besonders mit tollen Effekten.



TAKTIK-BILDSCHIRM Hier informieren Sie sich über den Stand der Dinge.

Dynasty Warriors Xtreme Legends

Die Dynasty Warriors **hauen wieder auf den Putz!** Das asiatische Gekloppe geht in die nächste Runde.

Schuster, bleib bei deinen Leisten. Dies war wohl Kois Motto bei der Programmierung von *Dynasty Warriors Xtreme Legends*. Fans der Serie erwartet deshalb ein Wiedersehen mit den Feldherren Dong Zhuo, Lu Bu, Diao Chan und wie sie alle heißen. Kein Wunder, handelt

es sich bei *Xtreme Legends* auch um kein neues Spiel, sondern lediglich um ein Add-on. Wie gehabt gibt es die altbekannten Modi Musou, Free, Vs und Challenge. Allen wurden neue „Xtreme“-Missionen spendiert. Wie sich das für Add-ons gehört, dürfen Sie aber auch Spielstände aus dem

Vorgänger einbinden und so zum Beispiel bereits freigespielte Charaktere benutzen. Doch trotz der neuen Missionen gibt es nichts Neues im Osten. Spielerisch hat sich nichts verändert: Sie hauen nach wie vor auf die Angriffstasten, bis der Bildschirm (vorst) von feindlichen Truppen gesäubert ist. Spieltiefe bietet das natürlich nicht, Spaß macht es aber trotzdem eine gewisse Zeit lang. Dadurch und durch den vergleichsweise niedrigen Preis ist der Titel vor allem für Neueinsteiger interessant. Doch auch Fans der Serie können einen Blick riskieren – sofern ihnen der eintönige Spielablauf noch nicht auf den Geist geht, erwartet sie eine interessante Erweiterung.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT **GUT**



Wolfgang Fischer
verteilt gehörig Prügel.

Ein Titel, der gerade wegen seiner Einfachheit immer wieder mal aus dem Regal geholt werden dürfte. Als Add-on durchaus tauglich. Allerdings hätte man die Grafik etwas der Zeit anpassen können.

TEST DW XTREME LEGENDS

Hersteller: **THQ**
 Entwickler: **Koei**
 Genre: **Action**
 Sprache: **Englisch**
 Video: **4:3**
 Audio: **Stereo**

Internet: www.koeligames.com

Spieler 1-2	Termin 21. März
USK-Freigabe ab 12	Preis Ca. € 40,-

- Günstiger als übliches Vollprodukt
- Macht einfach Laune ...
- ... ist auf Dauer aber arg stumpf
- Keine Verbesserung der Grafik

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	INZEL
71%	75%	76%

Pac-Man World 2

Der **fress-süchtige Videospiele-veteran** kehrt zurück.



QUIETSCHBUNT Die ersten Levels sind noch recht einfach.

Spieler der ersten Stunde erinnern sich mit einem weinenden und einem lachenden Auge an das Spiel mit dem kleinen, gelben Fressack zurück. Ein süchtig machendes Spielprinzip, das aber auch schnell gefrustet hat. In genau dieser Form feiert Pac-Man nun seine Rückkehr als Jump&Run-Held. Ältere Spieler werden aber wenig Gefallen an dem Gehüpfte finden, das Spiel spricht ganz klar eine junge Spielerschicht an. Diese wird sicherlich viel Spaß dabei haben, den gelben Knödel durch sechs unterschiedliche Welten (unterteilt in vier Levels plus einen Endboss) zu steuern. Dabei futtert Pac-Man wie gewohnt kleine Kugeln und Früchte. Ein zunächst sehr einfaches Unterfangen, das aber im weiteren Verlauf des Spiels konstant schwieriger wird – zu schwer.

Manche Hüpfpassagen erweisen sich als echte Geduldssprobe. Schuld daran ist besonders die oft deplatziert wirkende Kamera, die nahende Gegner oder klaffende Schluchten oft erst dann zeigt, wenn es schon zu spät ist. Das abwechslungsreiche Leveldesign macht dies aber halbwegs wieder wett. So lockern Rollerblade-Einlagen oder die Flucht vor einer gewaltigen Lawine oft den Spielfluss auf. Grafisch ist dies alles eher zweckmäßig, also weder herausragend noch schlecht. Der Sound hingegen dümpelt irgendwo zwischen nervtötend und erträglich und es bleibt dem persönlichen Geschmack überlassen, ob man die Original-Soundeffekte kultig oder einfach nur nervig findet. Für junge Spieler dennoch ein durchaus gelungener Titel. Und wenn der Nachwuchs endlich im Bett ist, kann der Vati ein paar vernünftige Stunden mit den Originalversionen von *Pac-Man* verbringen. Die darf man sich nämlich mit im Spiel gesammelten Münzen freikaufen. Apropos kaufen – *Pac-Man World 2* wird nur knapp 40 Euro kosten.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT **GEHT SO**



Wolfgang Fischer
frisst sich durch.

Ein simples Jump & Run ohne Innovationen, das besonders für junge Spieler geeignet ist. Die alten *Pac-Man*-Versionen laden auch über das eigentliche Spiel hinaus immer wieder zu einer kurzen Partie ein.

TEST PAC-MAN WORLD 2

Hersteller: **Sony**
 Entwickler: **Namco**
 Genre: **Jump & Run**
 Sprache: **Deutsch**
 Video: **4:3**
 Audio: **Stereo**

Internet: www.pacmanworld2.com

Spieler 1-2	Termin 26. Februar
USK-Freigabe ohne Beschränkung	Preis Ca. € 40,-

- Original-Pac-Man-Spiele als Extra
- Kein Vollpreisprodukt
- Viel zu kurz
- Schlechte Kameraführung

INZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI
62%	59%	69%



GERIPPE Die Skelette sind hartnäckig.



EINFALLSLOSE UMGEBUNGEN So sehen die noch spektakulärsten Bereiche aus.

King's Field IV

Fünf Sekunden sind **eine verdammt lange Zeit ...**

So lange dauert es nämlich, bis sich die Hauptfigur dieses Spiels um 180° dreht. In fünf Sekunden kann viel passieren. Besonders in einem Action-Rollenspiel – sollte man meinen. Da in der Welt von *King's Field* aber alles etwas gemächlicher zu verlaufen scheint, haben die Monsterhorden dadurch keinen Vorteil. Denn auch sie lassen's eher ruhig angehen. Gleiches gilt für die Story: Eine kleine

Steinfigur bringt Unheil über ihren Besitzer, und so sieht sich ein wackerer Prinz (in dessen Rolle Sie schlüpfen) gezwungen, diese Steinfigur an ihren Ursprungsort zurückzubringen, um den Fluch zu brechen (Ähnlichkeiten zum *Herrn der Ringe* sind natürlich rein zufälliger Natur). Bei dieser edlen Aufgabe schlagen Sie sich nicht nur mit den bereits erwähnten Monstern und dem trägen Spielverlauf he-

rum, sondern sehen sich auch noch mit verwachsenen Texturen und einer untauglichen Steuerung konfrontiert. Und um dem ganzen Spektakel die Krone aufzusetzen, hat man das Leveldesign auch gleich noch schön fade gestaltet. Die in 40 Levels unterteilte Spielwelt ist zwar sehr umfangreich, glänzt aber nicht mit optischen Highlights. Selbst rollenspieltypische Elemente wie das Stufensystem motivieren kaum, da man nie das Gefühl hat, dass sich der Charakter auch wirklich weiterentwickelt. Wenigstens der schlechten Übersetzung kann man aus dem Weg gehen: Zu Beginn darf man auch auf die englische Version ausweichen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT **SCHWACH**



Wolfgang Fischer
will den König stürzen.

Ich mag Rollenspiele. Auch aus der Ego-Perspektive. Aber *King's Field* ist so dumm, dass mir jeglicher Spaß verwehrt blieb. Wieso gibt es von dieser Serie eigentlich schon so viele Fortsetzungen?

TEST **KING'S FIELD IV**

Hersteller:	Bigben Interactive
Entwickler:	Metro3D
Genre:	Action-RPG
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: <http://www.metro3d.com>

Spieler 1	Termin 28. März
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 60,-

- Sehr umfangreich
- Träger Spielverlauf
- Unspektakuläre Präsentation
- Miese Übersetzung



Fisherman's Challenge

Wer lang genug im Trüben fischt, **fängt den Fisch** – oder nicht!

Kaum ein Sport stellt die Geduld so auf die Probe wie Angeln. Häufig wird die Warterei jedoch mit einer leckeren Gratis-Mahlzeit belohnt. Da dieser Ansporn beim Angeln auf der PlayStation 2 fehlt, sollte man nicht allzu lange warten müssen, bis die virtuellen Fische beißen. Ganz ausgewogen ist das bei

Fisherman's Challenge leider nicht. Oft muss man einen See sehr gründlich absuchen, bis man eine fischreiche Stelle findet. Ist die aber erst mal aufgespürt, macht das Angeln mächtig Spaß. Die Kämpfe mit den Fischen erfordern viel Geschick, man muss auf die Leinenspannung und die Schwimmrichtung der Beute

achten. Und um sie ins Boot zu holen, ist noch einmal Timing nötig, weil sich am Bildschirmrand eine Anzeige in einem Balken bewegt, die genau im rechten Moment angehalten werden muss. Lustig sind auch die Zweispielermodi, in denen es in verschiedenen Varianten um den größten Fang geht.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT **SEHR GUT**



Albrecht Ott
ist geduldig.

Ein actionreiches Sportspiel ist *Fisherman's Challenge* definitiv nicht. Das macht aber gar nichts, schließlich geht es ums Angeln. Und das macht Spaß, die Geduld wird mit spannenden Kämpfen belohnt.

TEST **FISHERMAN'S CHALLENGE**

Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Genre:	Sportspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Surround Prologic II

Internet: www.konami-europe.com

Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 60,-

- Lustige Zweispielermodi
- Anspruchsvolles Gameplay
- Zu wenig Fische im Wasser
- Nervige Begleitmusik



VOLL DANEBEN!



Fällt das schon unter

„Selbstironie“?

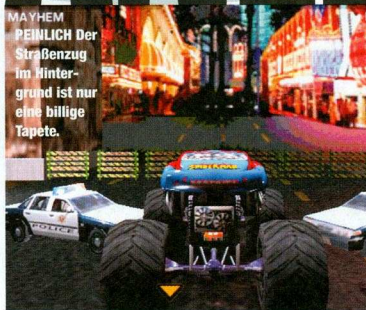
Dieser Beitrag zum

Kindheitstraum

„einmal Monster-

Truck fahren“ ist

‘ne Schlaftablette.



MAYHEM
PEINLICH Der
Straßenzug
Im Winter-
grund ist nur
eine billige
Tapete.



MAYHEM
\$1450
DAMAG
EINE HAND VOLL
POLYGONE Die
Umgebung ist
oft extrem
detailarm.



MAYHEM
\$1750
3:02
DA
FEUER FREI!
Diesen Geger-
ner holen wir
gleich vom
Himmel.

Monster Jam: Maximum Destruction

Bei diesem Spiel muss einen ja die **Zerstörungswut** packen.

Monster-Trucks – wer liebt sie nicht? Wer so was fährt, den stören Spritpreise eh nicht weiter, er hat nie Probleme mit der Parkplatzsuche, und sitzt er erstmal am Steuer eines dieser Riesen, sind auch die ganzen Komplexe schnell vergessen. Was könnte man alleine daraus für geniale Spiele zum Abreagieren nach Feierabend schaffen. Doch Ubi Soft erschien das alles aus irgendeinem unerfindlichen Grund noch nicht aufregend genug, und so fahren die lizenzierten Monster-Trucks bei *Maximum Destruction* nicht über Dutzende von Schrottautos hinweg um die Wette. Stattdessen entpuppt sich der Titel als plumper *Twisted Metal*-Nachahmer, bei dem sich die Teilnehmer mit allerlei Waffen wie Maschinengewehren, Elektroschockern, Flammen- oder gar Raketenwerfern beharken. Dies geschieht entweder in Einzel-Wettkämpfen oder gleich im Saison-Modus, wo zwischen-

durch neue Fahrzeugteile gekauft werden können. Oder eher „müssen“, denn ist das Ergebnis aufgrund eines schwächelnden Trucks mal nicht gut genug, dürfen Sie die Saison gleich wieder von vorne beginnen. Es gibt drei Arten von Matches: Beim Death Match gewinnt ganz einfach der Truck, der als letzter übrig bleibt, bei Cash Grab müssen Sie spezielle Geld-Extras einsammeln, und bei Points geht's einfach um die höchste Punktzahl, die Sie durch zerstörerische Aktionen und ebenfalls durch die Cash-Extras erzielen. Einige substanzarme Minispiele verdeutlichen, dass die Ansätze von *Monster Jam* wohl auch als normales Rennspiel geformt keinen besseren Eindruck gemacht hätten. Immerhin sehen die Trucks recht gut aus, was man von der Umgebung nicht sagen kann. Die derben Ruckeleinlagen in manchen Levels (im Splitscreen noch schlimmer) sind daher unverständlich.

MICHAEL PRUCHNIČKI

MEIN FAZIT KRAMPFI



Michael Pruchnicki
ärger sich schwarz.

Was hätte man aus dieser Lizenz alles machen können! Dummerweise hat Ubi Soft so ziemlich alles falsch gemacht, was dazu nötig gewesen wäre. Die riesigen Wagen steuern sich, als wögen sie nur einen Bruchteil ihres richtigen Gewichts, und das Schadensmodell für die Wagen und Umgebung ist ein Witz. Selbst das Zermalmen der „normalen“ Autos innerhalb der Levels macht so keinen Spaß, und das wäre ja wohl das Mindeste gewesen! Wieso mussten überhaupt die *Twisted Metal*-Elemente sein, bei dem die extremen Maße der Fahrzeuge kaum etwas ausmachen? Selbst die eine Monster-Truck-Mission von *Stuntman* bietet mehr Spielwitz!

TEST MONSTER JAM

Hersteller: **Ubi Soft**
Entwickler: **Inland Productions**
Genre: **Action**
Sprache: **Englisch**
Video: **4:3**
Audio: **Stereo**

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler 1-2	Termin Erhältlich
USK-Freigabe Ohne Beschränkung	Preis Ca. € 44,99

- **Monster-Trucks!**
- **Miese Fahrzeugphysik**
- **Hässliche, ruckelige Grafik**
- **Oder Spielablauf**

INZELSPIELER:
GRAFIK | SOUND | MULTI
30% | 46% | 24% | 28%

„Monster Jam ist in fast jeder Hinsicht eine **katastrophale Umsetzung** einer prinzipiell sehr interessanten Lizenz.“

BUDGET



FLAMMENDES INFERNO Hoffentlich kommt Spider-Man da lebend raus!



KLEBRIG Der Protagonist kann sogar an der Decke entlangkriechen.

Spider-Man: The Movie

Peter Parker, **der alte Spinner**, erweist sich als Superheld.



GROSSSTADT-DSCHUNDEL Wie Tarzan schwingt sich Spidey von Haus zu Haus.



SAMARITER Hier rettet der Held einen unbeteiligten Bürger.

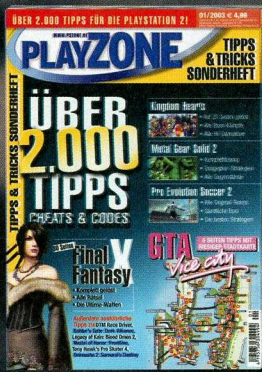
Der Traum eines jeden Außenseiters ist sicherlich, es seinen Peinigern mal so richtig zu zeigen. Was läge da näher, als sich von einer gentechnisch veränderten Spinne beißen zu lassen, dadurch Superkräfte zu erlangen und es den Bösen heimzuzahlen? Sicher einiges, doch auf diese Art funktioniert es in Hollywood-Filmen eben am besten. Für Peter Parker erfüllt sich dieser Außenseitertraum, wie wohl jeder weiß, der das vergangene Jahr nicht in einer dunklen Höhle verbracht hat. Schließlich war der Film *Spider-Man* einer der größten Kassenschlager 2002. Auch das darauf basierende Spiel war so erfolgreich, dass es jetzt als Platinum erscheint. Und das ist nicht nur für die zahlreichen Spidey-Fans eine gute Nachricht. Auch Liebhaber von Action-Adventures sind mit diesem Spiel gut bedient. Zwar trüben einige technische Unzulänglichkeiten den Spaß, doch spielerisch lässt sich wenig daran aussetzen. In abwechslungsreichen Missionen bekämpft der Superheld das Böse, indem er Zivilisten rettet, Rätsel löst und Schurken verhaud. Dabei sind ihm natürlich seine Superkräfte hilfreich: Er kann sich prü-

geln, die Gegner mit Spinnenfäden fesseln und sich wie Tarzan von Gebäude zu Gebäude schwingen. Trotz der vielen Bewegungsmöglichkeiten ist die Steuerung dabei schnell zu meistern. Kritik verdient allerdings die Kameraführung: Die ist nicht nur ruckelig, sondern häufig verwirrend.

ALBRECHT OTT

TEST SPIDER-MAN: THE MOVIE			
Hersteller:	Activision		
Entwickler:	Treyarch		
Genre:	Action-Adventure		
Sprache:	Deutsch		
Video:	4:3		
Audio:	Stereo		
Internet: www.activision.de			
Spieler 1	Termin 27. März		
USK-Freigabe Ab 12 Jahren	Preis Ca. € 30,-		
<ul style="list-style-type: none"> ● Abwechslungsreiche Missionen ● Gute Filmizenz ● Schlechte Kameraführung ● Ruckler 			
FINZELSPIELER			
GRAFIK	SOUND	MULTI	81%
70%	72%	—%	
<p>„Gute Filmumsetzung mit eingänglicher Steuerung und variantenreichem Gameplay – nicht nur für Fans!“</p>			

Abräumen und sparen

**ANGEBOT
MINIABO**


Wer jetzt beim **PLAYZONE-Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gib't **3 Ausgaben** der **PLAYZONE + 1 Sonderheft**. Also gleich draufhalten!

P LAYZONE 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.

P LAYZONE 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.

Coupon abfüllen 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.

Einfach und bequem
online abonnieren:

<http://abo.pszone.de>

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

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 € 5,20/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 Heftes 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 Gethmann

HARDWARE

Z-680

SOUNDSYSTEME Logitechs Flaggschiff: die neue Referenz.



SPLITTERNACKT Die Schutzgitter der Boxen sind abnehmbar.



ADLERAUGE Das Display vom Bedienelement ist recht dunkel.

So langsam entdecken die Hersteller die aktuellen Spielkonsolen als hervorragende Krachmacher. So eine PlayStation 2 kann nicht nur DVDs und Zwischensequenzen in Dolby Digital wiedergeben, sondern unterstützt auch den DTS-Standard, der in einer abgespeckten Variante sogar in Echtzeit wiedergegeben werden kann. Das analoge Dolby ProLogic-II, anfangs nur auf dem Nintendo Gamecube ein Thema, wird ebenfalls immer häufiger in Spielen eingesetzt. Um diese ganzen Fähigkeiten richtig nutzen zu können, sollte man für optimalen Hörgenuss ein entsprechendes Soundsystem bereitstellen. Das Z-680 von Logitech ist so ein Soundsystem. Während unsere Referenz von Creative lediglich Dolby-Digital-Klang

bietet, sammelt der Herausforderer hier Pluspunkte. Die schicke Fernbedienung deckt alle wichtigen Funktionen ab, das optisch etwas biedere wirkende Bedienelement lässt dank LCD-Display kaum Wünsche in der Anpassung des Sounds offen. Sowohl Subwoofer, als auch die fünf Lautsprecher machen qualitativ einen hochwertigeren Eindruck und sind nebenbei auch noch etwas leistungsfähiger als Creatives Top-Modell. Aufbau und Anschluss gestalten sich problemlos: Das Bedienelement wird kurzerhand mit dem Subwoofer verbunden, selbiges gilt für die 5 Boxen. Die vier Surround-Lautsprecher besitzen Schraubklemmen, ansonsten werden die mickrigen Boxenkabel mit Clip-Verschlüssen befe-

stigt. Genau wie die Referenz besitzt auch das Z-680 nur einen optischen, einen koaxialen und einen analogen Eingang. Besitzer von mehreren Konsolen oder anderen digitalen Geräten kommen um die Anschaffung einer optischen Weiche also nicht herum, ansonsten ist Umstöpseln angesagt.

LASS KRACHEN!

Bereits die technischen Daten sind beeindruckend, richtige Begeisterung kommt aber vor allem auf, wenn das Gerät endlich demonstrieren darf zu was es fähig ist. Der satte und saubere Bass macht von Beginn an Spaß, dank THX-Zertifikat arbeiten die anderen Lautsprecher hervorragend miteinander zusammen. Speziell in

Rennspielen macht sich die ProLogic-II-Codierung positiv bemerkbar. Gegner sind auch hinter dem Spieler akustisch auszumachen, bisher nie gehörte Effekte zeugen von der Sauberkeit des Signals. Der Z-680 schlägt die Referenz in allen Belangen. Verarbeitung, Optik, Bedienbarkeit und vor allem Features sind einzigartig. Das gilt leider auch für den Preis. Die unverbindliche Preisempfehlung beträgt € 499,-. Für das Geld bekommt man auch schon für 100 € weniger Einzelkomponenten. Wer nicht auf den Geldbeutel schauen muss, aber dennoch eine kompakte Komplettlösung für sein Wohnzimmer sucht, ist mit dem Z-680 bestens bedient. Schnäppchenjägern sei gesagt, dass Logitechs Spitzenmodell auch schon für 100 € weniger gesichtet wurde. Dennoch drückt der Preis die Wertung etwas nach unten. (mb)

VIEL METALL Sowohl Subwoofer als auch Surround-Lautsprecher sind nicht nur aus Plastik.



TEST Z-680

Typ:	Soundsysteme
Hersteller:	Logitech
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 499,-

GESAMTWERTUNG

DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	90%
89%	91%	90%	

X-PORT V2

Schummelmodule Spielstände für jedermann.

Anlässlich unseres neuen DVD-Features nutzen wir die Gelegenheit, Ihnen dieses nützliche Stück Hardware ausführlich vorzustellen. Das X-Port V2 besteht aus zwei USB-Kabeln, einem Verbindungsstück und zwei CDs. Eine CD dient zum Betrieb in der PS2, die zweite enthält die Software für den PC. Nach der kinderleichten und schnellen Installation verbindet man seine PS2 mit dem PC und kann unkompliziert und recht schnell Spielstände auf der Festplatte sichern, aber natürlich auch neue Spielstände auf der Memory Card ablegen. Wer also schon immer mal alle Fahrzeuge in *Gran Turismo* besitzen oder Freunden sehenswerte Replays schicken wollte, der sollte sich über die Anschaffung der Zusatzhardware einmal Ge-

ORDENTLICH Alles dabei, was man zum Spielstandaustausch braucht.

denken machen. Auf der offiziellen Seite zur Peripherie (www.codejunkies.com) liegen zu fast jedem Spiel die passenden Spielstände bereit, eine kleine Auswahl wird bereits mitgeliefert. Die kleinen Dateien sind selbst mit ISDN oder per Modem schneller auf dem heimischen Rechner als man „Internetverbindung“ sagen kann. Innerhalb weniger Sekunden sind diese Spielstände dann auch schon auf der Memory Card und der Spaß kann beginnen. Zusätzlich ist die mitgelieferte Software auch kompatibel zur Produktschwester Action Re-

play. Doch Vorsicht: Nur die Software kann dafür genutzt werden, ein Action-Replay-Modul wird dennoch benötigt. Dann lassen sich nicht nur Spielstände, sondern auch sämtliche Cheats direkt bequem per Software auf der Memory Card abspeichern. Zukünftig wollen wir unser Medium DVD nicht nur für Videos, sondern auch für interessante Spielstände nutzen, die dann im ROM-

Bereich des Silberlings für Sie bereitliegen (Siehe Extra-Kasten). (mb)



TEST X-PORT V2	
Typ:	Schummelmodul
Hersteller:	Bigben/Datel
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 50,-
GESAMTWERTUNG	
DESIGN	VERARBEITUNG
COMFORT	
- %	- %
- %	- %

INFO SERVICE

Die neue PLAYZONE-DVD

Neben Videos zu den aktuellsten Spielen wollen wir Ihnen in Zukunft noch mehr Service fürs Geld bieten. Brandheiße Spielstände, fette Replays und was man sonst noch auf seiner Memory Card gebrauchen kann.

Um diesen Service so perfekt wie möglich zu gestalten, ist auch Ihre Hilfe gefragt. Sie haben Spiele bis zum Umfallen gespielt und komplettiert? Sie haben alle Charaktere, Items oder Boni freigespielt? Sie möchten die Welt an Ihrer rekordverdächtigen Beszeit teilhaben lassen? Dann immer her damit. Voraussetzung ist natürlich ein X-Port V2, denn nur so lassen sich derzeit die Daten der Memory Card verwerten. Schicken Sie uns Ihre Spielstände an pz_savegame@compu-tec.de und vielleicht können dann schon in der nächsten Ausgabe andere Spieler von Ihren Fähigkeiten profitieren. Sie besitzen gar kein X-Port V2? Dann empfehlen wir Ihnen ab der Ausgabe 05/03 einmal einen Blick auf unsere Abo-Prämien zu werfen. Dann lassen sich womöglich gleich zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Bitte schicken Sie uns keine Memory Cards.



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,-	-
Soundssysteme:			
Inspire 5.1 Console D 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
5.1 Sound System	Thrustmaster	Ca. € 200,-	78%
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Schummelmodule:			
Action Replay V2	Bigben/Datel	Ca. € 50,-	-
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	-
X-Port V2	Bigben/Datel	Ca. € 50,-	-

Sie haben Fragen zu der im Heft vorgestellten Hardware oder vermissen Peripherie? Unser verantwortlicher Redakteur, Maik, beantwortet Ihre Fragen. maik.buelefluer@compu-tec.de

DVD

Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten **DVD-Filme!**



Resident Evil Special Edition

Spannender **Survival-Horror**
für den heimischen DVD-Player!

Im „Hive“, einem streng geheimen, unterirdischen Forschungslabor der zwielichtigen Umbrella Corporation, herrscht Großalarm. Ein absolut tödlicher Virus wurde dort freigesetzt und bedroht nicht nur die nahe gelegene Stadt Raccoon City, sondern praktisch die ganze Welt. Um die drohende Verbreitung des so genannten T-Virus zu verhindern, versiegelt die „Red Queen“, der intelligente Großrechner des Komplexes, die Forschungsanlage und tötet alle dort gefangenen Umbrella-Mitarbeiter. Kurz darauf wird eine

Spezialeinheit in die Anlage geschickt, um den Vorfall zu untersuchen und die Red Queen abzuschalten, die anscheinend nicht ordnungsgemäß funktioniert. Mit von der Partie sind Einzelkämpfer Matt, Ex-Navy-Kampfschwimmerin Rain, Computer-Experte Kaplan, der zwielichtige Spence und die junge Alice. Letztere hat durch eine Nervengasattacke ihr Gedächtnis verloren, erinnert sich aber schemenhaft, dass Sie etwas mit den Vorgängen im Hive zu tun hat. Als das Team in den Komplex eindringt, bietet sich ihnen ein Bild des Schreckens: Die einge-

schlossenen Umbrella-Mitarbeiter sind nämlich gar nicht tot, sie wurden vielmehr vom T-Virus in blutrünstige Zombies verwandelt. Selbst die Soldaten sind darauf nicht gefasst und so wird die Spezialeinheit schnell von den untoten Horden dezimiert. Gelingt es Alice und dem Rest der Truppe, die Red Queen abzuschalten und die Verbreitung des Virus über die Anlage hinaus zu verhindern?

Die von Bernd Eichinger produzierte Adaption der weltweit beliebten Videospielserie fängt den Horror der Spiele ganz gut ein und lebt von der beklemmenden Gruselatmosphäre. Ebenfalls gelungen ist die erstklassig ausgestattete DVD-Special-Edition von *Resident Evil*. Neben einem alternativen Ende und vielen geschnittenen Szenen bietet die Doppel-DVD-Fassung des Films zahlreiche Featurettes, Making-of-Berichte und jede Menge Bio- und Filmografien. (wf)

ORIGINALTITEL
Resident Evil

LAUFZEIT
Ca. 96 Minuten

TERMIN
10. März

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Milla Jovovich, Michelle Rodriguez

FAZIT: „Ordentliche Videospieladaption, die besonders Grusel-Fans in der gut ausgestatteten Special Edition zu empfehlen ist.“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD 5.1 EX, DTS 6.1)/Englisch (DD 5.1, DTS 6.1), 16:9-Format, 2 DVDs, Featurettes, u. v. m.



The 51st State



ORIGINALTITEL

The 51st State

LAUFZEIT

90 Minuten

TERMIN

13. März

FSK

Ab 16 Jahren

DARSTELLER

Samuel L. Jackson,
Meat Loaf, Robert Carlyle



Chemiker-As McElroy ist der große Wurf gelungen: Er hat eine neue Designerdroge geschaffen, für die es viele Interessenten gibt. Als er versucht, die Formel in Liverpool zu verkaufen, geht dies gründlich schief. Er tut sich schließlich mit dem Kleinkriminellen Felix zusammen, um das Geschäft doch noch zu retten.

FAZIT: „Durchschnittlicher, seichter Action-Film mit turbulenten Action-Szenen und guten Schauspielern“

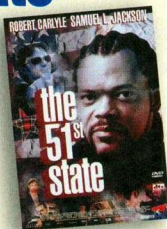
AUSSTATTUNG

Deutsch (DD/DTS 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Blick hinter die Kulissen, Bonusfilm u. v. m.

Gewinnspiel

The 51st State

Schon unglaublich, wie cool Samuel L. Jackson in *The 51st State* auftritt. Sollten Sie das turbulente Action-Spektakel noch nicht gesehen haben, sollten Sie unbedingt an unserem Gewinnspiel teilnehmen, um sich selbst davon zu überzeugen, dass allein das Mitwirken des Kultschauspielers (*Pulp Fiction*, *Shaft*) schon Grund genug ist, die DVD zu besitzen. Aber auch Fans von *The 51st State* sollten sich auf keinen Fall die Gelegenheit entgehen lassen, ein kostenloses Exemplar des Films abzustauben.



Und das gibt es zu gewinnen: 5x DVD *The 51st State*

Welchen Beruf übte Samuel L. Jackson als Jules Winnfield im Film *Pulp Fiction* aus?

Schreiben Sie uns eine Postkarte mit der Lösung an Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: 51st State, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Teilnahmechluss ist der 28. März 2003. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Universum Film, POSITION iK und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgeschüttet werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel geben Sie Ihr Einverständnis zur Veröffentlichung Ihres Namens im Gewinnfall.

Minority Report



ORIGINALTITEL

Minority Report

LAUFZEIT

Ca. 141 Minuten

TERMIN

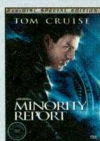
22. März

FSK

Ab 12 Jahren

DARSTELLER

Tom Cruise, Max von Sydow,
Samantha Morton, Colin Farrell



Im Jahr 2054 gibt es praktisch keine Morde mehr, alle Täter werden vor der Tat von Helsehern identifiziert und rechtzeitig gestoppt. Cop John Anderton vertraut voll auf das praktisch fehlerlose System, bis er selbst verdächtigt wird, bald einen Mord zu begehen. In nur 36 Stunden muss er seine Unschuld beweisen.

FAZIT: „Spielberg-Hit mit guten Effekten, genialer DVD-Ausstattung und einem herausragenden Tom Cruise“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD/DTS 5.1), 16:9-Format, 2 DVDs, 17 Featurettes, Storyboard, Trailer u. v. m.

Road to Perdition



ORIGINALTITEL

Road to Perdition

LAUFZEIT

Ca. 112 Minuten

TERMIN

8. März

FSK

Ab 16 Jahren

DARSTELLER

Tom Hanks, Paul Newman,
Jennifer Jason Leigh



Amerika, Winter 1931: Michael Sullivan, der als Handlanger für einen Gangsterboss arbeitet, wird über Nacht zum Ausgestoßenen. Da sein Sohn Zeuge eines kaltblütigen Mordes und der Rest der Familie getötet wurde, muss Michael mit dem Jungen vor seinen ehemaligen Geschäftspartnern fliehen.

FAZIT: „Erstklassige Schauspieler und eine tolle Inszenierung: Ein weiterer Top-Hit mit Tom Hanks“

AUSSTATTUNG

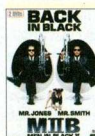
Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), 16:9-Format, Making-of, zusätzliche Szenen, HBO-Special, Kommentar u. v. m.

DVD-CHARTS

Powered by

WIDESCREEN

Platz 1:
Men in Black II



1

STUDIO:
Columbia

Platz 2:
Austin Powers in Goldstädter



2

STUDIO:
Warner

Platz 3:
The Crow: Die Krähe



3

STUDIO:
Buena Vista

Platz 4:
Matrix



4

STUDIO:
Warner

Platz 5:
Lilo & Stich



5

STUDIO:
Buena Vista

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

LESERBRIEFE

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu 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 AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: pszone@computec.de

BEVORZUGTE

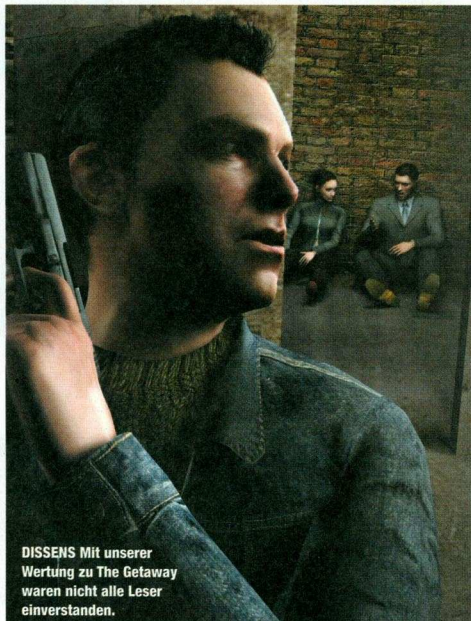
Also ein bisschen Dampf ablassen muss ich jetzt schon mal. Was muss man da lesen? Konami bringt *Suikoden III* nicht nach Europa? Langsam krieg ich so 'nen Hals davon, wie der europäische (Rollen-)Spieler behandelt wird! *Final Fantasy* ist von Teil zu Teil auch immer wieder die gleiche Leier, und der Rest, der hierzulande veröffentlicht wird, ist zumeist Einheitsbrei. Ab und an findet sich schon ein Juwel, aber das kommt eher selten vor. Und mit genau solchen Aktionen legen die Spiele-Entwickler es geradezu darauf an, dass man sich eine Importkonsole zulegt und sich dann alles aus den Staaten oder Japan besorgt und somit den Deutschen Markt nur noch mehr schädigt. Vielleicht bin ich ja auch nur dämlich, aber ich verstehe nicht, wieso grottige Spiele vertrieben werden, wo man doch inzwischen weiß,

dass Videospiele kein Nischenprodukt mehr, und die meisten Spieler gut informiert sind. Außerdem hätte man gerade jetzt, wo Anime hierzulande einen großen Boom erlebt, gute Chancen, Rollenspiel-Hammer wie *Lunar Silver Star Story* oder *Xenogears* zu verkaufen. Ich jedenfalls mache das nicht mehr mit! Ich lege mir eine amerikanische PS2 zu, werde meine deutsche irgendwo verschern und besorge mir dann die ganzen alten Rollenspiele, die ich schon immer wollte, aber nie bekam. Überhaupt scheint der deutsche Videospiele-Markt konsumentenfeindlich zu sein. Bei einem Urlaub in den USA habe ich gesehen, wie es dort aussieht. Spiele, die drüben beispielsweise nicht so gut laufen, werden nach kurzer Zeit gnadenlos reduziert. Wenn ich so sehe, wie manche Leute bei eBay bis zu 100 Mücken für Rollenspiele, die es hier

nicht gibt, ausgeben, wundert es mich, dass sie es sich nicht online für 30 Dollar als Neuware bestellen. Immerhin gibt es ja Onlineshops, die auch international versenden.

PLAYZONE: *Da ist nur das Problem, dass man auch eine entsprechende PlayStation benötigt. Und eine amerikanische oder japanische PS2 kostet dann doch einiges mehr als 30 Dollar. Außerdem kann es immer noch passieren, dass man Probleme am Zoll bekommt, wenn man ausländische Spiele importiert. Rollenspielfans, die sich von all dem nicht abschrecken lassen, können mit dieser Alternative aber sicherlich leben.*

Nächstes Thema: Indizierungen. Darf man im Zuge der Homologisierung [Angelehnt der Gesetze, die Red.] Europas nicht endlich mit einer Aufhebung des Indizierungswahns rechnen? Ich hab's nämlich langsam satt, mir jedes Spiel, das ich ungeschnitten haben will, beim nächsten Importhändler als englische Version zu holen. Dass Indizierungen hierzulande ein heikles Thema sind, ist mir klar. Aber Argumente wie „Erziehung ist Sache der Eltern“ treffen den Nagel auf den Kopf. Wenn ich mir überlege, wie ich als zehnjähriger Hüpfen mit meinem Vater auf dem C64 *River Raid* gespielt habe, und kürzlich erfahre, dass dieses Spiel schon ewig auf dem Index ist, dreht sich bei mir schon einiges. Ich darf behaupten, eine sehr gute Erziehung genossen zu haben und dass meine Eltern immer ganz genau geschaut haben, was ihr Sohn da gerade anstellt. Und wenn es jetzt heißt „aber deine Eltern sind da eine angenehme Ausnahme“, muss ich sagen, es tut mir nicht um die Videospiele leid, sondern um die Kids und deren Eltern, die die Erziehung nicht im Griff haben. Wie viele Videospiele gibt es auf der Welt? Im Verhältnis dazu, wie viele derer, die gewalttätige Spiele zocken, haben schon ihre Eltern erschossen und Geschwister massakriert? Ich weiß, dass sich das extrem anhört und ich möchte auch nicht auf irgendwelche Ereignisse



DISSENS Mit unserer Wertung zu *The Getaway* waren nicht alle Leser einverstanden.

der vergangenen Jahre anspielen. Mir geht es hier nur um die Relation. Und bei solchen tragischen Ereignissen mag der übermäßige Konsum gewaltverherrlichender Medien meinetwegen Mitschuld tragen, aber nicht als tragendes oder ausschlaggebendes Moment. Und überhaupt – die BPJM darf uns alle mal gern haben, weil die, die es wirklich wollen, ihre Spiele eh unzensuriert kriegen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN, NÜRNBERG

PLAYZONE: Natürlich hast du Recht, dass die Eltern für die Erziehung verantwortlich sind, aber der Staat hat eben auch eine Fürsorgepflicht und muss einen gesetzlichen Rahmen schaffen. Deswegen erscheinen uns manche deiner Argumente etwas merkwürdig, zum Beispiel das, dass man eh an indizierte Spiele ran kommt, wenn man will. Wenn jene, die wirklich morden wollen, es sowieso tun, sollten wir dann Mord legalisieren? Sinn oder Unsinn eines Gesetzes kann nicht damit begründet werden, ob es befolgt wird. Das wäre höchstens ein Argument für den Gesetzeshüter, härter durchzugreifen. Und wenn der von der Videospielgemeinde ständig zu hören bekommt, dass man eh an indizierte Spiele ran kommt, kommt er vielleicht doch mal auf die Idee, das effektiver zu verhindern.

Das Argument mit der Anzahl der Videospieler und der Anzahl der von ihnen verursachten Morde finden wir etwas zynisch. Wenn du gewalttätigen Spielen eine (Teil-)Schuld an gewalttätigem Verhalten gibst (worauf sich auch die Wissenschaft geeinigt hat), dann musst du auch zugestehen, dass man versucht, die Ursache dieses Verhaltens zu beseitigen. Ob dafür Indizierungen ein geeignetes Mittel sind, kann man natürlich diskutieren.

FEHLBEWERTUNG?

Ich lese jetzt seit nunmehr zwei Jahren eure Zeitschrift und bin der Meinung, dass ihr den Großteil der Spiele korrekt bewertet habt. Bis auf *The Getaway*. Denn ich kann nicht verstehen, warum das Spiel eine derart niedrige Wertung von 69 Prozent bekommen hat. Man hätte sicher mehr erwartet, aber trotzdem ist es ein sehr gutes Spiel. Denn es hat eine herausragende filmreife Story mit sehr guter deutschsprachiger Synchronisation. Die Story ist derart spannend, dass man gar nicht mehr aufhören möchte zu spielen. Es macht auch sehr viel Spaß, die Dialoge zwischen den Charakteren zu verfolgen, da diese so glaubwürdig in Szene gesetzt sind.

PLAYZONE: Mit der Story und den Dialogen müssen wir dir Recht geben. Dass man allerdings nicht mehr aufhören kann zu spielen, fanden wir trotzdem

nicht. Dafür hat einfach das Gameplay zu viele Schwächen und genau das sollte ein Spiel spielerwert machen, obwohl eine spannende Handlung natürlich hilft. Wenn aber das Spielen einfach keinen Spaß macht, verliert man unserer Meinung nach auch schnell das Interesse an der Geschichte.

Gameplaytechnisch verbindet es einige Genre-Elemente wie Ballern, Schleichen und Verfolgungsjagden, die geschickt ins Geschehen eingebracht wurden. Natürlich ist es nicht leicht, sich in einer so riesigen Stadt zu orientieren. Aber es ist eine respektable Sache, was die Entwickler sich ausgedacht haben, ohne Anzeigen auszukommen zu müssen. Denn in Wirklichkeit hat man auch keine Energie-Anzeige und nicht jedes Auto hat ein Navigationssystem. Mit dem Blinker-System kommt man eigentlich sehr gut zu zurecht. Außerdem bietet das Spiel original modellierte Autos, die ihren realen Vorbildern in nichts nachstehen. Es ist auch durchaus realistisch, dass man immer nur eine Waffe tragen kann und diese, wenn sie leer ist, einfach ablegt und die des Gegners aufhebt.

PLAYZONE: Da sieht man mal wieder, dass zu viel Realismus der Kunst nicht unbedingt gut tun muss. Auch wenn es der Wirklichkeit entspricht, dass man keine Gesundheitsanzeige oder Navigationssystem hat, macht das ein Spiel nicht grundsätzlich motivierender, sondern kann im Gegenteil für langweilige Passagen verantwortlich sein. Manchmal steht Realismus eben einer straffen Dramaturgie entgegen. Oder fändest du es spannend, wenn sich Mark Hammond alle fünf Stunden eine Viertelstunde zum Essen hinsetzen müsste?

Vor allem in puncto Ernsthaftigkeit und Gewaltdarstellung ist das Spiel einfach unübertrefflich und deshalb auch nur für die ältere Spielergemeinde geeignet. Damit möchte ich sagen, dass das Spiel nur wegen seiner technischen Schwächen von euch niedergemacht wurde. Es ist zwar keine Top-Optik, aber weiß dennoch in vielen Bereichen zu überzeugen. Na ja, wie auch immer, das Spiel gehört bis dato zum Besten, was die PS2 in Sachen filmartige Aufmachung zu bieten hat und sollte fairer behandelt werden und zwar mit einer höheren Wertung (mindestens 85 Prozent).

SEYHAN

PLAYZONE: Gerade die technische Seite hat die Wertung ja noch nach oben gedrückt. Dass aber bei all der ambitionierten Technik und Handlung der Spielspaß vernachlässigt wurde, hat den Aus-

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



ACHTUNG! NEUE INTERNET-ADRESSE:
www.play-zone.de

PLAYZONE IM INTERNET!
Auf unserer Homepage sind jetzt alle Artikel, die auch auf der Homepage der anderen Zeitschriften erschienen sind, online verfügbar. Das erleichtert es Ihnen, alle Artikel zu lesen, die Sie interessieren. Und es gibt noch viel mehr zu entdecken. Wir sind stolz auf unsere Inhalte und freuen uns über Ihre Rückmeldung.

Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren:

Wollt ihr ein PS2-Remake von Tomb Raider 1?

Würd' ich sehr gut finden, da der erste Teil der einzige ist, den ich nie gespielt habe und dann wieder die Gelegenheit dazu hätte. Also von mir gib't es ein klares: top.:top.:top: Hey_Yo

Ich frage mich, ob das wirklich Sinn hat. Mit *The Angel of Darkness* erfährt ja Lara Croft schon ein Comeback, muss da auch noch so ein alter Titel wieder ausgegraben werden? Aber andererseits ist *Tomb Raider 1* schon ein Klassiker. Badrel

Aber BITTE BITTE nur technisch was verbessern! – Wehe, die Story wird verändert! *Tomb Raider 1* war von den Ideen her nämlich der beste Teil! Marco_A

Da heutige Spieler etwas anspruchsvoller geworden sind, wäre die grafische Auflösung [des ersten Teils] nicht ganz zeitgemäß. Daher würde ich euch um jegliche Unterstützung bitten, dass das Remake Wirklichkeit wird. LaraSehnsucht

Bei *Resident Evil* hat es ja gut geklappt, ne? Ich persönlich find' TR zum ... und brauch es ned. Wackichan

Devil May Cry 2 sorgt schon vor dem Erscheinen für Kontroversen:

Es scheint also wirklich so stimmen, dass *Devil May Cry 2* letztendlich leider nicht so gut wird. Von der *Dorimaga* hat's nur schlappe 7,5 Punkte [bekommen]. Und es scheint sich zu bestätigen – die *Famitsu* vergab immerhin 32 von 40 Punkten, die *The Playstation 2* bewertete das Spiel noch schwächer: 22 von 30 Punkten. [Alles japanische Spielezeitschriften, die Red.] GM_Eye_Caramba

Ich hatte es eigentlich schon befürchtet, alleine die Grafik ist meiner Meinung nach die reinste Enttäuschung. *DMC* sah viel besser aus als *DMC 2*. Janiero

Im zweiten Teil wurden eigentlich nur die Texturen verbessert und einige Animationen verfeinert/hinzugefügt, aber *DMC 2* hat mindestens zwei große Fehler: Erstens ist es zu langsam und zweitens sieht es sehr scheiß aus, wenn man nur in begrenzten Arealen kämpfen kann (ich spreche von den roten Wänden, die erscheinen, wenn Gegner kommen, wobei die nicht immer kommen). Kyo-O

DMC 2 ist genauso schnell wie der erste Teil. Die Grafik ist nicht wirklich schlechter, in den großen Außenlevels sehen die Texturen zwar schlechter aus, aber Innenlevels sehen keinen Deut schlechter aus als die bei *DMC 1*. Und die begrenzten Arealen mit den roten Wänden kommen im Spiel nur sehr selten vor. NeoTH

LESERBRIEFE

schlag für die niedrigere Gesamtwertung gegeben. Unübertrefflich fanden wir eigentlich nur die Gewaltdarstellung: unübertrefflich an unnötiger Brutalität.

ABO-PRÄMIEN

Ich würde gern Abonnent eurer tollen Zeitschrift werden, vor allem natürlich auch wegen der tollen Prämien.

Mein Problem: Das Prämienangebot gilt nur für solche Leser, die seit mindestens einem Jahr nicht Abonnent der PLAYZONE waren. Ich hatte vor zirka acht Monaten ein dreimonatiges Probeabo bestellt, das ich nicht verlängert habe. Falle ich deshalb für ein Abo mit den neuen Prämien aus, oder gilt ein Probeabo nicht?

OLIVER DUMSTREY

PLAYZONE: Diese Regelung ist dafür gedacht, dass Abonnenten nicht einfach ihr Abo kündigen, um dann die Prämien abzugreifen. Da du ja nur ein Probeabo hattest, greift die Regelung laut unserer Abo-Abteilung nicht. Also, such dir eine Prämie aus!

VERPASSTE SPIELE

Euch ist sicher auch schon aufgefallen, dass ihr in letzter Zeit immer den Test für die Hammerspiele verpasst habt (z. B. *Grand Theft Auto: Vice City*, *The Getaway*). Das ist aber nicht nur euch so ergangen, sondern auch anderen Konsolen-Hefen. Warum ist das so? Macht das der Herausgeber des Spiels mit Absicht, oder seid ihr einfach mit dem Erscheinungstermin des Hefts zu spät?

CLAUDIO GÖGS

PLAYZONE: Weder noch. Natürlich kommt es manchmal vor, dass Spielhersteller uns absichtlich keine Testversion zur Verfügung stellen. Das geschieht aber meist bei eher schlechten Spielen, von denen wir uns dann halt die Verkaufsversion besorgen müssen. Bei so großen Spielen wie *GTA: Vice City* oder *The Getaway* liegt das eher daran, dass sie bis kurz vor Erscheinungstermin noch verbessert oder approved (von Sony freigegeben) werden müssen. Dass wir mit dem Erscheinungsdatum des Hefts zu spät sind, kann man nicht unbedingt sagen, wenn schon dann zu früh. Zugegeben: Wenn wir eine Woche später rauskommen würden, hätte das im Fall von *Vice City* was gebracht, trotzdem wäre nicht gewährleistet, dass wir jedes Hammerspiel rechtzeitig bekämen.

VERGESSENE SPIELE

Da ich fast von Anfang an dabei bin, hab ich auch eure Wandlungen mitgemacht und da sind mir ein paar Sachen aufgefallen: Am Anfang hatte ihr eine Multimedia-CD, aber dann kam die Abmagerungskur für die CD; weniger Demos, keine Savegames mehr usw.; das war ja nicht so schlimm; doch dann wurde die CD nur noch an Abonnenten ausgeliefert. Wieso? Dann die DVD, geniale Idee, dann habt ihr die DVD-Hülle eingeführt mit dem Satz: „...ist von nun an ein fester Bestandteil des Hefts.“ Und was muss ich später lesen? „Die DVD-Hülle nur noch im Abo!“ Wieso? Deshalb meine Frage: Wird die DVD für immer und für alle zu haben sein oder ist auch sie bald nur noch für Abonnenten?

PLAYZONE: Bei der CD war einfach das Problem, dass uns Sony da reinreden konnte, weil wir spielbare Demover-

sionen darauf hatten. Bei der DVD haben wir dieses Problem ja nicht, weswegen wir sie auch weiterhin dem Verkaufsheft beilegen können.

Als Nächstes möchte ich mal nach „vergessenen“ Spielen fragen: Was ist mit dem neuen *Alien-Spiel*? Oder mit *Baphomet's Fluch 3*? Habe gehört, es soll schon dieses Jahr für die Xbox erscheinen! Und was ist mit dem Spiel zu *The Fast and the Furious*? So jetzt zu Vorankündigungen: Seit der großen Enttäuschung *The Getaway* traue ich keinen überwältigenden, atemberaubenden, fotorealistischen Bildern mehr, siehe *Driver 3*, *Silent Hill 3* usw. Ich warte lieber, bis es richtige Screenshots von solchen Spielen gibt, ansonsten ist die Enttäuschung wieder groß!

P.S.: Bringt mehr von solchen Kurzfilmen aus eurem Alltag auf die DVD, hab sie auf der DVD 02/2003 vermisst!

THOMAS BONGARDT

PLAYZONE: Gesunde Skepsis schadet natürlich nie. Auch wir können bei den Screenshots, die wir von den Publishern erhalten, bevor wir ein Spiel selber spielen, nicht wissen, ob sie nachher auch der Wirklichkeit entsprechen. Aber einen ungefähren Eindruck vom Spiel geben sie doch. Zu den vergessenen Spielen: Alle drei sind noch in der Entwicklung, allerdings haben alle drei keinen konkreten Termin. *The Fast and the Furious* soll aber noch dieses Jahr erscheinen. P.S.: Die lustigen Kurzfilmen aus dem Redaktionsalltag sind eigentlich immer auf der DVD, meistens aber als Easter Egg versteckt. Und wo die genau sind, verraten wir nicht, sonst wär's ja kein Osterei mehr.

DIVERSES

Grad hab ich das Heft 02/2003 gelesen und dazu einige Kommentare: Ich kann mich der Bitte nach Berücksichtigung der P-Sone nur anschließen. Ich habe zwar auch eine PS2 (und Xbox), aber Light-Gun-Shooter zum Beispiel findet man da grundsätzlich nicht so oft, so dass man gern auch mal zu einem P-Sone-Spiel greift. Wenigstens eine längere Rubrik in „Was kommt wann“ wäre nett.

PLAYZONE: Unserer Meinung nach kommt einfach zu wenig für die P-Sone, was den Aufwand noch lohnen würde. Die paar Spiele, die noch erscheinen, sind meistens so schlecht, dass man sie mit keiner Silbe erwähnen muss.

In meinen Augen sind 60 Seiten Vorschau immer noch zu viel. Viele Spiele werden dort teilweise sehr seh-

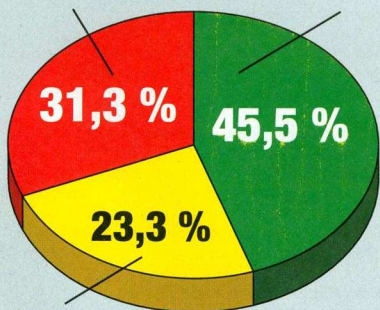
INFO UMFRAGE/POLLS

Umfrage online: Polls

Die folgenden Polls haben wir vor kurzem auf www.play-zone.de gestartet. Hier können Sie regelmäßig nachlesen, welche Ergebnisse bei unseren Polls herausgekommen sind:

Was würden Sie von einer zeitgemäßen Neuauflage vom ersten *Tomb Raider* halten?

Braucht kein Schwein 31,3 % Super Idee 45,5 %



Von mir aus

INFO DVD-COVER

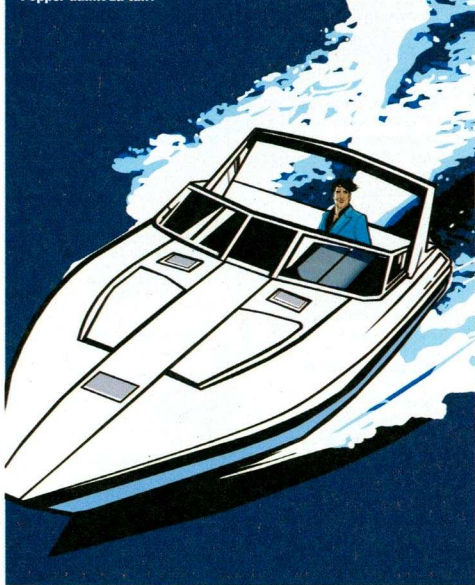
DVD-Cover ganz einfach zum Download!

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.play-zone.de/?article_id=135280 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.



KREATIV Martin Musiolik ließ seine Fantasie spielen, als er Devil May Cry spielte. Aber was hat Sir Karl Popper damit zu tun?



führlisch vorgestellt und kommen dann sowieso in einem der Folgehefte im Testbereich.

PLAYZONE: Spiele, die häufig und ausführlich als Vorschau vorgestellt werden, sind in der Regel echte Kracher, bei denen viele Leser sich nach der kleinsten Neuigkeit sehnen. Darum geben wir es immer sofort weiter, wenn wir etwas Neues zu berichten haben. Bei den meisten Lesern kommt das auch sehr gut an, wie wir aus der Zeugnisauswertung wissen.

Lob dafür, dass ihr die Artworks im *Driver 3*-Preview auch als solche gekennzeichnet habt. Da fällt einem die Grafik von *World Series Baseball 2k3* gleich noch mehr auf. Auch *Ice-Nine* beeindruckt. In beiden Fällen habe ich aber ein wenig den Verdacht, dass es sich nicht um Screenshots aus der Game-Engine, sondern Zwischensequenzen, Replays o. Ä. handelt. Entsprechende Hinweise wären in meinen Augen grundsätzlich angebracht.

PLAYZONE: Wie oben schon gesagt, wissen wir auch nicht immer, ob die Screenshots bearbeitet sind, aus Replays oder Zwischensequenzen stammen. Wenn wir uns aber sicher sind, woher die Bilder stammen, sagen wir das auch.

Bringt mal die Layouter auf Trab. Seite 23 sieht ja aus wie ein Screenshot. Und sagt nicht, das pixelige Bild sei Absicht. Auf Seite 51 hat man es doch besser hinbekommen (wenn auch nicht perfekt – siehe Rücken der Lady).

PLAYZONE: Unsere Layouter sind voll auf Trab, aber auch die besten vergaloppieren sich manchmal, vor allem wenn der Zeitdruck groß ist. Natürlich ärgern sie sich selber, wenn so etwas passiert. Und das ist ja schon mal ein guter Ansatz, damit es nicht mehr vorkommt.

Ich will keine DVD, keine Gewinnspiele und was das Heft sonst noch teuer macht. Schon blöd genug, dass die PSG Kommentarios und ohne Hinweis eingestellt wurde, aber die Pocket-Ausgabe der PLAYZONE wurde dann ja auch gleich gestrichen.

KAI LÜHMANN

PLAYZONE: Laut Leserumfragen ist die DVD eines der beliebtesten Features der PLAYZONE. Das hat sich auch daran gezeigt, dass die Nachfrage nach der Pocket-Ausgabe einfach nicht groß genug war, als dass sie sich wirtschaftlich lohnen hätte. Auch die Gewinnspiele kommen sehr gut an und machen übrigens das Heft nicht teurer, die Preise werden ja von den Herstellern umsonst zur Verfügung gestellt.

„Unheimlicher Sündenfall“

Immer wieder schicken uns Leser eigene Schreibversuche: Kurzgeschichten oder Gedichte. An dieser Stelle wollen wir von nun an als unregelmäßige Rubrik gelungene Exemplare veröffentlichen. Den Anfang macht Jürgen Peham aus Linz.

Der Lichtkegel meiner Taschenlampe wandert langsam durch die Finsternis. Er streift Unmengen von zerfledderten Schachteln und zaubert bizarre Schatten an die Wand. Aus altem Gerümpel kitzelt er schwache Reflexionen, wenn er es berührt. Der in der Luft liegende Staub kitzelt wiederum mich selbst in der Nase. Doch ein reflexartiges Niesen muss ich mir unbedingt verneinen! Sie würden es hören.

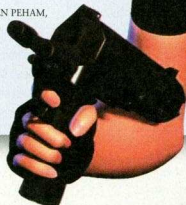
Ich versuche, meine Nase durch Konzentration auf den modrigen Geruch um mich herum abzulenken. Plötzlich nehme ich am rechten, scharfen Ende des Lichtstrahls eine hastige Bewegung wahr! Doch als ich mit der Lampe die Dunkelheit an dieser Stelle versuche, ist alles wieder ruhig. Ein kalter Schauer durchläuft mich von oben bis unten. Vielleicht war es doch nur Einbildung. Meine Nerven beruhigen sich nicht so schnell wieder, sie sind schon seit einiger Zeit zum Zerreißen gespannt. Als ich vor ein paar Minuten an anderer Stelle in einer ähnlichen Situation war, kam ich nur knapp mit dem Leben davon. Ein leichtes Zusammenballen der linken Hand beruhigt mich jedoch wieder. Der spitze Gegenstand ist noch bei mir. Wer geht schon gern unbewaffnet ins unheimliche Dunkel.

Auf einmal vernehme ich aus der Finsternis hinter mir ein gedehntes Stöhnen, bei dem sich alle meine Nackenhaare einzeln aufstellen. Oder spielen mir meine gemeinen Nerven nur einen weiteren bösen Streich? Ich spüre meinen Puls vor Anspannung an den Schläfen pochen. Jeden Moment rechne ich damit, dass etwas Abscheuliches aus seiner Deckung hervorspringt und mich brutal angreift. Auch wenn ich es ungern zugebe, habe ich die Hosen gestrichen voll. Täusche ich mich, oder kommt das Stöhnen näher? Oder war es doch nur ein Knarren des Bodens? „Einbildung, alles nur Einbildung“, versuche ich mir ohne Erfolg einzureden. Dann nehme ich all meinen Mut zusammen und tue es. Durch einen beherzten Längsschnitt mit meinem Messer bringe ich den Inhalt der vor mir stehenden Schachtel mit der knallroten Aufschrift „NUR IM NOTFALL ÖFFNEN!“ ans Scheinwerferlicht. So leise wie möglich krame ich nach dem, was ich hier suche. Bloß nicht die Gestalten unter mir wecken, das könnte ich jetzt wirklich nicht brauchen! Mit einem zufriedenen Grinsen im Gesicht finde ich es tatsächlich und fische das McGuyver-Klebeband aus meiner Hosentasche, mit dem ich die unheilvolle Schachtel wieder sicher verschließe. Ich verspreche mir hoch und heilig, sie ab nun für alle Zeiten ruhen zu lassen. Langsam und vorsichtig tappe ich mit meinem Fund Richtung Ausgang. Ein paar Spinnen huschen dabei ich ungewöhnlich schnell aus meinem Weg. Ahnen sie etwa, was ich hier Verwerfliches vorhabe?

Vor mir blitzt ein matter Lichtschein die Treppe herauf, die stell nach unten führt. Meine Finger verkrampfen sich um die zusammengerohten Seiten, auf denen im Halbdunkel nur kryptische Symbole und Zeichnungen zu erkennen sind. Tue ich auch wirklich das Richtige? Egal, jetzt ist es ohnehin zu spät. Es gibt kein Zurück mehr. Ich klettere vorsichtig hinunter. Gar nicht so einfach mit dem vielen Zeug in meinen Händen. Danach schließe ich sanft und lautlos die Türe zum Dachboden, verstaue sorgfältig meine Expeditionsausrüstung und mache mich auf den Weg in mein düsteres Gemach. Beim Vorbeigehen an ihrer Tür höre ich meine Eltern immer noch lautstark im Duett schnarchen. Puh, Glück gehabt. Ich frage mich, warum ich mir diesen Nervenkitzel überhaupt antue. Warum muss ich auch mitten in der Nacht *Resident Evil* spielen? Ich breite die mitgebrachte Komplettlösung vor mir aus und lese sie mit schlechtem Gewissen.

JÜRGEN PEHAM,
LINZ

INSPIRATION Resident Evil
animierte unseren Leser Jürgen Peham zu einer spannenden, humorvollen Kurzgeschichte.



INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 12/02

Jubiläums- Gewinnspiel

Sony

Norbert Rupp, Neumarkt
Frank Herder, Kassel
Klaus Meier, Hameln
Friedel Herbert, Offenbach
Michael Oyen, Bremen
Uwe Schreiber, Güglingen
Frank Hoeldtke, Hamburg
Jan Kimpfunger, Hamburg
Karin Bauer, Berlin
Stefan Färber, Naila
Peter Fraas, Bielefeld
Michael Strupp, Trier
Marco Lange, Lautbach
Andreas Ringhand, Aurich
Sylvia Kräuter, Geisingen
Klaus Sabel, Scheideutz
Giuseppe Scazzari, Langer
David Hilzendege, Annweiler

Rage

Alexandre Kaiser, Kassel
Ulrich Herz, Magdeburg
Manfred Hennecke, Potsdam
Reiner Draws, Dingolfingen
Dieter Schmidt, Chemnitz
Liesel Herzog, Langer
Tanja Unrau, Helldorf
Andreas Lange, Sinsheim
Michael Eder, Gries
Kim Schöck, Mühlheim/Donau
Rolf Maier, Kippenheim
Jörg Hauke, Berlin

Activision

Gerhard Hagenauer, Bonn
Peter Gross, Frankfurt/Oder
Max Eichert, Helmrechts
Brigitte Claasen, Kiel
Tommy Zettler, Bayreuth

THQ

Marcel Lahn, Gießen
Max Schmitt, Magdeburg
Paula Grossmann, Berlin
Benjamin Poggenpohl, Potsdam
Kevin Briest, Karlsruhe
Lara Möhring, Konstanz
Elisabeth Treibel, Lindau
Frank Meier, Duisburg
Werner Spach, Nürnberg
Carmen Müller, Erlangen
Mario Morich, Kreuztal

Vivendi

Luis Ulrich, Stuttgart
Jan Kramer, Bonn
Achim Jedermann, Kiel
Helge Nasic, Hannover
Ude Pagel, Köln
Erik Gäbel, Lübeck
Minna Bartholdy, Dortmund
Jens Lamm, Pforzheim
Yvonne Obermeier, Mönchengladbach
Lisa Breitz, München
Hajo Grenz, Wiesbaden
Theo Fink, Mainburg
Dorothea Hammel, Unterföhring
Robert Hesse, Grevenbroich

Sieglinde Abel, Essen
Pavel Stornjak, Darmstadt
Alex Ernst, Freiburg
Alexander Chudzki, Ekvath
Manuel Anstötz, Dinslaken
Horan Pekar, Nedarbischofshelm

e-Jay

Isabell Wertheim, Zwiesel
Adam Wisniak, Würzburg
Rico Trau, Belgem

Highlight-Video

Stefanie Zweig, Reutlingen
Dario Schweiger, Kiel

BigBen

Manfred Donauer, Bielefeld
Werner Eckell, Essen
Rainer Eisenlohr, Frankfurt
Enrique Ferrazzi, Hannover
Christine Fitzsche, Wiesbaden
Michael Galen, Erfurt
Markus Hofer, Steinbach
Michael Luna, Bad Hersfeld
William Codwell, Niedernberg
Matte Müller, Ratingen
Michael Büchter, Bochum
Frank Schleicher, Wogen
Matthias Kamp, Chemnitz
Monique Peter, Berlin
Christian Meyer, Hankensbüttel

Wanadoo

Jürgen Giordan, Düren
Thomas Häberle, Ohmenheim
Gerhard Huber, Aachen
Hermann Jacobi, Regensburg
Holger Jost, Halle
Juliane Kasch, Hamburg
Jochen Knorr, Köln
Stefan Brauer, Hannover
Sabine Strunk, Berlin

Swing

Bernhard Krendlinger, Oldenburg
Dieter Langer, Karlsruhe
Burghard Mayer, Stuttgart
Jacques Nickel, Osnabrück
Simon Petersen, Solingen
Klaus Römer, Ingolstadt
Hubert Schneider, Wuppertal
David Habermann, Gräfenberg
Jens Lochert, Meltewitz
Elsa Tarasikin, Espelkamp

Codemasters

Harald Mönch, Mühlheim
Gerd Messner, Hamburg
Stefano Gerati, Nürnberg
Lars Hilbig, München
Pius Dremel, Dinslaken
Pascal Zurbringer, Flensburg
Simon Cernka, Giessen
Timo Petri, Helmstedt
Anton Huber, Oberhausen
Willi Natter, Weil im Schönbuch
Fabian Haussmann, Kampfhofort
Ulrich Schmidt, Essen
Makan Günes, Hanau

Dieter Weitenhagen, Schleswig
Ralf Eichhorn, Hüsy
Alex Brauhardt, Burg Stargard
Stefan Lehman, Pinneberg
Thomas Weissenberger, Erlangen
Monika Sanaga, Gelsenkirchen
Daniela Weiss, Daheln
Rene Machirus, Uere
Andreas Janz, Bottrop
Zoran Inhof, Pforzheim
Dorar Inhof, Pforzheim
Tobias Wolfram, Krumpa
Marieleene Straupp, Trier
Monique Peter, Berlin
Joerg Kircher, Meinhard
Sven Korfe, Oldenburg
Dirk Vennemann, Steinfurt
Stefan Schmaud, Bochum
Stefan Gutmann, Freiburg
Oliver Ahaus, Brchlinberg
Josef Sterz, Rottenburg
Andre Bröcker, Osnabrück
Hilde Notter, Weil im Schönbruch
Kim Dehling, Weil im Schönbruch
Michael Niestroj, Schornbach
Rudolf Krost, Rüsselsheim

Jellenbeck

Fritz Glatt, Hanau
Bert John, Köln
Frank Neennecker, Nienburg
Oliver Westphas, Limburger H.
Franz Lundenruck, Bad Salzuflen
Barbara Grassi, Hof/Saale
Lukas Schliatter, Landeck
Markus Eppur, Duisburg
Lars Stapel, Hamm

Mad Catz

Sebastian Kürten, Wiesbaden
Mike Kettelaer, München
Mike Littmann, Neu-Isenburg
Anke Ludwlg, Oberhausen
Markus Pottner, Kiel
Thorben Wulff, Wuppertal
Angela Alternhömer, Rosdorf
Rami Yesil, Hamburg
Beate Krot, Ginsheim
Claudius Brauner, Berlin
Günther Fricke, Buxtehude
Florian Obermeyer, Geslau
Marie Georg, Berlin
Simon Slutz, Sinsheim
Roland Braun, Herten-Disteln

Brooklyn

Heike Weigert, Stuttgart
Barbara Thiele, Weinheim
Ayse Polat, Hanau
Alexander Volz, Daun
Boris Kovac, Köln
Günther Fricke, Buxtehude

Konami

Frank Luckhaus, Berlin
Andreas Fischer, Dresden
Alexander Reinelt, Frankfurt a. M.
Sven Kohn, München
Michael Liebot, Leipzig

Electronic Arts

Udo Ritsch, Berlin
Peer Martels, Mönchengladbach
Leon Michaelis, Wien (A)
Jürgen Wicht, Stuttgart
Stefanie Schobor, Sindelfingen
Felix Hermanns, Münster
Augustin Wagener, Neunkirchen
Marc Fröhlich, Haltern
Robert Quade, Berlin
Vanessa Uhlen, Chemnitz
Jan Gehrike, Solingen
Heidi Rotte, Freiberg
Jens Blaustein, Fernwald
Florian Weiß, Leipzig
Stefan Schiller, Peenemünde
Thomas Weber, Göttingen
Andy Jesken, Böblingen
Rico Vielbert, Bremen
Sergio Franz, Ulm
Mathias Witzendorf, Grönau

Infogrames

Torsten Otto, Dresden
Stefan Nau, Bönricke
Thomas Kaiser, Ohorn
Jana Helzel, Wolfsburg
Svenja Level, Köln
Wolfgang Herrman, Alpenrod
Sandra Ewge, Alzenau

Creative

Fabian Rüssling, Gera

Ubi Soft

Andreas Reichel, Köln Reiesik
Heiko Pietsch, Brandenburg
Thomas Koglin, Remscheid
Andreas Alrend, Wilhelmshaven
Willi Neuhäuser, Andernach
Manuela Beck, Köln
Andy Liske, Gera
Markus Zimmermann, Thamihausen
Peter Förner, Erlangen
Kerstin Ellerkamp, Neudorf

Virgin

Heiko Umbandt, Bremen
Alex Palföld, Leinf.-Echt.
Stefan Schütz, Bingen
Michael Schulz, Storkow
Werner Franck, Kaiserslautern

Saitek

Denis Klient, Georgenstadt
Sebastian Khechelmann, Melbeck
Björn Dau, Großenwiehe
Thomas Orlovski, Mannheim
Maik Schimming, Dresden
Torsten Stonek, Alstadt
Georgios Koromilas, Gelsenkirchen
Andreas Schüllermann, Trier
Sascha Hosak, Berlin
Christian Kügerl, Schwaberg
Alexander Koromilas, Berlin
Mario Silitti, Kelttern
Pascal Rodio, St. Georgen
Malte Von Brelie, Weyhe
Rainer Kalus, Berlin
David Hegene, Holzweig
Andre Desenbitt, Gelsenkirchen
Nicole Schnettker, Überlingen
Klaus Sabsch, Schleuditz
Mark Trende, Celle

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 01/03

Vice-City-Gewinnspiel

Lars Troger, Forchheim
Uwe Tomzig, Schleiz
Udo Thiele, Erlangen
Christiane Schmidt, Droybig
Bastian Scharr, Hohemriszen
Yves Schäfer, Marktredwitz
Marcel Rüsche, Düsseldorf
Heiko Probst, Neustadt/Ora
Harald Nagler, Rössau
Thomas Leibinger, Sömmerda
Tom Krämer, Bochum
Michaela Kowalsky, Augsburg
Daniel Kaufmann, Passau
Alexander Hartauer, Adkofen
Georg Blomberger, Lenggries
Philipp Krantz, Rübland
Markk Hürjgen, Dortmund
Jens Sander, Gütersloh
Andreas Bär, Köln

Treo-Gewinnspiel

Heiko Gerster, Bamberg

Brooklyn-Gewinnspiel

Mike Rösler, Gera
Hubert Fiedler, Mainz
Petra Hoss, Brandenburg
Jochen Schmidt, Röttenbach

Dynasty-Warriors-Gewinnspiel

Oliver Krüger, Meppen
Bernd Stichmann, Augsburg
Volker Fürwallt, Lübeck
Bogdan Zielinski, Dortmund
Gregor Bachmeier, Gera

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 02/03

THQ-Gewinnspiel

Nadine Zierow, Lübeck
Norbert Hack, Erlangen
Katja Böhle, Gwelsberg
Christian Jack, Battenberg-Frohnhäuser
Karl Bauer, Jena
(Michael bewahrt die Postkarten auf, bis die Gewinne da sind)

Hardware-Overkill-

Gewinnspiel

Sascha Kleinert, Witten
Andreas Göbel, Krefeld
Christian Backhaus, Salzburg (A)
Lars Pfisterer, Göttingen
Jessica Poetter, Berlin
Sven Thelen, Essen
Jörg Hartmann, Bielefeld
Achim Schmid, Bad Marienberg
Daniel Hoeltke, Erlangen
Markus Roth, Augsburg
Hendrik Krüger, Datteln
Thomas Schlass, Langenwehe
Stefan Buche, Neu-Isenburg
R&S Wallrich, Augustenhof
Fabian Reichenroth, Lübeck
Mark Giersen, Köln
Mark Litz, Rütz (CH)
Martin Hocht, Bassum
Dora Lauschke, Flensburg
Maria Penscher, Wien (A)
Frederike Kowert, Berlin
Stefan Munch, Öhringen
André Niklas, Varel
Sven Hofmann, Lichtentfels
Mike Fischer, Landau
Daniel Kuhn, Goldau (CH)
Mike Wanke, Immenhausen
Elvis Gustowski, Hamburg
André Neumeyer, Klettgau 6
Andreas Paar, Mauthausen (A)
Christian Brauchli, Yverninglen (A)
Oliver Graf, Hügelsheim
Siegmar Weinschenk, Erfurt
Johannes Erich, Schutterwald

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.

KINO ★ DVD ★ TECHNIK

WIDESCREEN

NUR € 3,99 MIT DVD

03/03

IM TEST

30
KINOFILME

60
DVDs

80 Minuten Laufzeit

DVD

EXKLUSIV-INTERVIEWS MIT DER STAR-TREK-CREW
FILM-/DVD-VORSTELLUNGEN
14 NEUE KINOTRAILER

DIAZ & DICAPRIO IN SCORSESSES BANDENKRIEG-DRAMA

GANGS OF NEW YORK

KINOKRITIK + BACKGROUND + INTERVIEWS

ÜBER 40 SEITEN KINO- UND DVD-KRITIKEN + TV-HIGHLIGHTS

<p>Matrix Reloaded Insider-Informationen und Ausblick auf das Action-Ergebnis des Jahres</p>	<p>Road to Perdition Das geniale Mafia-Drama mit Tom Hanks: Was bietet die DVD?</p>	<p>Crashkurs In 5 Schritten zum optimalen HeimKino-Bonus</p>
---	--	---

Siehe 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.

Devil May

In dieser Komplettlösung haben wir für Sie nicht nur die **Lösungswege beider Charaktere** erstellt, sondern auch alle Geheimräume und Waffen zusammengetragen.

TEIL 1: DANTE

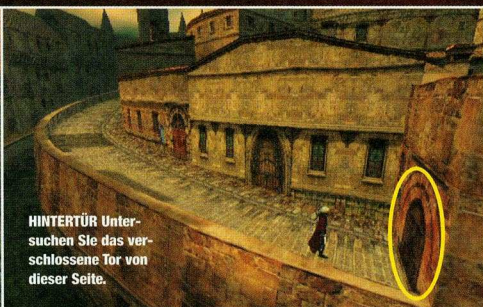
Walkthrough – Dante

Mission 1:

Zuerst laufen Sie nach links und sammeln die roten Kugeln ein. Das verschlossene Tor überwinden Sie mit einem Doppelsprung. Springen Sie im Torbogen nach oben. Dort ist ein Bruchteil einer blauen Kugel versteckt. An der nächsten Brücke entarnen sich einige geflügelte Dämo-

nen. Laufen Sie durch das große Tor, um ein Geheimlevel zu betreten. Das hintere Tor neben dem Graben ist verschlossen. Springen Sie über das Tor und untersuchen Sie es von der Rückseite, um einen weiteren Geheimlevel zu entdecken. Eilen Sie die Treppen nach oben und schnappen Sie sich die gelbe Kugel. Marschieren Sie weiter, bis die Kamera auf die rote Kugel schwenkt. Springen Sie in den Wassergraben. Dort finden Sie

ein weiteres Stück einer blauen Kugel. Jetzt klettern Sie nach oben und hüpfen durch das Fenster. Sie geraten in einen Hinterhalt, allerdings müssen Sie nur gegen relativ schwache Feinde antreten. Um sich alle Dämonen vom Hals zu halten, konzentrieren Sie sich nicht auf einzelne Gegner. Sobald das Gemetzel vorüber ist, sammeln Sie den Schlüssel ein und entriegeln das Gitter-



Allgemeine Tipps

- Erforschen Sie Stellen, die aufgrund des Kamerawinkels nicht einsehbar sind. Oft finden Sie dort ein nettes Item oder weitere Kugeln.
- Wenn Sie es mit sehr vielen Gegnern zu tun bekommen, verzichten Sie am besten auf die Zieleinrastfunktion. Dies gilt auch für den Fall, dass Sie von einem Schwarm Fledermäuse attackiert werden.
- Die Shotgun eignet sich hervorragend, um lästige Feinde mit nur einem Schuss auf den Boden zu schicken. So können Sie Magier oder andere Distanz kämpfer für kurze Zeit außer Gefecht setzen.

- Wenn Sie von mehreren Feinden umzingelt werden, wirkt die Shotgun dank ihrer Streuung auch in dieser Situation Wunder.
- Werten Sie nur Waffen auf, die Sie auch häufig benutzen. Dantes schwarzes Schwert und die Shotgun sollten Sie bevorzugt verbessern. Lucia kämpft sehr effektiv mit Wurf dolchen und langen Schwertern.
- Wenn Sie in einem Kampf hoffnungslos unterliegen sind, ziehen Sie sich zurück und benutzen Distanzwaffen, die über eine hohe Schussfrequenz verfügen.

- Sobald der Lebensenergiebalken von Dante eine rote Farbe annimmt und Sie sich in einen Dämon verwandeln, wird er die Spardaform annehmen. In dieser Form stehen Ihnen vernichtende Angriffe zur Verfügung.
- Sehr hohe Plattformen können Sie auch erreichen, indem Sie direkt nach dem

Cry 2

DEVIL MAY CRY 2

KOMPLETTLÖSUNG



Doppelsprung mit den Pistolen oder Wurfköpfen schießen. Dadurch fliegen Sie noch mal ein gutes Stück höher.

■ Schrecken Sie nicht davor zurück, gegen stärkere Feinde Ihre Dämonenenergie aufzubrauchen. Die Energie lädt sich bei Kämpfen rasend schnell wieder auf.

■ Zerschlagen Sie alles, was Sie finden. Selbst in Statuen, Särgen, Park-

bänken und Rauchabzügen sind rote Kugeln versteckt.

■ Sobald Sie den Chronostein haben, sollten Sie ausschließlich diesen Stein benutzen. Wenn Sie als Dämon in den Nahkampf gehen, können sich alle Feinde nur noch in Zeitlupentempo bewegen.

■ Indem Sie die Schusstaste schnell hintereinander drücken, anstatt die Taste gedrückt zu halten, können Sie eine höhere Schussrate erzielen.

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

Dantes Moves

Dante setzt auf Muskelkraft und durchschlagskräftige Schusswaffen. Zu seinen Besonderheiten zählen unter anderem Shotgun-Kombos.

Schwertkombos:

1. Analogstick in eine beliebige Richtung gedrückt halten, ▲, ▲, ▲, ▲
2. ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
3. ▲, ▲, ▲, Analogstick in eine beliebige Richtung gedrückt halten, ▲, ▲, ▲, ▲
4. ▲, ▲, ▲, ▲, Analogstick in eine beliebige Richtung gedrückt halten, ▲, ▲

Shotgun-Kombos:

1. R1 gedrückt halten, ▲, ■
2. R1 gedrückt halten, ▲, ▲, ■
3. R1 gedrückt halten, ▲, ▲, ▲, ■

Dämonenkombos:

1. Analogstick in eine beliebige Richtung gedrückt halten, ▲, ▲, ▲
2. ▲, ▲, ▲, ▲
3. ▲, ▲, Analogstick in eine beliebige Richtung gedrückt halten, ▲
4. ▲, ▲, ▲, Analogstick in eine beliebige Richtung gedrückt halten, ▲
5. ▲, ▲, ▲, Analogstick in eine beliebige Richtung gedrückt halten, ▲, ▲, ▲

tor. Wenn Sie noch ein paar rote Extrakugeln abstauben wollen, zerschlagen Sie die kleinen Schornsteine auf den Dächern der Häuser. Folgen Sie dem Verlauf der Straße und erforschen Sie zunächst die Gasse auf der linken Seite des Platzes. Am Ende des Weges leeren Sie den Kugelcontainer und begeben sich zurück auf den runden Platz. Rennen Sie durch die linke Gasse, um diesen Abschnitt zu verlassen.

Mission 2:

Zerstören Sie die maskenähnliche Tür und rennen Sie die Treppe nach unten.

Hier gibt es viele dieser Maskentüren, hinter denen Sie jede Menge roter Kugeln abstauben können. Im selben Raum, in dem Sie den Kugelcontainer finden, können Sie außerdem einen Geheimgang betreten. Untersuchen Sie die Särge. Wenn Sie die jeweils hintersten Masken der Abschnitte einschlagen, verschieben sich die Wände und Sie können Ihre Reise fortsetzen. Während Sie in den Katakomben umherstreifen, bekommen Sie es mit kleinen Feuerfledermäusen zu tun. Halten Sie einfach die Schusstaste gedrückt und bleiben Sie stets in Bewegung. Hinter dem Holztor befindet sich ein Rätselraum. Untersuchen Sie die Tür, die sich auf der anderen Seite des Raumes befindet. Die Blöcke fahren nach oben und geben mehrere blaue Lichter frei. Zerschlagen Sie acht dieser Lichter, um die Tür zu öffnen. Zerstören Sie erneut die Maskentore und schlagen Sie so lange auf die hellblaue Kugel ein, bis sich die nächste Tür öffnet. Im selben Raum steht außerdem ein Sarg an der Wand, durch den Sie in einen weiteren Geheimraum gelangen. Nun müssen Sie wieder einige Skelette in ihre Einzelteile zerlegen. Im Anschluss daran stürzen sich die beiden Ziegenmännchen auf Sie. Nach dem Kampf reißen Sie sich das Amulett, das auf dem Podest liegt, unter den Nagel. Wechseln Sie in die Dämonengestalt und fliegen Sie nach oben zum Ausgang.

Mission 3:

Folgen Sie dem Straßenverlauf und erledigen Sie angreifende Gegner. Nach der Zwischensequenz führen Sie Rollen und Sprünge aus, um den blauen Flammen zu entkommen. Verwickeln Sie den großen Ziegenmann in einen Kampf und erledigen Sie ihn. Sobald Sie sich auf den Straßen ausgetobt haben, untersuchen Sie die Türen auf der rechten Seite, da dort ein Geheimlevel versteckt ist. Marschieren Sie durch das Tor am Ende der Straße. Dort erwartet Sie ein Affendämon. Ignorieren Sie seine kleinen Helfer und feuern

Sie, was das Zeug hält, um dadurch den Magiebalken aufzuladen. Wenn der Balken voll ist, verwandeln Sie Dante in einen Dämon, um dem Affen enormen Schaden zuzufügen. Ihr Gegner schießt Energiekugeln auf Sie und versucht, mit Sprungangriffen einen Treffer zu landen. Rollen Sie bei solchen Angriffen zur Seite und halten Sie den Affen auf Distanz. Packen Sie den Schlüssel ein und kehren Sie auf die Straße zurück. Dort können Sie jetzt das graue Tor öffnen und diesen Level verlassen.

Mission 4:

Durch die zweite Tür auf der rechten Seite können Sie einen Geheimlevel betreten. Folgen Sie dem Weg und holen Sie die roten Kugeln, die auf den Brüstungen liegen. Anschließend untersuchen Sie die Vorsprünge an dem Felsen – dort können Sie eine weitere rote Kugel und zudem ein Bruchstück einer blauen Kugel einsammeln. Verarbeiten Sie die Bretter zu Kleinholz und laufen Sie durch das Tor. Am oberen Ende der Felswand ist wieder ein Splitter einer blauen Kugel versteckt. Laufen Sie zunächst an dem Gittertor vorbei und untersuchen Sie das Garagentor neben dem Kugelcontainer. Ihr Ziel ist das Holztor am Ende der Straße. Schaffen Sie sich die Dämonen vom Hals und laufen Sie die Stufen nach oben. Im nächsten Raum stecken Sie den Amulettanhänger ein. An der Decke des Raums schwebt eine gelbe Kugel, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten. Verlassen Sie den Ort und schlagen Sie auf die Skulptur ein. Sobald sich das Tor öffnet, verwandeln Sie Dante in einen Dämon und rennen zum Gitter. Mit einer Rolle tauchen Sie unter dem Gitter durch und steigen die Treppen nach oben. Nachdem Sie sich alle Kugeln geschnappt haben, gehen Sie durch das Tor. Den Endgegner besiegen Sie mit folgender Strategie: Bleiben Sie in der Nähe der Wand und feuern Sie mit Ihren Pistolen auf die Tentakel, um Ihren Magiebalken aufzu-





laden. Weichen Sie den Tentakeln mit Sprüngen aus. Wenn der Magiebalken voll ist, erledigen Sie einen der Tentakel, springen zum Kopf des Ungeheuers und verwandeln Dante in einen Dämon. Mit kräftigen Schlägen auf den verwundbaren Körperteil können Sie dem Gegner ordentlich zusetzen. Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie den Kampf gewonnen haben. Steigen Sie auf das Motorrad, um zum nächsten Abschnitt zu reisen.

Mission 5:

Laufen Sie ein paar Schritte nach vorne, bis Sie mit zwei Wölfen konfrontiert werden. Die beiden können Sie bequem mit der Shotgun erledigen. Laufen Sie nun die lange Straße entlang, bis eine Barriere erscheint. Holen Sie die fliegenden Teufel mit den Pistolen vom Himmel und weichen Sie den Angriffen der Blutziegen aus. Anschließend machen Sie die Ziegenmänner mit einigen gezielten Schwertkombos kalt. Einen Geheimlevel finden Sie hinter der Tür rechts neben den Brückentrümmern. Sobald die Gegend gesichert ist, rennen Sie durch den Tunnel, der von der Barriere blockiert wurde. Auf der anderen Seite erwartet Sie erneut der Affendämon. Beharken Sie den Riesen mit der Shotgun. Nehmen Sie sich lediglich vor seinen Sprungtackten in Acht, da er auf diese Weise schnell und effektiv zuschlagen kann. Sobald der Affe abhebt, bringen Sie sich mit einem Doppelsprung in Sicherheit. Nach dem Kampf untersuchen Sie die zweite Tür links hinter der Brücke. Springen Sie über den Tanklaster, der den Weg blockiert. In diesem Abschnitt warten drei infizierte Panzer auf Sie. Rüsten Sie sich mit den Pistolen aus und feuern Sie munter drauflos. Achten Sie darauf, nicht direkt vor dem Kanonenrohr zu stehen. Nachdem Sie die drei Panzer ausgeschaltet haben, untersuchen Sie die Tür, die Sie gegenüber dem brennenden Tanklaster finden. Laufen Sie jetzt die gewundene Brücke nach oben, sammeln Sie die

Kugeln ein und springen Sie nach unten zum Tanklasterwrack. Hinter dem großen Trümmerhaufen finden Sie einen weiteren Stein für das Amulett von Dante. Kehren Sie auf die Straße zurück und marschieren Sie geradeaus. Beim Endkampf stellen Sie sich direkt unter den Helikopter und feuern auf seine verwundbare Stelle. Auf diese Weise müssen Sie sich nur Sorgen um die zielsuchenden Raketen machen. Achten Sie auf den Schatten des Helikopters, so können Sie seine Angriffsmanöver schnell erkennen und Gegenmaßnahmen einleiten. Sobald der Kampf vorüber ist, rennen Sie durch die Öffnung auf der rechten Seite. Im Gebäude müssen Sie sich bis nach oben durcharbeiten. Sie erreichen das Dach über die Tür auf dem obersten Stockwerk. Springen Sie auf die hohen Plattformen, um möglichst nahe bei dem Hubschrauber zu sein. Wenn Sie von den Maschinengewehren unter Beschuss genommen werden, suchen Sie sich einen sicheren Platz. Den Raketen weichen Sie mit einem Sprung aus. Falls eine Rakete nicht an einer Wand oder auf dem Boden aufschlägt, feuern Sie mit der Shotgun auf die explosiven Flugkörper. Nach dem Kampf überwinden Sie die beiden Hochhäuser. Auf dem zweiten Hochhaus findet der finale Kampf gegen den Helikopter statt. Verwenden Sie dieselbe Strategie wie zuvor.

Mission 6:

Laufen Sie auf der Straße nach rechts, bis eine kurze Zwischensequenz startet. Jetzt rüsten Sie Dante mit den Pistolen aus und beharken den monströsen Gegner. Bleiben Sie auf Distanz und springen Sie über die Energiestrahlen hinweg. Sobald die Fledermäuse erscheinen, dürfen Sie die Zieleinrastung nicht mehr verwenden. Bleiben Sie in Bewegung und feuern Sie, was das Zeug hält. Sobald sich der Kopf selbstständig macht, rollen Sie Dante auf die Flanke des Feindes. Dort sind Sie vor den Energiestrahlen geschützt. Schlagen Sie nun auf die Wangen des Gegners ein.

Besonders wirkungsvoll sind hier die Shotgun-Kombos. Springen Sie über die Blitze hinweg und bringen Sie Dante erneut in Position. Sobald der Gegner fällt, haben Sie diese Mission erfolgreich abgeschlossen.

Mission 7:

Auf der Ölbohrinsel arbeiten Sie sich bis zum Außenabschnitt vor. Auf einer der unteren Plattformen ist eine goldene Kugel zwischen vier Öltanks versteckt. Wenn Sie alle Feinde erledigt haben, laufen Sie durch die Tür am Ende des Stags. Dahinter schlagen Sie auf die hellblaue Kugel ein, bis der Feuerhänger freigegeben wird. Laufen Sie nun die Treppe nach unten und erledigen Sie die lauernden Dämonen. Unten angekommen, laden Sie den Magiebalken auf und fliegen im Fahrstuhl nach oben. Dort finden Sie das Feueramulett. Jetzt kommen Sie durch die untere Tür weiter. Hüpfen Sie auf den kleinen Block in der Lavagrube und schreiten Sie durch die Tür. Hier finden Sie ein neues Schwert für Dante. Kehren Sie zum Lavabecken zurück und untersuchen Sie die Ecke schräg gegenüber der Götterstatue, um einen Geheimraum zu betreten. Springen Sie nach rechts zur nächsten Tür. Mit dem Aufzug fahren Sie nach unten, während Sie sich mithilfe der Pistolen die Fledermäuse vom Leib halten. Unten werden Sie dann von einigen Blutziegen empfangen. Ein guter Zeitpunkt, um das neue Feueramulett zu testen. Verwandeln Sie Dante und geben Sie den Ziegenmännern Saures. Anschließend steigen Sie in den Zug. Sobald dieser zum Stehen kommt, verlassen Sie den Waggon und fahren mit dem Aufzug nach oben. Dabei werden Sie wieder von einem Schwarm Fledermäuse angefallen. Oben angekommen, eilen Sie zur linken Tür, wo sich ein Geheimgang verbirgt.

Mission 8:

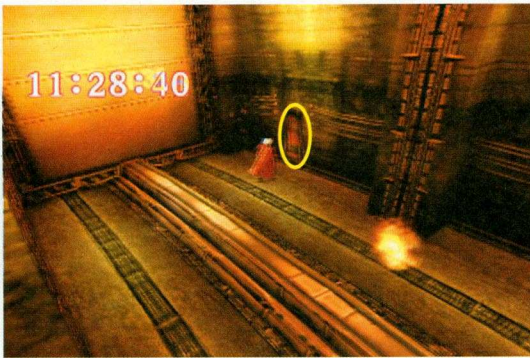
In dieser Mission müssen Sie nur einen Gegner besiegen. Gehen Sie während

**FLUCHT-
WEG** Hinter
dieser Tür
finden Sie
nicht nur
einen
Fluchtweg,
sondern
auch ein
neues
Schwert,
falls Sie es
in der vor-
herigen
Mission
verpasst
haben.

**WAFFEN-
LAGER** In
dem Flug-
zeug ist
ein Rake-
tenwerfer
versteckt.
Zerschlagen
Sie die
Kiste, die
auf der
rechten
Seite des
Frachtraums
steht.

**GEHEIM-
RAUM**
Nachdem
Sie die bei-
den Kugeln
aktiviert
und somit
das Tor
geöffnet
haben,
werfen Sie
einen Blick
auf diese
Säule.

**HÖLLEN-
LARVEN**
Diese
Biester
sind nicht
nur sehr
gefräßig,
sondern
auch blitz-
schnell.
Bleiben Sie
in der Luft
und erle-
digen Sie
die Viecher
aus sicherer
Entfernung.




dieses Kampfes voll auf Distanz. Versuchen Sie, einen möglichst großen Abstand zu dem Boss einzuhalten, und feuern Sie munter drauflos. Dem Luftsog enttrinnen Sie, indem Sie einige Überschläge nach hinten machen. Rennt der Feuertämon auf Sie zu, rollen Sie sich zur Seite ab.

Mission 9:

Verlassen Sie das Dach durch die Tür. Sobald der Countdown läuft, springen Sie im Fahrstuhlschacht nach unten und laufen bei der Gleisabzweigung nach rechts. Am Ende der Gleise befindet sich eine Tür, durch die Sie in ein kleines Zimmer gelangen. Wenn Sie das neue Schwert in Mission 7 verpasst haben, erhalten Sie nun eine zweite Chance, das Schwert an sich zu nehmen. Hinter ein paar Kisten befindet sich eine weitere Tür, durch die Sie den Raum verlassen müssen. Allerdings können Sie die Tür aufgrund der Kameraperspektive nicht sehen. Vom Lava-becken aus kämpfen Sie sich weiter bis zum Außenabschnitt. Dort müssen Sie auf die drei schwebenden Kugeln einschlagen. Wenn alle drei Kugeln leuchten, können Sie das Gebiet durch das Tor am oberen Ende der langen Treppe verlassen. In der riesigen Halle steht ein Flugzeug. Steigen Sie in das Flugzeug und brechen Sie die Kisten auf. Nachdem Sie den Raketenwerfer eingesammelt haben, verlassen Sie das Flugzeug. Der Ventilator ist zum Stillstand gekommen und Sie können zwischen den Metallplatten hindurchschlüpfen.

Mission 10:

Laufen Sie geradeaus auf das Gitter zu. Um das Gitter zu öffnen, müssen Sie erneut zwei Kugeln zum Leuchten bringen. Dies ist deshalb schwierig, weil eine Kugel nur für kurze Zeit leuchtet. Um die Aufgabe zu erfüllen, müssen allerdings beide Kugeln gleichzeitig leuchten. Rennen Sie vom Tor aus nach rechts und suchen Sie die Kugel. Wenn Sie diese aktiviert haben, rennen Sie zurück zur Hauptstraße und folgen der Straße, die nach links führt. Am Ende der Straße befindet sich die zweite Kugel. Falls nötig, können Sie auf das Geschwindigkeitsamulett zurückgreifen. Bevor Sie auf die blaue Kugel einschlagen, untersuchen Sie die Säule rechts oben. Wenn Sie weiterlaufen, werden Sie in die Erde gezogen und stehen einem Golem gegenüber. Nachdem Sie den Giganten zur Strecke gebracht haben, erscheint ein fliegender Dämon, der von wilden Larven unterstützt wird. Zücken Sie die Pistolen und feuern Sie auf den fliegenden Feind. Bleiben Sie stets in der Luft, um den Larven zu entgehen. Nachdem Sie das fliegende Monster vernichtet haben, wenden Sie sich den Larven zu. Ändern Sie aber nicht Ihre Taktik und beharken



GEFÄHRLICH Wenn sich die Metallplatte senkt, sind Sie auf dieser Position sicher.



UMWEG Springen Sie auf die blauen Plattformen. Von dort aus erreichen Sie den Raum, in dem die Maschinengewehre aufbewahrt werden.

Sie die Biester aus der Luft. Nachdem Sie den Kampf überstanden haben, laufen Sie in den Lichtstrahl und springen in das Loch, das Sie zuvor geöffnet haben.

Mission 11:

Zunächst untersuchen Sie die Wand, auf der ein Auge zu sehen ist. Gehen Sie den Weg entlang und schreiten Sie durch das Tor. Im dahinter liegenden Abschnitt springen Sie nach unten. In der Mitte der Halle befindet sich eine hellblaue Kugel, die Sie aktivieren müssen. Nachdem sich der Raum gedreht hat, springen Sie nach oben und verlassen den Ort. Der Kugel können Sie ausweichen, indem Sie einen Sprung ausführen. Sie kommen in einen schmalen Raum, in dem sich die Decke mit rasender Geschwindigkeit senkt. Während die Metallplatte wieder nach oben fährt, zerschlagen Sie die rote Tür. In der Halle müssen Sie die hellblaue Kugel erreichen. Springen Sie dazu über die transparenten Plattformen. Direkt unter der hellblauen Kugel untersuchen Sie die Tür, um einen weiteren Geheimlevel zu finden. Die blauen Plattformen verschwinden für kurze Zeit. Warten Sie ab, bis die Plattform wieder auftaucht, und springen Sie dann weiter. Wenn Sie an der nächsten

Steinplattform ankommen, empfiehlt es sich, einen Abstecher nach oben rechts zu machen. Über die blaue Plattform erreichen Sie eine Kammer, in der Sie Ihre neuen Maschinengewehre finden. Kehren Sie in die Halle zurück und arbeiten Sie sich bis zu der blauen Kugel vor. Nach einigen Schlägen auf die Kugel wird der Aufzug aktiviert. Springen Sie nach unten und steigen Sie auf das rote Feld. Oben laufen Sie durch den Gang, bis Sie die drei Särge entdecken. Wenn Sie alle drei zerstören, wird die Energiebarriere im nächsten Raum unterbrochen und Sie können sich einen neuen Stein für Ihr Amulett unter den Nagel reißen. Allerdings regenerieren sich die Särge, deswegen schlagen Sie auf die einzelnen Särge ein, bis diese fast zerstört sind. Wenn Sie nun alle drei auf einmal kaputtschlagen, haben Sie genug Zeit. Springen Sie nun in das Loch und verlassen Sie den Level.

Mission 12:

Drehen Sie sich um und untersuchen Sie die Tür am Startpunkt – dort finden Sie einen Geheimlevel. Gleich zu Beginn treffen Sie auf einen mächtigen Gegner. Sie sind in einer Strombarriere gefangen. Bleiben Sie möglichst unter der roten Kugel. Springen Sie nach


oben und schlagen Sie mit dem Schwert nach den Juwelen. Wenn alle Juwelen beseitigt sind, haben Sie den Kampf gewonnen. Nach dem Kampf lassen Sie sich in das Loch fallen. Schlagen Sie die Särge im Gang ein und untersuchen Sie die Nische hinten links, um den nächsten Geheimlevel zu finden. Schreiten Sie nun durch die Tür und stellen Sie sich dem Endgegner. Bleiben Sie zunächst auf Distanz, damit Sie nicht von den Kugeln getroffen werden. Während Ihr Gegner Verstärkung holt, machen Sie die kleinen Dämonen nieder. Dadurch lädt sich Ihr Magiebalken auf und Sie können dem Koloss ordentlich Schaden zufügen. Nach dem Kampf fahren Sie mit dem Aufzug nach oben.

Mission 13:


Kümmern Sie sich nur um den Hauptgegner. Er ist sehr schwach und schnell besiegt.

Mission 14:

Der Geheimraum in dieser Mission befindet sich hinter dem linken Tor direkt neben dem Startpunkt. Rennen Sie nach Norden an der Götterfigur vorbei, bis Sie zu einer Abzweigung kommen. Falls Sie den Raketenwerfer noch nicht haben, lehnt die neue Waf-



VERSTECKT In der linken Nische finden Sie den Eingang zu einem Geheimlevel.



GNADENLOS ist der Name, den dieses Schwert trägt. Sie sollten es auf keinen Fall verpassen.

fe in der Nische auf der linken Seite. Mit diesem neuen Spielzeug können Sie den fliegenden Ziegendämonen zusetzen. Nach der Schlacht laufen Sie weiter und springen auf die Dächer. Auf dem hohen Dach rechts müssen Sie die blaue Kugel aktivieren. Marschieren Sie nun weiter bis zu dem Fenster; durch das Sie bereits in Mission 1 gesprungen sind. Auf der anderen Seite warten jede Menge Gegner auf Sie. Suchen Sie hier die Ecken des Gebietes ab, damit Sie das neue Schwert nicht verpassen. Nachdem Sie die zweite hellblaue Kugel aktiviert haben, verlassen Sie den Ort. Laufen Sie weiter und leeren Sie den Kugelcontainer, der sich in der Nische befindet. Bei der nächsten Abzweigung laufen Sie geradeaus weiter. Dort finden Sie die nächste Kugel und jede Menge Gegner. Wenn Sie auch diese Kugel aktiviert haben, laufen Sie zurück zur Abzweigung und folgen der linken Straße. Rennen Sie durch das Tor auf der linken Seite. Auf den Steinplattformen können Sie sich eine rote und eine blaue Kugel schnappen. Über dem großen Platz schwebt die letzte hellblaue Kugel, die Sie aktivieren müssen. Anschließend eilen Sie durch 'das Holztor. In der Mitte dieses Platzes schlagen Sie auf das Auge ein. Eine Riesenspinne erscheint und greift Sie an. Erledigen Sie das Biest mit dem Raketenwerfer.

Mission 15:

Untersuchen Sie den großen Kokon in der Nähe des Tors und schlagen Sie erneut auf das Auge ein. Es erscheinen zahlreiche Kreaturen, die Sie innerhalb von drei Minuten beseitigen müssen. Während des Kampfes schleudern Sie so lange Gegner auf den Kokon, bis der mächtige Chronostein zum Vorschein kommt. Wenn Sie die Dämonen innerhalb des Zeitlimits besiegt haben, können Sie das Schlachtfeld hinter sich lassen.

Mission 16:

Sobald Sie sich der Aufzugtür nähern, werden Sie von mehreren Ziegendämo-

nen angegriffen. Verteidigen Sie sich und betreten Sie nach dem Kampf den Fahrstuhl. Folgen Sie dem Weg, bis Sie auf die violetten Kugeln treffen. Weichen Sie aus und reißen Sie sich den leuchtenden Gegenstand auf der oberen Ebene unter den Nagel. Springen Sie nach unten und untersuchen Sie die Wand, die direkt unter dem Fundort des Gegenstands ist. Hier finden Sie einen Geheimlevel. Kehren Sie zum Korridor zurück und betreten Sie den gegenüberliegenden Raum. Es erwartet Sie ein mächtiger Zwischengegner. Nehmen Sie den Raketenwerfer zur Hand und bleiben Sie auf Distanz. Die Nahkampfangriffe des Skeletts sind vernichtend. Schalten Sie zuerst die beiden Wölfe aus. Nachdem Sie die nervigen Plagegeister erledigt haben, feuern Sie auf das Skelett, bis es zusammenbricht. Nehmen Sie den leuchtenden Stein mit und bahnen Sie sich einen Weg zum nächsten Aufzug. Im Raum mit den fliegenden Gegnern beseitigen Sie alle Feinde. Heben Sie den Gegenstand auf und verlassen Sie den Raum auf demselben Weg, den Sie gekommen sind. Werfen Sie einen Blick auf die Karte und rennen Sie zu dem Raum, der oben rechts erschienen ist. Wenn Sie nun die Kugel aktivieren und alle Feinde vernichten, bekommen Sie als Lohn den Eisstein. Lassen Sie einen Kugelhagel auf die Gesichter los. Den Angriffen des Endgegners können Sie mit mehreren Rollen entkommen. Sobald die Gesichter verschmelzen, starten sie einen mächtigen Angriff. Da es extrem schwierig ist, dieser Attacke auszuweichen, verwandeln Sie sich am besten für die Dauer des Angriffs in einen Dämon und nehmen den Treffer in Kauf. Während die Gesichter verschmolzen sind, schießen Sie mit Maschinengewehren und Teufelsmagie. Viele der feindlichen Geschosse sind zielsuchend. Wechseln Sie also während Ihrer Ausweichmanöver und drücken auf die Unterschenkelstaste und drücken auf die Unterschenkelstaste, um einen Geheimlevel zu betreten.

Mission 17:

Dieser Kampf ist wieder extrem einfach. Neben Arius, der nur passiv am Kampfgeschehen teilnimmt, stehen Sie diesmal auch seinen beiden Sekretärinnen gegenüber. Da die beiden mit Umherhüpfen und Ausweichen beschäftigt sind, können Sie Ihre volle Aufmerksamkeit Arius widmen.

Mission 18:

Der Chaosklumpen – ein harter Brocken? Nicht wirklich! Alle Köpfe haben nur einen bestimmten Angriffsbereich. Diesen Umstand nutzen Sie gnadenlos aus. Als Erstes erledigen Sie den Kopf, der in Mission 6 aus dem Hochhaus kam. Springen Sie über die gebündelten Energiestrahlen hinweg und rollen Sie auf die Seite, wenn der Gegner viele kleine Strahlen auf Sie abfeuert. Währenddessen schwächen Sie den Feind mithilfe der Maschinengewehre. Wenn die Teufelsenergie aufgeladen ist, geben Sie diesem Kopf mit dämonischen Angriffen den Rest. Laufen Sie nun weiter nach rechts. Entfernen Sie sich so weit wie möglich von dem Chaoshaufen. Den Adlerkopf besiegen Sie, indem Sie ein Stück nach rechts laufen, bis das Fadenkreuz auf dem Adlerkopf erscheint. Jetzt feuern Sie ein paar Schüsse ab, laufen aber gleich wieder zwei Schritte nach links, damit Sie für den Gegner außer Reichweite sind. Sobald das Fadenkreuz verschwindet, wiederholen Sie den Vorgang. Den gehörnten Dämon können Sie noch einfacher ausschalten. Laufen Sie so weit wie möglich nach hinten. Nun rennen Sie ein paar Schritte nach rechts, bis das Fadenkreuz erscheint. Bleiben Sie dort stehen und feuern Sie drauflos. Von den Flammen werden Sie nicht verletzt. Verwenden Sie diese Taktik auch gegen den Tentakel. Der Spinnenkopf erfordert etwas mehr Geschick. Sobald Sie das Fadenkreuz auf dem Spinnenkopf sehen, feuern Sie eine Rakete ab und machen sich bereit, mit einigen Rollen auszuweichen. Wenn die Angriffe der Spinne vorüber



CHRONOHEART
Schnappen Sie sich das Chronoheart, das mit Abstand mächtigste Artefakt in diesem Spiel.



CHAOSKLUMPEN Dieser fieser Strahlenattacke können Sie mit Hechtrölen ausweichen.
ARGOSAX THE CHAOS



KINDERLEICHT
Wenn Sie an dieser Stelle stehen, sind Sie vor den Flammen absolut sicher.



PHANTOMKOPF
Nachdem Sie eine Rakete abgefeuert haben, springen Sie sofort auf die Seite.

sind, wiederholen Sie den Vorgang. Laufen Sie nun nach links, bis Sie den nächsten Kopf erreichen. Rennen Sie in den Angriffsbereich des Feindes und machen Sie sofort eine Rolle nach rechts, um den Energiekugeln auszuweichen. Wenn Sie auf einer sicheren Position sind, feuern Sie eine Rakete ab. Da sich der letzte Endgegner teleportieren kann, müssen Sie ständig mit einem Angriff rechnen. Bleiben Sie deshalb immer in Bewegung. Solange Sie sich nicht in einen Dämon verwandelt haben, sollten Sie sich nicht in den Nahkampf wagen. Setzen Sie Ihrem Feind mit den Maschinengewehren zu.

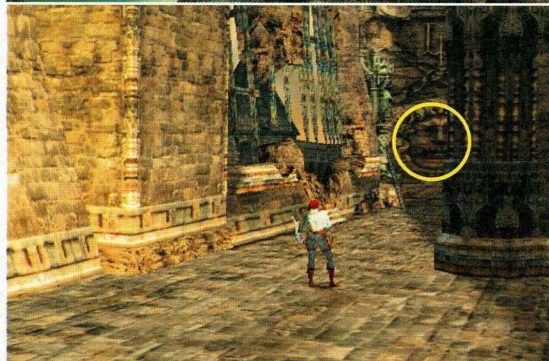
HAARSCHARF
Diesem gewaltigen Schwertstreich konnte Dante noch in letzter Sekunde ausweichen.



BLAUE KUGEL
Auf dem Kopf der Statue können Sie mit Lucia eine blaue Kugel abstauben und somit ihre maximale Lebensenergie erweitern.



KATHE-DRALE
Der zweite Geheimgang der ersten Mission befindet sich hinter dem schmerzverzerrten Gesicht. Gehen Sie vom Kirchentor aus nach links.



TEIL 2: LUCIA

Walkthrough – Lucia

Mission 1:

Im ersten Abschnitt müssen Sie lediglich 45 rote Kugeln einsammeln. Suchen Sie auf den Dächern und zerschlagen Sie die Rauchabzüge. Wenn Sie genügend Kugeln gesammelt haben, können Sie das Siegel am Tor brechen. Laufen Sie weiter, bis Sie zu einem großen Platz gelangen, auf dem Sie erstmal das Dämonengesindel platt machen. Anschließend springen Sie durch das obere Fenster auf die andere Seite. Oberhalb der Update-Statue ist ein Bruchteil einer blauen Kugel versteckt. Springen Sie neben der Statue in den Graben und untersuchen Sie das Abflussgitter, um den nächsten Geheimraum zu betreten. Seien Sie auf der Hut, bei der Brücke warten einige Golems auf Sie. Springen Sie auf den Kopf der riesigen Statue, die in den Fels gemeißelt ist. Dort liegt ein weiterer blauer Stein. Das Gitter überwinden Sie mit einem Doppelsprung. Schlagen Sie alle Statuen kaputt, um weitere Kugeln abzustauben. Links neben dem Eingang der Kirche ist ein Gesicht an der Wand zu erkennen. Hier befindet sich der Eingang zu einem Geheimlevel. Wenn Sie alles erledigt haben, betreten Sie die Kirche.



KIRCHTURM Schlagen Sie diese Statue kaputt, um die neuen Würrgeschosse zu erhalten.



SCHWERFÄLLIG Diesen langsamen Gegner erledigen Sie mit Ihren Dolchen aus sicherer Distanz.

Lucias Moves

Lucia verursacht weniger Schaden als Dante, dafür kämpft sie mit zwei Waffen und schlägt rasend schnell zu. Dank ihrer Geschicklichkeit kann sie so gut wie jedem Angriff mühelos ausweichen.

Schwertkombos:

1. Analogstick in eine beliebige Richtung gedrückt halten, ▲, ▲, ▲
2. (▲, ▲, ▲, ▲)
3. ▲, ▲, Analogstick in eine beliebige Richtung gedrückt halten, ▲, ▲, ▲, ▲
4. ▲, ▲, ▲, Analogstick in eine beliebige Richtung gedrückt halten, ▲, ▲

Shotgun-Kombos:

1. R1 gedrückt halten, ▲, ■
2. R1 gedrückt halten, ▲, ▲, ■
3. R1 gedrückt halten, ▲, ▲, ▲, ■

Dämonenkombos:

1. Analogstick in eine beliebige Richtung gedrückt halten, ▲, ▲, ▲
2. ▲, ▲, ▲, ▲
3. ▲, ▲, Analogstick in eine beliebige Richtung gedrückt halten, ▲
4. ▲, ▲, ▲, Analogstick in eine beliebige Richtung gedrückt halten, ▲
5. ▲, ▲, ▲, Analogstick in eine beliebige Richtung gedrückt halten, ▲, ▲, ▲

Mission 2:

Laden Sie zuerst Ihren Magiebalken auf und steigen Sie eine der beiden Treppen hinauf. Schlagen Sie auf die hellblaue Kugel ein. Verwandeln Sie Lucia in einen Dämon, um die nächsten Gegner zu erledigen. Schnappen Sie sich den Amulettanhänger, laden Sie Ihren Magiebalken erneut auf und fliegen Sie nach oben zum Durchgang. Auf der ersten großen Plattform erledigen Sie

die Gegner und springen anschließend auf den kleinen Sims. Wenn Sie jetzt die Statue zerstören, erhalten Sie neue Würrgeschosse. Auch den blauen Kugelsplitter in der oberen Ecke dürfen Sie sich nicht entgehen lassen. Arbeiten Sie sich nach oben durch und verlassen Sie diese Ebene. Beim Uhrenmechanismus fliegen Sie nach oben und aktivieren die hellblaue Kugel. Jetzt können Sie in den nächsten Abschnitt vordringen. Oberhalb der Stufen wartet der Endgegner auf Sie. Sobald der Koloss die Kugeln schwingt, müssen Sie sich auf ein Ausweichmanöver vorbereiten. Werfen Sie Dolche und gehen Sie nur als Dämon in den Nahkampf. Sammeln Sie den Dolch und den blauen Stein aus der Nische ein und verlassen Sie den Saal. Jetzt müssen Sie nur noch vom Turm springen.

Mission 3:

Arbeiten Sie sich zur Abzweigung vor und stürmen Sie nach unten. Den blauen Flammen können Sie durch Springen entkommen. Stellen Sie den Ziegdämon ruhig und ignorieren Sie zunächst das graue Tor. Stattdessen öffnen Sie das erste Holztür auf der linken Seite. Auf der anderen Seite dieser Halle finden Sie ein paar neue Schwerter, die über eine große Reichweite verfügen. Nun marschieren Sie durch das graue Tor. Am Ende der Gasse springen Sie auf die obere Plattform, um eine blaue Kugel einzuheimsen. Eilen Sie nach links und beseitigen Sie die kleinen Dämonen, bevor Sie die Bretterwand einschlagen. Am oberen Ende der Klippen gibt es wieder eine blaue Kugel zu holen. Öffnen Sie das Holztor am hinteren Ende des Abschnitts. Wenn Sie das Drachenbild untersuchen, gelangen Sie in einen Geheimlevel. Steigen Sie die Stufen nach oben und betreten Sie den nächsten Raum. Hier erhalten Sie einen neuen Stein für das Amulett von Lucia. Kehren Sie nun in den Außenabschnitt zurück und laufen Sie an der Brücke vorbei. Nachdem Sie den

Kugelcontainer geleert haben, rennen Sie über die Brücke und steigen die Treppe hinauf. Direkt über dem Tor befindet sich noch ein Geheimraum. Sobald Sie alles erledigt haben, öffnen Sie das Tor. Bleiben Sie in einer Ecke des Raums stehen und werfen Sie Dolche auf die Tentakel. Wenn der Magiebalken voll ist, erledigen Sie einen Tentakel und springen in Dämonengestalt zum Kopf des Monstrums. Nachdem Sie sich in Dante zurückverwandelt haben, ziehen Sie sich zurück und laden den Balken erneut auf. Verlassen Sie das Schlachtfeld, sobald Sie den Kampf für sich entschieden haben.

Mission 4:

Springen Sie zunächst nach unten und laufen Sie in den Tunnel. Dort erledigen Sie die Insekten, damit Sie sich das neue Amulettstück schnappen können. Verlassen Sie den Tunnel und brechen Sie in Richtung Unterführung auf. Sie bekommen es mit einem Affendämon zu tun. Diesen Gegner können Sie aus der Distanz problemlos umnieten. Achten Sie allerdings auf die Energiestöße und Sprungangriffe des Dämons. Sobald die rote Barriere zusammenbricht, eilen Sie durch die Unterführung. Stürmen Sie auf den Panzer zu und schlagen Sie auf das infizierte Fahrzeug ein. Solange Sie nicht auf den Panzer springen, sondern von unten her zuschlagen, sind Sie vor den Waffen des Panzers sicher.

Mission 5:

Zu Beginn dieser Mission schwenkt die Kamera auf eine Tür, zu der Sie sich durcharbeiten müssen. Kämpfen Sie sich zur anderen Seite des Hangars durch und öffnen Sie die Doppeltür. Nun aktivieren Sie die hellblaue Kugel. Verlassen Sie den Raum und steigen Sie in das Flugzeug. Im Frachtraum zerschlagen Sie die große Holzkiste und heben die Bomben auf. Kehren Sie nun in den Raum zurück, in dem die Mission begonnen hat. Auf der gegenüber-

LANGSCHWERTER
Diese Schwerter haben eine besonders hohe Reichweite.



UPDATE Eridigen Sie alle Gegner in diesem Tunnel. Als Belohnung erhalten Sie einen Stein, der Ihre Angriffskraft erhöht.



liegenden Seite des Raums können Sie mittlerweile das Tor öffnen. Nach der kurzen Zwischensequenz setzen Sie den Heilungsstein in Ihr Amulett ein. Zwischen den vier Öltanks auf der unteren Ebene ist ein blauer Kugelsplitter versteckt. Zudem wird eine Kletterpartie auf den Pipelines mit einer goldenen Kugel belohnt. Sprinten Sie die Treppe hinab und betreten Sie den nächsten Raum. Aktivieren Sie die hellblaue Kugel und eilen Sie weiter nach unten. Wenn Sie viel Lebensenergie verloren haben, wechseln Sie in die Dämonengestalt, um sich zu heilen. Unten angekommen, laufen Sie an der Tür vorbei, laden Ihren Magiebalken auf und fliegen den Fahrstuhl nach oben. Dort wartet der Feuerstein auf Sie. Springen Sie wieder nach unten und öffnen Sie die Tür bei der Treppe. Im nächsten Raum hüpfen Sie in das Becken und eilen durch die Tür. In diesem Abschnitt untersuchen Sie den runden Schacht, um das böse Herz loszuwerden. Verlassen Sie den Raum durch die metallfarbene Tür. Am Ende der Gleise springen Sie auf den Aufzug und halten sich mit Ihren Dolchen die Fledermäuse vom Leib. Nachdem der Aufzug zum Stillstand gekommen ist, finden Sie hinter der rechten Tür einen Geheimlevel.

Mission 6:

Nach der Anfangssequenz müssen Sie zunächst mehrere Golems ausschalten. Danach erscheint ein Schmetterling, der Sie mit Riesenlarven attackiert. Springen Sie permanent in die Luft und werfen Sie dabei Dolche auf das Insekt. Sobald der fliegende Teufel erledigt ist, widmen Sie Ihre Aufmerksamkeit den gefräßigen Larven. Nach dem Kampf steigen Sie auf den Teleporter, um die kleine Insel zu verlassen. In dieser Höhle ist ein Geheimlevel versteckt. Fliegen Sie in Dämonengestalt nach oben und landen Sie auf dem großen Felsvorsprung. Untersuchen Sie die obere Kante des schwarzen Durchgangs. Im Wasser müssen Sie sich die Unterwasserarmbrust aus der Nische schnappen. Suchen Sie nun nach der Unterwassertür.

Mission 7:

Schwimmen Sie in die Nische auf der linken Seite, dort ist eine blaue Kugel versteckt. Danach geht's weiter nach oben. Packen Sie das Amulett ein und machen Sie die Magier fertig. Jetzt springen Sie auf den kleinen Felssims und untersuchen die Tür, um einen weiteren Geheimlevel zu finden. Rennen Sie den rechten Gang entlang und

lassen Sie sich nach unten fallen. Gegen die starke Strömung können Sie nicht anschwimmen. Erforschen Sie stattdessen den Kanal, der nach oben führt. Dort müssen Sie die vier Schädel besiegen. Wenn die Gegend gesichert ist, aktivieren Sie die grauen Kugeln. Beeilen Sie sich bei dieser Aktivierungssequenz, da die Zeit für diesen Vorgang begrenzt ist. Anschließend springen Sie über die leuchtenden Plattformen nach oben und schlagen auf die hellblaue Kugel ein. Jetzt können Sie den Kanal wieder nach unten schwimmen und erreichen den nächsten Raum. Dort wartet ein großer Raubfisch, der über eine Tarnfunktion und Schockangriffe verfügt. Benutzen Sie für diesen Kampf nur die Pfeilkanone. Solange der Fisch getarnt ist, müssen Sie manuell zielen. Wenn Ihr Gegner sichtbar wird, müssen Sie seinem Maul und der Schwanzflosse ausweichen.

Mission 8:

Im ersten Raum finden Sie unter den Trümmern eine goldene Kugel. Untersuchen Sie auch die beiden Gänge, denn im rechten Gang ist ein Geheimlevel versteckt. Springen Sie die einzelnen Plattformen nach oben und untersuchen Sie das rote Auge. Sie müssen

GEHEIMRAUM Untersuchen Sie diese Stelle, um einen weiteren Geheimraum zu finden.



TAUCHGANG Bleiben Sie der Schwanzflosse des riesigen Raubfisches fern.

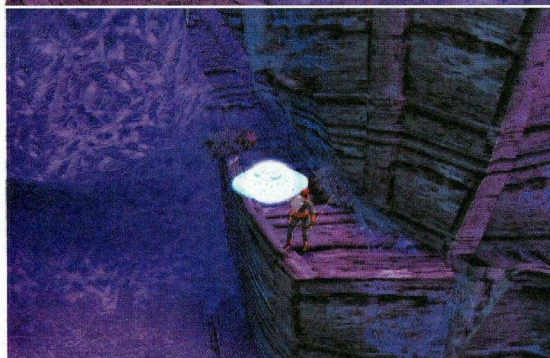


CONTINUE
Hinter der Steinplatte auf der linken Seite verbirgt sich eine goldene Kugel.

MECHANISMUS Zerstören Sie alle drei Kugeln zum selben Zeitpunkt.



SCHLAGKRÄFTIG
Diese beiden Schwerter richten enormen Schaden an, auch wenn die Reichweite zu wünschen übrig lässt.



DIE LETZTE KUGEL
Haben Sie auch die letzte Kugel aktiviert, müssen Sie sich dem Endgegner dieses Levels stellen.



CHRONHEART Auch mit Lucia haben Sie die Möglichkeit, dieses extrem mächtige Amulett zu finden. Schleudern Sie Gegner auf den Kokon, um die Hülle zu brechen.

drei Feuerbälle mithilfe der Schwerter auf das Auge zurückschleudern. Jetzt können Sie nach oben schwimmen und sich zum Fackelraum durcharbeiten. Untersuchen Sie die Wand, auf der ein blaues Zeichen leuchtet, und zerstören Sie anschließend die blauen Kugeln. Über die Wasserfontänen erreichen Sie die Tür. Im nächsten Raum müssen Sie die drei blauen Kugeln zerstören. Solange alle drei Kugeln beschädigt sind, können Sie sich den Amulettanhänger im nächsten Raum schnappen. Beschädigen Sie alle Kugeln zuerst gleichmäßig, damit Sie dann alle zeitgleich zerstören können. Laufen Sie nun den Gang entlang und betreten Sie die letzte Halle. Dort wartet ein alter Bekannter auf Sie. Wenden Sie die gleiche Strategie an wie während des ersten Zusammentreffens.

Mission 9:

Kümmern Sie sich nur um den Hauptgegner. Er ist sehr schwach und schnell besiegt.

Mission 10:

Gehen Sie vom Startpunkt aus nach Norden. Gleich hinter dem Torbogen auf der linken Seite befindet sich eine schwarze Tür, die zu einem neuen Geheimlevel führt. Nachdem Sie den Level wieder verlassen haben, aktivieren Sie die hellblaue Kugel und laufen weiter. Bei der gewundenen Treppe ist eine goldene Kugel versteckt. Aktivieren Sie eine weitere hellblaue Kugel auf dem Weg und machen Sie einen Abstecher zu dem bekannten Fenster. Dort können Sie in einer der Ecken eine blaue Kugel aufheben. Laufen Sie weiter und durchsuchen Sie die Nische in der Gasse. Dort schlagen Sie auf die nächste hellblaue Kugel ein. Bei der Abzweigung laufen Sie geradeaus, da in einer der Seitenstraßen zwei neue Schwerter auf Sie warten. Bei der Abzweigung rennen Sie nun nach links und laufen durch den Torbogen auf der linken Seite. Unten angekommen, springen Sie nach rechts auf die Brüstung und aktivieren die letzte hell-

blaue Kugel. Jetzt marschieren Sie durch das Tor und schlagen auf das Auge in der Mitte ein. Die anrückende Spinne attackieren Sie mit Dolchen. Sobald der Magiebalken aufgeladen ist, gehen Sie in den Nahkampf.

Mission 11:

Untersuchen Sie den großen Kokon in der Nähe des Tors und schlagen Sie erneut auf das Auge ein. Eine Menge Kreaturen erscheinen, die Sie innerhalb von drei Minuten beseitigen müssen. Schleudern Sie während des Kampfes so lange Gegner auf den Kokon, bis der mächtige Chronostein zum Vorschein kommt. Wenn Sie die Dämonen innerhalb des Zeitlimits besiegt haben, können Sie das Schlachtfeld hinter sich lassen.

Mission 12:

Rennen Sie auf die Aufzugtür zu, und erledigen Sie die Gegner. Im Aufzug folgt ein weiterer Kampf. Nachdem Sie den Aufzug wieder verlassen haben, marschieren Sie nach unten, zerstören die Vase und untersuchen die Wand. Dahinter entdecken Sie den nächsten Geheimlevel. Arbeiten Sie sich nun bis zur nächsten Dämonenhorde vor. Sammeln Sie den leuchtenden Gegenstand ein und verlassen Sie den Raum auf demselben Weg, auf dem Sie gekommen sind. Setzen Sie Ihren Weg fort, bis Sie den Saal mit den lilafarbenen Kugeln erreichen. Weichen Sie den Kugeln aus, ohne dabei zu springen oder Hechtrollen auszuführen. Schnappen Sie sich den Gegenstand auf der oberen Ebene und verlassen Sie den Raum. Arbeiten Sie sich bis zum Endgegner vor. Lassen Sie einen Dolchhagel auf die Gesichter los. Den Angriffen können Sie mit mehreren Rollen entkommen. Sobald die Gesichter verschmelzen, lassen Ihre Gegner einen mächtigen Angriff los. Da es extrem schwierig ist, diesem Angriff auszuweichen, verwandeln Sie sich für die Dauer des Angriffs in einen Dämon und nehmen den Treffer in Kauf. Steigen Sie in den Aufzug ein und vernichten Sie alle Feinde.

Mission 13:

Wenden Sie wieder die übliche Taktik an: auf Distanz bleiben, Magiebalken aufladen und als Dämon in den Nahkampf gehen. Achten Sie auf die beiden Kugeln, von denen Sie verfolgt werden. Wenn Ihr Widersacher auf Sie zurennt, weichen Sie mit Rollbewegungen aus. Sobald sich der Gegner verwandelt, ist der Kampf so gut wie gewonnen. Werfen Sie Dolche auf den Gegner und weichen Sie zurück. Wenn Ihnen der Feind zu nahe kommt, verwandeln Sie sich in einen Dämon und laufen auf die andere Seite der Erdspalte, um die Bestie von dort erneut unter Beschuss zu nehmen.



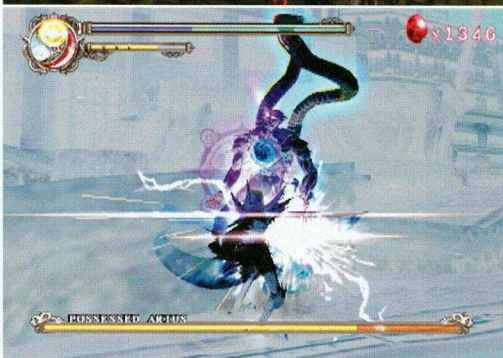
GETARNT
Damit Sie diesen Geheimraum betreten können, müssen Sie zuerst die Vase zerbrechen. Danach untersuchen Sie die Wand und bereiten sich auf einen Kampf vor.



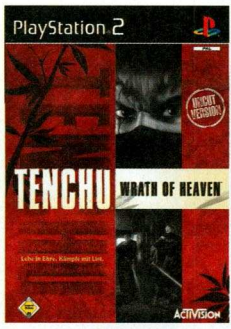
DIE GESICHTER
Beschränken Sie sich in diesem Kampf nur aufs Ausweichen. Sobald sich die Gesichter vereinen, verwandeln Sie sich in einen Dämon und feuern los.



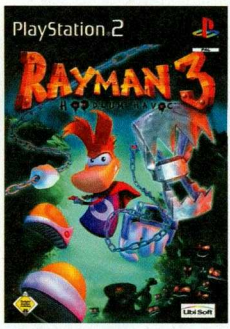
STANDARD-TAKTIK Auch bei dem letzten Endgegner können Sie auf Distanz bleiben und Dolche werfen. Nehmen Sie sich vor den blauen Energiekugeln in Acht.



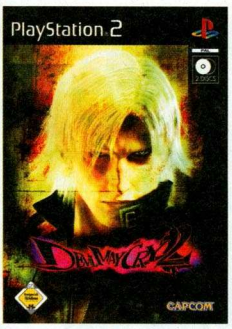
SHOWDOWN
Setzen Sie dem schwachen Endgegner mit Dämonenmagie zu. Besonders das Chronoheart verschafft Ihnen in dieser Situation den entscheidenden Vorteil.



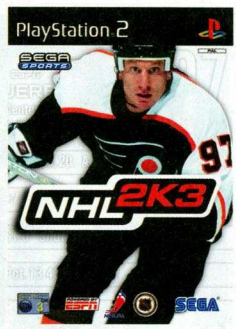
Tenchu: Wrath of Heaven
Knallhartes Ninja-Action-Spektakel für Fans fernöstlicher Kampfspiele.
Prämien-Nr. 002235



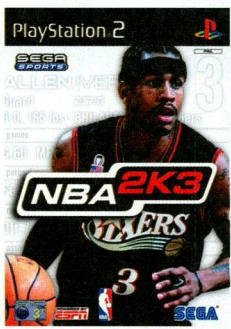
Rayman 3
Ubi Softs niedlicher Jump&Run-Held ist zurück, um die Welt vor dem Bösen zu bewahren.
Prämien-Nr. 002237



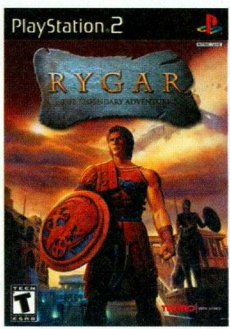
Devil May Cry 2
Teufelchen Dante und Engelchen Lucia erforschen düstere Gemäuer. Lieferbar ab 28.3.03.
Prämien-Nr. 002236



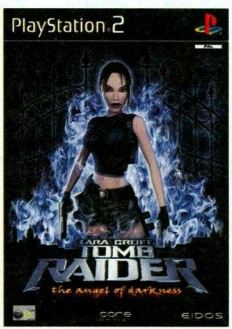
NHL 2K3
Pass, Schlagschuss, Tor! Cooles Kufenspektakel für Eishockey-Fans. Lieferbar ab 27.3.03.
Prämien-Nr. 002240



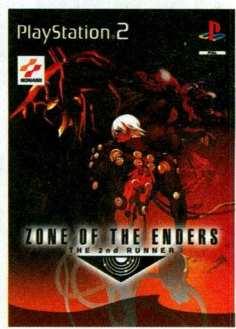
NBA 2K3
Realistische Umsetzung des amerikanischen Nationalsports. Lieferbar ab 27.3.03.
Prämien-Nr. 002239



Rygar
Held Rygar metzelt sich durch Gegnerhorden. Lieferbar ab Ende April.
Prämien-Nr. 002241



Tomb Raider: The Angel of Darkness
Erstes PS2-Abenteuer mit Lara Croft! Lieferbar ab Anfang Juni.
Prämien-Nr. 002105



Zone of the Enders: The 2nd Runner
Battle-Mech-Fights mit genialen Effekten. Lieferbar ab Ende April.
Prämien-Nr. 002238

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pszone.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.



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 Prämienempfänger 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:

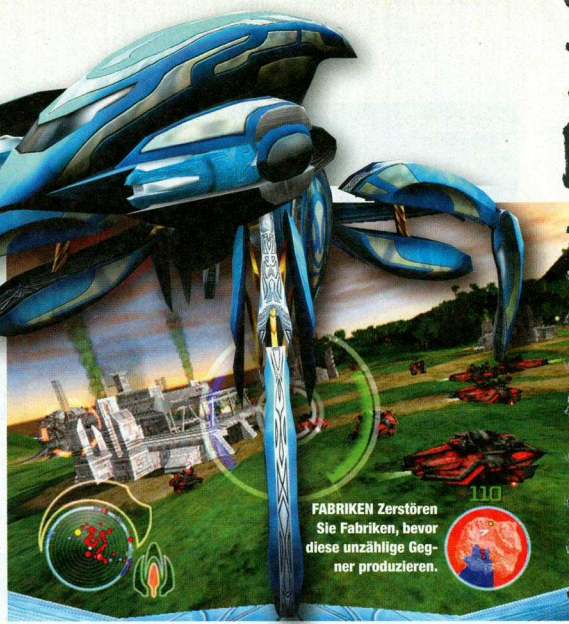
Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Battle Engine Aquila



FABRIKEN Zerstören
Sie Fabriken, bevor diese unzählige Gegner produzieren.

110



Unsere Kurztipps zu Infogrames' **Mech-Gemetzel** helfen Ihnen, die anspruchsvollen Missionen zu erfüllen.

Wer glaubt, dass man zu Action-Ballerspielen nur Talent und schnelle Reflexe braucht, der befindet sich auf dem Holzweg. Dank unserer Tipps werden auch weniger geschickte Fingerakrobaten Erfolgserlebnisse am Steuer ihres Mechs verspüren. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihre Gegner leichter ausschalten und im Krieg der Mechs überleben.

Nebenziele einer Mission erfüllen. Die Evo-Missionen unterscheiden sich hauptsächlich durch einen höheren Schwierigkeitsgrad von den normalen Einsätzen. In den späteren Levels nehmen die Unterschiede zur normalen Mission so stark zu, dass man fast von neuen Missionen sprechen könnte.

Kampftipps:

Zoom:

Machen Sie Gebrauch von Ihrer Zoomfunktion. Gerade, wenn Sie wenig Energie und eine schwache Panzerung haben, ist es relativ sicher, aus großen Entfernungen auf Gegner zu feuern.

Die Evo-Missionen:

Was hat es mit den Evo-Missionen auf sich?

Zu zahlreichen Missionen können Sie eine Evo-Variante freischalten. Dazu müssen Sie allerdings sämtliche

Die Wahl des Piloten und des Mechs

Achten Sie vor Missionsbeginn darauf, die richtige Konfiguration Ihres Mechs und den richtigen Piloten auszuwählen. Sowohl die Vehikel als auch deren Lenker unterscheiden sich in ihren Eigenschaften. Wenn Sie zum Beispiel eine Mission spielen, bei der Sie hauptsächlich am Boden agieren, wählen Sie einen Piloten, zu dessen Stärken Fliegen zählt und einen Mech, der sich durch seine Bewaffnung für Bodenschlachten anbietet. Bei Luftschlachten verhält sich das Ganze andersherum. In Missionen, in denen Sie sowohl am Boden als auch in der Luft kämpfen, sollten Sie einen Piloten mit ausgewogenen Eigenschaften und eine Allround-Mech-Konfiguration wählen. Die Vorteile der verschiedenen Konfigurationen der Battle Engines haben wir für Sie kurz zusammengefasst:

Laufmodus	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Pulskanone	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Vulkankanone	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Granate	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Jetmodus	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Mikroraketen	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆
Vulkankanone	☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆☆☆

Einheit 01 „Pulsar“:

Waffen:

Laufmodus: Pulskanone, Vulkankanone, Granate
Jetmodus: Mikroraketen, Vulkankanone

Vorteil: Sowohl im Luft- als auch im Bodenkampf stark

Nachteil: Begrenzte Munition der wichtigsten Waffen
Empfehlung: Dieser Mech verfügt über eine Allroundbewaffnung. Setzen Sie ihn in Missionen ein, in denen Sie sowohl gegen Boden- als auch gegen Lufteinheiten antreten müssen.



Hinten anstellen, bitte!

Versuchen Sie, Gegnergruppen so anzugreifen, dass diese sich in einer Reihe befinden. Diese Taktik lässt sich besonders gut anwenden, wenn Ihre Gegner aus einem Tal auf Sie zukommen, oder Sie eine Schlachtreihe von der Seite aus attackieren. So können Sie einen Gegner nach dem anderen ausschalten, dabei Ihr Fadenkreuz fast immer auf einer Stelle lassen und müssen nur wenige Treffer einstecken. Auf dieselbe Art und Weise können Sie Minenfelder, die Ihren Truppen den Weg versperren, im Handumdrehen räumen.

Luftkampf:

Fliegende Gegner greifen Sie am besten mit den zielsuchenden Mikroraketen an. Versuchen Sie, Gegner während des Luftkampfes von hinten anzugreifen. Das erhöht die Trefferwahrscheinlichkeit und verringert das Risiko, selbst getroffen zu werden. Wenn Sie die Vulkankanone in der Luft benutzen, müssen Sie immer auf das kleine graue Symbol in Ihrer Zielanzeige feuern.

Lästige Plagegeister:

Kleine Gegner, wie zum Beispiel Bodentruppen, greifen Sie am besten mit der Vulkankanone an. Die Wumme visiert die Feinde in Ihrem Ziel-HUD automatisch an und macht kurzen Prozess mit dem lästigen Pack. Sollten sich Bodentruppen unter Ihrem Mech verstecken, rösten Sie das Fußvolk mit den Bremstriebwerken.

Kurz und Bündig

Hier haben wir für Sie einige hilfreiche Tipps zusammengestellt, die Ihnen beim Erfüllen der verschiedenen Missionen helfen.



DICKE BROCKEN Landen Sie auf einem Schlachtschiff, um die Geschütze darauf zu zerstören (links). Gegen Endbosse sollten Sie einen angriffsstarken Mech wählen (rechts).

- Überwinden Sie Entfernungen, indem Sie fliegen. So verlieren Sie nur relativ wenig Zeit, die vor allem in Eskorte-Missionen sehr wichtig sein kann.
- Lassen Sie sich nicht von Gegnern von dem Objekt weglocken, das Sie beschützen sollen. Jagen Sie also keine kleinen Gegner.
- Wenn Sie es mit Schlachtschiffen zu tun bekommen, greifen Sie diese nicht aus der Luft an, sondern landen darauf und bekämpfen die Bordkanonen im Lauf-Modus.
- Schalten Sie auf Schlachtschiffen zuerst die großen Kanonen aus, die auf Ihre Flotte feuern. Dann erst kümmern Sie sich um die kleineren Geschütze, die keine Bedrohung für Ihre Flotte darstellen.
- Wenn Sie ein Schiff durch ein Minenfeld eskortieren, macht es wenig Sinn, die Minen im Jetmodus zu zerstören. Stellen Sie sich stattdessen an den Bug des Schiffs, zoomen Sie auf die Hindernisse und zerstören Sie diese. Genauso können Sie Torpedos ausschalten.
- Hören Sie auf den Bordfunk. Dieser weist Sie darauf hin, zu welchen Kampfschauplätzen Sie sich begeben müssen und was Sie dort zu erledigen haben. Außerdem können Sie Hilferufe freundlicher Einheiten empfangen und wissen so immer, wo Ihre Unterstützung gerade gebraucht wird.

Überlebenstipps:

Reparatur erforderlich!

Behalten Sie während aufreibender Feuergefechte immer die Energieanzeige Ihres Mechs im Auge, damit Sie bei

Laufmodus	
Pulskanone	★★★★★☆☆
Blaster	★★★★★☆☆
Granate	★★★☆☆☆☆
Jetmodus	
Vulkankanone	★★★★★☆☆
Streubombe	★★★☆☆☆☆

Laufmodus	
Strahlenlaser	★★☆☆☆☆
Blaster	★★★★★☆☆
Fluxrakete	★★★★★☆☆
Jetmodus	
Vulkankanone	★★★★★☆☆
Torpedo	★★★★★☆☆

Laufmodus	
Magnetkanone	★★☆☆☆☆
Blaster	★★★★★☆☆
Fluxrakete	★★★★★☆☆
Jetmodus	
Vulkankanone	★★★★★☆☆

AQUILA:
Waffen:
 Laufmodus: Pulskanone, Blaster, Granate
 Jetmodus: Vulkankanone, Streubombe
Vorteil: Sehr stark im Kampf gegen Bodeneinheiten
Nachteil: Schwächen im Luftkampf
Empfehlung: Diese Waffenkonfiguration bietet sich besonders für den Kampf gegen Bodeneinheiten an. Wählen Sie diesen Mech nur, wenn Sie gegen wenige fliegende Gegner kämpfen müssen.

Einheit 03 „Lancer“:
Waffen:
 Laufmodus: Strahlenlaser, Blaster, Fluxrakete
 Jetmodus: Vulkankanone, Torpedo
Vorteil: Starke, sehr durchschlagkräftige Bewaffnung
Nachteil: Beschränkte Munition der starken Waffen
Empfehlung: Der „Lancer“ ist ideal in defensiven Missionen, gegen Endbosse und große Gegner. Bei Missionen, in denen Sie gegen viele Gegner antreten müssen, geht Ihnen mit der „Lancer“-Einheit schnell die Munition aus.

Einheit 04S „SNIPER“:
Waffen:
 Laufmodus: Magnetkanone, Blaster, Fluxrakete
 Jetmodus: Vulkankanone
Vorteil: Sniperfunktion und Tarnmodus
Nachteil: Schwach in der Luft und im Nahkampf gegen mehrere Mechs. Tarnfunktion verbraucht Energie.
Empfehlung: Zwar kann die Sniperfunktion nützlich sein, trotzdem überwiegen die Nachteile, weswegen der Aquila „Sniper“ nicht besonders empfehlenswert ist.

Bedarf auf einem Reparatur-Pad landen können. Erkunden Sie jeden Kampfschauplatz, um genau zu wissen, wo Sie die rettenden Pads finden. Im Extrakasten „Die Reparaturpads“ haben wir die Lage der Pads sämtlicher Missionen für Sie herausgefunden.

Ausweichmanöver:

Benutzen Sie die Ausweichmanöver Ihres Mechs. Außerdem dem Sprung zur Seite, der bereits im Tutorial erklärt wurde, können Sie auch nach vorne oder hinten ausweichen, indem Sie den Analogstick schnell in die gewünschte Richtung drücken. Drücken Sie zuvor kurz in die entgegengesetzte

Richtung. Geschossen, die während eines Luftkampfes auf Sie zu kommen, weichen Sie mit einer Rolle zur Seite aus, die genauso wie ein Sprung zur Seite ausgeführt wird. Alternativ können Sie auch einen Looping ausführen, wenn Sie den linken Analogstick kurz nach oben und dann blitzschnell nach unten drücken.

Lauf- oder Jetmodus?

Fliegen Sie eher selten, da Ihr Blechungstüm Treffer in der Luft schlechter verkraftet als am Boden. Außerdem verbraucht Ihr Mech während des Fliegens ständig Energie. Wenn Sie vom Flug- in den Laufmodus wechseln,

benutzen Sie die Bremstriebwerke, um überflüssige Schäden bei der Landung zu vermeiden.

Erst die Großen!

Setzen Sie Prioritäten bei der Gegnerbekämpfung: Greifen Sie immer den Gegner an, von dem die unmittelbar größte Gefahr ausgeht. Verschwenden Sie zum Beispiel Ihre Zeit nicht mit kleinen, relativ harmlosen Bodentruppen, während Sie sich in der Reichweite gefährlicher Gegner befinden. Zerstören Sie feindliche Fabriken so schnell wie möglich, damit diese keine weiteren Gegner mehr herstellen können.



Die Reparaturpads

Hier zeigen wir Ihnen die Reparaturpads der einzelnen Missionen:

Mission:	Lage Reparaturpad
1.00 Trainingslevel:	In der Trainingsbasis
1.10 Blackout:	In der Trainingsbasis
2.00 Vom Feind abgefangen:	Im Inneren der Basis, wo die Transporter landen
2.11 Angriff auf Apollo:	Im Inneren der Basis, wo die Transporter landen
2.12 Angriff auf Apollo (Evo):	Im Inneren der Basis, wo die Transporter landen
2.21 Eskorte:	An Bord der Marshal
2.22 Eskorte (Evo):	An Bord der Marshal
2.31 Gegenschlag:	An Bord der Venturer und in der Feuerbasis
2.32 Gegenschlag (Evo):	An Bord der Venturer und in der Feuerbasis
3.00 Befreiung von Russo:	In der Russo-Basis
3.11 Muspell-Gegenangriff:	In der Russo-Basis
3.12 Muspell-Gegenangriff (Evo):	In der Russo-Basis
3.21 Im Gefolge der Venturer:	In der Russo-Basis und auf der Venturer
3.22 Im Gefolge der Venturer (Evo):	In der Russo-Basis und auf der Venturer
3.31 Thunderhead:	-
3.32 Thunderhead (Evo):	-
4.00 Brückenkopf:	Auf der Marshal
4.11 Dem Sturm standhalten:	Auf der Marshal
4.12 Dem Sturm standhalten (Evo):	Auf der Marshal
4.21 Seehinterhalt:	Auf der Marshal
4.22 Seehinterhalt (Evo):	Auf der Marshal
4.31 Schlacht um Yenia:	Auf der Marshal
4.32 Schlacht um Yenia (Evo):	Auf der Marshal
5.00 Bruchteil einer Sekunde:	Auf der Marshal
5.11 Tod von oben:	Auf der Marshal und in der Basis
5.21 Gegen den Hive:	Auf der Marshal
5.22 Gegen den Hive (Evo):	Auf der Marshal
5.12 Heimliche Operation:	-
5.23 Zum Gill-M:	Auf der Marshal
5.24 Zum Gill-M (Evo):	Auf der Marshal
6.00 Zurück zu Castellian:	Auf der Marshal
6.11 Castellian-Angriff:	Auf der Marshal
6.12 Castellian-Angriff (Evo):	Auf der Marshal
6.21 Luftangriff:	Auf der Marshal
6.22 Luftangriff (Evo):	Auf der Marshal
7.00 Vernichtender Schlag:	Auf der Marshal
7.10 Blenden des Feindes:	-
7.20 Befreiungsversuch:	-
7.31 Angriff der Fenrir:	-
7.32 Angriff der Fenrir (Evo):	-
7.41 Der Fall der Fenrir:	Auf der Marshal
7.42 Der Fall der Fenrir (Evo):	Auf der Marshal
8.00 Der Sentinel erwacht:	-

Aphrodite

5.1 Surround System

**SPEED
LINK**



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

CHEATS & CODES



UWE
HÖNIG
28, Freelance

Neben den interessanten Cheats zu Battle Engine Aquila haben wir ein paar witzige Codes für The Simpsons Skateboarding auf Lager.

Battle Engine Aquila

CHEATCODE Mit unseren Cheats können Sie entspannt in den Mech-Krieg ziehen!

Bei *Battle Engine Aquila* übernehmen Sie die Kontrolle über ein waffenstarrendes Stahlungetüm und müssen in einem erbitterten Krieg auf einer fernen Welt zeigen, was in Ihnen steckt. Das Spiel gefällt vor allem durch unglaubliche Feindmassen auf dem Bildschirm und die gute Steuerung. Grafisch macht der Titel ebenfalls einiges her, lediglich die derben Ruckeleinlagen stören etwas. Ab der Hälfte des Spiels erwartet Sie ein heftig ansteigender Schwierigkeitsgrad, aber glücklicherweise haben wir ein paar klasse Cheats für Sie auf Lager. Starten Sie zunächst ein neues Spiel und geben Sie als Namen einen der folgenden Codes ein. Bei Bedarf ist es auch möglich, die Cheats zu koppeln, um die Effekte zu kombinieren.



KAMPFKOLOSS! Die *Battle Engine* ist mit zahlreichen Waffensystemen ausgestattet und kann sogar fliegen.

Cheatcode	Effekt
!EVAH!	Alle Levels werden freigeschaltet.
B4K42	Gott-Modus kann im Pausenmenü aktiviert werden.
105770Y2	Alle Extras werden freigeschaltet.

Beispiel zum Kombinieren:
B4K42!EVAH! Gott-Modus und alle Levels

Space Channel 5 – Part 2

CHEATCODE Sie tanzen wie der letzte Mensch? Probieren Sie einfach unseren Cheat!

Für *Space Channel 5* sollte man schon eine gehörige Portion Taktgefühl mitbringen. Ansonsten werden die späteren Levels zur Qual, denn die Anforderungen an alle Joypad-Akrobaten steigen ab der dritten Stage heftig an. Sollte es Passagen geben, die Sie absolut nicht hinbekommen, oder wenn Sie einfach einmal das komplette Spiel sehen wollen, dann ist unser Cheat genau das Richtige für Sie. Drücken Sie einfach auf Pause und geben Sie den folgenden Code ein. Anschließend tanzt Ulala perfekt, ohne dass Sie etwas tun müssen. Übrigens kann der Cheat auf dieselbe Art und Weise wieder deaktiviert werden. Halten Sie L1 + R1, drücken Sie dann ●, ▲, ■

PERFEKT 100 % Rating – das muss wohl ein kleiner Cheat sein ...



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.

The Simpsons Skateboarding

CHEATCODE Die kleinen gelben Teufel machen Springfield mit dem Skateboard unsicher.

Alle Simpsons-Fans, die sich dieses Spiel gekauft haben, können sich an dieser Stelle über eine ganze Menge witziger Cheats freuen. So werden die spielerischen Defizite wenigstens durch abgefahrene Charaktere und Goodies ausgeglichen. Alle Cheats werden beim Charakterauswahlbildschirm eingegeben. Halten Sie L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und versuchen Sie einen der folgenden Codes:



Tastenkombination	Erklärung	Symbol	Charakter
▲ X ■ ●	Alle Levels werden freigeschaltet.	●, X, ■, ▲	Bart als Gangster
● ▲ X ■	Alle Skater werden freigeschaltet.	X, ■, ▲, ●	Dämonische Marge
X, ▲, ●, ■	Alle Boards werden freigeschaltet.	■, ▲, X, ●	Lisa mit „Big Head“
▲ X, ●, ■	Sie bekommen \$ 99,-.	■, ▲, X, ●	Lisa als Gangster
X, ▲, ■, ●	Skater werden verschwommen.	▲, ■, X, ●	Nelson mit „Big Head“
● X, ▲, ■	Homer mit „Big Head“	■, X, ●, ▲	Nelson als Ballerina
▲ ● X ■	Homer in Unterwäsche	■, X, ●, ▲	Otto mit Sonnenbrille
X, ■, ●, ▲	Bart mit „Big Head“	●, X, ▲, ■	Frink mit „Big Head“
		X, ●, ▲, ■	Groovy Frink
		●, ▲, ■, X	Krusty mit Anzug
		X, ●, ■, ▲	Chief Wiggum
		▲, ●, ■, X	Wiggum als Kanibale

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
Battle Engine Aquila	04/2003
BDFL Manager 2002	07/2002
Blade	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
Deus Ex	07/2002
DTM Race Driver	11/2002
Dr. Muto	03/2003
Driven	05/2002
F1 2002	09/2002
Fatal Frame	06/2002
FreeStyle	09/10/2002
Frequency	06/2002
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
Haven: Call of the King	04/2003
H. der Ringe: Die zwei Türme	01/04/2003
Hitman 2: Silent Assassin	02/2003
Jonny Moseley	05/2002
Kelly Slater's Pro Surfer	12/2002
Kessen 2	02/2003
Legacy of Kain: Blood Omen 2	08/2002
Lego Racers	05/2002
Mat Hoffman's Pro BMX 2	11/12/2002
Medal of Honor: Frontline	08/10/2002
Mike Tyson Heavyweight Boxing	09/2002
MLB SlugFest 20-03	09/2002
Mortal Kombat: DA	03/2003
Mr. Mosketo	06/2002
Mr. 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: Battlery	03/2003
Rocky	03/2003
Scooby-Doo!	12/2002
Sled Storm	08/2002
Smash Court Pro Tennis	08/2002
Space Channel 5 - Part 2	04/2003
Spider-Man: The Movie	04/2003
SSX	09/2002
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 Getaway	04/2003
The Mark of Kri	10/2002
The Simpsons Skateboarding	04/2003
Tiger Woods PGA Tour 2002	06/07/2002
Tiger Woods PGA Tour 2003	02/2003
Tom Clancy's Ghost Recon	02/2003
T. Hawk's Pro Skater 3	10/2002
T. Hawk's Pro Skater 4	01/03/2003
Transworld Surf	07/2002
Turk Evolution	11/2002
Ty the Tasmanian Tiger	01/2003
Way of the Samurai	05/09/2002
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

The Getaway

CHEATCODE Hilfe für alle Verzweifelten

The Getaway hat ganz schöne Wellen geschlagen. Nach jahrelanger Entwicklung kam ein leider nicht gerade perfektes Spiel auf den Markt. Dennoch hat sich garantiert so mancher unter Ihnen den Titel gekauft und bereits sauschwere Stellen entdeckt. Mit unseren Cheats wird die ganze Angelegenheit zumindest etwas erleichtert.

WÄHREND DES INTROS EINGEBEN:

Tastenkombination	Effekt
↑, ↑, ←, →, →, ●, ●, ↓	Doppelte Energie
↑, ↓, ←, →, ■, ▲, ●	Panzerwaffe wird freigeschaltet

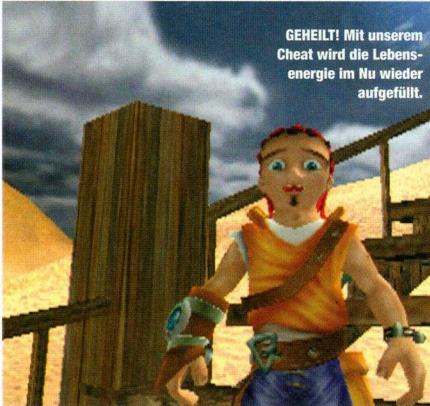
Nach dem Durchspielen können Sie im Londoner Park bei der „Spazierfahrt“ einen Golfcaddy finden. Nehmen Sie auf dem Fahrersitz Platz und geben Sie den folgenden Code ein, um Ihren Charakter in Kelvin Deamer zu verwandeln. ↑, ↓, ▲, ↓, ▲, ←, →, ●



Haven: Call of the King

CHEATCODE Mit voller Energie kämpft sich's leichter!

Mit dem Genre-Mix hat Traveller's Tales ein überaus ordentliches Stück Software produziert. Einzig und allein das obscure Charakterdesign stört ein wenig den guten Gesamteindruck. Wer Probleme mit dem Schwierigkeitsgrad hat, der dürfte sich über unseren praktischen Energie-Cheat freuen. Geben Sie einfach folgenden Code während des laufenden Spiels ein, um die Energie wieder aufzuladen:
R2, L2, R1, ●, ▲, L2, X, ■



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: pztipps@computec.de

HERZLICHEN DANK!

ROLF BACH – WERNER BAUER – MANFRED BECKSTEIN – CHRISTOPH BISTER
– THOMAS BONGERS – JÜRGEN BRACHTENDORF – STEPHANIE CLEMENS
Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

CHEATCODE Nachtrag einiger Geheimnisse

Um die folgenden Codes von Bettina Timm zu nutzen, müssen Sie das Spiel durchgespielt haben. Drücken Sie auf Pause, halten Sie L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt und geben Sie folgende Tastenkombinationen ein:

Tastenkombination	Effekt
■, ■, ●, ●	Verheerende Angriffe
▲, ▲, X, X	Kleine Gegner
▲, ▲, ●, ●	Alle Combo-Upgrades
▲, ■, X, ●	Unbesiegbarkeit
▲, ●, X, ■	Zeitlupe
■, ●, X, ▲	Unbegrenzte Geschosse

BUDGET

Spider-Man: The Movie

CHEATCODE Activisions Netzschwinger-Abenteuer steckt voller Extras!

Spider-Man macht auch auf der PS2 eine gute Figur, nicht zuletzt wegen der vielen freischaltbaren Bonus-Features. Wer keine Lust hat, diese auf „ordentlichem“ Weg zu erspielen, dem werden diese Cheats viel Freude bereiten. Eingegeben werden sie auf dem dafür vorgesehenen „Cheats“-Unterpunkt im Optionsmenü. Das böse Gelächter des grünen Kobolds bestätigt jede korrekte Eingabe.

Cheatcode	Erklärung
ARACHNID	Alle normalen Levels, Videosequenzen und Bildergalerien freischalten
IMIARMAS	Freie Levelwahl
ROMITAS	Levels können übersprungen werden
HEADXPLODY	Zusätzliche Trainingsmissionen
ORGANICWEBBING	Unendlich Netzflüssigkeit
KOALA	Alle Kampf-Special-Moves
GIRLNEXTDOOR	Als Mary Jane spielen
HERMANSCHULTZ	Als Shocker spielen
SERUM	Als Wissenschaftler spielen
REALHERO	Als Polizist spielen
CAPTAINSTACEY	Als Helikopterpilot Capt. Stacey spielen

KNUCKLES	Als einer der Schläger-Charaktere spielen
STICKYRICE	Ein weiterer Schläger
THUGSRUS	Und noch ein Schläger
DODGETHIS	Zeitlupeattacken im Matrix-Stil
FREAKOUT	Abgedrehtes Kobold-Kostüm in Lila
SPIDERBYTE	Mini-Spider-Man
UNDERTHEMASK	Das Spiel in First-Person-Ansicht erleben
GOESTOYOURHEAD	Spider-Man mit großen Händen und Füßen

Natürlich können Sie auch im Kostüm des grünen Kobolds auf Beutezug gehen. Dazu starten Sie erst einmal ein neues Spiel auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad. Danach beenden Sie das Spiel gleich wieder und gehen zurück ins Hauptmenü. Wechseln Sie zum Unterpunkt „Cheats“ und geben Sie den „ARACHNID“-Cheat ein. Jetzt können Sie mit direkter Levelwahl zur letzten Zwischensequenz schalten. Ist diese vorüber, können Sie im Secret Store das Kostüm aktivieren. Starten Sie ein neues Spiel auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad und schon dürfen Sie durch New York fliegen! Auch die Story ändert sich dadurch ein wenig.



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: Zum Ersten, zum Zweiten ...	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enter the Matrix	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tenchu 3: Wrath of Heaven	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Final Fantasy X-2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
XGRA	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Def Jam Vendetta	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Silent Hill 3	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Club Football	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fear Effect Inferno	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Devil May Cry 2	___	<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:
**Computer Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 04,
 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: 04/03)
 Ausgabe: ____/____

12. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? Ja Nein Bin Abonnent

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

Activision	147
COMPUTEC MEDIA	111, 121, 134-135
Freak's Shop	95, 97
Future Network plc	73
Idee+Spiel	90-91
Infogrames	65, 83
Jöllenberg	139
Nintendo	2
Saturn	103, 105
Take 2	148
THQ	4, 25, 33, 37
Ubi Soft	56-57
Universum Film	41

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.
BigBen Interactive www.bigben-interactive.de	0700/227877678	Mo.-Fr. 12-16 Uhr	€ 0,12/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 austauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 04/2003, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth



IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pzone@computec.de, Internet: www.play-zone.de

Anschrift des Abo-Services:

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 Fruchnicki
Redaktion: Maik Biterfür, Uwe Honig,
Albrecht Ott, Stefanie Schetter
Freier Mitarbeiter: Oliver Beck, Christian Schönlein
Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Assistenz DVD-Redaktion: Melanie Fickenschier
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Redaktion Tipps & Tricks: Thomas Eder,
Stefan Weiß, Ralph Wollner
Bildredaktion: Albert Kraus
Textchef: Michael Ploog
Stellvertretende Textchefin: Margit Koch-Weiß
Lektorat/Schlussredaktion: 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 Einreichung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltschutzes.

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 Szameit@computec.de

Anzeigenberatung: Susanne Szameit (V. i. S. d. P.), Ina Willax

Fax: +49-(0)911/28 18-241

E-Mail: susanne.szameit@computec.de

Anzeigenendisposition: Andreas Klopfer

E-Mail: andreas.klopfer@computec.de

Anca Stef

E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:

ISDN PC: +49-(0)911/28 72-261

ISDN Mac: +49-(0)911/28 72-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002. Anforderung über Annett Heintze

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 Szameit, Anschrift siehe oben

Verlag:

Produktionsleitung: Ralf Kutzer
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 Amf Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: bgeneser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schott sebaldis Gruppe
ISSN/Presspost: PLAYZONE werden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

E-Games

REACTION

MCV Markt für Computer-Hobbyisten

Hardware

N-ZONE

Y&S Zone

XZONE

WIDESCREEN



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2002 74.32 Exemplare

DAS LETZTE AUF DER VORLETZTEN SEITE

Ein Monat
lang zocken
mit der
wildesten
Redaktion
Deutsch-
lands.
Begleitend
zum DVD-
Videobei-
trag Ein-
drücke aus
dem Leben
eines Prak-
tikanten.



RADKAPPEN PUTZEN Maik genoss es sichtlich, diesen Job für ein paar Wochen los zu sein.



BETTEN AM SPIEL-
SCHREIBEN Obskure Archivstücke wie Para Para Paradise hatten es Christian besonders angetan.

LIEBES TAGEBUCH oder: Ein Praktikum bei der PLAYZONE

Wie sieht der Alltag in der PLAYZONE-Redaktion aus? Spielen die echt nur den ganzen Tag und machen sich ansonsten 'nen faulen Lenz? Um den Lesern der PLAYZONE einen tieferen Einblick in den Redakteurs-Alltag zu gewähren, bietet es sich doch an, den Praktikanten über das Erlebte schreiben zu lassen. – Ja, warum eigentlich nicht? – Aus diesem Grund gibt es nur hier exklusive Auszüge aus dem Praktikanten-Tagebuch.

27. 01. 2003 – TAG 1 Meinen ersten Arbeitstag hätte ich nicht besser aussuchen können, da heute die Berichte an die jeweiligen Redakteure verteilt werden. Mit etwas Glück kann ich ja gleich mal ein cooles Spiel abgreifen ... Allerdings erweist sich der erhoffte Spitzen-Titel als Griff ins Klo. Ich werde dazu genötigt, *King's Field IV* zu testen. Na ja, ist ja eigentlich bekannt, dass Praktikanten immer die Scheiß-Jobs abkriegen.

29. 01. 2003 – TAG 3 Albrecht zeigt mir, wie die Schnittlisten für die DVD-Beiträge erstellt werden. Danach übernehme ich für Stefanie das Spielen von *Galerians: Ash*, um Bildmaterial für die DVD aufzuzeichnen. Nach endlosen *King's Field*-Sessions scheint selbst dieser eher durchschnittliche Titel wie eine Offenbarung.

30. 01. 2003 – TAG 4 Habe eine Videokamera in die Hände gedrückt bekommen. Darf den Redakteuren jetzt also offiziell im Namen der DVD-Redaktion auf den Geist gehen ... hehehe ... muss auch endlich keine *Resident Evil*-ähnlichen Tagebucheinträge mehr machen ... kann jetzt alles auf Video festhalten ... Fleisch ... mmmhh ...

06. 02. 2003 – TAG 11 Habe mich inzwischen richtig eingelebt. Auch größere Jobs wie die Vorschau für *Evolution Snowboarding* oder der *MGS2: Substance*-Test werden mir schon übertragen. Das Schreiben dieser wird aber manchmal zur Qual ... 2.000 bzw. 3.000 Zeichen (mit Leerzeichen) sind weniger, als man denkt. Aber auch das lern' ich noch.

10. 02. 2003 – TAG 15 Robert hilft mir beim Bearbeiten des DVD-Beitrages. In einer halben Stunde lerne ich mehr über Filmschnitt als in meinen letzten beiden Jahren Kunstunterricht. Bei einem Gespräch mit Wolfgang über von mir verfasste Artikel werden mir einige hilfreiche Tipps zum Schreiben eben solcher ans Herz gelegt. Bei diesem zehnmündigen Gespräch lerne ich mehr übers „Schreiben“ als in meinen letzten beiden Jahren Deutschunterricht. An dieser Stelle einen schönen Gruß an meine ehemaligen Kurslehrer.

12. 02. 2003 – TAG 17 Abgabetermin für diesen Beitrag. Noch ist mein Praktikum nicht beendet, aber ich kann mich eigentlich schon an dieser Stelle recht herzlich bei allen PLAYZONE-Mitarbeitern bedanken. Ich wurde behandelt wie ein Freund und Kollege und nicht wie der depperte Praktikant, der ich eigentlich war. Ich habe viel erlebt (zu viel, um es auf dieser einen Seite festzuhalten) und gelernt. Ich durfte richtig mitwirken und weiß nun, in welche Richtung sich mein zukünftiges Berufsleben entwickeln soll.

Vielen Dank PLAYZONE!

Christian Schönlein

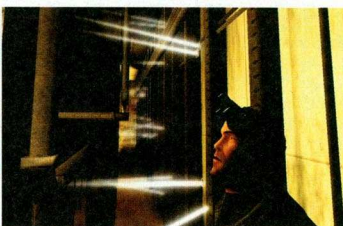
VORSCHAU

Ausgabe 05/2003 ab **26.03.2003** am Kiosk!

**Jetzt immer
mittwochs!**

Tom Clancy's Splinter Cell

Zusätzliche Levels, ein komplett neues Intro sowie neues Hightech-Spielzeug für Agenten – die PS2-Version des Spionagethrillers wurde gründlich überarbeitet und den Fähigkeiten von Sonys Konsole angepasst. Ob das Ergebnis mit der exzellenten Xbox-Fassung des Spiels mithalten kann und vielleicht sogar *Metal Gear Solid 2* vom Thron stößt, verrät unser ausführlicher Test in der nächsten Ausgabe.



INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für deren Richtigkeit übernehmen.

Titel	Termin
Def Jam Vendetta	11. April
Downtown Run	20. März
Evolution Snowboarding	März
Gunfighter II	20. März
Jurassic Park 0. Genesis	21. März
Minority Report	20. März
Moto GP	April
Syberia	20. März
Tom & Jerry – Krieg der ...	6. März
War of the Monsters	April
X-Men: Wolverine's Revenge	17. April

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

Tenchu - Wrath of Heaven

Höllisch schwer und ultracool – so lässt sich der neueste Ableger von Activisions berühmter-berühmter *Tenchu*-Serie am besten beschreiben. Ob sich der sehr gute Eindruck, den die Preview-Fassung bei uns hinterlassen hat, beim Test bestätigt, können Sie im nächsten Heft nachlesen.



Primal

Eigentlich hatten wir schon vor Weihnachten fest mit der Testversion zu Sonys mit Spannung erwartetem Action-Adventure gerechnet und jedes Mal hat sich der Release kurzfristig nach hinten verschoben. Zur PLAYZONE 05/03 soll's jetzt endlich mit einer fehlerfreien und vor allem fertigen Version klappen!



WEITERE THEMEN

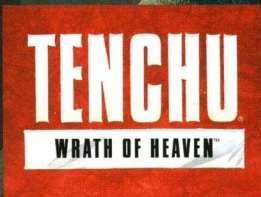
HERZLICHEN DUNK
Robert beschäftigt sich eingehend mit *NBA Street Vol 2*.

BOMBASTISCH
Z.O.E.: *2nd Runner* – Grafikblender oder obercoole Mech-Action?

INDY IST WIEDER DA!
Vielleicht beschert uns LucasArts sogar schon die Testversion!

NACHBRENNER
Was taugt Take 2s zweites *Midnight-Club*-Rennspektakel?

DU HAST NUR EINE CHANCE,
EINEN BLEIBENDEN EINDRUCK ZU HINTERLASSEN.



Lebe in Ehre. Kämpfe mit List.



Erlange 9 neue Fähigkeiten im Laufe der 26 packenden Einzelspieler-Missionen.



Bleibe unbemerkt und setze mehr als 30 authentische Ninja-Waffen und Ausrüstungsgegenstände ein.



Behaupte Dich in den zwei gnadenlosen Mehrspieler-Modi Kooperation und Duell.

„Unsere Wünsche wurden erhört.“
„(...) ein Spiel der Extraklasse (...).“

PlayZone 08/02



PlayStation 2

天誣の報復

ACTIVISION

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, aufgetanzten Autos und Motorrädern.



PlayStation 2



WWW.MIDNIGHTCLUB2.DE



published 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 logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft.

developed by