

WWW.PSZONE.DE

PLAYZONE



**TEST-
PREMIERE:**
**METAL GEAR
SOLID 2**

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

**EKKSUSIVES
VIDEO
AUF DVD**

ES IST KRIEG! Gelingt EA mit diesem ultrarealistischen Ego-Shooter der Sturm an die Genre-Spitze?

Test & Gewinnspiel
**METAL GEAR
SOLID 2**

Endlich: Der Test der dt. Version und 222 spielbare Demos zu gewinnen!

Die Grafik-Sensation
V-RALLY 3

Beeindruckend: Kann Infogrames Colin McRae Rally 3 überholen?



MAXIMO

Kult: Capcoms inoffizielle Fortsetzung zum 80er-Jahre-Hit Ghosts 'N Goblins im Test

PLAYSTATION-2-ZUBEHÖR

Einkaufsführer: Die besten Lenkräder, Controller, Memory Cards u. a. für noch mehr Spielspaß!





PlayStation®2



**Love and Battle in the Three Kingdoms.
A magnificent Historical Fantasy.**

KESSEN II

決戦



NOCH MONUMENTALERE SCHLACHTEN, NOCH DRAMATISCHERE ACTION



Bis zu 500 kämpfende Einheiten auf dem Bildschirm - nahezu das Fünffache von Kessen!



Verheerende Angriffe durch Naturgewalten wie Blitzschläge, Tornados und Meteorhagel



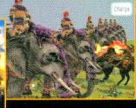
In Schlachten epischen Ausmaßes ganze Heerschaaren koordinieren, einzelne Charaktere steuern oder Truppenverbände befehligen



30 neue Szenarien: Belagerung gegnerischer Festungen, Seegefechte an Bord von Kriegsschiffen und offene Feldschlachten in weiten Ebenen



Cineastische Zwischensequenzen erzählen die faszinierende Geschichte von Liebe und Krieg in den Drei Königreichen



KOMPLETT IN DEUTSCH!

EDITORIAL

VON HANS IPPISCH



Verspätung
Mit zweiwöchiger
Verspätung nimmt
Solid Snake den
Kampf gegen die
Terroristen auf!



Snake lässt sich bitten **Metal Gear Solid 2** erscheint erst am 8. März!

22.2.2002? Nein, 8.3.2002!

Alles war vorbereitet: Snake-Double Albrecht Ott hatte sich seine Bandana um den Kopf gebunden, die PlayStation 2 wurde blitzblank poliert, der Fernseher in die richtige Position gebracht, die Anrufbeantworter traten ihren Dienst an. Doch statt einer frisch gepressten PAL-Version von *Metal Gear Solid 2* erreichte uns nur eine völlig unerwartete Nachricht von Konami. Die Veröffentlichung des erwarteten Megaspieles wurde leider kurzerhand um zwei Wochen nach hinten verschoben, und zwar auf den 8. März. Warum? Da die Vorbestellungen aus dem Handel offensichtlich die kühnsten Erwartungen von Konami übertrafen, stand zu befürchten, dass am 22. Februar nur für jeden zweiten kaufwilligen Snake-Aspiranten im Laden ein Spiel bereitliegen würde, während die andere Hälfte *Metal Gear Solid* auf der PSone herauskramen müsste, um in die Haut von Snake zu schlüpfen. Dies wollte man bei Konami unbedingt vermeiden, deswegen schraubte man kurzerhand die Erstaufgabe massiv nach oben, mit dem Effekt, dass sich die Veröffentlichung aufgrund nicht ausreichender Produktionskapazitäten bei Sony DADC um zwei Wochen verschiebt. Dies ist zwar schade, aber verschmerzbar, insbesondere auch deswegen, weil Konami der PAL-Version eine exklusive Making-of-DVD beilegt und damit (nach *Silent Hill 2* und *Z.O.E.*) einmal mehr das Vorurteil, dass PS2-Fans in Japan und den USA stets bevorzugt würden, widerlegt. Und noch eine Überraschung zum Schluß: Die dt. Test-Version erreichte uns letztendlich doch rechtzeitig für diese Ausgabe.

Der Dreikampf beginnt!

Nachdem Microsoft den Europa-Launch der 479 Euro teuren Xbox schon vor Monaten für den 14. März versprochen hatte, zog nun am 28. Januar der japanische Videospiele-Veteran Nintendo endlich nach und kündigte die Veröffentlichung des GameCube für den 3. Mai an. Zum Start der 249 Euro teuren Konsole sind insgesamt 20 Titel geplant, bis zum Sommer sollen es rund 50 Spiele sein. Ob und wie Sony auf den Markteintritt der Mitbewerber reagieren wird, wird sich in den nächsten Wochen zeigen.

Die Spielspaß-Expander

Ihr Wunsch ist uns Befehl bei der Themenwahl unserer großen Reportage-Serie! Nachdem wir uns zuletzt beispielsweise den Themen Spielelokalisierung, Online-Gaming mit der PS2 oder Umsteigen auf die PS2 stellen wir Ihnen diesmal das beste Zubehör vor und unterziehen u. a. Lenkräder, Controller und Fernbedienungen einem ausführlichen Test. Ob High Quality zum entsprechenden Preis oder günstiges Schnäppchen, hier dürfte für jeden etwas dabei sein. Viel Spaß bei der Lektüre!

Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Sammeln wie

DVDs archivieren kann man auf die eine oder andere Art ...
 Ab sofort gibt es die **kultige DVD-Box** mit dem farbigen Titeldruck nicht mehr im Handel, sondern nur noch als **exklusives Feature für unsere treuen Abonnenten**.

Sichern Sie sich jetzt Ihre **DVD-Box-Sammlung** und holen Sie sich ein PLAYZONE-Abo. So erhalten Sie Ihre PLAYZONE immer pünktlich – und natürlich jeden Monat mit der genialen DVD-Box – nach Hause.



Aber nicht nur das Tray spricht für ein Abonnement der PLAYZONE. Sie erhalten monatlich das komplette PLAYZONE-Magazin – mit Tests, News, Tipps & Tricks – und zusätzlich die pralle PLAYZONE-DVD mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks, Spiellexikon, Trailern von aktuellen DVD- und Kinofilm-Neuheiten und vielem mehr. Diese DVD kann auf allen herkömmlichen DVD-Playern, DVD-Laufwerken und natürlich der PlayStation 2 abgespielt werden.

Die Lieferung des PLAYZONE-Abos erfolgt pünktlich per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt natürlich der Verlag.

die Profis!

ANGEBOT DVD-TRAY


Coupon ausgefüllt senden an: PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Eilt Österreich, Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abangebote finden Sie im Internet unter: www.pvzone.de

JA, ich möchte das PLAYZONE-Abo (€ 55,20/Jahr; Ausland: € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Rechnungsadresse:

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE.

Bitte senden Sie mir ab sofort monatlich:

„PLAYZONE mit DVD und DVD-Box“

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten _____

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten _____

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 Z08



Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwährend.

NEWS

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

REPORTAGEN

- 18 Das beste PS2-Zubehör

GEWINNSPIELE

- 16 Metal Gear Solid 2

MULTIMEDIA

- 114 DVD
- 116 Internet

RUBRIKEN

- 84 Charts
- 112 Hardware & Zubehör
- 144 Impressum
- 144 Inserentenverzeichnis
- 122 Kleinanzeigen
- 118 Leserbriefe
- 145 Das Letzte auf der vorletzten Seite
- 76 PlayStation-2-Lexikon
- 82 Schon getestet!
- 146 Vorschau
- 143 Zeugnis

SPIELEREGISTER

All Star Baseball 2003	15
Alpine Racer 3*	12
Conflict Zone	82
Crash	9
Deus Ex	36
Driven	110
Downforce	11
DSF Fußball Manager	107
ESPN International Wintersports	102
Final Fantasy VI	9
Final Fantasy X	30
Gran Turismo Concept Tokyo 2001	60
ISS 2	10
Jade Cocoon 2	69
Jedi Starfighter	56
Legends of Wrestling	109
Maximo	96
Medal of Honor: Frontline	24
Metal Gear Solid 2	86
Monster Jam Maximum Destruction	68
MotoGP 2	92
NCAA March Madness 2002	15
Need For Speed	50
Pro Rally 2002	9
Resident Evil Gun Survivor 2	98
Salt Lake 2002	100
Samurai	13
Shadow Man 2 Second Coming	44
Space Channel 5	72
Space Race	108
Star Wars Racer Revenge II	58
Summer 2	14
Sunny Garcia Surfing	111
Super Trucks	11
Taz Wanted	70
Turok	40
UEFA Champions League	106
Vexx	52
V-Rally 3	64
Worms Blast	10
X-Men: Next Dimension	15
Zorro - Der Schatten	104
.hack	13

INHALT

03/2002

TEST
86

METAL GEAR SOLID 2

Die deutsche Version zum ersten Mal getestet! *MGS 2* mag sich zwar verschoben haben, aber das Warten wird sich definitiv lohnen. Folgen Sie Albrecht auf Snakes Spuren und erleben Sie einige Überraschungen!

REPORTAGE
18

DAS BESTE PS2-ZUBEHÖR

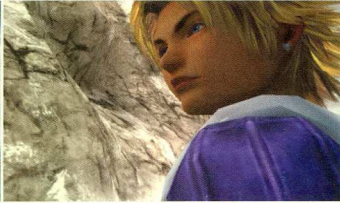
Sie haben die Konsole und massig Spiele – jetzt brauchen Sie nur noch die passende Peripherie! Unsere Reportage klärt Sie über sinnige und unsinnige Hardware auf und welches Zubehör Sie brauchen!



ANGESPIELT

30 FINAL FANTASY X

Atemberaubende Atmosphäre, wunderschöne Grafik, dichte Story. Wir haben die US-Version durchgespielt und berichten, was Sie im zehnten Teil der RPG-Serie erwartet!



ANGESPIELT

40 TUROK EVOLUTION

Bisher hat der Indianer seine Dino-Hatz nur auf PC und Nintendo 64 veranstaltet. Sein erster Auftritt auf der PlayStation 2 lässt aber auf einiges Gutes hoffen ...



ANGESPIELT

24 MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Hier wird scharf geschossen! EAs Ego-Shooter stürmt die PS2. Schultern Sie Ihr Gewehr und folgen Sie uns in die Schlacht!



ANGESPIELT

- 62 **Conflict Zone**
Die neue Strategie-Offenbarung?
- 36 **Deus Ex**
Genialer PC-Port!
- 30 **Final Fantasy X**
Steffi durchstreift Spira!
- 60 **Gran Turismo Concept Tokyo 2001**
Grafik von GT 3 mit witzigen Autos!
- 69 **Jade Cocoon 2**
Philipp wird zum Monster-Papa!
- 56 **Jedi Starfighter**
Flugspiel mit Star-Wars-Lizenz!
- 24 **Medal of Honor: Frontline**
Bericht von der Spiele-Front!
- 68 **Monster Jam Max. Destruction**
Michael bekommt Zerstörungswut!
- 50 **Need for Speed**
Auch auf der PS2 super!
- 44 **Shadow Man 2nd Coming**
Besser als Teil 1?
- 72 **Space Channel 5**
Einfach nur bunt!
- 58 **Star Wars Racer Revenge II**
Highspeed-Jedis!
- 70 **Taz Wanted**
Taz hat Hunger!
- 40 **Turok**
Indianer auf Dinojagd
- 52 **Vexx**
Gefahr für Jak and Daxter?
- 64 **V-Rally 3**
Heiße Reifen, coole Optik!

TEST

- 110 **Driven**
- 107 **DSF Fußball Manager**
- 102 **ESPN Int. Wintersports**
- 109 **Legends of Wrestling**
- 96 **Maximo**
- 86 **Metal Gear Solid 2**
- 92 **MotoGP 2**
- 98 **Resident Evil Survivor 2**
- 100 **Salt Lake 2002**
- 108 **Space Race**
- 111 **Sunny Garcia Surfing**
- 106 **UEFA Champions League**
- 104 **Zorro – Der Schatten**

KOMPLETTLÖSUNG

- 124 **Headhunter**

CHEATS & CODES

- 141 **Evil Twin**
- 138 **Giants: Citizen Kabuto**
- 139 **Portal Runner**
- 142 **Project Eden**
- 142 **Simpsons Road Rage**
- 141 **Star Trek Voyager: Elite Force**
- 141 **Sunny Garcia Surfing**
- 140 **Tony Hawk's Pro Skater 3**
- 139 **World Rally Championship**



PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS & FLOPS

TOPS



- 1. METAL GEAR SOLID 2**
Endlich im Test: Das PS2-Spiel mit der besten Wertung bisher!
- 2. WIEDER DIE NUMMER 1!**
PLAYZONE ist das meistverkaufte PlayStation-Magazin!
- 3. GAMECUBE FÜR NUR € 249,-**
Zieht Sony nach? Der Preiskampf ist jedenfalls eröffnet!
- 4. FRESH GAMES**
Eidos' neues Spiele-Label bringt obskure Japan-Titel nach Europa.
- 5. FINAL FANTASY VI**
Besser spät als nie: Der Klassiker erscheint auch bei uns!

FLOPS



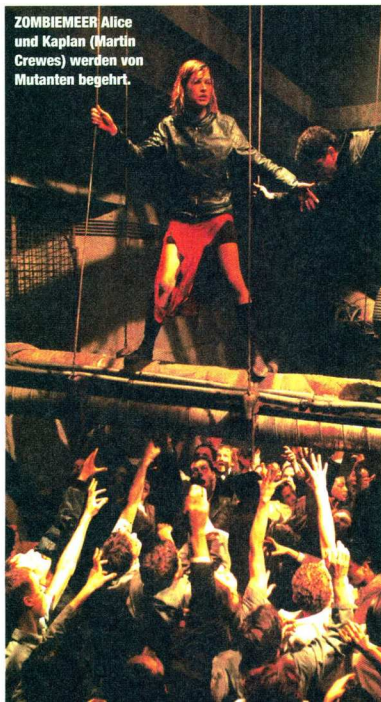
- 1. ABGETAUCHT**
Sunny Garcia Surfing ist genauso öde wie erwartet.
- 2. GAR NICHT LEGENDÄR**
Legends of Wrestling bietet außer der Lizenz nicht viel.
- 3. ZORRO – DER SCHATTEN**
Cryo schlägt zurück: Das hat Zorro wirklich nicht verdient!
- 4. MONSTRÖS LANGWEILIG**
Monster Jam langweilt tierisch – trotz Monster-Trucks!
- 5. SPÄTER EINSATZ**
MoH Frontline lässt noch bis Juni auf sich warten!

SELBSTSCHUTZ Das Forschungslabor kann sich mit scharfen Laserstrahlen wehren.



Resident Evil

ZOMBIEMEER Alice und Kaplan (Martin Crewes) werden von Mutanten begehrt.



FILM Action-Adventure auf der Kinoleinwand

Ohne Gedächtnis und Kleider wacht Alice (Milla Jovovich) eines Tages in der Dusche auf. Durch merkwürdige Umstände gerät sie in ein unterirdisches Forschungslabor, das von mutierten Zombies überquillt. Langsam erlangt sie ihr Gedächtnis und ihre kämpferischen Fähigkeiten zurück, tritt einigen Zombies in den Hintern, bis sie vor dem unerbittlichen Endgegner steht. Klingt nach einem spannenden Videospieldesign, ist aber nur die filmische Umsetzung eines solchen. Zwei Monate vor Kinostart konnten wir eine noch nicht ganz fertige Version von *Resident Evil* sehen. Die Tonmischung und die Special Effects waren noch unvollständig. Daran liegt es aber nicht, dass der Film etwas halbherzig wirkt. Die Geschichte, wie der T-Virus nach Raccoon City gelangte, ist leidlich spannend: Echter Horror kommt nur ab und zu durch gelungene Schockeffekte auf. Die Mutanten sind fantasievoll und grausig gestaltet, vor allem die Hunde. Dennoch wagt Regisseur Paul Anderson nicht, einen echten Zombiefilm abzuliefern: Allzu gruselige Szenen werden schnell ausgeblendet. (ao)

Hersteller: Constantin Film
Internet: www.constantinfilm.de
Termin: 21. März

Final Fantasy VI

ROLLENSPIEL Der SNES-Klassiker kommt mit einer Demo von Teil XI!

Unverhofft kommt oft: Ende Februar soll die PSOne-Umsetzung von *Final Fantasy VI* in Deutschland erscheinen! In den USA ist das Spiel schon länger als Teil der *Final Fantasy Anthology* (zusammen mit *Final Fantasy V* und einer Soundtrack-CD) erhältlich, bei uns wird es „nur“ mit einer Demo des kommenden PS2-Knallers *Final Fantasy X* ausgeliefert. Der Clou: Der Preis wird bei läppischen 15,- EUR liegen! Während die zwei Abschnitte lange Demo deutsche Texte bietet, wird *FF VI* lediglich auf Englisch spielbar sein. *Final Fantasy V* wurde übrigens wegen mangelhafter PS2-Verträglichkeit weggelassen, soll aber über-

arbeitet werden und später zusammen mit einer noch nicht näher genannten Beilage ebenfalls zum Sonderpreis auf den Markt kommen. Zu *Final Fantasy VI*: Das Spiel ist eine originalgetreue Umsetzung des Super Nintendo-Klassikers von 1994, optisch sollte man daher nicht viel erwarten. In Sachen Gameplay und Story gilt das Spiel aber bis heute als eines der besten der Reihe. Wer sich an der einfachen Bitmap-Grafik nicht stört, sollte sich diesen Meilenstein zum Spottpreis also nicht entgehen lassen! (mp)

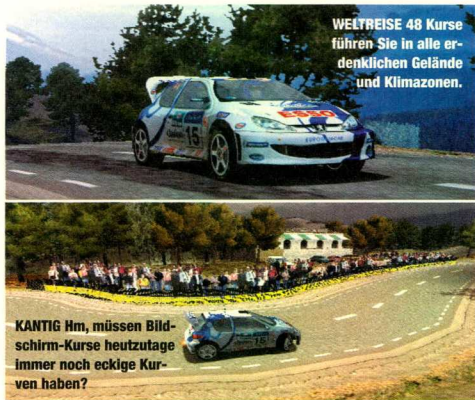
Hersteller: Square
Internet: www.square-europe.com
Termin: 27. Februar



STADTBUMMEL
 Die Grafik reißt heutzutage natürlich niemandem mehr vom Hocker.

Pro Rally 2002

RENNSPIEL Die Rennsaison verspricht spannend zu werden!



WELTREISE 48 Kurse führen Sie in alle erdenklichen Gelände und Klimazonen.

KANTIG Hm, müssen Bildschirm-Kurse heutzutage immer noch eckige Kurven haben?

Während bereits Codemasters, Infogrames und Activision ihre virtuellen Schlammrinnen präparieren, macht auch Ubi Soft die Boliden für den PS2-Rallye-Wettbewerb startklar. *Pro Rally 2002* verspricht neben tuningfähigen Markenwagen acht Spielvarianten: Zeitfahren, Arcade, Trophy, Challenge, Meisterschaft, Versus und einen Schulmodus, der den Spieler nach und nach mit den Knif-

fen des Rallyesports vertraut macht. Stolle 48 Strecken mit einer Gesamtlänge von 175 Bildschirm-Kilometern sind angekündigt, selbstverständlich inklusive verschiedener Wetter- und Bodenbedingungen. Hoffen wir, dass Ubi Soft hier Masse nicht vor Klasse stellt. (ses)

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 28. März

Crash

RENNSPIEL Frecher Klon von Destruction Derby

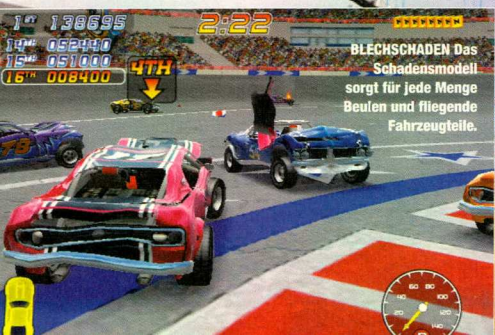
Heutzutage kennt man Reflections in erster Linie als die Entwickler hinter *Driver*, in den Anfangszeiten der PlayStation machte das englische Entwicklerteam mit der Zerstörungorgie *Destruction Derby* von sich reden. Die Kollegen von Rage

Software haben die Idee nun wieder aufgegriffen und arbeiten am spielerisch sehr ähnlichen *Crash* für Xbox und PlayStation 2. Auf acht Strecken liefern Sie sich mit bis zu drei menschlichen Mitspielern harte Wettkämpfe, bei denen

meist der gewinnt, dessen Wagen am längsten durchhält. Die Fahrzeuge bestehen aus jeweils über 10.000 Polygonen und ein umfangreiches Schadensmodell setzt die Folgen von Unfällen ansehnlich um. Die Bilder hier stammen noch aus der fast fertigen Xbox-Version, die PS2-Fassung soll aber praktisch identisch werden – hoffentlich ohne die auf Microsofts Konsole noch häufigen Slowdowns! Im

Laufe des Jahres ist übrigens mit direkter Konkurrenz von Sony zu rechnen, denn ein PS2-*Destruction Derby* ist in Arbeit! (mp)

Hersteller: Rage Software
Internet: www.rage.co.uk
Termin: Sommer



BLECHSCHADEN Das Schadensmodell sorgt für jede Menge Beulen und fliegende Fahrzeugteile.



PS2 NEWS

INFO KURZ & KNAPP

GAMECUBE-TERMIN

Nintendo wird seine neue Konsole GameCube bei uns am 3. Mai zum Preis von 249,- EUR veröffentlichen, zum Launch sollen 20 Spiele erhältlich sein.

NEUE SPIELE VON THQ

THQ hat ein Hot-Wheels-Spiel für die PS2 angekündigt. Entwickelt wird das „missionsbasierte Renn-Abenteuer in einer dunklen, futuristischen Welt“ von Beyond Games (*Motor Mayhem*). Im November soll zudem schon *Red Faction 2* erscheinen - mehr dazu hoffentlich schon in der nächsten PLAYZONE-Ausgabe!

FRISCHE SPIELE



Eidos hat die Gründung des neuen Spiele-Labels Fresh Games bekannt gegeben, das sich gleich zum Start einige ziemlich obskure Japan-Titel vorgenommen hat. Während das Rollenspiel *Legala 2 – Duel Saga* wohl nur auf den amerikanischen Markt kommt, werden europäische Spieler immerhin mit *Mr. Mosquito* (auch bekannt als *Ka*) und *Mad Maestro* (in Japan *Bravo Music*) bedient. Man darf sehr gespannt sein, was für schräge Spiele folgen werden!

NEUES ZU TEKKEN 4



Die PlayStation-2-Version von Namcos Prügelspiel wird einen neuen Spielmodus namens Tekken Force Assault (der Name steht noch nicht 100%ig fest) beinhalten. Ähnlich wie beim Tekken-Force-Modus von *Tekken 3* kämpft man dabei im Alleingang durch mehrere Levels und erwirbt sich zahlreicher Gegner gleichzeitig.

ISS 2

FUSSBALL Erste Infos zum ISS-Nachfolger!



SCHLITZOHHR Der Stürmer steht genau an der richtigen Stelle!

Schon wieder ein Fußballtitel von Konami? Ja, aber diesmal handelt es sich um die vom Entwicklerteam in Osaka betreute *International Superstar Soccer*-Serie (vor allem bekannt durch die erfolgreichen SNES- und N64-Vorgänger). Der Nachfolger des damaligen PS2-Launch-Titels zeichnet sich wiederum durch actionbetontes Gameplay und leichte Zugänglichkeit aus. Neben vielen

kleinen Verbesserungen wurde vor allem ganz gewaltig an der Grafik geschraubt. *ISS 2* bietet mehr Details, schönere Animationen und einen flüssigeren Spielablauf. Der spielerische Schwerpunkt liegt auf internationalen Wettbewerben, an denen Sie mit einem von über 70 Nationalteams teilnehmen können. Neu ist der Custom-Modus, bei dem Sie ein Turnier nach Ihren

Vorstellungen erstellen können. Es wird auch wieder versteckte Goodies geben, die für noch mehr Spielspaß und Langzeitmotivation sorgen. Wenn alles glatt läuft, dann können Sie im April mit *ISS 2* den kommenden Weltmeister auf der heimischen PS2 ermitteln! (wf)

Entwickler: KCE Osaka

Internet: www.konami-europe.de

Termin: April

Worms Blast

ACTION Sie können's einfach nicht lassen, die Würmchen von Team 17.



KAWUMMI! Die Kampfkriecher lieben es explosiv.



Diesen Frühling packen die niedlichen Einzelkämpfer erneut die Bazookas, Granaten und Schrotgewehre aus, um erstmals die PS2 in ein Schlachtfeld zu verwandeln. Anstelle der altbekannten Rundenstrategie-Missionen erwarten Sie in *Worms Blast* verschiedene Spielvarianten, die sowohl Taktik als

auch Gehirnarbeit und schnelle Reaktionen erfordern. Ihrem Kommando untersteht jeweils einer von neun Würmern, der von seinem Schwimmergerät aus feindlichen Kriechern nachstellt und gleichzeitig im Stil von *Magical Drop* farbige Spielsteine vom Himmel holt. Während acht Spielmodi den

erhofften Mehrspieler-Spaß garantieren sollen, werden Solo-Spieler mit 60 kniffligen Levels bedient. Des Weiteren dürfen Sie sich auf viele versteckte Items sowie geheime Würmer freuen. (ses)

Entwickler: Ubi Soft

Internet: www.ubisoft.de

Termin: 28. März

Super Trucks

RENNSPIEL Jester inszeniert den Kampf der Giganten.

Haben Sie sich schon einmal mit angehaltenem Atem ans Lenkrad geklammert, während eine Armeslänge neben Ihnen ein Mehrachser bedenklich schwankend eine Neunzig-Grad-Kurve zu nehmen versuchte? Bei *Super Trucks* dürfen Sie selbst Ihre Eignung zum Lkw-Fahrer unter Beweis stellen, wobei Sie nicht wie in *Acclaims 18 Wheeler* im geregelten Straßenverkehr unterwegs sind, sondern über Rennkurse des Kalibers Nürburgring oder Paul Richard schlingern. Entwickelt

und produziert wird das Funken sprühende Truck-Rennen von Jester Interactive, die bisher hauptsächlich mit ihrer *MTV Music Generator*-Serie auf sich aufmerksam gemacht haben. *Super Trucks* soll die erste aus einer Reihe von selbst veröffentlichten Produktionen des britischen Teams darstellen, das sich unter anderem die Neuaufgabe verschiedener Arcade-Klassiker vorgenommen hat. (ses)

Entwickler: Jester Interactive
Internet: www.jesterinteractive.co.uk
Termin: April

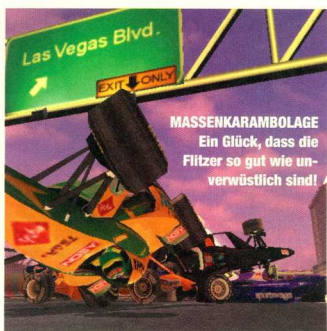


VORMARSCH Reibungslos werden Überholmanöver in dieser Größenordnung garantiert nicht ablaufen.

Downforce

RENNSPIEL Vielleicht die witzigste Formel-1-Variante bisher

Was nützen einem die schnellsten Formel-1-Geschosse, wenn man damit immer nur brav im Kreis tuckern darf? Genau das denken sich bei *Downforce* einige gelangweilte Ex-Profis und werfen alle Regeln und Konventionen über Bord. Mit frisierten F1-Boliden toben sich die zwölf Rabauken nach Herzenslust auf 21 Straßenkursen von Las Vegas bis Hongkong aus. Spaß und Action sind alles, worum es in den sieben Ein- und Zweispielermodi von *Downforce* geht; so brauchen Sie sich gar nicht erst in eine komplizierte Steuerung oder gar ein Tuningmenü einzuarbeiten und dürfen selbst nach den haarsträubenden Crashes mit Vollgas weiterrasen. Des



Weiteren verspricht Virgin intelligentes Gegendverhalten und spektakuläre Replays. Ob der Funracer aus den Smart Dog Studios sich wirklich so flott spielt, wie es auf den ersten Bildern den Anschein hat, verraten wir Ihnen in Kürze. (ses)

Entwickler: Virgin
Internet: www.virgininteractive.de
Termin: April

INFO INTERVIEW MIT TETSUYA MIZUGUCHI, SEGA

„Space Channel 5 kann jeder spielen! Kinder, Frauen ...“

Bei einer Präsentation seiner beiden PS2-Spiele *Rez* und *Space Channel 5* in Frankfurt stand uns Tetsuya Mizuguchi vom Sega-Team United Game Artists Rede und Antwort. Mizuguchi-san war zuvor Produzent von *Sega Rally Championship* (Arcade, Sega Saturn), *Manx TT* (Arcade) und *Sega Touring Car Championship* (Arcade).

PLAYZONE: Beide Spiele von United Game Artists drehen sich um Musik. Was halten Sie von der Idee, ein Spiel zu entwickeln, bei dem sich der Spielablauf je nach eingelegter Musik-CD verändert? Sony hat mit *Vib Ribbon* ja schon etwas in der Art gemacht.

Tetsuya Mizuguchi: Ich weiß nicht. Bei *Rez* haben wir diese Option ganz bewusst weggelassen, um den Spielern die Musik durch sein Verhalten beeinflussen zu lassen. Das war nur möglich, weil die Musik vorgegeben war.

PLAYZONE: *Rez* hat einen Techno-Soundtrack, *Space Channel 5* klingt dagegen sehr funky. Werden Sie demnächst vielleicht ein Spiel mit einem Rock-Soundtrack machen?

TM: (Lacht) Vielleicht. Aber das Genre der Musik ist mir nicht so wichtig. Mit *Rez* wollte ich eine neue, tief schürfende Erfahrung schaffen, daher sollte der Soundtrack dem Spieler ein tranceartiges Gefühl vermitteln – auch wenn man die Musik jetzt vielleicht nicht direkt in die Trance-Schublade stecken würde. *Space Channel 5* dagegen ist ein wirklich spaßiges Spiel, daher haben wir diese Art von Musik gewählt. Sehr funky, sehr 60er/70er-mäßig, sehr fröhlich.

PLAYZONE: Bei *Rez* könnte man eigentlich das Gegenteil vermuten, aber Sie haben also erst die Spielidee gehabt und dann erst die Musik ausgewählt?

TM: Genau!

PLAYZONE: Trotzdem nimmt die Musik in Ihren Spielen zuletzt eine zentrale Rolle ein. Spielen Sie selbst ein Instrument?

TM: Meine Fähigkeiten als Musiker beschränken sich auf so was (klopft mit einem Stift gegen ein Glas). Ich betätige mich höchstens als DJ. Aber auch das nur bei Freunden zu Hause – für die Öffentlichkeit bin ich da einfach zu schlecht! (lacht)

PLAYZONE: Vor kurzem hat Sega Rosso angekündigt, an *Sega Rally 3* zu arbeiten. Werden Sie damit etwas zu tun haben?

TM: Nein. Ich will keine Rennspiele mehr machen. Aber ich kenne Sega Rosso gut, das waren vor vier Jahren meine Leute! Daher bin ich überzeugt, dass Jun Sasakis Team auch ohne mich ein sehr gutes Spiel schaffen kann.

PLAYZONE: *Rez* erinnert vom Gameplay etwas an den Sega-Saturn-Klassiker *Panzer Dragoon*. Sind etwa Mitglieder von Team Andromeda jetzt in Ihrem Team?

TM: Ja, einige Programmierer und Designer von Andromeda sind jetzt bei United Game Artists. Ich glaube, es sind (überlegt) fünf Leute.

PLAYZONE: Sega entwickelt mittlerweile für alle Systeme. Auf welchen Plattformen wird man Ihre Spiele in naher Zukunft spielen können?

TM: Wir werden uns erst mal auf die PlayStation 2 und Mobiltelefone als Systeme konzentrieren.



TETSUYA MIZUGUCHI Arbeitete zuletzt an *Rez* und *Space Channel 5* für die PS2.

JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren Harrod

berichtet.

Die Weihnachts-Hits

In der Zeit um Weihnachten herum erschienen wie immer viele großartige Spiele. Wie gewohnt war die sehr beliebte *Gundam*-Serie ganz vorne mit dabei, während das schon zwei Wochen früher veröffentlichte *Metal Gear Solid 2* sich auf dem zweiten Platz halten konnte. Doch gab es auch einige Enttäuschungen zu verzeichnen. Besonders hart traf es Sonys großen Weihnachtstitel *Jak and Daxter*. Trotz massiver Werbekampagne und einiger hunderttausend verteilter Gratis-Demonstrationen schaffte es das *Jump & Run* von Naughty Dog nicht über die 100.000-Hürde!

INFO KURZ & KNAPP

AUS ZWEI MACH EINS

Namcos *Xenosaga* wird nun doch nicht auf zwei DVDs erscheinen. Stattdessen veröffentlicht man das Spiel als ersten PS2-Titel auf einer Dual-Layer-DVD, wodurch das Wechseln der DVDs entfällt.

NEUE AFFENJAGD

Ape Escape, in Japan als *Saru Getchu* bekannt, bekommt einen direkten Nachfolger. Das bei uns als *Ape Escape 2* angekündigte *PipoSaru 2001* ist demnach nur ein Ableger.

JAPAN VERKAUFSCHARTS

1. GT Concept 2001 Tokyo PS2
2. M.S. Gundam Fed. Vs Zion DX PS2
3. Momotarou's Train X PS2
4. Dragon Quest IV PSone
5. World Soccer Winning Eleven 5 F.E. PS2
6. Metal Gear Solid 2 PS2
7. Crash Bandicoot 4 PS2
8. Jak and Daxter PS2
9. Winning Post 5 PS2
10. Dynasty Warriors 3 PS2



FREIE AUSWAHL. Außer auf Skiern können Sie beispielsweise auch mit einem Snowboard antreten.



SPLITSCREEN Hoffen wir mal, dass der Nebel nicht ganz so schlimm ausfällt wie bei Namcos *Ridge Racer V*.

Alpine Racer 3

SPORT Die PlayStation-2-Umsetzung der klassischen Arcade-Serie bietet einige neue Features.

Jahrelang hat sich Namco gestraubt, die beliebten *Alpine Racer*-Spiele als Heimversion zu veröffentlichen. Eigentlich verständlich: In der Spielhalle leben die Titel von den speziellen Ski-Controllern, die einen die Abfahrten mit vollem Körpereinsatz erleben lassen. Nicht zuletzt der Erfolg von Snowboard-Spielen in der Art eines *SSX* dürfte aber dafür

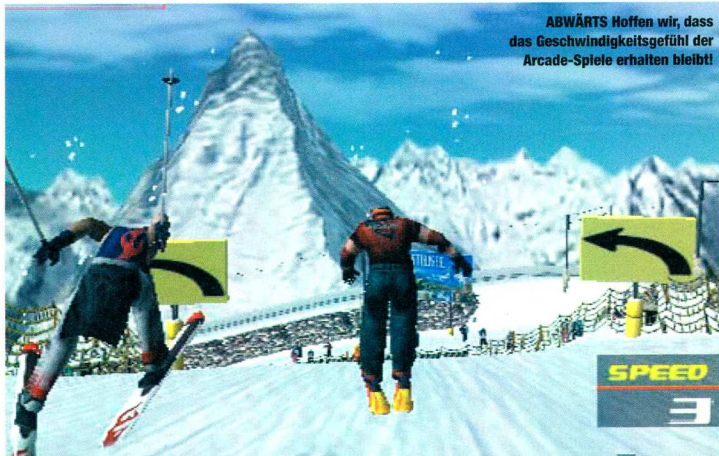
gesorgt haben, dass Namco nun doch an *Alpine Racer* für die PS2 arbeitet. Ein Indiz dafür ist die Möglichkeit, statt auf Skiern auch auf einem Snowboard an den Abfahrtsrennen teilzunehmen, wodurch sich das Fahrverhalten natürlich beträchtlich ändert. Mit den L1- und R1-Tasten sind im Sprung selbstverständlich auch Tricks möglich, die bei *Alpine*

Racer 3 allerdings eher als Beiwerk betrachtet werden sollten. Zudem soll es Slalom-Rennen und einen Zweispielermodus geben. Klingt ganz danach, als könnte aus dem kurzfristigen Arcade-Spaß ein langfristig motivierendes PS2-Spiel werden! (mp)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.co.jp

Termin: März (Japan)



ABWÄRTS Hoffen wir, dass das Geschwindigkeitsgefühl der Arcade-Spiele erhalten bleibt!

ROLLENSPIEL Neues Anime-/Videospiel-Großprojekt von Bandai

Dieses ambitionierte Spieleprojekt soll, aufgeteilt in insgesamt vier Episoden, in Abständen von knapp drei Monaten gleichzeitig (und wahlweise im Paket) mit den dazugehörigen Video-Veröffentlichungen auf den Markt kommen. Die dazugehörige TV-Serie läuft bereits einige Wochen vorher an. Und wenn hinter dem Anime-Teil dann noch so bekannte Künstler wie Kazunori Ito (*Ghost In The Shell*) und Yoshiyuki Sadamoto (*Neon Genesis Evangelion*) stecken, horchen Zeichentrick-Fans auf! Witzig ist dabei die Spiel-im-Spiel-Grundidee: Im Jahre 2007 spielen 20 Millionen Menschen weltweit das Online-Rollen-spiel *The World*, als es plötzlich zu unerklärlichen Störungen kommt. Sie übernehmen die Rolle von Kite, der die Umgebung von *The World* verändern kann, und gehen der Sache auf den Grund. Dabei kommunizieren Sie mit den computersimulierten „echten“ Mitspielern über spielinterne Chat- und Foren-Funktionen. (mp)

Hersteller: Bandai

Internet: www.hack.channel.or.jp

Termin: Ab Juni (Japan)



VIEL VERSPRECHEND
Die ersten Bilder machen einen sehr guten Eindruck!

SPIEL IM SPIEL
Den Großteil von .hack spielen Sie das Online-Rollen-spiel *The World*.



ACTION Die Macher des indizierten Tenchu melden sich zurück!



BODYGUARD Hier müssen Sie die Dame vor einem Angreifer beschützen.

Im neuen Spiel der *Tenchu*-Schöpfer Acquire schlüpfen Sie in die Rolle eines herrenlosen Schwertmeisters, der seine Dienste mit der Klinge jedem Zahlungswilligen zur Verfügung stellt. In der Praxis läuft das auf ein nichtlineares, missionsbasiertes Actionspiel hinaus, bei dem Begleitmissionen, Entführungen und Mordaufträge auf dem Plan stehen – sprich: Eine Veröffentlichung in Deutschland erscheint in dieser Form nicht sehr wahrscheinlich. Neben Kämpfen gegen zahlreiche Gegner gleichzeitig (teilweise auch zusammen mit einem computergesteuerten Partner) wird es auch Beat-'em-Up-artige Duelle gegen Endgegner geben, insgesamt soll das Spiel über 40 Special Moves bieten. Doch nicht nur die Waffen wer-



おいの 俺達の 助けて やるぜ 同士の になるなら

ZU SPÄT In diesem Fall hilft Diskutieren natürlich auch nicht mehr.

den sprechen, mit manchen Gegnern können Sie auch diskutieren. (mp)

Hersteller: Spike

Internet: www.spike.co.jp

Termin: 7. Februar (Japan)

JAPAN ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Climax Tennis	Tennis	17. Januar
Final Fantasy X International	Rollenspiel	31. Januar
Grandia Xtreme	Rollenspiel	31. Januar
GT Concept 2001 Tokyo	Rennspiel	1. Januar
Kengo II	Beat 'em Up	Januar
Virtua Fighter 4	Beat 'em Up	31. Januar

Erscheint demnächst

Akira Psycho Ball	Flipper	21. Februar
Alpine Racer 3	Rennspiel	März
Dual Hearts	Rollenspiel	14. Februar
Final Fantasy XI	Online-Rollenspiel	März
Grandia II	Rollenspiel	21. Februar
Kingdom Hearts	Rollenspiel	28. März
Onimusha 2	Action-Adventure	7. März
Smash Court Pro Tournament	Tennis	7. Februar
Space Channel 5 Part 2	Musikspiel	14. Februar
Samurai	Spike/Acquire	7. Februar
Suikoden III	Rollenspiel	März
Tekken 4	Beat 'em Up	28. März
Xenosaga	Rollenspiel	28. Februar



USA NEWS

INFO KURZ & KNAPP

INDY IST ZURÜCK!

LucasArts kündigte ein neues Indiana-Jones-Abenteuer für PC und Next-Generation-Konsolen an. Ob es auch auf die PlayStation 2 kommt, ist noch ungewiss. Sicher ist nur, dass es eine völlig neue Hintergrund-Story haben und von Entwickler The Collective produziert wird.

ERSTER FRÜHLING

Gestärkt durch ein recht erfolgreiches Geschäftsjahr und mit einem neuen Mann an der Spitze (Bernard Stolar) will Hersteller BAM! Entertainment im Frühjahr drei Spiele für die PS2 herausbringen: *Savage Skies*, *Riding Spirits* und *Way of the Samurai*. Die ersten beiden werden wohl nur in den USA erscheinen.

JETZT OFFIZIELL

Wir hatten es zwar schon in den News, aber jetzt ist es offiziell: *Malice* kommt für die PlayStation 2. Hersteller Vivendi Universal kündigte sogar ein paar PS2-exklusive Levels an!

WOLFENSTEIN KOMMT

Activision wird den PC-Ego-Shooter *Return to Castle Wolfenstein* (dt.) auf die PS2 portieren. Ein offizielles Datum gibt es zwar noch nicht, aber gerücheweise soll er bereits im Herbst in den Läden stehen.

USA VERKAUFS-CHARTS

1. GTA III	PS2
2. Metal Gear Solid 2	PS2
3. Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2
4. Madden NFL 2002	PS2
5. Agent Under Fire	PS2
6. WWF Smackdown! Just bring it	PS2
7. NBA Live 2002	PS2
8. Gran Turismo 3 A-spec	PS2
9. Silent Hill 2	PS2
10. Devil May Cry	PS2



ABWECHSLUNG
Summoner 2 bietet über 30 verschiedene Schauplätze.



VERWANDLUNG Pava kann die Gestalt von mächtigen Kreaturen annehmen.

Summoner 2

ROLLENSPIEL Volition hat eine Fortsetzung seines Launchtitels in der Mache!

Das Rollenspiel *Summoner* gehörte zur Riege der Launchtitel für die PS2 und glänzte besonders mit einer interessanten Story und einem durchdachten Charakterentwicklungssystem. Derzeit arbeitet Entwickler Volition auf Hochtouren an einer Fortsetzung und kündigte Verbesserungen dort an, wo es beim ersten Teil noch haperte: bei der Grafik und dem unausgereiften Kampfsystem. Die Ge-

schichte spielt 20 Jahre später in der gleichen Welt. Hier übernehmen Sie die Rolle der jungen Königin Pava, die das Zeichen des Summoners trägt und sich auf die Suche nach der Erfüllung ihres Schicksals machen muss. Als Summoner ist sie in der Lage, sich mit diversen Runensteinen in verschiedene Wesen zu verwandeln. Natürlich muss sie nicht alleine auf die Reise gehen. Sieben Party-

Mitglieder wird der Spieler später über den Bildschirm dirigieren dürfen, von denen aber immer nur drei gleichzeitig die Echtzeit-Kämpfe bestreiten können. Mit über 30 Schauplätzen und Hunderten von NSCs ist *Summoner 2* zumindest sehr groß und komplex. (ssw)

Hersteller: THQ

Internet: www.summoner2.com

Termin: Ende 2002

FEUERDÄMONEN Sie bekommen es mit ziemlich fiesen Gegnern zu tun.



All-Star Baseball 2003

BASEBALL Acclaim verwöhnt American-Sports-Fans!

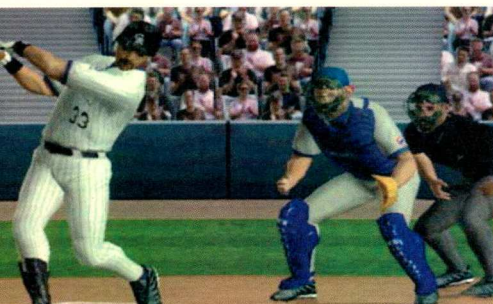
Nachdem *All-Star Baseball 2002* in der amerikanischen Fachpresse überwiegend sehr gut abgeschrieben hatte, war es eigentlich sonnenklar, dass in diesem Jahr ein Nachfolger kommen muss. Neben allen aktuellen Mannschaftsaufstellungen der Major-League-Teams wird der neueste Ableger der beliebten Serie eine Fülle neuer Features beinhalten. Von den zehn enthaltenen Spielmodi (darunter Season, Career, Manager, Home Run Derby und Franchise) ist vor allem der Ex-

pansion-Modus besonders hervorzuheben. Hier führen Sie ein komplettes neues Team in die Major League ein und versuchen, die World Series zu gewinnen. Für ein besonders realistisches Baseball-Erlebnis sorgen komplett überarbeitete Charaktermodelle und eine tolle Soundkulisse. Drei Kommentatoren werden die heißen Matches für Sie ins rechte Licht rücken. (wf)

Entwickler: Acclaim Studios Austin

Internet: www.acclaim.com

Termin: 26. Februar (USA)



TIMING GEFRAGT Trifft man den Ball optimal, ist der Home Run reine Formsache.

NCAA March Madness 2002

BASKETBALL Erleben Sie die NBA-Stars von morgen!

College Basketball ist die Talentschmiede für die NBA-Stars von morgen. Dementsprechend groß ist in Amerika auch das Interesse an den über 150 College-Mannschaften, die Jahr für Jahr um den Meistertitel kämpfen. Kein Wunder also, dass EA den Fans eine eigene Serie spendiert. Bei der aktuellen Auflage, die das erste Mal auf PS2 erscheint, haben die

Entwickler leider nur zwei Hauptspielmodi integriert. Der im College-Football-Pendant enthaltene Dynasty-Modus fehlt leider, wodurch der Titel keine Langzeitmotivation bietet. Am meisten Spaß macht das noch der Mehrspielermodus. (wf)

Hersteller: Electronic Arts

Internet: www.ea.com

Termin: Erhältlich (USA)



MANNDECKUNG Jetzt nur noch eine Anspielstation finden ...



HEISS Jean Grey verteilt als Phoenix Schläge.



KOMM HER! Magneto ist wieder mit von der Partie.

X-Men: Next Dimension

BEAT 'EM UP Der erste X-Men-Prügler für die PlayStation 2!

Activision setzt seine Prügler-Reihe mit den X-Men nun auf den Next-Generation-Konsolen fort. Nach einigen mehr oder minder guten PSOne-Spielen wird *X-Men: Next Dimension* das erste Mutanten-Beat-'em-Up auf der PS2 sein. Auf den ersten veröffentlichten Screenshots sieht bisher alles aus wie gewohnt: 3D-Charaktermodelle vor comicartigen Hintergründen. Allerdings soll es auch

Kämpfe außerhalb von festen Arenen und Stages mit mehreren Ebenen geben. Prügler-Liebhaber können sich wieder auf hohe Luft- und irre Spezialangriffe freuen. Die Story des Ganzen lehnt sich sehr stark an die Comicvorlagen an und greift einige interessante Handlungsstränge auf. (ssw)

Hersteller: Activision

Internet: www.activision.com

Termin: Sommer 2002 (USA)

USA ERSCHEINT DEMNÄCHST

Zuletzt erschienen

Top Angler	Geschicklichkeit	29. Januar
Grandia II	Rollenspiel	29. Januar
Drakan	Action-Adventure	29. Januar
State of Emergency	Action	4. Februar

Erscheint demnächst

PRYZM Chapter One	Action-Adventure	1. März
Air Ranger	Sportspiel	1. März
Kings Field 4 The Ancient City	Rollenspiel	2. März
Medal of Honor: Frontline	Action	5. März



MGS 2 ist zwar verschoben, doch bei uns können Sie schon vor der Veröffentlichung **eine spielbare Demo gewinnen.**

222 Demo-Versionen zu gewinnen!

Auf Regen folgt Sonnenschein: Der schlechten Nachricht, dass eines der am heißesten erwarteten PS2-Spiele des Jahres verschoben wurde, folgt die gute Nachricht: Wir verhelfen Ihnen schon vorher zum Spielgenuss. Zusammen mit Konami verlosen wir **222 Demo-Versionen von Metal Gear Solid 2**. Darauf ist ein Teil des ersten Levels, der sogar noch über den ersten Endgegner hinausgeht. Um zu gewinnen, beantworten Sie einfach alle Fragen des folgenden Quiz und notieren den jeweils zur richtigen Antwort gehörenden Buchstaben. Hintereinander gelesen ergeben diese ein Lösungswort. Was Sie damit machen, erfahren Sie am Ende.

GEWINNSPIEL

Metal Gear Solid 2

FRAGE 1:



Wie heißt die junge Terroristin, die Solid Snake im ersten Endkampf auf dem Tanker besiegen muss?

- (S) Olga
- (V) Katharina
- (X) Anna

FRAGE 2:



Wie ist der Name der ultimativen Kampfmaschine, die im Laderaum des Tankers transportiert wird?

- (O) Metal Gear Ray
- (G) Metal Gear Rex
- (E) Tyrannosaurus Rex

FRAGE 3:

Für welche menschenfreundliche Organisation arbeitet Solid Snake zu Beginn des Spiels?

- (R) Misanthropy
- (L) Philanthropy
- (J) Philosophy

FRAGE 4:

Wer unterstützt Solid Snake bei seiner Mission über Funkverkehr?

- (P) Anton
- (I) Otacon
- (S) Pokémon



FRAGE 5:

Der Gegenspieler, der auch schon im ersten Teil auftrat, heißt: Revolver ...?

- (A) Leopard
- (W) Panther
- (D) Ocelot



FRAGE 6:

Vor welcher amerikanischen Stadt spielt sich der Tanker-Level ab?

- (U) New York
- (G) Boston
- (L) Miami



FRAGE 7:

Wie heißt die Terroristenorganisation, die ebenfalls hinter dem Kampfroboter her ist?

- (U) Daughters of Freedom
- (E) Nephews of Independence
- (S) Sons of Liberty

So, alles klar? Oder brauchen Sie doch noch einen Tipp zum Lösungswort? Es handelt sich um einen der Feinde von Snake. Schreiben Sie das Lösungswort einfach auf eine Postkarte und schicken Sie diese bis zum 22.2.2002 an die folgende Adresse: **Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Endlich da!, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.** Sie können das Lösungswort auch im Internet unter der Adresse

www.metal-gear-solid2.de eingeben.

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Konami 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 Gewinnfalle.



ONLINE Auf der Metal-Gear-Solid-2-Website finden Sie Antworten.

Das beste PS2-

Nützlich,
nutzlos,
kurios?
Wir verraten
Ihnen,
welches
Zubehör
sich wirklich
lohnt.

S Die PlayStation 2 ist ja ein tolles Gerät, doch ganz für sich alleine bringt sie nicht viel. Ohne die passende Hardware kann man weder Spiele noch DVDs richtig genießen. Ein Controller ist das Einzige, was Neueinsteiger im Karton vorfinden, wenn sie ihre glänzende neue Konsole auspacken. Wer aber Spiele abspeichern oder Rennspiele mit Lenkrad steuern will, braucht Extrazubehör. Um Ihnen Durchblick im Hardware-Dschungel zu verschaffen, stellen wir hier das beste Zubehör vor, das es zurzeit auf dem Markt gibt.

Auf dieser Doppelseite sind schon die Testsieger in den jeweiligen Hardwarekategorien zu sehen. Bei den Controllern, den Lenkrädern, den Fernbedienungen und den Lightguns sind die Originalprodukte von Sony kaum einzuholen. Bei den Memory Cards dagegen siegt Dritthersteller Mad Catz, einfach weil deren Speicherkarte billiger ist. Das originellste Zubehör ist sicherlich die Eye-Trek-Brille von Olympus. Sie projiziert ein gutes Bild direkt vor die Augen. Wer die Spiele mit mehr als einem Freund zusammen genießen will, braucht noch einen Multi-Tap. Wir empfehlen hier den V-Stand 3 in 1 von Bigben. Er ist gleichzeitig ein Vertikalständer und Empfangsteil für die Fernbedienung.

ALBRECHT OTT



V-STAND 3 IN 1	91%
Typ:	Multi-Tap
Hersteller:	Bigben
Preis:	Ca. € 50,-
Sorgt für festen Stand der Konsole, bietet Anschluss für vier Spieler und eine DVD-Fernbedienung.	

DVD-FERNBEDIENTUNG	91%
Typ:	DVD-Fernbedienung
Hersteller:	Sony
Preis:	Ca. € 30,-
Mit Zusatzfunktionen wie verschiedenen Spulgeschwindigkeiten oder Blickwinkelwahl.	



G-CON 2	91%
Typ:	Lightgun
Hersteller:	Sony/Namco
Preis:	Ca. € 35,-
Etwas billige Verarbeitung und ein bisschen klobiges Design, dafür aber präzise Arbeitsweise.	

FANATEC SPEEDSTER 2	91%
Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Sony/Endor
Preis:	Ca. € 75,-
Dieses Lenkrad steuert unheimlich präzise, sieht gut aus, ist stabil und sehr gut verarbeitet.	

Zubehör

MEMORY CARD

Typ: Memory Card
Hersteller: Mad Catz
Preis: Ca. € 40,-
Speichert bis zu 8 MB Daten und Spielstände und ist sogar noch billiger als das offizielle Zubehör.

DUAL SHOCK 2

Typ: Controller
Hersteller: Sony
Preis: Ca. € 30,-
Oft kopiert, nie erreicht. Der offizielle Controller von Sony. An den kommt so schnell keiner ran.

EYE-TREK

Typ: Projektionsbrille
Hersteller: Olympus
Preis: Ca. € 459,-
Eine Riesleinwand direkt vor den Augen; nichts für schwache Nerven und Migränegeplagte.

CONTROLLER

Kontrolle ist alles!

Neben dem Testsieger von Sony empfehlen wir noch zwei weitere Produkte. Da ist einmal das Firestorm U-Pad von Thrustmaster. Es ragt allein schon wegen seines ungewöhnlichen Designs aus dem Controller-Allerlei heraus. Dadurch soll es besonders ergonomisch sein. Tatsächlich ist es sehr angenehm zu fassen, was auch an der rutschfesten Gummierung liegt. An den Steuereigenschaften ist nichts auszusetzen, alle Tasten sind gut erreichbar und der Rumble-Effekt ist kräftig.

Genauso funktionstüchtig ist der Advanced Controller Dual Force 2 von Mad Catz. Dieser besitzt sogar noch eine Makro-Funktion. Das heißt, Sie können verschiedene Tastenkombinationen auf einen einzigen Knopf legen. Besonders Fans von Prügelspielen dürften damit bestens bedient sein. Vom Design her ist er zwar nicht so hübsch wie die Konkurrenzprodukte, dafür ist die Verarbeitung stabil und die Tasten sind leicht erreichbar angeordnet.



FIRESTORM U-PAD	86%
Typ:	Controller
Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	Ca. € 30,-

DUAL FORCE 2	84%
Typ:	Controller
Hersteller:	Mad Catz
Preis:	Ca. € 30,-

Gemütlich DVDs bedienen

Ein nettes Extra der PlayStation 2 ist der integrierte DVD-Spieler. Der lässt sich zwar problemlos mit dem Controller bedienen, doch hat man da erstens Kabelsalat und zweitens muss man sich merken, was die einzelnen Tasten für Funktionen haben. Wer viele DVDs schaut, kann also auf eine Fernbedienung schwer verzichten. Die einzige, die dabei andere Funktionen hat als das Joypad, ist der Testsieger von Sony. Alle anderen simulieren den Controller. Nur sind eben die Tasten richtig beschriftet und es gibt keine Kabel. Wichtig bei der Auswahl ist höchstens noch, ob das Empfangsgerät auch einen Anschluss für das Joypad hat. Dann spart man sich nämlich das Umstecken. Bei der DVD-Fernbedienung von Mad Catz ist das der Fall wie bei allen anderen hier vorgestellten auch. Außerdem lässt sie sich für viele andere Geräte programmieren, so dass Sie auch den Fernseher, Videorekorder oder die Stereoanlage damit bedienen können. Der DVD Commander II von Saitek kann das auch und steht dem Mad-Catz-Produkt sonst in nichts nach. Die nächsten beiden Produkte sind ausschließlich für die PS2 gedacht. Ästheten werden die DVD-Fernbedienung von Brooklyn schätzen. Preiswert dagegen ist die DVD Remote Control von Spiffy und sie funktioniert genauso wie alle anderen.



DVD-FERNBEDIENUNG	86%
Typ:	Fernbedienung
Hersteller:	Mad Catz
Preis:	Ca. € 25,-



DVD-FERNBEDIENUNG	84%
Typ:	Fernbedienung
Hersteller:	Vids
Preis:	Ca. € 20,-



DVD-COMMANDER II	84%
Typ:	Fernbedienung
Hersteller:	Saitek
Preis:	Ca. € 25,-

DVD REMOTE CONTROL	84%
Typ:	Fernbedienung
Hersteller:	Spiffy
Preis:	Ca. € 15,-

PREISTIPP

FORCE FEEDBACK LENKRÄDER

Unfälle hautnah!

Wer Rennspiele nicht nur mit Lenkrad steuern, sondern auch den Effekt erleben will, wenn er seitlich gegen eine Mauer rast, sollte ein Force-Feedback-Steuer in Erwägung ziehen. Leider gibt es nicht viele Spiele, die dieses Feature unterstützen, aber immerhin ist der absolute Überhit *Gran Turismo 3: A-Spec* darunter. Genau zu diesem Spiel hat Sony ein von der Firma Logitech hergestelltes Lenkrad auf den Markt gebracht: das GT Force. Die gleichen Eigenschaften hat auch das Force Feedback Racing Wheel von Thrustmaster. Dazu ist es sogar ein bisschen besser verarbeitet als das Produkt von Logitech. Leider berichteten aber viele Leser, dass es nach einiger Zeit bei *GT 3* zu Problemen kommen kann – eine Erfahrung, die wir nicht gemacht haben. Absolut ohne Schwierigkeiten funktioniert es aber bei *F1 2001* von EA Sports. Im Moment gibt es das Gerät nur noch im Bundle zusammen mit diesem Spiel zu kaufen.



FF RACING WHEEL	88%
Typ:	FF-Lenkrad
Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	Ca. € 180,- (inkl. F1 2001)

GT FORCE	88%
Typ:	FF-Lenkrad
Hersteller:	Sony/Logitech
Preis:	Ca. € 130,-

Richtige Straßenlage bei Rennspielen

Mit einem anständigen Lenkrad machen Formel-1-Spiele gleich noch viel mehr Spaß. Gerade hier gibt es ein fast unübersichtliches Angebot. Schade dabei: Unser absoluter Favorit (der sogar Sonys Testsieger geschlagen hätte) ist nicht mehr lieferbar – das **Blue Thunder Racing Wheel** von InterAct. Fast genauso gut ist aber das **Saitek RX 400**. In ansprechendem blau-schwarzen Design passt es hervorragend zur PlayStation 2 und auch von der Produktqualität her ist kaum etwas auszusetzen. Der Widerstand ist zwar etwas niedrig eingestellt, doch mit der genauen Dosierung lenkt es wahnsinnig schnell und exakt. An diese Produkte kommt dann so schnell kein Lenkrad mehr heran. Das **Jaguar Compact Racing Wheel** von Bigben verdankt seine gute Bewertung unter anderem seinem ungewöhnlichen Äußeren: Mit Lizenz des Jaguar-Formel-1-Rennstalls ausgestattet, erinnert es von der Form her an ein echtes Steuerrad aus einem Rennbolide. Dazu lenkt es sehr zuverlässig und liegt rutschfest in der Hand. Für Schnäppchenjäger ist noch das **Ferrari Challenge Racing Wheel** von Thrustmaster zu empfehlen. Für knapp 30 Euro lenkt es jedes Auto in die richtige Richtung.

LENKRÄDER

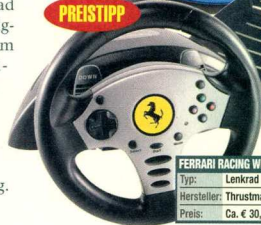
SAITEK RX 400	91%
Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Saitek
Preis:	Ca. € 50,-



JAGUAR RACING WHEEL	86%
Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Bigben/4 Gamers
Preis:	Ca. € 50,-



PREISTIPP



FERRARI RACING WHEEL	80%
Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	Ca. € 30,-

Alles, was Sie sonst noch so brauchen könnten

Nicht jeder Geschmack ist gleich. Die Hardwarehersteller nehmen sich diesen Satz zu Herzen und bieten für fast jedes Spielgenre den passenden Controller an. Ob Lightgun, Flugjoystick oder Prügelcontroller, für jeden ist etwas dabei. Meistens sind diese Geräte so spezialisiert, dass es keine Konkurrenz gibt. Die Auswahl in dieser Kategorie fällt deswegen nicht besonders schwer. Da gibt es zunächst einmal den **Shadowblade Arcade Stick** von InterAct. Der ist speziell für Prügelspiele gedacht, funktioniert aber auch mit jedem anderen Genre. Die solide Verarbeitung und das coole Design vollenden den guten Eindruck. Für Freizeit-Rocker ist das **Freestyler Bike** von Thrustmaster gedacht. Mit zwei verschiedenen Steuermodi dient er sowohl bei Cross- als auch bei reinen Rundenrennen zum

präzisen Lenken. Er ist zwar hochwertig verarbeitet und mit einem guten Vibrationseffekt ausgestattet, doch ungeschicktere Spieler werden öfters mit der Lenkstange an Ihre eigenen Beine stoßen. Dafür hat er aber eine Sitzfläche, die ein bequemes Bedienen vor dem Fernseher erlaubt. Ganz neu auf dem Markt ist der **Top Gun Fox 2 Pro Flight Stick** von Thrustmaster. Der Joystick für Flugsimulationen lässt sich auf zwei Achsen bewegen: einmal die ganz normale 360-Grad-Drehung eines Joysticks – man kann den Griff aber auch noch seitwärts drehen und auf diese Weise das Flugzeug zur Seite lenken. Das funktioniert auch, wenn man die Einstellungen richtig konfiguriert. Für die bisher auf der PlayStation 2 erschienenen Flugsimulationen ist der Stick aber nicht perfekt geeignet.



TOP GUN FOX 2 PRO	82%
Typ:	Controller
Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	Ca. € 41,-

FREESTYLER BIKE	83%
Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Thrustmaster
Preis:	Ca. € 87,-

SHADOWBLADE ARCADE	80%
Typ:	Controller
Hersteller:	InterAct
Preis:	Ca. € 90,-

SONSTIGE CONTROLLER

ORIGINELLES

Kuriositätenkabinett

REPORTAGE DAS BESTE PS2-ZUBEHÖR

Wer sich beruflich mit Konsolenspielen beschäftigt, braucht vermutlich einen gewissen Grad an Verspieltheit. Wenn derjenige dann auch noch Hardware entwirft, kann es durchaus geschehen, dass Dinge dabei herauskommen, bei denen normale Menschen sich fragen: „Hat die Welt wirklich so etwas noch gebraucht?“ In dieser Kategorie stellen wir Ihnen die abgefahrensten Zubehörteile vor, entscheiden Sie

selbst, ob die Welt (oder Sie) das braucht.

Prügelspielfans, die mal wieder Bewegung vertragen könnten, sollten die **Fighting Arena** von Thrustmaster ausprobieren. Sie funktioniert ähnlich wie eine Tanzmatte: Mit den Füßen betätigen Sie die in die Matte integrierten Richtungstasten. Allerdings geht dieses Gerät noch in die Höhe: Vier Lichtschranken in Arm- und Beinhöhe ersetzen die Befehlstasten. Wenn Sie also normalerweise X drücken würden, müssen Sie dabei nach vorne treten usw.

Lustig ist das vor allem für den Zuschauer, für den Spieler ist es eher anstrengend.

Für mehr Gemütlichkeit bei Rennspielen gibt es gleich zwei Produkte, die eine Ablagefläche für das Lenkrad bieten. Der **Driftmaster Evo-I** ist ein Gestell aus Stahl, auf das Sie jedes Konsolenlenkrad schrauben können. Unten ist noch Platz für die Pedale, so dass Sie Rennspiele bequem vom Sessel aus spielen können.

Den Sessel ganz vergessen können Sie beim **Gamechopper**: Dieser liefert den Fahrersitz

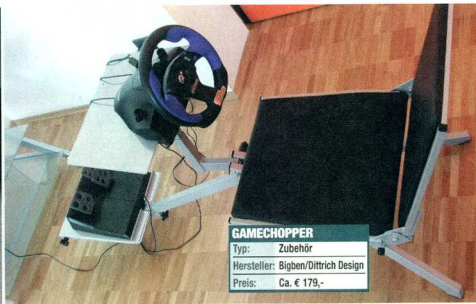
gleich mit. Sonst besitzt er die gleiche Funktionalität und Ausstattung wie der Driftmaster: Eine Abstellfläche für das Lenkrad und Platz für die Pedale. Außerdem lässt er sich leicht zusammenklappen und Platz sparend verstauen. Und er ist für jede Länge einstellbar, so dass auch große Menschen hineinpassen. Beide Hersteller haben übrigens bei Redaktionsbesuchen versprochen, noch einen Aschenbecher und einen Getränkehalter mit einzubauen – geworden ist daraus bei beiden nichts.



DRIFTMASTER EVO-I
Typ: Zubehör
Hersteller: Driftmaster
Preis: Ca. € 125,-



FIGHTING ARENA 80%
Typ: Controller
Hersteller: Thrustmaster
Preis: Ca. € 118,-



GAMECHOPPER
Typ: Zubehör
Hersteller: Bigben/Dittich Design
Preis: Ca. € 179,-

Verlieren Sie nie wieder den Spielstand!

Bei der PSone gab es sie noch wie Sand am Meer: die Memory Cards. Jeder Dritthersteller, der etwas auf sich hielt, hatte eine im Vertrieb. Bei der PlayStation 2 geht das nicht so problemlos: Die Magic-Gate-Technologie ist nicht so leicht zu umgehen, und Sony hat bisher erst eine Lizenz vergeben, an Mad Catz. Nichtsdestotrotz hat Bigben mit der **Mega Memory 16MB** ein Speichermedium auf den Markt gebracht, das sogar noch mehr Platz für Spielstände bietet. Etwas umständlich ist das alles aber schon: Man muss jedes Mal erst die mitgelieferte Software einlegen, um die Memory Card zum Laufen zu bringen. Wer nur dem Original vertraut, ist mit der offiziellen Memory Card von Sony sehr gut bedient. Acht MB Daten passen drauf, seit über einem Jahr benutzen wir sie und noch nie ist etwas verloren gegangen.

MEMORY CARDS



MEMORY CARD
Typ: Memory Card
Hersteller: Sony
Preis: Ca. € 45,-



MEGA MEMORY 16MB
Typ: Memory Card
Hersteller: Bigben/Datel
Preis: Ca. € 50,-

Vier gewinnt!

Ein Hang zur Vereinsamung wird Videospielelern ja oft vorgeworfen. Natürlich muss das nicht unbedingt stimmen, viele Spiele machen gerade zu mehreren noch mehr Spaß. Schade nur, dass die PlayStation 2 nur für zwei Controller Anschlüsse hat. Abhilfe schaffen die **Multitaps**, an denen vier Joypads Anschluss finden. Auch hier gibt es am offiziellen Zubehör wenig auszusetzen. Nur, dass das Multitap von Sony nicht mit PSone-Spielen funktioniert, ist ein Wermutstropfen – aber das tun die wenigsten.

Wer neben dem Multitap auch noch eine DVD-Fernbedienung mit Empfangsteil und einen Vertikalständer haben will, ist mit dem **Stealth Stand** von Brooklyn gut beraten. Genau wie der V-Stand 3 in 1 auf Seite 18 bietet er diese drei Funktionen.



MULTITAP
Typ: Multi Tap
Hersteller: Sony
Preis: Ca. € 50,-

STEALTH STAND
Typ: Multitap, Fernbedienung, V-Stand
Hersteller: Vidis
Preis: Ca. € 50,-



MULTITAPS

Schummeln leicht gemacht!

Cheatmodule sind nicht jedermanns Sache, manche Spieler finden es unfair, sich mit Codes Vorteile zu verschaffen. Wer nicht so denkt, hat im Moment die Auswahl zwischen drei Produkten, die beim Schummeln helfen. Am etabliertesten ist Datels Action Replay, das mittlerweile als Action Replay V2 auf dem Markt ist. Es hat nicht nur Codes für 127 PS2-Spiele, sondern auch eine DVD Region X integriert. Dazu ist noch ein Memory-Card-Manager dabei, mit dem Sie ein Zip-Drive als Speicherkarte nutzen können. Sie brauchen auch keine Angst zu haben, dass Ihnen mal die Cheats ausgehen könnten: Auf der Website des Herstellers www.codejunkies.com gibt es ständig Nachschub.

Relativ neu ist der Xploder für PlayStation 2 von Blaze. Der hat von Haus aus schon Cheats für 84 Spiele einprogrammiert, darunter natürlich die größten Hits wie *Gran Turismo 3*. Doch auch wenn mal neue Hits rauskommen, gibt es dafür neue Codes auf

www.blaze.de. Allerdings ist das Modul mit dem Action Replay kompatibel, so dass Sie auch diese Codes eingeben können.

Thrustmaster versucht sich jetzt ebenfalls an Cheatmodulen. Noch im Februar soll der Cheatcode S in den Regalen stehen. Leider konnten wir den noch nicht testen, wir müssen uns deshalb auf die Herstellerangaben verlassen. Mehr als 1.400 Cheats für 77 Spiele sollen vorhanden sein, darunter auch die Top Ten der europäischen Spielecharts. Außerdem soll das Hinzufügen und Speichern neuer Codes sehr einfach sein. Das ist übrigens auch bei den anderen beiden Produkten der Fall. Eigentlich kein Cheatmodul, aber doch so etwas Ähnliches ist die DVD Region X von Datel. Mithilfe dieser Software und des Dongles können Sie nicht nur DVDs über RGB-Kabel ohne Grünstich sehen, sondern auch DVDs aus jeder Region der Welt problemlos auf Ihrer PlayStation 2 laufen lassen.

ACTION REPLAY V2
Typ: Cheatmodul
Hersteller: Bigben/Datel
Preis: Ca. € 50,-

DVD REGION X
Typ: DVD-Zubehör
Hersteller: Bigben/Datel
Preis: Ca. € 50,-

CHEATCODE S
Typ: Cheatmodul
Hersteller: Thrustmaster
Preis: Ca. € 45,-

XPLODER FÜR PS2
Typ: Cheatmodul
Hersteller: Blaze
Preis: Ca. € 40,-

CHEATMODULE

Den Anschluss nicht verlieren

Ohne Fernseher bringt die schönste Spielekonsole nichts. Um den Fernseher zu nutzen, braucht es jedoch Kabel. Und um ein gutes Bild zu erhalten, braucht es gute Kabel. Leider liefert das Standard-AV-Kabel, das der Konsole beiliegt, kein besonders gutes Bild. Etwas besser wird es da mit einem S-

Video-Kabel. Die gibt es von diversen Herstellern für etwa zehn Euro. Die besten Ergebnisse lassen sich aber mit einem RGB-Kabel erzielen. Die kosten ebenfalls um die zehn Euro und sorgen für scharfe Bildwiedergabe. Das Problem ist nur, dass DVDs damit einen Grünstich bekommen. Wer keine DVD

Region X haben will, kann dieses Problem jetzt mit einem Kabel mit Umschalter lösen. Das gibt es unter verschiedenen Bezeichnungen – wie etwa Ultimate Scart Kabel – von verschiedenen Herstellern, kostet um die zehn Euro und besitzt einen Knopf, der zwischen RGB und AV umschaltet.

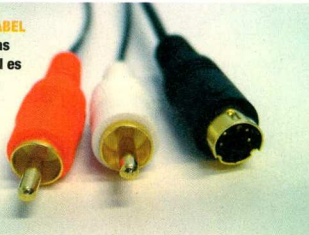
RGB-KABEL
Hiermit gibt es die besten Ergebnisse.



UMSCHALTBAR
Es gibt auch Kabel, die zwischen RGB und AV umschalten können.

AV-KABEL Das Standardkabel liefert das vergleichsweise schlechteste Bild.

S-VIDEO-KABEL
Schon etwas besser wird es mit diesem Kabel.



KABEL



SPIEL MEDAL OF HONOR FRONTLINE

**DURCH-
MARSCH** Der
Typ auf der
Brücke muss-
te zuerst aus-
geschaltet
werden.

SCHUSSWECHSEL
Das M1 ist nicht
sonderlich präzise.

ZU SPÄT! Der Offizier
war zu langsam.



Die Medal of Honor-
Reihe ist legendär.
Nun steht der **vierte**
Teil vor der Vollendung.

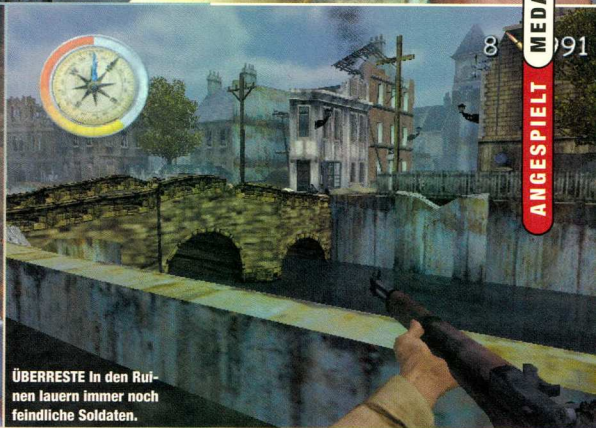
Medal of Honor



ÜBERBLICK Was kann sich ein Scharfschütze Besseres wünschen?



UNFAIR Mit seiner Luger-Pistole hat der Kapitän keine Chance.



ÜBERRESTE In den Ruinen lauern immer noch feindliche Soldaten.



Als Steven Spielberg 1999 *Der Soldat James Ryan* drehte, kam ihm der Gedanke, ein Spiel zu entwickeln, das die Kriegsgeschehnisse so authentisch wie möglich erfahrbar machen sollte. Das erste Spiel der *Medal of Honor*-Reihe war geboren und damit eine legendäre Ego-Shooter-Serie auf der PlayStation, die nicht nur grafisch und spielerisch überzeugen konnte, sondern auch immer wieder durch ihre Geschichte und deren Erzählweise. Die Art, wie die Missionen miteinander verbunden waren, und die Verflechtung der Charaktere, die sich auch im dritten Teil der Serie fortsetzt, machen einen Großteil der Faszination der *MoH*-Reihe aus. Allerdings sind der erste Teil inzwischen indiziert. Obwohl Dreamworks Interactive mittlerweile zu Electronic Arts gehört, liegt die Lizenz noch immer bei Spielberg, der es sich nicht nehmen lässt, von Zeit zu Zeit mit einem Bündel neuer Ideen in den Entwicklerstudios vorbeizuschauen. Aufgrund anderer Projekte ist

INFO HO-IX/GO 229

Unnütze Wunderwaffe

Den mysteriösen Kampfjet gab es wirklich. Dieser war aber weit weniger gefährlich, als es im Spiel dargestellt wird.

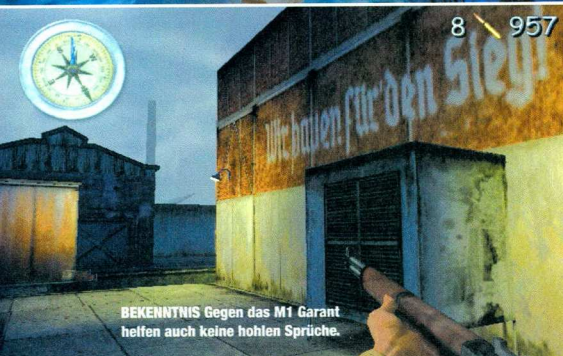
Die HO-IX war ein Projekt der Brüder Horten, die bereits seit 1931 mit Nurlügel-Flugzeugen experimentierten. Ende 1944 erhielt die Gothaer Waggonfabrik den Auftrag, den zweistrahligen Jagdbomber in Serie zu produzieren, von da an lief das Flugzeug unter der Typbezeichnung GO 229. Zum Einsatz kam der Jet jedoch nie. Der Prototyp schmierte kurz nach seiner Fertigstellung Anfang 1945 ab. Dadurch nahm die vermeintliche Wunderwaffe nicht einmal an der Propagandaschlacht teil.



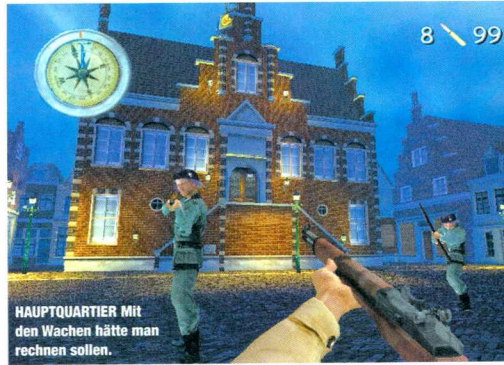
UFO Das Design erinnert entfernt an die B2 oder an eine belgische Waffel. Zum Einsatz kam der Jäger allerdings nie.



BRÜCKENZOLL Wir bezahlen mit Schrot.



BEKENNTNIS Gegen das M1 Garant helfen auch keine hohlen Sprüche.



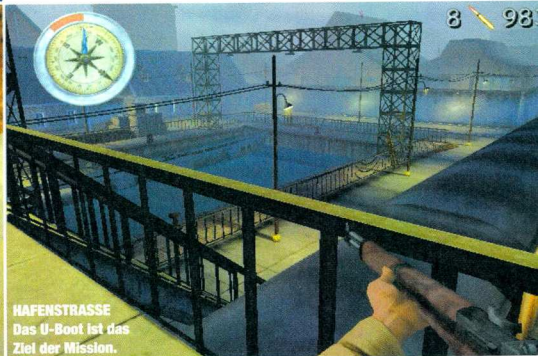
HAUPTQUARTIER Mit den Wachen hätte man rechnen sollen.

Spielbergs Anteil am neuen *Medal of Honor* nicht ganz so groß wie bei den beiden Vorgängern. War auch gar nicht nötig, denn die Geschichte zu *Frontline* existiert schon seit drei Jahren. Der aktuelle Teil spielt in den geheimnisumwobenen vier Monaten, die zwischen dritter und vierter Mission des ersten Spiels liegen. So fügen sich nun langsam alle Teile der Geschichte zu einem Gesamtbild zusammen. Wie nach dem Spielen des ersten Teils viele Geschehnisse im ersten Titel einen ganz anderen Sinn ergaben, so gibt es auch bei *Frontline* einiges an Überraschungen.

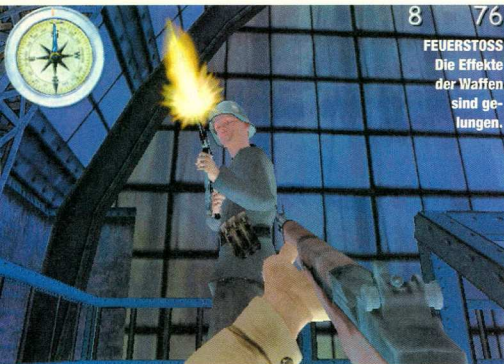
BESUCHEN SIE GOTHA

Nun aber erst einmal zur eigentlichen Story: Ein paar deutsche Technokraten der Abteilung „Wunderwaffen für den Endsieg“ basteln 1944 an einem zweistrahligen Düsenjet, der HO-IX, die nach Meinung der Alliierten das Blatt noch ein-

wandeln könnte. Also wird Lt. Jimmy Patterson aktiviert, um nach einer selbstmörderischen Odyssee quer über die Schlachtfelder Europas die geheimnisvolle HO-IX aus den Flugzeugwerken in Gotha zu entwenden. Selbst für Patterson keine leichte Übung. Da er als Pilot bei einem Lufttransport-Bataillon gedient hatte, bevor ihn der Geheimdienst anwarb, müssen Sie den Jet wenigstens nicht bis zurück nach England hinter sich herschleifen. Wäre auch gemein, immerhin ist der Weg in den Harz schon anstrengend genug und dürfte den Spieler mehr als nur eine schlaflose Nacht kosten. Es steht nun endgültig fest, dass es 20 Levels geben wird, die auf sechs Missionen verteilt sind. Die Geschichte beginnt in der Normandie. Als Sprengstoffexperte Private Barnes nehmen Sie am D-Day an der Landung der Alliierten teil. Jimmys alter Freund, mit dem er zusammen im OSS-Trainingscamp war, verabschiedet sich aber schnell



HAFFENSTRASSE Das U-Boot ist das Ziel der Mission.



8 76
FEUERSTOSS
Die Effekte
der Waffen
sind ge-
lungen.



ÜBERRASCHUNGS-
EFFEKT Diese
Patrouille konnten
wir überrumpeln.

wieder und Sie ziehen als Patterson los in Richtung Osten. Ihr Weg nach Deutschland führt Sie nach einigen Einsätzen an der französischen Küste, wo unter anderem ein Level in den riesigen Werften von Lorient spielt, nach Holland. Dort ändert sich die Spielumgebung zum ersten Mal radikal. Während Sie sich in den zerstörten Städten in Frankreich in einem Umfeld bewegen, das Ihnen und Ihren Gegnern Unmengen von Möglichkeiten zum Verstecken und Deckungnehmen bot, stellt das weite, flache Land in den Niederlanden mit seinen Höfen und Herrenhäusern ganz andere Ansprüche an den Spieler.

WOLF UNTER WÖLFEN

Im Chaos der Operation Market Garden wagen Sie dann endgültig den Sprung tief ins Feindesland. Die Missionen sind während des gesamten Spiels überaus abwechslungsreich und bei der Erfüllung

Ihrer Aufgaben dürfen Sie äußerst frei vorgehen. Die Levels übertreffen die der beiden Vorgängerspiele an Größe und Komplexität bei weitem. Nach wie vor sind Sie in den meisten Einsätzen auf sich allein gestellt. Es gibt aber auch Missionen, in denen Ihnen einige Soldaten zur Seite stehen. Anders als bisher bekannt, werden Sie diese nicht befehligen können. Dafür sind Ihre Kameraden hervorragend gescriptet und stellen gegen die sehr gute Gegner-KI eine echte Unterstützung dar, ohne dass durch sie Passagen zu einfach würden. Des Weiteren sind Sie – sowohl mit Patterson als auch mit Barnes – immer wieder in Gegenden unterwegs, in denen gewaltige Massenschlachten im Gange sind. Am Gameplay selbst hat sich natürlich nicht allzu viel geändert. Nach wie vor ziehen Sie in der Ego-Perspektive durch die Gegend, mähen Legionen von Gegnern mit einem gut sortierten Waffenarsenal nieder



5 94

BLICKPUNKT
Eigentlich
gemein, das
Gespräch jetzt zu
unterbrechen.

INFO DER PERFEKTE FRONTLINE-SPIELER

Wie werde ich Einzelkämpfer

Um bei Medal of Honor Frontline bestehen zu können, sollten Sie sich vorher umfassend über die grundlegende Kriegstaktik eines Einzelkämpfers informieren.

Vorbereitung: Am besten schließen Sie sich einer Armee an. Informationen erhalten Sie bei Trommlern in Gasthäusern. Dabei ist zu beachten, ein ausführliches Beratungsgespräch zu führen und sich erst danach betrunken machen zu lassen. Es könnte sonst ein böses Erwachen geben. Alternativ können Sie sich auch einer Bürgerwehr im Mittleren Westen der USA anschließen. Die Ausbildung dort wird allerdings meist nicht offiziell anerkannt.



Tarnung: Zu den grundlegenden Fähigkeiten, die Sie besitzen sollten, gehört zweifelsfrei die Tarnung. Unschätzbare Dienste leisten Gebüsche (niemals das mittlere wählen), Nasenbrillen und falsche Bärte. Je nach Einsatzgebiet darf man sich auch großzügig an der jeweiligen Flora bedienen. Gänseblümchen am Helm sind gut, ein hohler Baumstumpf perfekt. In bewohnten Gebieten die Gefplogenheiten beachten – also nicht mit Bayern-Trikot durch Hamburg laufen.



Nahkampf: Sie sollten den Umgang mit Feuerwaffen, Messern und Fäusten perfekt beherrschen. Für die Feuerwaffen empfiehlt sich die bereits erwähnte Bürgerwehr, für Messer der Zirkus oder Hamburg Wilhelmshafen. Auch ist es ratsam, den Handstreich zu



üben, z. B. indem Sie alte Damen auf der Straße erschrecken. Für entsprechende Beweglichkeit im Gelände sollten Sie in Kaufhäusern bei Beginn des Winterschlussverkaufs trainieren.



MITTAGSSCHLAF Wenn wir einmal da sind, können wir ruhig stören.



UNACHTSAM Der Feind schießt zuerst, zum Glück vertragen Sie einiges.



LOKFÜHRER Da hatten wir wohl nur Augen für den Zug.



AUSGESUCHT Die Wahl der richtigen Waffe ist überlebenswichtig.

und schleichen, wenn der Feind Sie nicht entdecken darf, von einem Versteck zum nächsten. Missionen, in denen Sie sich verkleidet in feindlichen Einrichtungen bewegen, gibt es ebenfalls. Je nach getroffenen Entscheidungen im Einsatz fällt Ihre Missionsbewertung unterschiedlich aus. Für perfekt ausgeführte Aufträge gibt es auch bei *Frontline* interessante Extras, die ein erneutes Durchspielen lohnenswert machen.

WOCHENSCHAU IN FARBE

Grafisch ist *Medal of Honor Frontline* mit den auf der PSone erschienenen Vorgängern natürlich nicht zu vergleichen. Die Anzahl der 3D-Objekte ist deutlich höher, ebenso die Sichtweite. In den Levels ist viel mehr los. So treffen Sie nicht nur auf Soldaten beider Seiten in einer erstaunlichen Anzahl, sondern auch auf Zivilisten. Sämtliche Personen sind sehr ansehnlich texturiert und bewegen sich äußerst lebensecht. Die Bewegungsmodelle waren ja schon immer ein besonderes Markenzeichen der *Medal of Honor*-Reihe. Die Vielzahl an optisch aus-

geheilten Verletzungsfolgen dürfte die deutsche Lokalisation aber kaum unbeschadet überstehen. Theatralisch in Szene gesetzte sterbende Gegner hat das Spiel auch nicht wirklich nötig. Um mit Ihren Feinden fertig zu werden, gibt es bei *Frontline* doppelt so viele Waffen wie im Vorgänger. Patterson stehen das M1 Garand, die MP-40, das Springfield Scharfschützengewehr und das Thompson MG genauso zu Verfügung wie das STG-44, die Raketenbüchse Panzerschreck und das von vielen Spielern geliebte Browning Automatic Rifle, kurz B.A.R. Waffentechnisch sind Sie also auf alle Eventualitäten vorbereitet. Hinzu kommen schwere Geschütze, die Sie immer wieder mal besetzen und benutzen dürfen. So sind Sie in einem Level mit dem Panzerzug Sturmgeist unterwegs. Dessen monströse Geschütze sind natürlich nicht nur da, weil sie so dekorativ sind. Bevor jemand etwas Falsches denkt, sei noch gesagt, dass *Medal of Honor* meilenweit davon entfernt ist, ein dumpfes Kriegsspiel zu sein, und dass es trotz der teilweise sehr martialischen Optik keinesfalls Gewalt verherrlichend ist.

PHILIPP ROHWEDDER

INFO DIE ZUKUNFT

Das war noch längst nicht alles

Beim Besuch unseres Schwestermagazins *PSW* in Großbritannien sprach *Medal of Honor*-Producer Peter Hirschmann auch über die mögliche weitere Entwicklung der Serie.

Laut Hirschmann gibt es einiges an Ideen, die auch bei *Frontline* noch nicht umgesetzt wurden. In Zukunft wird es wohl mehr Charaktere geben, die viel stärker auf bestimmte Aufgaben spezialisiert sind. Die Idee, eine Truppe befehligen zu können, voh der es lange Zeit hieß, sei sie bereits bei *Frontline* verwirklicht worden, wird das Entwicklerteam in jedem Fall weiter verfolgen und wahrscheinlich auch umsetzen. Die strategische Komponente wird mit Sicherheit weiter ausgebaut. Außerdem soll es in den Einsätzen selbst auch mehr Punkte geben, an denen schnell wichtige Entscheidungen getroffen werden müssen. Weitere Informationen folgen.



ANGESPIELT MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
Spieler:	2
Sprache:	Englisch
Termin:	Mai/Juni 2002
Internet:	http://moh.ea.com

Savegame	Entwickler
Ja	EA L.A.
Umfang	Datenträger
20 Levels	DVD

SUPER

EINSCHÄTZUNG

„Medal of Honor bleibt der beste Ego-Shooter auf der PS2. Der Systemwechsel ist hervorragend gegückt.“

McMEDIA

Game des Monats! Salt Lake 2002

Das offizielle Videospiel zu den Olympischen Winterspielen 2002 in Salt Lake City kombiniert sechs offizielle Sportarten, authentische Austragungsorte und fesselnde Multiplayer-Duelle mit Echtzeit-Animationen. Das Spielgeschehen bei Salt Lake 2002 erinnert eher an eine Live-Fernsehübertragung als an ein Videospiel.

€ 59,95



€ 44,95



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

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
Tel.: 0 35 83/51 07 38

McMEDIA & FANTASY
Schlierstraße 3
07407 Rudolstadt
Tel.: 03 6 72/31 35 95

EICHELKRAUT
Am Tuchmarkt
07937 Zeulenroda
Tel.: 03 66 20/8 32 14

FREIER
Freiburger Str. 16
09486 Marienberg
Tel.: 0 37 35/2 28 10

GROSSE
Sandbergg. Str. 14/16
14806 Belgig
Tel.: 03 38 41/3 23 96

HERRMANN
Junker Straße 26
18184 Neurruppin
Tel.: 03 391/50 59 24

WIGGER'S
Große Str. 33
29518 Wijk / Fähr
Tel.: 0 46 81/58 04 19

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
Tel.: 0 42 21/9 12 40

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittlingen
Tel.: 0 56 31/4 34 34

DIE SPIELECKE
Verdenstr. 8
29640 Schneverdingen
Tel.: 05193/52740

BECKMANN-HENSCHEL
Neuss Zentrum 3
31273 Lehrte
Tel.: 0 51 32/8 28 50

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwelmstadt
Tel.: 0 66 91/9 48 00

SULZER
Aßfelderstr. 98
35039 Marburg
Tel.: 0 64 21/96 35 21

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar
Tel.: 0 64 41/4 31 91

SULZER
Klausstr. 14
36251 Bad Hersfeld
Tel.: 0 66 21/7 89 66

RUG
Maxk 41
36404 Vacha
Tel.: 03 69 62/2 43 36

OHNING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein
Tel.: 03 69 61/7 23 77

JANSEN
Engerstr. 50
47906 Kempen
Tel.: 0 21 53/23 67

SEIDEL
Marktstr. 13
47798 Krefeld
Tel.: 0 21 51/81 78 0

KESCKENPER
Everswinkel Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst
Tel.: 0 25 81/41 93

PECHER
Obstr. 4
48231 Warendorf
Tel.: 0 25 81/23 96

JASPER
Läberbürener Str. 1+3
48496 Hopsten
Tel.: 0 54 58/9 31 70

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
Tel.: 0 54 61/93 53 11

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen
Tel.: 0 21 71/4 70 18

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Söhren
Tel.: 0 65 43/20 70

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung
Tel.: 0 26 25/95 83 14

HABAKUK
Lindenerstr. 70
57627 Hachenburg
Tel.: 0 26 62/32 19

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm
Tel.: 0 23 81/2 50 68

KOCH
Bachstr. 13
59590 Geske
Tel.: 0 29 42/40 93

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
61462 Königstein
Tel.: 0 61 74/20 64

ALTMANNBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach
Tel.: 0 60 74/2 99 20

MEADIATOR
Wilhelmstraße 9
64283 Darmstadt
Tel.: 0 61 51/28 860

STROBEL AM MARKT DE
Am Rain 5
72379 Hechingen
Tel.: 0 74 71/24 08

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen
Tel.: 0 71 61/7 51 15

PAVER
Ahlener Str. 60
73441 Bopfingen
Tel.: 0 73 62/63 40

E+E GMBH
Wilhelm-Enke-Str. 40
74731 Waldlarn
Tel.: 0 71 51/7 16 91

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Waldlarn
Tel.: 0 62 82/92 90 20

ENGELHARD
Wilh.-Röngen-Str./1. im E-Center
77055 Offenburg
Tel.: 0 71 81/2 31 09

HARTWICH
Hauptstr. 44
77704 Oberkirch
Tel.: 0 78 02/22 69

PLANET MEDIA
Sauerstr. 8
80335 München
Tel.: 0 89/54 50 75 62

PLANET MEDIA
Frankfurter Ring 83
80807 München
Tel.: 0 89/35 65 21 70

PLANET MEDIA/MONTE VIDEO
Pollinger Str. 1
82362 Weilheim
Tel.: 08 814 14 58

PLANET MEDIA
Stadtplatz 3
84307 Eggenfelden
08721 91230
www.mcmedia.de

SCHLATT
Münchner Str. 16
84359 Simbach
Tel.: 0 85 81/68 50

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4-6
86150 Augsburg
Tel.: 08 21/513134

KROMER
Bahnhofstr. 18
86529 Schrobenhausen
Tel.: 0 82 62/61 92

HELLIG
Überlinger-Str. 9
86630 Pfaffendorf
Tel.: 0 75 52/10 10

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Fischerstr. 11
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 41 89 89

GAMES GARDEN
Karl-Gottlieb-Enger-Str. 20
90402 Nürnberg
Tel.: 09 11/2 14 89 35

FUN MEDIA
Rothenerburger Str. 5
90443 Nürnberg
Tel.: 09 11/28 77 083

GAMES GARDEN
Nürnberg Str. 26
90762 Fürth
Tel.: 09 11/7 41 82 85

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt/Alten
Tel.: 0 91 61/87 30 60

GÖTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen
Tel.: 0 98 22/2 86

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg
Tel.: 09 41/3 75 43

LOLLYPOP
Weichser Weg 5
93058 Regensburg
Tel.: 09 41/3 75 43

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93226 Abensberg
Tel.: 0 94 43/73 44

GERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilsbibingen
Tel.: 0 85 41/39 79

THEO KRANZ E-TAINMENT
Luisenpromenade 1
97070 Würzburg
Tel.: 09 31/57 16 04

WORLD OF ILLUSION
Martenstieg 1
98527 Suhl
Tel.: 03681/722189

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstraße 8
B-4700 Eggen
Tel.: 0032/07/560459

KINDERPARADIES
Hauptstraße 93
B-4780 St. Vith

Jetzt auch mit
spielbarer Demo!

McMEDIA

Gutschein

Hol ich mir!

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

McMEDIA-Zentrale, Daimlerring 4,
31135 Hildesheim
Mail: info@mcmedia.de
Web: www.mcmedia.de

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Wegbeschreibung von deiner Wohnung zu den McMEDIA-Gamestores anzeigen lassen.

Frisch aus den USA: das erste Final Fantasy in Echtzeit-Grafik!

Von Fans umjubelt bestreitet der junge Tidus gerade das aufregendste Blitzball-Turnier seines Lebens, als ein Inferno über die Stadt Zanarkand hereinbricht und ihn an die Gestade eines unbekanntes Landes verschlägt. Die Bewohner der Spira genannten Welt leben seit Generationen in Furcht vor Sin, einem Ungetüm, das binnen Sekunden ganze Landstriche verwüstet. Als Tidus der Beschwölerin Yuna begegnet, schließt er sich ihr und ihren Freunden

zu einer Pilgerfahrt an, um die Geister der großen Ebon-Tempel, die Aeons, anzurufen und Sin die Stirn zu bieten. Doch die Reise konfrontiert Tidus immer wieder mit Fragen, verstörenden Erkenntnissen und noch mehr Fragen. Woher kommt Sin wirklich? Welche Verbindung besteht zwischen Tidus' Heimat und Spira? Und was verbirgt der grimmige Schwertkämpfer Auron, dem Tidus bereits in Zanarkand begegnet ist? Die Odyssee der Gruppe gliedert sich in ähnlich aufgebau-

te Etappen: Man deckt sich mit Vorräten ein, schlägt sich durch eine von Monstern bevölkerte Wildnis und rätzelt sich durch die Prüfungshallen des nächsten Tempels, wo ein neues Aeon Yunas Reisegesellschaft beitrifft. Allerdings bietet die Landschaft von Einöden über Kristallwälder bis zu vereisten Berggipfeln so viel Abwechslung, wie man es sich nur wünschen kann. So sehenswert die 3D-Wildnis auch ist, den wahren Überfluss an schillernden Details und Texturen findet

Final Fantasy X



man jedoch wie gewohnt in den farbenprächtigen Städten und Tempeln, an denen man sich kaum satt sehen mag. Das Gesamtbild ist so stimmungsvoll gelungen, dass man die gerenderten Hintergründe der Vorgänger keinen Augenblick vermisst und sich stattdessen an den intelligent dirigierten Kameraschwenks durch die plastischen Umgebungen freut. Einen nicht zu unterschätzenden Motivationskick verpassen einem die Rendersequenzen, die man zwar nur

SCHÖN UND TÖDLICH Als Berufszauberin der Truppe nimmt Lulu sich mit Vorliebe Feuer und Eis spuckende Ungeheuer vor.

INFO DIE AEONS

Die Monster, die ich rief ...

Yunas Haustier-Tross

Auf Ihrer Reise stoßen Sie auf monströse, teilweise aus den Vorgängern bekannte Mitstreiter. Beschwörer können sich die „Aeons“ gefügig machen und im Ernstfall zu Hilfe rufen. Später dürfen Sie Yunas Aeons neue Fähigkeiten kaufen und ihre Attribute steigern. Fünf Aeons gehören zur Storyline – doch es verstecken sich noch weitere in Spira.



VALEFOR

Ein wenigiges, geflügeltes Aeon
Spezialangriff: Sonic Wings (schadet und schiebt die Aktion des Gegners auf)
Overdrive: Energy Ray



IFRIT

Element: Feuer
Spezialangriff: Meteor Strike (schleudert einen Stein Schlag auf den Gegner)
Overdrive: Hellfire



IXION

Element: Blitz
Spezialangriff: Aerospark (schleudert Energieblitz auf den Gegner)
Overdrive: Thor's Hammer



SHIVA

Element: Eis
Spezialangriff: Heavenly Strike (schadet und schiebt die Aktion des Gegners auf)
Overdrive: Diamond Dust



BAHAMUT

Ein sehr starkes, geschupptes Monster
Spezialangriff: Impulse (schadet allen Gegnern, kostet Bahamut jedoch eine Runde)
Overdrive: Mega Flare

DREI GEGEN EINEN Wo Auron hinhaut, müssen die Monster Krallen lassen.



sehr selten – meist nach zeit- aufwendigen Boss-Kämpfen – zu sehen bekommt, die einem mit ihrer Brillanz jedoch schier den Atem rauben.

WEICHE, BESTIE!

Doch auch in spielerischer Hinsicht wird *Final Fantasy X* auch nach Dutzenden von Spielstunden nicht langweilig, mögen einem auch mit der Zeit die unbarmherzigen Ketten von Zufallsbegegnungen auf die Nerven gehen. Immerhin findet sich quasi vor jeder wichtigen Wegbiegung ein Speicherpunkt und sobald ein Charakter die Fähigkeit „Fliehen“ erlernt hat, kommt man sowieso zügiger voran. Steuerung und Ablauf der runden-basierenden Gefechte sind erfreulich ausgereift und flüssig, die Animationen elegant, die

Effekte bombastisch. Es befinden sich maximal drei Figuren gleichzeitig auf dem Schlachtfeld, eine Leiste am rechten Bildschirmrand zeigt an, in welcher Reihenfolge die Teilnehmer und ihre Gegnerschlagen dürfen. Jede Figur hat beliebig viel Zeit, um sich zu entscheiden, ob sie eine bestimmte Kampfkation, Fertigkeit oder einen Zauber ausführen will, ins Erste-Hilfe-Kästchen greift oder die Ausrüstung wechselt. Da die Monster gegenüber den Elementen Feuer, Eis, Blitz und Wasser unterschiedlich verletzlich sind, spielt die Wahl der Waffen eine große Rolle. Solange Ihre Charaktere bei Bewusstsein sind, dürfen Sie die Partymitglieder nach Belieben auswechseln, um jeweils die geeignetsten Kämpfer am Zug zu haben.

Beschwört Yuna eines ihrer Aeons, so kommandieren Sie dieses anstelle der Party, bis es außer Gefecht gesetzt ist. Für jedes gewonnene Duell erhalten Sie Ausrüstungsgegenstände oder magische Kugeln, Spheres genannt. Für diese Spheres dürfen Sie den Charakteren auf einer Art Spielbrett neue Fähigkeiten erschließen und ihre Attribute steigern.

MAN LERNT NIE AUS

Zwischen und auch während der Kampf-Etappen wird die Gruppe von unerwarteten Ereignissen überrascht, Puzzle-teile der Hintergrundstory fallen zusammen, ohne dass man zu früh das Gesamtbild erkennen könnte. Erfreulicherweise kommt nicht nur die Handlung mit fortschreitendem Spiel auf Touren; auch die Aktionsfrei-



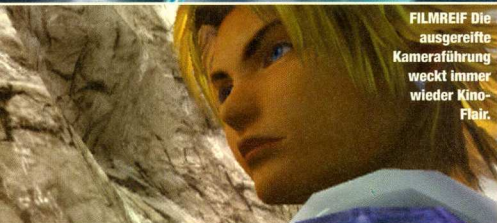
FEUER UND EIS Die Tempelanlagen von Spira überbloten sich gegenseitig an prächtigen Details.



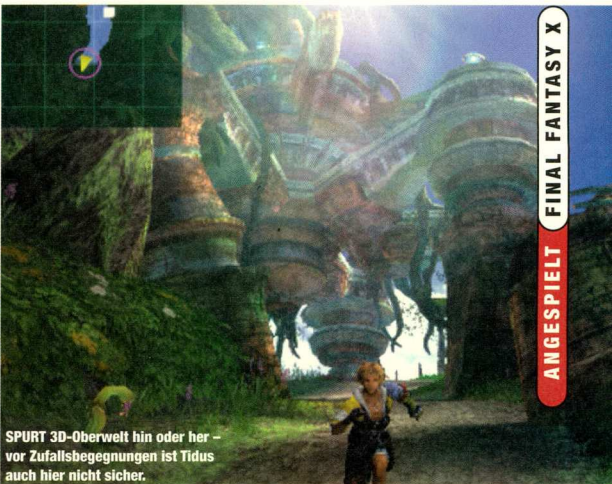
TREFFER Rikkus Overdrive-Mixtur bombardiert den Flugdrachen mit Eisklumpen.



KUNSTSPRINGER Wenn Tidus seinen Overdrive-Sprung startet, vergeht einem Hören und Sehen.



FILMREIF Die ausgereifte Kameraführung weckt immer wieder Kino-Flair.



SPURT 3D-Oberwelt hin oder her – vor Zufallsbegegnungen ist Tidus auch hier nicht sicher.

heit des Spielers erweitert sich in zweierlei Hinsicht: Zum einen werden die Reiseareale immer verzweigter und bergen teils sehr komplexe Minispiele, hinter denen sich wiederum geheime Waffen und Fähigkeiten verstecken (ganz abgesehen davon, dass Chocobo-Reiten, Kaktusjagd oder Blitzball auch einen Heidenspaß machen können), zum anderen darf die Party mit der Zeit ihre erkämpften Items zu verschiedenen Zwecken verwenden. Während zu Beginn ein Heiltrank nur zum Heilen und eine Speed-Sphere ausschließlich zur Reaktionssteigerung einer Figur taugt, dürfen Sie für solche Items später neue Fähigkeiten für Yunas Aeon kaufen oder Ihre Waffen mit zusätzlichen Zaubersprüchen versehen.

INFO DAS OVERDRIVE-SYSTEM

Außer Rand und Band

Wehe, wenn Sie wütend werden! Harte Schlachten entscheidet oft der Overdrive.

Bestimmte Kampfzüge zählen sich für die einzelnen Helden aus, indem sie deren Overdrive-Balken aufladen. Ist diese orangefarbene Leiste komplett gefüllt, so hat die entsprechende Figur in einer beliebigen Runde die Möglichkeit zu einem verheerenden Spezialangriff. Am effektivsten sind natürlich die Overdrive-Schläge eines beschworenen Aeon. Mit wachsender Erfahrung im Gefecht (oder in Wakkas Fall: im Blitzball) erlernen die Charaktere sowohl unterschiedliche Overdrive-Angriffe als auch verschiedene „Lademethoden“: Eine erfahrene Heilerin kann beispielsweise Overdrive-Energie sammeln, indem sie ihre Gefährten kuriert; ein Kämpfer, indem er viele Gegner außer Gefecht setzt.



TIDUS darf als Overdrive kunstvolle Schwertattacken vollführen. Drücken Sie X, sobald der Ila Zeiger sich in der Mitte des Balkens befindet.



YUNAS Overdrive lädt den wirkungsvollsten Spezialangriff eines beliebigen Aeon auf.



WAKKA Wie beim Glücksspiel müssen Sie Symbole derselben Farbe anhalten, um Schaden anzurichten.



RIKKU kann als Overdrive auf gut Glück Gegenstände zu neuen Waffen kombinieren.



Kimahri HP 907 MP 138
Auron HP 3181 MP 93
Rikku HP 1960 MP 145



AURON Drücken Sie rechtzeitig alle angegebenen Tasten, um einen starken Angriff zu landen.



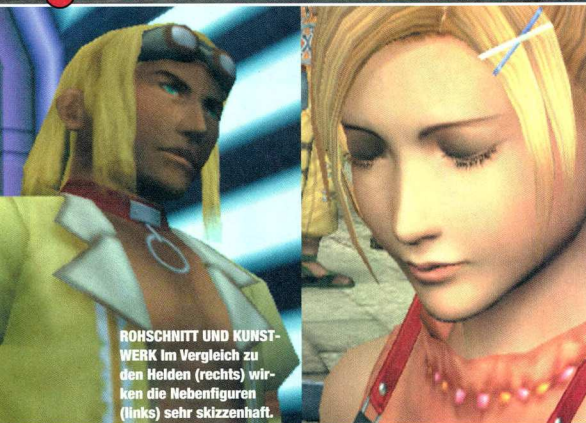
LULU Je öfter Sie den rechten Analogstick im Kreis bewegen, desto mehr Zauber reiht Lulu aneinander.



KIMAHRI kann Gegner-Angriffe nachahmen. Als Overdrive darf er eine gelernte Aktion ausführen.



FLIEGENDER WECHSEL
Gegen diese aufgeblasenen Feuerkugeln kann eine Magierin wohl mehr ausrichten.



ROHSCHNITT UND KUNSTWERK Im Vergleich zu den Helden (rechts) wirken die Nebenfiguren (links) sehr skizzenhaft.

MENSCHEN ODER MARIONETTEN?

Obwohl alle Charaktere ihre typischen Wesenszüge und Fertigkeiten besitzen, vermisst man an ihren Persönlichkeiten ein wenig die Ecken und Kanten. So kommt es, dass die Dialogszenen nicht so sehr vom Temperament der Figuren leben als vielmehr von ihren Beziehungen zueinander. Das Wechselspiel von Sympathie und Antipathie, Vertrauen, Täuschung und der Widerstreit zwischen Loyalität und den eigenen Sehnsüchten schweiß Spieler und Spielfiguren ganz allmählich zusammen. Dass die Videosequenzen gelegentlich etwas langatmig wirken, liegt hauptsächlich an den schlecht getimten Sprechpausen. Oft, wenn man einen prompten Schlagabtausch erwarten würde, treten die Leute nach Worten ringend von einem Bein aufs andere und ver-

ziehen seufzend die Gesichter, als hätten es die Programmierer von der „lebensechten Körpersprache“ einfach einen Tick zu viel aufgetragen. Die Mimik der Protagonisten schwankt zwischen erstaunlich natürlich und unbeholfen; hin und wieder tut man sich schwer, zu erkennen, ob eine Figur nun lacht, weint oder sich verschluckt hat. Doch diese Momente sind angesichts der leinwandreifen Kameraführung und der Harmonie von Figuren und 3D-Landschaft schnell vergessen.

AUS EINEM GUSS

Spielabschnitte und Storysequenzen fließen so perfekt ineinander, dass es schwer fällt, zu entscheiden, ob man *Final Fantasy X* jetzt als Rollenspiel mit Filmausschnitten oder als Animationsfilm mit Rollenspielpassagen bezeichnen möchte. Was letztendlich auch egal

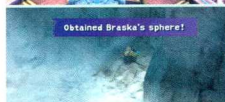
Murmeln, Kugeln, Bälle

Alle guten Dinge sind rund in der *Final Fantasy X*-Welt.

Ob Magie, Datenspeicherung oder Eintrittskarten, in Spira dreht sich alles um Kugeln. Achten Sie beim Spielen mal darauf, wie viele runde Formen und Funktionsarten Sie finden werden!



CHARAKTERENTWICKLUNG Auf dem Sphereboard verbessern Sie mittels Kugeln Attribute und Fähigkeiten Ihrer Helden.



RÄTSELLABYRINTH Energiekugeln aktivieren die Mechanismen der Tempelanlagen und öffnen versteckte Tore.



MINIKAMERA An einigen Orten stolpert Tidus über Sphären, in denen Personen ihre Erinnerungen aufgezeichnet haben.



SPASS MUSS SEIN In all dem Kugel-Kult darf ein Ball-Minispiel nicht fehlen. Die Arena ist ein kugelförmiges Wasserfeld.



OHR UND AUGE Im Theater von Luca können Sie Filme und Musikstücke von kugelförmigen Datenträgern laden.

Warum man diese Features im Nachhinein entfernt hat, ist uns unbegreiflich, man muss wohl davon ausgehen, dass sie auch in der PAL-Version fehlen werden.

STEFANIE SCHETTER

ANGESPIELT FINAL FANTASY X	
Hersteller:	Square Europe
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache
Termin:	2. Quartal
Internet: www.squaresoft.com	
Savegame	Entwickler
Speicherpunkte	Squaresoft
Umfang	Datenträger
40-50 Stunden	DVD
FINSCHÄTZUNG	
SUPER	
„Durchdachtes Rollenspiel-Gameplay und faszinierende Story. beinahe auf Spielfilmliveau “	

P
L
A
Y

M
O
R
E



WWW.PLAYMORE.COM

© 2001 MICROSOFT CORPORATION. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. XBOX UND DAS XBOX LOGO SIND ENTWEDER
EINGETRAGENE MARKEN ODER MARKEN DER MICROSOFT CORPORATION IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN



ESPIELT DEUS EX

Deus Ex

Wie konsolentauglich ist die PC-Umsetzung des preisgekrönten Action-Adventures?



FEUERFEST?
Der Flammenwerfer ist mit Abstand die unangenehmste Waffe.

SUPERMAN
Agent J.C. Denton ist mit der modernsten Cyberware ausgerüstet.

Schon bei unserem Besuch in den Ion-Storm-Studios im letzten Sommer konnten wir uns einen kleinen Eindruck davon machen, wie gut *Deus Ex* auf der PlayStation 2 aussieht. Doch oft bergen spätere Versionen noch irgendwelche negativen Überraschungen wie Slowdowns oder derbe Grafikfehler. Umso gespannter waren wir, als wir endlich eine eigene spielbare Version des Action-Adventures um Verschwörung und Intrigen auf unserem Schreibtisch liegen hatten. Nach einem eingehenden Blick sind wir uns sicher, dass *Deus Ex* auf jeden Fall zu den besten PC-Umsetzungen gehört, die die PS2 derzeit zu bieten hat. Die Grafik wurde für die Konsole ein bisschen aufpoliert, be-

sonders die Charaktere und Waffen sehen um einiges besser aus als am PC. Doch funktionieren das Gameplay und die komplexe Steuerung überhaupt so gut auf einer Konsole? Vor allem, da Sie den Protagonisten J.C. Denton ja in First-Person-Ansicht durch die Levels scheuchen und Ego-Shooter mit Controller-Steuerung ja bekanntlich immer so eine Sache sind? Dazu kommt noch, dass gerade bei *Deus Ex* eine gute Portierung des Interfaces sehr wichtig ist.

GUTE STEUERUNG

Der Hauptgrund dafür liegt in der Vielschichtigkeit des Gameplays. Denn bei der Erledigung der verschiedenen Missionen, die den Spezial-Agenten Denton durch Städte wie New York, Hongkong und

INFO UNTERSCHIEDE ZUR PC-VERSION

Kleine Änderungen

Dass *Deus Ex* vom PC kommt, sieht man dem Spiel sofort an. Allerdings gibt es einige Modifikationen in der PS2-Fassung.

Wo es am PC beispielsweise einen großen Level gibt, ist dieser auf der Konsole in kleinere Abschnitte unterteilt. So mussten einige Levels natürlich völlig umgestaltet werden, damit Sie ohne Probleme schnell an jeden Ort gelangen können. Weiterhin hatten die Charaktere auf dem PC mehrere Trefferzonen – Arme, Beine, Rumpf, Kopf. Auf der Konsole musste man das aufgrund der Controller-Steuerung ein wenig vereinfachen. Hier gibt es nur zwei Trefferzonen: Kopf und Körper. Das Inventar auf der PS2 ist nicht ganz so flexibel wie das am PC, dafür können Sie aber auch mehr mit sich herumtragen. Größte Änderung ist wohl, dass man an Computer- und Bankterminals nicht mehr Zahlen eingibt, sondern nur Buchstaben. Ansonsten hat man bei Ion Storm versucht, besonders die wendungsreiche Story und das Gameplay nicht groß zu verändern.



WARTESCHLANGE
Im Hauptquartier bekommen Sie neue Missionen.



KOMPROMISSLOS Reagieren Sie nicht schnell genug, werden die Geiseln erschossen (links). Die Zivilisten gehen in Deckung, sobald Sie eine Waffe ziehen (rechts).



ZIELSCHEIBE
Solche Gegnermassen sind in *Deus Ex* eher selten.

Terrorist: Careful. These UNATCO guys got all the tricks.
Terrorist: That's him! He's a cop.



ZWEI GEGEN EINEN Hoffen Sie, dass die Gegner niemanden zu Hilfe rufen.

Doberman

KEINE SORGE Die Hunde sind zum Glück nicht vercybert.



WAS WILLST DU? Der Zuhälter ist über Ihr Einmis-sen gar nicht erfreut.



ÜBERWACHUNGSBOT Diese Maschine ist zum Glück auf Ihrer Seite.

Paris führen, haben Sie ziemlich freie Hand. Sie können durch einen gesamten Level schleichen, ohne jemanden zu verletzen, oder Sie rennen mit schweren Geschützen herum und mähen alles nieder, was Ihnen vor den Lauf kommt. Der Vordereingang kann genauso zum Ziel führen wie der Hintereingang. Zusätzlich müssen Sie oft in Sekundenschnelle die Cyber-Implantate aktivieren, die Sie Ihrem Alter Ego nach und nach einpflanzen lassen können. Die Steuerung muss also für jede Situation und für jeden Spielstil genau passen. Aber keine Sorge, gerade hierbei haben die Leute von Ion Storm einen ziemlich guten Job gemacht. Zwar braucht

man ein wenig Übung, bis man die gewählte Tastenbelegung intuitiv beherrscht, doch nach einiger Zeit hat man mit der Steuerung keinerlei Probleme mehr. Sobald man auf ein Menü oder das Inventar per Knopfdruck zugreift, pausiert das Spiel, so dass man auch in einem heißen Gefecht in aller Ruhe Waffe, Gegenstand oder das zu aktivierende Implantat auswählen kann. Wie von anderen Ego-Shootern gewohnt, steuern Sie den Charakter mit den beiden Analog-Sticks. Da das nicht immer präzise ist, bietet das Spiel ein Auto-Targeting-System als Zielhilfe. So können Sie z. B. ganz bequem zwischen Kopf und Körper des Gegners hin-

und herschalten. Zusätzlich hilft das System Ihnen auch dabei, Gegenstände aufzuheben oder zu aktivieren.

ABSCHNITTWEISE VORAN

Nicht nur das Gameplay von *Deus Ex* ist komplex, sondern auch der Aufbau der teilweise recht großen Levels. Damit das Spiel trotzdem flüssig läuft, haben sich die Entwickler dazu entschlossen, diese in mehrere Abschnitte zu unterteilen. Ähnlich wie bei *Red Faction* wird dann jeder einzelne davon mit einer Ladezeit von ca. 20 Sekunden von der CD geladen, sobald man eine unsichtbare Grenze übertritt. Das kann manchmal etwas nerven, wenn man in

einem Abschnitt was erledigen möchte und erst einmal durch zwei weitere rennen muss, aber erstens kommt das sowieso selten vor und zweitens hält man so eine relativ konstante Framerate von 30 Bildern pro Sekunde. Obwohl viel vom Spiel sehr konsolengerecht umgesetzt wurde, erinnert das gesamte Aussehen der Levels doch stark an seine PC-Herkunft. Alles wirkt relativ kantig und ist sehr polygonarm. Dabei hätte man gerade auf der PS2 mit Polygonen nicht so sparsam umzugehen brauchen. Die Texturen wirken zwar teilweise ein wenig karg, spiegeln aber sehr gut die leicht düstere Stimmung des Spiels wider.

STEFANIE SCHWARZ

- TRICKKISTE**
- Schlösser knacken ist eine der wichtigsten Fertigkeiten.
 - Begnadete Hacker können ganze Überwachungssysteme lahm legen.
 - Mit dem Multitool können Sie elektronische Geräte überbrücken.



Locked
Lock Str: 31%
Door Str: 50%

Picking the lock...



Surveillance hacked
Camera Status On
Camera 1 Camera 2 Camera 3
Surveillance Warehouse
Zoom Pan
Logout Select Camera Edited Select Option Toggle Option



Surveillance Camera Bypass Str: 13% 1 tool

Bypassing the device...

ANGESPIELT DEUS EX

Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Termin:	1. Quartal 2002
Internet:	www.deusex.com
Savegame Ja	Entwickler Ion Storm
Umfang -	Datenträger CD

SEHR GUT

„Das düstere Action-Adventure macht auch auf der PlayStation 2 eine verdammt gute Figur.“

DIE „CORPORATION“ HAT DIE KONTROLLE ÜBER DAS LAND ÜBERNOMMEN. DIE MENSCHEN DEMONSTRIEREN IN DEN STRASSEN. DER NOTSTAND WURDE AUSGERUFEN UND ES IST ZEIT FÜR DICH, FÜR DIE FREIHEIT ZU KÄMPFEN!



STATE OF EMERGENCY



STÜRZE DIE STADT INS CHAOS UM DER „CORPORATION“ ZU SCHADEN.



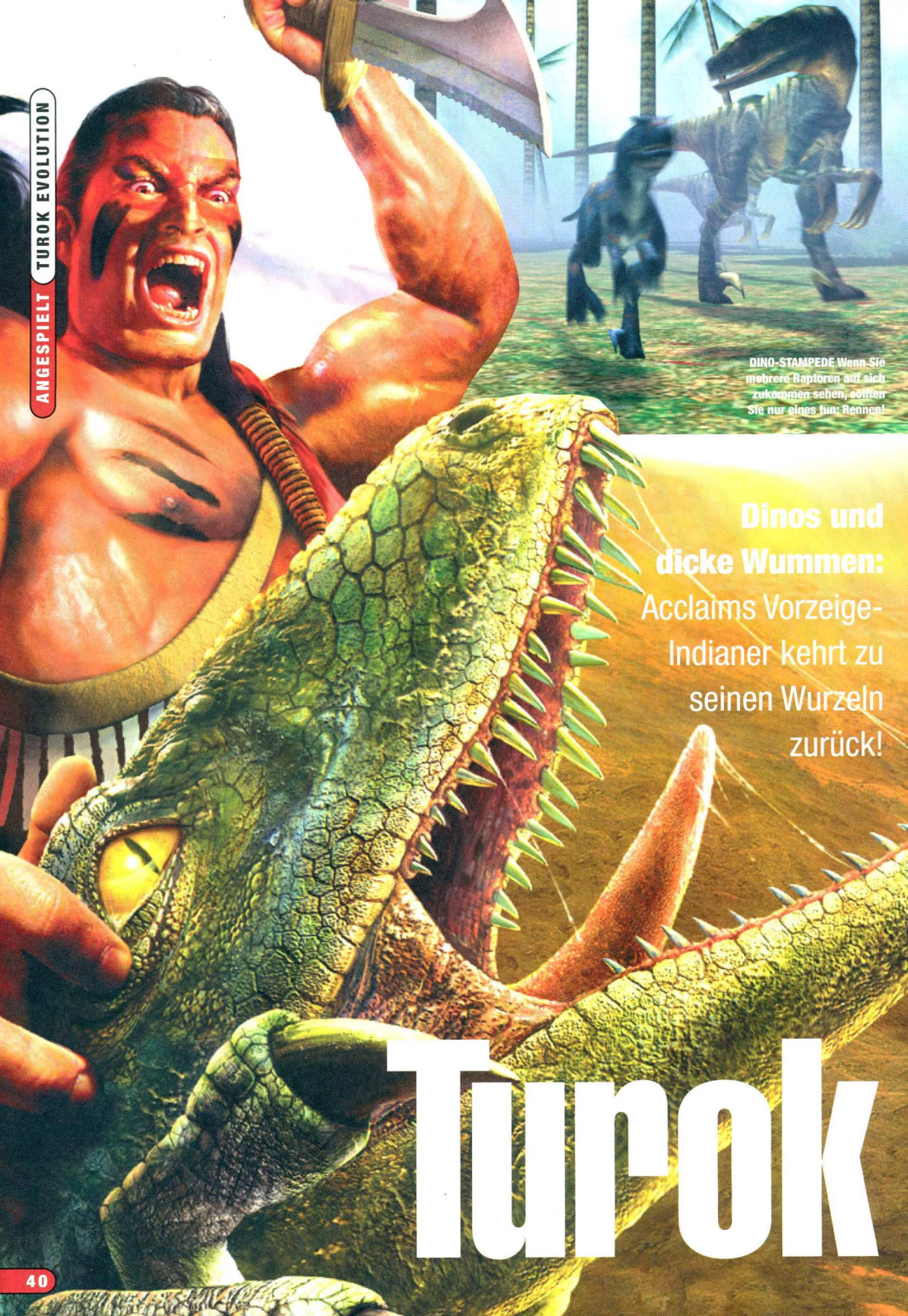
MACH DICH AUF ACTION GEFASST, WENN HUNDERTE DEMONSTRANTEN DEN BILDSCHIRM FÜLLEN – JEDER VON IHNEN REAGIERT UNTERSCHIEDLICH AUF DIE GESCHEHNISSE.



PASS AUF DICH AUF – TODESSCHWADRONEN DER „CORPORATION“ STREIFEN DURCH DIE STRASSEN UND SUCHE NACH ÄRGER.

PlayStation®2



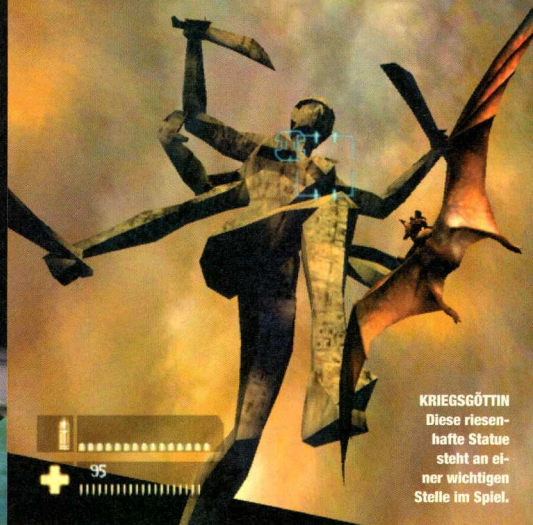


DINO-STAMPEDE Wenn Sie mehrere Raptoren auf sich zukommen sehen, sollten Sie nur eines tun: Rennen!

Dinos und dicke Wummen: Acclaims Vorzeige-Indianer kehrt zu seinen Wurzeln zurück!

Turok

HOCHGERÜSTET Die feindlichen Dinosolden verfügen über High-Tech-Waffen und gute Panzerung.



KRIEGSGÖTTIN
Diese riesenhafte Statue steht an einer wichtigen Stelle im Spiel.

Es ist dunkel. Im ganzen Urwald herrscht Stille. Hier und da rascheln Blätter, vereinzelt sind verschiedene Tierlaute zu hören. Plötzlich verstummen auch diese und ein dumpfes Pochen ist zu vernehmen. Während der folgenden Sekunden wird das Pochen zu einem mächtigen Stampfen. Es ist fast schon spürbar, die Erde scheint zu beben. Im nächsten Moment geht das Licht wieder an und der kurze Ausflug in die Urzeit ist ebenso schnell beendet, wie er begonnen hat. Was ich zu hören bekomme habe, war eine Demonstration der Soundkulisse des kommenden Ego-Shooters *Turok Evolution* – besser gesagt ein Sample vom imposanten Auftritt eines T-Rex.

ERSTKLASSIGES EVENT

Natürlich hatte Acclaim mich und etwa 30 weitere Journalisten nicht nach Austin eingeladen, nur um uns ein paar Soundeffekte vorzuspielen. Einen ganzen Tag lang drehte sich in den Studios der texanischen Software-Schmiede alles um den fünften Konsolenauftritt des wehrhaften Indianers. Auch wenn man die vier fast ausschließlich auf N64 erschienenen Vorgänger (*Turok* hat damals auch den Weg auf den PC gefunden) nicht gespielt hat, kann man sich ruhig an *Turok Evolution* wagen. Der aktuelle Ableger ist eine Art „*Turok Episode I*“, das heißt, er ist zeitlich vor den anderen Teilen angesiedelt.

Der Spieler verkörpert Tal'Set, einen Krieger des Saquin-Stammes, der sich mit seinem Volk gegen Ende des 19. Jahrhunderts auf der Flucht vor dem blutrünstigen US-Armee-Captain Tobias Bruckner (Warum tragen eigentlich so viele

Bösewichter deutsch klingende Namen?) befindet. In einer alles entscheidenden Schlacht, in der es um das blanke Überleben der Saquin geht, stellt Tal'Set den Gegenspieler. Ein unbarmherziges Duell beginnt, das die beiden in eine uralte, mit mysteriösen Zeichen verzierte Höhle führt. Der Kampf läuft nicht gut für Tal'Set. Als er schließlich tödlich verwundet zusammenbricht und sein Blut den Boden trinkt, passiert das Unfassbare: Durch den Lebenssaft des Indianers ausgelöst, öffnet sich ein Portal in eine andere Dimension. Der Sterbende wird hindurchgesogen und findet sich an einem unbekanntem Ort wieder, dem verlorenen Land.

HIGH-TECH UND MUTIERTE DINOS

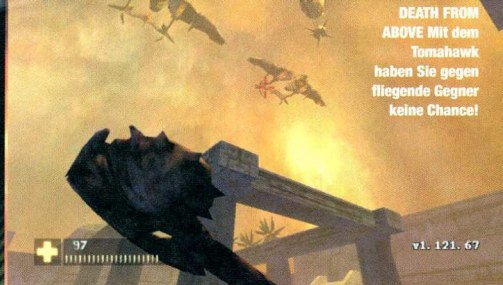
Der mysteriöse Seher Tarkeen findet den halb toten Tal'Set und bringt ihn in das Lager eines freundlich gesinnten Eingeborenstammes. Er

wird dort nicht nur gesund gepflegt, sondern erfährt auch einiges über die „politische“ Situation im verlorenen Land. Lord Tyrannus und seine mutierten Dino-Horden befinden sich auf einer heiligen Mission: die Eliminierung allen menschlichen Lebens. Ohne es wirklich zu wollen, wird der wieder gesendete Tal'Set in diesen Konflikt hineingezogen. Durch Unterhaltungen mit Tarkeen erfährt der gestrandete Indianer, dass es seine Bestimmung war, durch das Portal zu gehen und den Kampf gegen Tyrannus anzuführen. Der Seher hält Tal'Set zudem für „*Turok*, den Auserwählten“, der den Bewohnern des Lost Land die Rettung bringt. Anfangs steht Tal'Set dem ablehnend gegenüber. Als er jedoch erfährt, dass es einen neuen Befehlshaber in Tyrannus' Armee gibt, ändert er seine Meinung und nimmt seine Bestimmung an. Der neue General ist Bruckner, der ebenfalls durch das Portal gekom-

Evolution



DINO PLATOON
Die Soldaten
scharen sich um
ihren Befehlshaber
(der Große
in der Mitte).



DEATH FROM ABOVE Mit dem Tomahawk haben Sie gegen fliegende Gegner keine Chance!



SCHÖNE NEUE WELT Leider haben Sie nur selten Zeit, die Aussicht zu genießen.

men ist und sich jetzt „Rote Schlange“ nennt. Turok, der Retter, ist geboren!

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER!

Während die bisher erschienenen *Turok*-Spiele reine Ego-Shooter waren, dürfen Sie sich in dem aktuellen Teil an einer ganz neuen Disziplin versuchen: dem „Dino-Fliegen“. Auf dem Rücken eines Flugsauriers bekämpfen Sie, mit Bordkanone und Raketen bewaffnet, Luft- und Bodenziele. Der Schwerpunkt der Action in *Turok Evolution* liegt aber trotzdem klar auf dem 3D-Shooter-Teil, da die

Flugeinlagen nur etwa 30 % des fertigen Spiels ausmachen. Die meiste Zeit werden Sie also damit verbringen, sich durch Dschungel, Tempelanlagen oder feindliche Städte zu metzeln. Dabei müssen Sie sich zum einen mit „normalen“ Dinosauriern auseinander setzen. Die kunstvoll gestalteten Urzeitgeschöpfe sind nicht alle aggressiv und bevölkern in großen Zahlen die weitläufigen Levels. Die andere Generart sind genetisch veränderte, intelligente Dinosaurier, Dinosoiden genannt, die auf zwei Beinen laufen und schwer bewaffnet sind. Dank

einer speziell entwickelten KI für ganze Gegnereinheiten verhalten sich die Widersacher erschreckend intelligent und legen verschiedenste Verhaltensmuster an den Tag. Damit Sie mit den Gegnerhorden fertig werden, können Sie auf ein ordentliches Waffenarsenal zurückgreifen. Vom „simpeln“ Bogen bis hin zum Lasergewehr ist aus verschiedenen Epochen fast alles vertreten, was man von einem *Turok*-Shooter erwarten kann. Der Grund für die ungewöhnliche Mischung an Waffen ist, dass das verlorene Land eine Art Bermuda-Dreieck der Zeit ist. Sogar

der legendäre Gehirnbohrer (aus *Turok 3*) feiert ein spektakuläres und vor allem blutiges Comeback.

SPASS ZU VIERT

Neben dem Einzspieler-Story-Modus wurde im Rahmen des Events auch schon der Multiplayer-Part von *Turok Evolution* vorgestellt. Bis zu vier Spieler können sich hier in mehr als 20 Arenen bekriegen. Welche Spielmodi außer Deathmatch im Einzelnen enthalten sein werden, ist noch unklar. Alle spielbaren Single- und Multiplayer-Levels der Vorführversion sahen schon jetzt hervor-

INFO INTERVIEW MIT DAVID DIENSTBIER, CREATIVE DIRECTOR DER ACCLAIM STUDIOS AUSTIN

Der Texaner

David Dienstbier ist ein viel beschäftigter Mann bei Acclaim Austin. Trotzdem hat er sich während des Turok Evolution-Events viel Zeit für uns genommen und eine Menge Fragen beantwortet.

PLAYZONE: Wird es möglich sein, Mehrspielerpartien in *Turok Evolution* über Internet oder i.Link auszutragen?

David Dienstbier: Unser Hauptziel ist es, in der verbleibenden Entwicklungszeit den Einzelspielerpart und den Vier-spieler-Splitscreen-Modus zu perfektionieren. Sollten wir noch Zeit dazu haben, ist sowohl Internet- als auch i.Link-Unterstützung eine interessante Option. Natürlich muss Sony noch die Voraussetzungen für die Internetanbindung der PlayStation 2 schaffen. Die entsprechende Software-schnittstelle für das Zocken über Internet haben wir aber

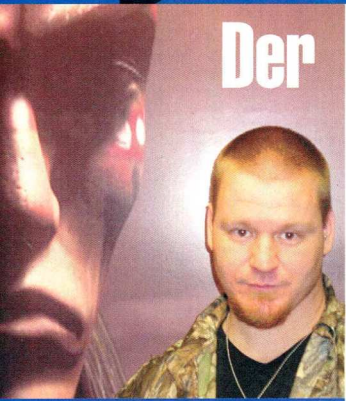
schon mehr oder weniger fertig, sie muss nur noch für das jeweilige Spiel angepasst werden.

PLAYZONE: Ist die kommende PS2-Festplatte ein Thema?

David Dienstbier: Ob *Turok Evolution* die Festplatte nutzen wird, hängt vor allem davon ab, wann sie nun endlich erscheint und wie viele Leute sie letztlich kaufen werden. Dazu kommt, dass die Unterstützung der Festplatte nicht gerade sehr weit oben auf unserer Liste wichtiger Features steht, die unbedingt noch ins Spiel integriert werden müssen.

PLAYZONE: Wird es möglich sein, an jeder beliebigen Stelle des Spiels zu speichern?

David Dienstbier: Der Spieler braucht sich keine Gedanken über das Speichern des Spielstands zu machen. Neben einer automatischen Speicherung etwa alle zehn Minuten wird es eine Art „Savegame-Bibliothek“ geben. Über diese Spielstände kann man problemlos besondere Ereignisse im Spiel anwählen, wie zum Beispiel das Erscheinen des T-Rex. Save-Punkte oder Ähnliches wird es definitiv nicht geben!

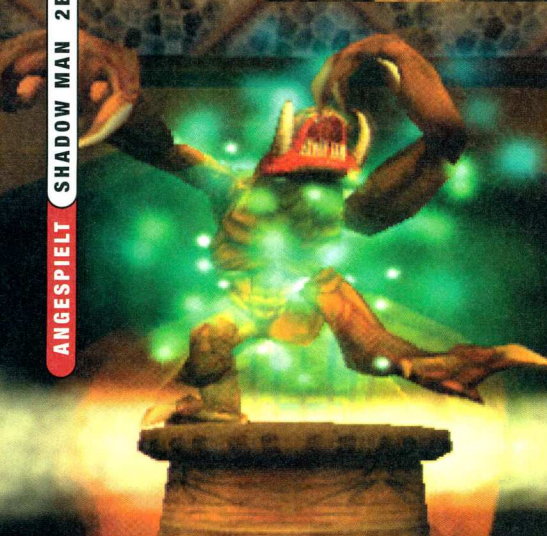


KUMPELTYP David Dienstbier nimmt seine Arbeit sehr ernst – sich selber zum Glück nicht so sehr.

METAMORPHOSE Die Statue eines Monsters verwandelt sich in ein Monster.



ENTFLAMMT Das Nephilim-Schwert brennt alles aus dem Weg.



MUSKELBERG Mike LeRoi hat einen eindrucksvollen Körperbau.

Shadow Man

Unterweltenbummler Mike LeRoi verdrischt als Shadow Man dreiste Dämonen.

In die Fußstapfen eines großen Vorgängers zu treten, ist schon schwer genug. In die Fußstapfen eines kleinen Vorgängers zu treten, kann aber noch viel schwieriger sein. Sonderlich beliebt war *Shadow Man* nicht bei der PlayStation-Gemeinde. Ob da der Nachfolger auf der PlayStation 2 mehr reißen kann? Alles wird besser, haben die Entwickler von Acclaim versprochen, als sie *Shadow Man*

2nd Coming vorstellten. Und sie haben Wort gehalten. Hauptkritikpunkt beim ersten Teil war ja, dass sich der Spieler in den riesigen Arealen oft vollkommen verlor. Ohne zu wissen, was zu tun ist, musste er lange durch die Gegend irren, um Lösungen zu finden. Das ist beim zweiten Teil weitgehend anders. Einerseits gibt der Protagonist selbst Hilfestellungen: Mike LeRoi, der Auftragskiller, der sich des Nachts in *Shadow Man* ver-

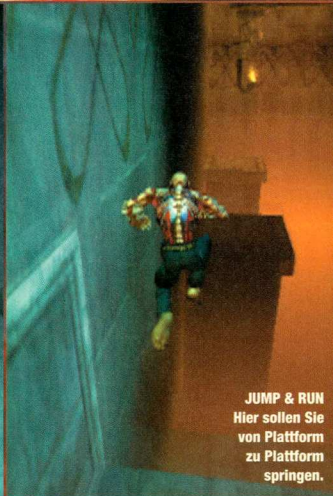
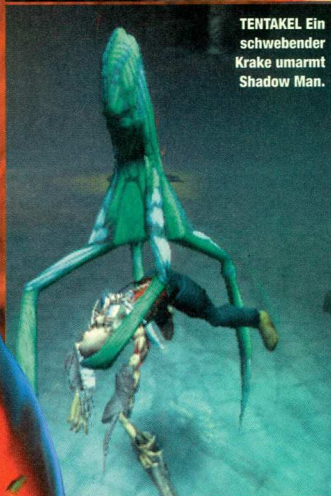
wandelt, spricht gerne mit sich selbst. Meistens sagt er dabei dann so wegweisende Dinge wie: „Hier bin ich wohl falsch“, was für den orientierungslosen Spieler natürlich praktisch ist. Andererseits ist das Leveldesign tatsächlich weitaus linearer. Die Umgebungen sind zwar weiterhin riesig, Wege- und Schlüssel suchen gehören immer noch zu den Hauptaufgaben Shadow Mans, doch liegen die Lösungen viel mehr



GEDULD Die beweglichen Steinquader stoßen Shadow Man wieder vom Steg.



TENTAKEL Ein schwebender Krake umarmt Shadow Man.



JUMP & RUN Hier sollen Sie von Plattform zu Plattform springen.

2econd Coming

auf der Hand. Die Aufgaben sind vorher schon klar umrissen, eine Karte hilft bei der Orientierung und Sackgassen sind schnell als solche zu erkennen. Sinnloses Umherirren gibt es also nicht mehr.

UNTERSCHIEDE WIE TAG UND NACHT

Zu entdecken gibt es aber trotzdem noch eine ganze Menge. Fünf riesige Levels muss Shadow Man bei seinem

Kampf gegen das Böse abklappern. Und die sind auch noch bevölkert mit üblen Grigori-Dämonen, die das Ende der Welt herbeiführen wollen, indem sie ihren Führer Asmodeus aus der Hölle befreien. Da hat aber Mike Lello etwas dagegen. Die muskulöse Hauptfigur geht tagsüber auf die Jagd nach den teuflischen Gegnern. Nachts verwandelt er sich in den etwas weniger kräftigen Shadow Man. Der

hat dafür andere Fähigkeiten, er beherrscht zum Beispiel die Kunst des Voodoo. Dadurch kann er seine Feinde mit Zauberei besiegen, wozu Mike nicht in der Lage ist.

Diese unterschiedlichen Fähigkeiten kann sich der Spieler auch zunutze machen. Dafür muss er nicht einmal unbedingt warten, bis die passende Tageszeit von selbst einbricht: Im Spiel gibt es eine Uhr zu finden, mit der sich der Tages-

lauf aktiv beeinflussen lässt. Wer bei einem Rätsel dann nicht weiterkommt, kann es immer noch mit der anderen Persönlichkeit des Protagonisten probieren. Das fängt bei ganz banalen Dingen an: So gibt es Kisten, die Shadow Man nicht verschieben kann, weil er zu schwach ist. Als Mike sind diese Hindernisse aber fix überwunden. In sehr dunklen Umgebungen kann es dagegen von Vorteil sein, als Shadow Man zu spielen. Der hat im Brustkorb eine leuchtende Maske, wodurch die Umgebung gleich viel heller wirkt.

VOODOO-PÜPPCHEN

Muskelkraft, Zauberei und Intelligenz sind aber nicht das Einzige, worauf sich der gespaltene Hauptcharakter verlassen kann. Für einfachere Konfliktlösungsmethoden besitzt er ein umfangreiches Arsenal. Das ist sehr intelligent angeordnet. Vier Waffen stehen dem Spieler gleichzeitig zur Verfügung. Jede der vier Schulter Tasten lässt sich mit einer Waffe belegen, so dass sie mit einem einzigen Knopfdruck blitzschnell gewechselt werden kann. Das ist in der Tat sehr hilfreich, besonders wenn einmal die Munition ausgeht. Das Sortiment ist dabei in drei Untergruppen aufgeteilt: Da sind einmal die normalen Schusswaffen. Sie können von beiden Charakteren benutzt werden und reichen von der Pistole über das Sniper-Gewehr bis zur Maschinenpistole. Dann gibt es noch die Voodoo-Waffen, die nur Shadow Man zur Verfügung stehen. Diese arbeiten hauptsächlich mit Feuer und machen jedem Gegner die Hölle heiß. Die Nephilim-Waffen funktionieren ebenfalls mit Magie. Hier gibt es defensive wie offensive Arten, sehr mächtig sind sie aber alle.

FROM DUSK TILL DAWN

Vom Gameplay her hat sich also tatsächlich etwas getan: Es ist linearer und die unterschiedlichen Fähigkeiten der beiden Persönlichkeiten tragen stark zum Spielgeschehen bei. Wie sieht es aber bei der Grafik aus, die im ersten Teil herbe Kritik einstecken musste? Nun, auch hier gibt es star-

UMZINGELT Die blaue Armee bedrängt den Helden.



INFO DER VOODOO-ZAUBER

Hölle, Pest und Tod

Mike LeRoi stammt aus New Orleans. Kein Wunder, dass sich sein Alter Ego Shadow Man bestens mit Voodoo auskennt.

Insgesamt sechs verschiedene Arten von Zauber besitzt der Schattenmann. Einsetzen kann er sie allerdings nur, wenn der gelbe Energiebalken aufgeladen ist. Vier der Zaubereien haben mit den Reitern der Apokalypse zu tun: Die Pestilenz kommt in Gestalt eines Fliegenschwarms daher, der die Feinde vernichtet. Die Hungersnot entzieht den Gegnern Energie, die dann Shadow Man zugute kommt. Eine Schockwelle sendet der Tod aus, mit der er alle Wesen in der näheren Umgebung vernichtet. Der Krieg dagegen erhöht die Angriffskraft des dunklen Helden. Dann gibt es noch das Inferno, das es dem Protagonisten erlaubt, in unbekannte Regionen vorzustoßen. Und L'Orage (der Sturm) vernichtet die Feinde mit Strahlen.



FEUER UND FLAMME Das Inferno verwandelt Shadow Man in eine lebendige Fackel.



SIGNALRAKETEN Die stürmische Strahlung von L'Orage ist absolut tödlich für alle Feinde.



UNGEZIEFER Der Schwarm an Shadow Mans Hand fällt Gegner an und überzieht sie mit Pest.

ke Verbesserungen. Dennoch gab es auf der PlayStation 2 schon optisch ausgefeiltere Spiele zu sehen. Die Umgebungen haben einen morbiden, düsteren Charakter, obwohl die Texturen doch noch besser sein könnten. Recht schön ist das Echtzeit-Beleuchtungssystem, das den Ablauf der Tageszeiten darstellt. Deren Wechsel ist sehr atmosphärisch. Vom Morgengrauen über den hellen Mittag bis zur Abenddämmerung und der finsternen Nacht ist das wirklich stimmig inszeniert. Gar nicht stimmig sind dagegen die Animationen der Hauptcharaktere: Shadow

Man erinnert von der Bewegung her an Sir Daniel Fortesque, den Helden aus *Medi Evil*: Er wirkt albern und hampelig. Und Mike LeRoi bewegt sich wie ein Steinzeitmensch, der gerade von seinem Baum gestiegen ist. Das macht die düstere Stimmung doch wieder ein bisschen kaputt. Die deutsche Version soll übrigens sowieso etwas weniger düster sein: Blut und Brutalität werden entschärft. Dafür wird es hier zu Lande aber die ungeschnittene UK-Version für den gleichen Preis zu kaufen geben.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT SHADOW MAN 2 SECOND COMING

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

Internet: www.acclaim.de

Savegame	Jederzeit	Entwickler	Acclaim
Umfang	5 Levels	Datenträger	CD

EINSCHÄTZUNG

GUT

"Morbides Abenteuer, das sich irgendwo im oberen Mittelfeld der Action-Adventure bewegen wird."

PlayStation 2



Du hast 20 verschiedene Kampffjets. Von Mirage bis Eurofighter. Du hast Flug-Action auf höchstem Niveau.

Mit einem unglaublichen Handling, das für nervenaufreibende Dogfights sorgt.

Du hast eine Vielzahl unterschiedlichster Boden- und

Luftziele. Du hast eine

fesselnde 3-D-Grafik und eine fesselnde Storyline. Und du

hast offensichtlich einen

Gegner übersehen. Try again.



PlayStation 2
THE THIRD PLACE



PlayStation-Powerline: 0190/578 578 (0,62 €/Min.) www.DE.playstation.com www.ThirdPlace.de



PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ACECOMBAT is a trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe.
ACECOMBAT™ Distant Thunder & © 2001 NAMCO LTD. All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. F-22, F-16, F-117, U-2, C-130 and SR-71 are trademarks of Lockheed Martin Corporation used under license to Namco.

08 03 2002



PlayStation®2



MISSION INFO. [007]



[008]



[009]



[00A]



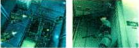
[00B]



[00C]



[00D]



[00E]



[00F]



[010]



[011]



[012]



[013]



[014]



■ METAL GEAR SOLID® 2 SONS OF LIBERTY © 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. PUBLISHED BY KONAMI OF EUROPE GMBH. DEVELOPED BY KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
■ WWW.KONAMI-EUROPE.COM
■ KONAMI-HELPLINE: 0190-824 694 (1,99 €/MINUTE)

■ DAS METAL GEAR SOLID® 2 - SONS OF LIBERTY OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH. ERSCHEINT ZEITGLEICH MIT DEM SPIEL.
■ WWW.METAL-GEAR-SOLID2.DE



■ "S." AND "PlayStation" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™



Schneller geht's nicht.

Bei Hot Pursuit 2 dürfen Sie erneut die Polizei und Ihre Kontrahenten hinter sich lassen.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Die Entwickler haben sich Zeit gelassen. Drei Jahre ist es her, dass *Need for Speed: Hot Pursuit* auf der PSone erschien. Nun gibt es demnächst endlich den Nachfolger auf der PS2. So wie es aussieht, haben die Entwickler von Black Box Games die Zeit wirklich genutzt und in der heimischen Garage an einem Spiel gefeilt, das seine Herausforderer durchaus auf die

Plätze verweisen könnte. Mit 22 Luxusflitzern der Oberklasse dürfen Sie Ihre Runden auf voraussichtlich zwölf Kursen drehen und natürlich auch wieder vor der Polizei davonrasen beziehungsweise selbst auf die Jagd nach Verkehrsündern gehen. Wahrscheinlich spendieren die Entwickler sogar noch ein paar Bonusstrecken. Der Fuhrpark, der Ihnen dabei zur Verfügung steht, ist gut sortiert und bewegt sich in Preisregionen, für die ein einfacher Redakteur lange tippen müsste.

Ob nun der Ferrari F50, der Lamborghini Murcielago oder der Lotus Elise, um nur einige

zu nennen, alle Wagen fahren sich dank völlig überarbeiteter Physik-Routinen angenehm verschieden, grundsätzlich aber großartig. Den Grad an realistischer Umsetzung kann man bei solchen Fahrzeugen natürlich nur schwer einschätzen. Verbessert wurde ebenfalls das Schadensmodell. Dank diesem können Sie nun einen BMW Z8 im Wert eines Einfamilienhauses in einen unschönen Haufen Blech verwandeln, für den es nicht einmal mehr Dosenpfand gibt.

FAHRT INS BLAUE

Um es nicht zu einfach zu machen, werden Sie die meisten Wagen und Strecken erst einmal freispielen müssen. Am Anfang stehen Ihnen nach derzeitiger Planung gerade einmal fünf Autos und drei



SPRINTER Der Blaue hat uns überholt, die Kurve kriegt er aber nicht mehr.



DRÜBER WEG Die Strecken sind angenehm abwechslungsreich.

„Eine realistische Rennerfahrung“

Wir sprachen mit Mark Madland, dem Mann hinter *Need for Speed: Hot Pursuit 2*.



PLAYZONE: Warum habt ihr euch gerade für eine Fortsetzung von *Hot Pursuit* entschieden und was sind die herausragendsten Neuerungen bei der PS2-Version?

MARK MADLAND: Es gab eine überwältigende Nachfrage von rennbegeisterten Spielern nach einem *Need for Speed*-Teil der nächsten Generation. *Hot Pursuit* war bei den Fans sehr beliebt. Teil 2 wird eine komplexe und realistische Rennerfahrung bieten. Die neue Vier-Punkt-Physik-Engine erlaubt es, die Autos in bester *NFS*-Tradition zu fahren, während sie sich gleichzeitig sehr realistisch verhalten.

PLAYZONE: Warum erschien ein *NFS*-Abfolger erst so spät auf der PS2?

MARK MADLAND: Wir arbeiten schon sehr lange daran. Als Anfang des Jahres die PS2-Verkaufszahlen nach oben schnellten, dachten wir, es sei jetzt der richtige Zeitpunkt, das Spiel auf den Markt zu bringen.

PLAYZONE: Die Konkurrenz bei Rennspielen auf der PS2 ist im Moment sehr groß. Was bietet *Hot Pursuit 2*, um sich von allen anderen Rennspielen abzuheben?

MARK MADLAND: Es ist ein Spiel, das eine realistische Rennerfahrung in einer detaillierten Umgebung bietet. Darüber hinaus stehen dem Spieler die heißesten Wagen zur Verfügung, die es momentan gibt. Das alles in Verbindung mit der Tatsache, der Polizei entgegen zu müssen – wir glauben, durch all diese Punkte hebt sich *Hot Pursuit 2* ganz allein von der Konkurrenz ab.

PLAYZONE: Worauf seid ihr besonders stolz?

MARK MADLAND: Neben all dem bereits Genannten natürlich auf die Wagen, auf das realistische Kollisions- und Schadensmodell sowie auf die intelligente Fahrer- und Polizei-KI.

Kurse zur Verfügung. Um das zu ändern, gibt es den Championship- und den Hot-Pursuit-Mode. An die 60 Herausforderungen warten dort auf Sie, die – sofern sie gemeistert werden – etwas freigeben. Der besondere Gag an der Sache: Die Belohnungen sind in einer Baumstruktur angeordnet und wenn Sie auf einen Wagen besonders scharf sind, können Sie sich auf dem kürzesten Weg

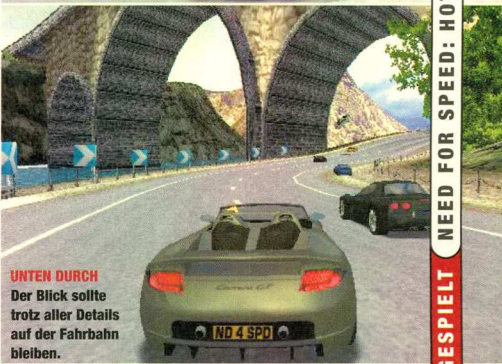
zu ihm durchspielen. Sämtliche anderen Preise in niedrigeren Ebenen können dann später noch freigespielt werden. Um die Herausforderungen nicht zu schwierig zu gestalten und den Wiederspielwert noch zu erhöhen, gibt es auf jeder Strecke etwa fünf versteckte Abkürzungen. Möglich macht das die „Open Road“-Technik, sprich: Die Strecke wird an keiner Stelle durch unsicht-

bare Wände begrenzt. Neben neuen Flitzern und Strecken gibt es witzige Extras wie Sonderlackierungen oder andere Fahrer. Die Landschaften, durch die Sie bei *Hot Pursuit 2* jagen, sind angenehm abwechslungsreich – sowohl optisch als auch in der Streckenführung, auch wenn die Landschaft im Moment grafisch noch ein wenig Feinschliff vertragen könnte. Allerdings ist

man eh meist so schnell unterwegs, dass wenig Zeit zum Bewundern der Landschaft bleibt. Die Wagen selbst hingegen sehen schon ziemlich gut aus. Besonders beeindruckend sind die Animationen, so wird beispielsweise bei hoher Geschwindigkeit bei dem Murcielago der Spoiler ausgefahren. Den Titel im Auge zu behalten, dürfte sich sicher lohnen.

PHILIPP ROHWEDDER

FARBSPIEL
Logisch, dass ein roter Ferrari das Rennen macht.



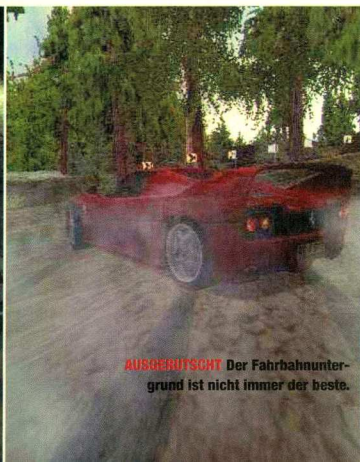
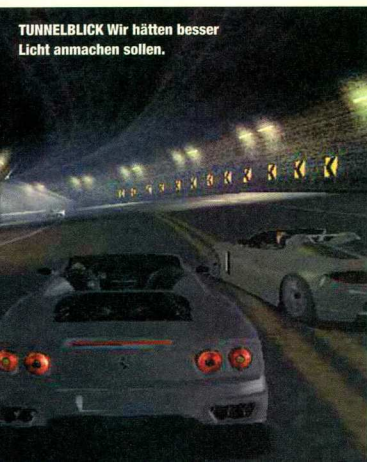
UNTEN DURCH
Der Blick sollte trotz aller Details auf der Fahrbahn bleiben.



ABGEDRÄNGT Bei den Verfolgungsjagden hält sich die Polizei nicht mit Höflichkeiten auf.

ANGESPIELT NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

TUNNELBLICK Wir hätten besser Licht anmachen sollen.



AUSGERÜCHT Der Fahrhahnenuntergrund ist nicht immer der beste.

ANGESPIELT NFS: HOT PURSUIT 2

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	April 2002
Internet:	www.electronicarts.de
Savegame	Entwickler
Ja	Black Box Games
Umfang	Datenträger
12 Strecken	DVD

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Hot Pursuit 2 verspricht rasanten Fahrspaß mit Traumwagen und fantastischer Grafik.“

INFO INTERVIEW MIT THOMAS COLES, LEAD DESIGNER VON VEXX

Der Vater von Vexx

Nach der ausführlichen Präsentation des Spiels fand Lead Designer Thomas Coles Zeit, uns einige Fragen zu beantworten.

PLAYZONE: Wie lange wird ein Durchschnittsspieler benötigen, um Vexx durchzuspielen?

Thomas Coles: Wir gehen davon aus, dass man etwa 25 bis 30 Stunden brauchen wird, um alle für die Lösung des Spiels benötigten Rätsel zu knacken. Dies sind etwa 75 % der insgesamt 144 enthaltenen Aufgaben.



PLAYZONE: Wie sieht es mit dem Wiederspielwert aus?

Thomas Coles: Nun, da wären zuallererst die restlichen 25 %, die viele beim ersten Durchspielen wahrscheinlich nicht berücksichtigt haben. Ein großer Anreiz, sich immer wieder mit Vexx zu beschäftigen, sind die sechs

Multiplayer-Arenen, die im Laufe des Spiels freigeschaltet werden. Manche unserer Programmierer verbringen auch viel Zeit damit, ihre Angriff-Combos zu perfektionieren. Es macht einfach noch mehr Spaß, die Gegner mit ausgefallenen Combos stilvoll aus dem Weg zu räumen. Es ist schier unglaublich, was man aus den acht Standardattacken alles machen kann.

PLAYZONE: Was hat es mit der mysteriösen Astani-Sprache auf sich?

Thomas Coles: Zu Beginn des Spiels gibt es keine Möglichkeit, die vielen Schriftzeichen, die überall auf den Überresten von Astara zu finden sind, zu verstehen. Im Laufe des Spiels findet Vexx unzählige Hinweise darauf, wie die alte Sprache entziffert werden kann. Wer sich die Mühe macht, dies zu tun, erfährt viel über die Geschichte der Astani und wie es zur Zerstörung ihrer Welt gekommen ist.

PLAYZONE: Wir bedanken uns für das Interview!

Vor langer Zeit wurde der Planet Astara von einer furchterlichen Katastrophe heimgesucht. Die Überlebenden fristen ihr Dasein seitdem auf vier im All schwebenden Felseninseln. Was damals das Unglück heraufbeschworen hat, ist ebenso unklar wie die Bedeutung der geheimnisvollen, längst vergessenen Astani-Schriftzeichen, die überall zu finden sind. Im kleinen Dorf Rockhaven, das sich auf dem größten der vier Felsen befindet, wohnt der junge Vexx mit seinem Großvater. Das Leben dort ist zwar nicht gerade einfach, aber wenigstens herrscht Frieden.

ALLES BÖSE KOMMT VON OBEN

Dies ändert sich rapide, als der teuflische Dark Yabu und seine Schergen aus heiterem Himmel über die Bewohner von Rockhaven herfallen und sie versklaven. Als Vexx sich widersetzt, tötet der Dämon seinen Großvater. Um diesem Schicksal zu entkommen, schleicht sich der junge Astani auf das Luftschiff des Bösewichts. In Dark Yabus Gemach findet er das letzte Exemplar der legendären Astani War Talons (Kampfhandschuhe). Ohne Zutun von Vexx verbinden sich die Handschuhe unwiderruflich mit seinen Händen und geben ihm spezielle

Originelles Fantasy-Jump&Run mit Prügelspielanleihen

VEXX



Kräfte, mit denen er das Luftschiff vernichten kann. Die Explosion tötet Vexx fast, sein Widersacher überlebt jedoch und lässt seine schlechte Laune an der unterdrückten Bevölkerung aus. Der geschwächte Protagonist wird vom blinden Einsiedler Darby gefunden, der sich zuerst weigert, den jungen Astani im Kampf gegen das Böse zu unterstützen. Schließlich lässt er sich aber doch überreden, Vexx zu zeigen, worauf es im Kampf gegen den Bösewicht ankommt. Bevor der frisch gebackene Held sich dem Bösen in einem finalen Showdown stellen und seinen Großvater rächen kann, gibt es noch viel zu tun. Ab hier leiten Sie die Geschehnisse des jungen Recken. Um in der riesigen, in 18 Levels unterteilten Welt voranzukommen, müssen Sie nicht nur einfache Übungen wie Klettern, Hangeln oder Springen beherrschen. Ihre Erfolgchancen, die 144 im Spiel enthaltenen Herausforderungen zu meistern, hängen nicht zuletzt von Ihren Kampffähigkeiten ab. Mit etwas Übung können Sie aus den acht Grundattacken mächtige Combo-Angriffe basteln. Nicht zu unterschätzen sind hierbei auch die Astani War Talons, für die es im Laufe des Abenteuers vier Erweiterungen zu finden gilt. Diese Power-ups werden Sie vor allem nachts dringend brauchen. Sobald die Sonne untergeht, verändert sich nämlich die Tierwelt. Die Astara-Fauna reagiert bei Dunkelheit deutlich aggressiver. Glücklicherweise gibt es „magische“ Sonnenuhren, mit denen Sie die gewünschte Tages-

zeit einstellen können. Einziger Nachteil: Sie müssen erst gefunden werden!

WUNDERSCHÖNE FANTASY-WELT

Auch wenn wir bei unserem Besuch der Acclaim Studios nur eine sehr frühe Version des Spiels zu sehen bekamen (die zudem nur auf Xbox lief), lässt sich eines schon mit ziemlicher Sicherheit sagen: Vexx ist eines der vielversprechendsten Jump & Runs des Jahres 2002. Wunderschöne Landschaften, liebevoll gestaltete Levels und gute Animationen machen einfach Appetit auf mehr. Leider wird es noch ein wenig dauern, bis es erste PS2-Shots des Spiels geben wird. Die hier gezeigten Screenshots stammen allesamt von der Xbox-Version, die sich laut Information der Entwickler aber qualitativ nicht vom PS2-Pendant unterscheidet.

WOLFGANG FISCHER

ANGESPIELT VEXX

Hersteller:	Acclaim
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-4
Sprache:	Englisch
Termin:	4. Quartal 2002

Internet: www.acclaim.de

Savegame	Entwickler
Ja	Acclaim Studios Austin

Umfang	Datenträger
6 riesige Welten	DVD

EINSCHÄTZUNG

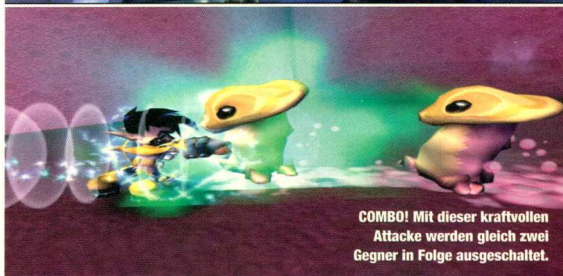
SEHR GUT

„Die ersten Bilder sprechen eine deutliche Sprache: Jump&Run-Fans dürfen sich jetzt schon auf Vexx freuen!“

CLOSE-UP Der Retter der Astani in Nahaufnahme.

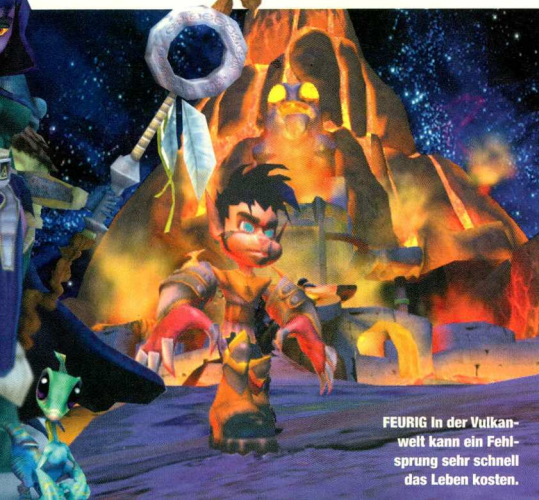
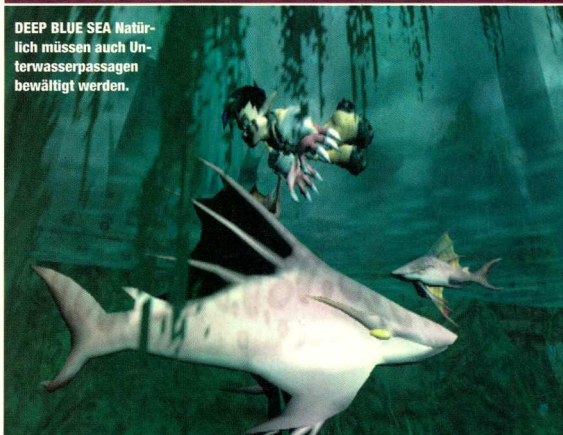


ANGESPIELT VEXX



COMBO! Mit dieser kraftvollen Attacke werden gleich zwei Gegner in Folge ausgeschaltet.

DEEP BLUE SEA Natürlich müssen auch Unterwasserpässagen bewältigt werden.



FEURIG In der Vulkanwelt kann ein Fehlsprung sehr schnell das Leben kosten.



LARGER THAN LIFE Die Giants sind unachgiebige, harte Gegner, die Sie nicht unterschätzen dürfen.

Herdy Gerdy © Core Design Limited 2001. Herdy Gerdy is a Trademark of Core Design Limited. Published by Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.

EINE NEUE WELT



PlayStation 2

EIDOS
www.eidos.com



EIN NEUER HELD



(PLAYERS 03/02)

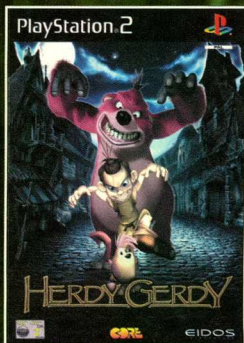
"MIT EINZIGARTIGEM COMIC-AMBIENTE UND UNTERHALTSAMEN DIALOGEN SORGT 'HERDY GERDY' FÜR EIN FILMREIFES ERLEBNIS."

(PLAYZONE 07/01)

"HERDY GERDY IST EINE FRISCHE WALDBRISSE IM NICHTECH-MOLOCH DER VIDEOSPIELE! EINSCHÄTZUNG: SEHR GUT."

(PLAYERS 07/01)

"NEBEN DER HERVORRAGENDEN GRAFIK, DIE SELBST EINEN 'RAYMAN' NEIDISCH MACHT, ÜBERZEUGT VOR ALLEM DAS NEUARTIGE SPIELPRINZIP."



Star Wars Jedi Starfighter



Möge die Macht mit dir sein. Bei Star Wars Jedi Starfighter helfen obskure Zauber, aber eine **Laserkanone** ist auch nicht zu verachten.

Nein, die PS2 ist trotz ihrer Farbe kein Platz für die dunkle Seite der Macht. Damit das so bleibt, gibt es zeitgleich mit der 2. Episode der *Krieg der Sterne*-Saga *Star Wars Jedi Starfighter* auf der Konsole. In der Rolle der Jedi-Kriegerin Adi Gallia, die für die Freiheit ihres Planeten und das Gute im Allgemeinen kämpft, sowie in der des Weltraumpiraten Nym, der mit der Han-

delsföderation noch eine offene Rechnung hat, ziehen Sie gegen die miesen Weltraumhändler ins Feld. Da im Weltraum selten Gelegenheit ist, sich mit bunten Lichtschwertern zu duellieren, führen Sie den Kampf gegen die dunkle Seite der Macht vom bequemen Cockpit eines Starfighters aus. Insgesamt erwarten Sie 15 Missionen, in denen Ihre beiden Helden abwechselnd zum Einsatz kommen – Fräulein

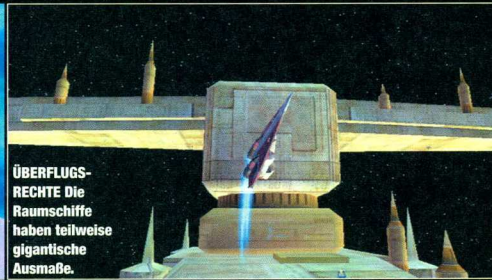
Gallia in ihrem wendigen Raumjäger und Nym mit seinem Havoc Bomber. Ihnen gegenüber stehen rund 40 verschiedene Typen von Feindschiffen, wobei die Palette von leichten Jägern bis zu bildschirmfüllenden Großkampfschiffen reicht. Um gegen diese bestehen zu können, bedient sich Adi Gallia der Macht. Mit Force Lightning zieht sie feindlichen Schiffen Energie ab, Force Fields verstärkt die

eigenen Schilde, Force Reflex verlangsamt die Zeitlinie, in der sich ihre Gegner bewegen, und Force Shockwave sendet eine Energiewelle aus, die alle Feindschiffe in einem bestimmten Radius beschädigt.

DIE MACHT MIT DIR

Nym setzt hingegen ganz auf konventionelle Waffen und hat davon ein ganz beachtliches Arsenal an Bord seines Bombers, darunter diverse Raketen und Minen. Die Fliegenschlachten im Weltraum und auf der Oberfläche fremder Planeten bieten neben

URLAUBSIDYLLE
Die Planeten laden zu einem Kurzurlaub ein.



ÜBERFLUGSRECHTE Die Raumschiffe haben teilweise gigantische Ausmaße.



FEUERWERK Von denen wird uns keiner entkommen.



MONDLANDUNG Der Jedi Starfighter erinnert entfernt an einen Sternenzerstörer.



WASSERSCHLACHT Außer im Weltraum kämpfen Sie auch immer wieder über grünen Wiesen.



FLAKFEUER Die Verteidigungssysteme einer Raumstation sollten nicht unterschätzt werden.

richtig viel Flugaction vor allem eine fantastische Grafik. Ihre Gegner ziehen mit unglaublicher Geschwindigkeit an Ihnen vorbei, grandiose Partikeleffekte und beeindruckende Lichtblitze erhellen die unendlich dunklen Weiten des Universums und riesige Explosionen befriedigen Ihren Jagdinstinkt auch optisch bei jedem Abschuss. Eine rundum verbesserte System-Engine sorgt überdies dafür, dass Sie das Spiel größtenteils ruckelfrei genießen können. An diesem Punkt geriet der Spielspaß des Vorgängers *Starfighter* ja immer wieder ins Stocken.

Für zwei Spieler besitzt *Star Wars Jedi Starfighter* einen gesonderten Storymodus. Dort stehen zwei weitere Piloten mit ihren Raumschiffen zur Verfügung, Reti und Jinkins, Letzterer ist ein alter Piratenkollege von Nym. Außer der Hintergrundgeschichte hat das Spiel im Übrigen wenig mit dem *Episode 2*-Kinofilm *Attack of the Clones* gemein. Allerdings überschneiden sich die Wege der Filmhelden und Ihrer Figuren im Spiel ein paar Mal und die Raumschlacht der letzten Mission ist identisch mit der im Kino.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT JEDI STARFIGHTER

Hersteller: Lucas Arts

Genre: Action

Spieler: 1-2

Sprache: Deutsch

Termin: März

Internet: www.lucasarts.com

Savegame Ja

Entwickler Lucas Arts

Umfang 15 Missionen

Datenträger DVD

SEHR GUT

EINSCHÄTZUNG

„Effektreiches Actionfeuerwerk, das mit blitzschnellen Raumbkämpfen und coolen Effekten überzeugen kann“

INFO EPISODE 2

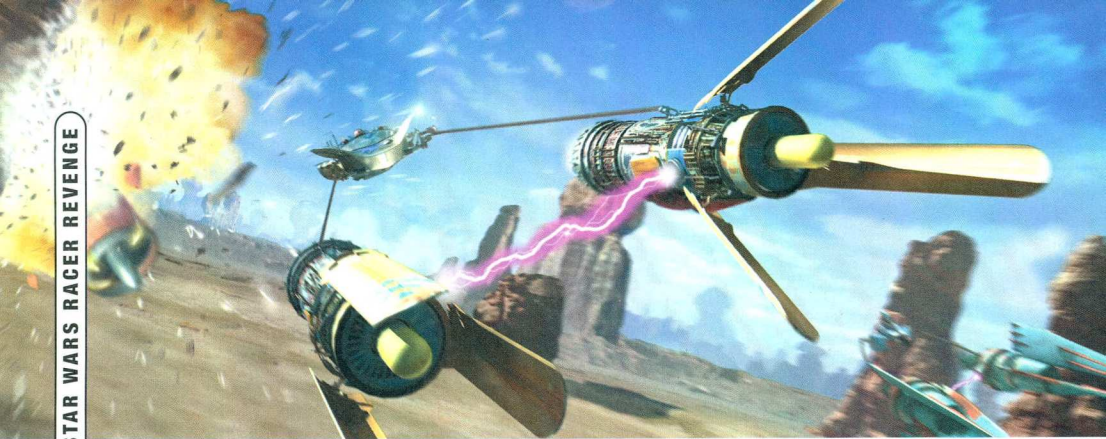
Angriff aus der Retorte

Noch ist die Story von *Episode 2* ein streng gehütetes Geheimnis. Worum es im Groben geht, können wir Ihnen aber schon mal verraten.

Der inzwischen 19-jährige Anakin Skywalker wird damit beauftragt, die Senatorin Padmé Amidala vor den militanten Separatisten der Commerce Guild zu schützen, einer politischen Vereinigung, der auch die Handelsföderation angehört. Beide sind einen Großteil des Films gemeinsam mit R2-D2 unterwegs und besuchen Naboo sowie Tatooine, wo sie C3PO treffen. Obi-Wan verfolgt währenddessen einen eigenen Auftrag und erst am Ende treffen alle Hauptcharaktere wieder aufeinander. Die Klone, die die Commerce Guild gegen die Republik schickt, sind allesamt Kopien des Kopfgeldjägers Jango Fett. Einer dieser Klone ist der aus *Episode 4-6* bekannte Boba Fett. Insgesamt ist die Story viel düsterer als in *Episode 1* und der Zuschauer bekommt die komplette Hintergrundgeschichte zu fast allen bekannten Charakteren serviert.



KETTENREAKTION
Wer schießt, wird beschossen.



Star Wars Ra

INFO DIE WELTEN

Per Anhalter durch die Galaxis

Podrennen wird immer populärer: In der zweiten Konsolenrunde machen die Piloten der fliegenden Seifenkisten gleich fünf Planeten unsicher.

■ **TATOINE** Der unwirtliche Wüstenplanet ist die Heimat des Podrennens. Unter der Aufsicht von Jabba the Hutt persönlich steuert hier der Wookiee, wenn auf dem sandigen Rundkurs die Motoren zünden. Für die Piloten wird das Rennen durch die engen Felstüler dann besonders gefährlich, wenn aufgewirbelter Staub die Sicht verschleierte.

Charakteristika: Sandebenen, gefährliche Staubwolken, Schluchten und Felsformationen

■ **SULLUST** Wegen der giftigen Vulkandämpfe haben sich die mausähnlichen Sullustaner unter die Planetenoberfläche zurückgezogen. Doch auch hier möchte man nicht auf das Spektakel des Podrennens verzichten. Den Piloten stehen kurvige Fahrten durch verzweigte Tunnelsysteme bevor.

Charakteristika: Ein Labyrinth aus unterirdischen Tunneln und Höhlen, vulkanische Aktivitäten

■ **RYLOTH** Da der Planet nicht um seine Achse rotiert, gibt es keine Tageszeiten – nur eine heiße und eine ewig dunkle Halbkugel. Die Einwohner haben ihre Siedlungen in der Dämmerzone errichtet.

Charakteristika: Starker Kontrast zwischen hell und dunkel, heiß und kalt

■ **GAMORR** Abgesehen von den Hutts, die gelegentlich ihre Leibgarde mit ein paar frischen Gamorranern aufstocken, wagen sich normalerweise nicht viele Besucher auf den unwirtigen Planeten.

Charakteristika: Wildnis aus Wäldern, Bergen und Flüssen

■ **MON CALAMARI** Auf dieser wasserreichen Welt hat sich eine Kultur glubschäugiger Amphibienwesen entwickelt. Das hiesige Podrennen führt durch die Eingeborenenstädte sowie weit verzweigte Korallenbänke.

Charakteristika: Riffe und Wasserstraßen

Ein Jedi auf Speed!

Anakin Skywalker kann es einfach nicht lassen. Als ihm die Meditation bis zum Zopfende steht, verdrückt sich der Jedi-Lehrling, um seinem heimlichen Hobby zu frönen: dem Podrennen. Auf diese Gelegenheit hat sein einstiger Gegenspieler Sebulba nur gewartet. Dass er im Rahmen von *Episode 1* von einem achtjährigen Knirps aus dem Rennen geworfen wurde, nagt immer noch gewaltig am Stolz des hinterlistigen Aliens. Auf den abenteuerlichen Kursen von fünf bewohnten Planeten soll sich nun zeigen, wer inzwischen der schnellste und anpassungsfähigste Pilot ist. Die Entwickler, die mit Titeln wie *ATV Offroad* und *Splashdown* bereits sehr gelungene Rennspiele abgeliefert haben, konfrontieren die Fahrer auf 14 Kursen mit unterschiedlichem Terrain, von Wüsten und Wäldern bis zu unterirdischen Höhlenkomplexen. Wer sich in den Proberunden etwas genauer umschaute, stößt auf intelligent platzierte Abkürzungsrouten, die ihm vielleicht einen Vorsprung vor den rowdhafte Gegenpielern verschaffen. Die



KÜHLSCHRANK-RENNEN Die Toyota-Pods sind nicht eben Schönheiten.



DRÄNGLER im Replay-Modus dürfen Sie in Ruhe zuschauen.



STRASSEN-LAGE Das Cockpit liegt 10 cm über dem Asphalt.



Gran Turismo Concept

Protoypen fahren! Was eigentlich unmöglich ist, dürfen Sie hier.

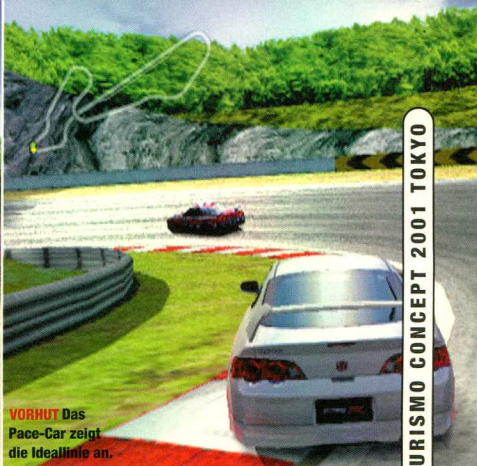
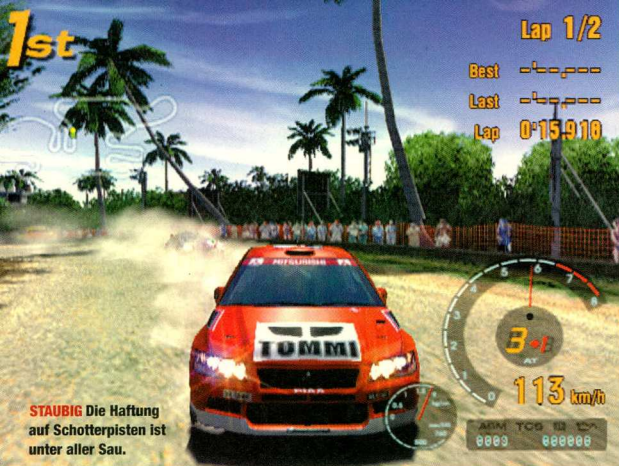
VIDEO

Um eines gleich vorwegzunehmen: Umwerfende Neuerungen erwarten Sie im aktuellen Ableger von *Gran Turismo*, der seit dem 1. Januar in Japan erhältlich ist, nicht. Vielmehr ist das Spiel selbst nur Vehikel, um einmal mehr als nur den optischen Eindruck der wirklich abgefahrenen Konzeptfahrzeuge vermitteln zu können, die auf Automobilausstellungen gezeigt werden. Dies aber in bester, wenn auch abgespeckter *Gran Turismo*-Manier. Sicherlich, fünf Strecken

sind nicht wirklich viel, selbst wenn man sie noch rückwärts fahren darf. Außerdem gibt es keinen GT-Modus. Das Aufbohren der Wagen fällt also auch flach. Dafür ist der Titel in Japan aber schon für knapp 30 Euro zu haben, was für ein Fahrvergnügen mit 51 Wagen, von denen Sie mit ziemlicher Sicherheit nie einen beim örtlichen Gebrauchtwagenhändler sehen werden, nicht eben ein schlechtes Geschäft

ist. All diese Fahrzeuge müssen natürlich zumeist erst einmal freigespielt werden. Bei den Rennen um Lizenzen ist das kein Problem. Für einen neuen Wagen reicht eine Bronzeplatizierung und diese ist bei Rundenzeiten angesiedelt, die für jeden, der schon mal ein Auto auf der PS2 gesteuert hat, kein





ANGESPIELT GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO

2001 Tokyo

Problem sein sollten. Die Zeiten für Gold und Silber sind hingegen etwas für ausdauernde Perfektionisten, müssen aber absolviert werden, wollen Sie neben den Autos noch sämtliche Überraschungen freischalten – wie zum Beispiel das Pod-Rennen. Bei diesem fahren Sie ein Gemeinschaftsprojekt von Sony und Toyota, das aussieht, als wäre ein Supermarktwagen mit einem Ü-Ei fremdgegangen, über einen Minikurs mit der Breite einer Parklücke.

SCHMUCKSTÜCKE

Ansonsten erwartet Sie ein solider Rennspaß, der niemanden enttäuschen dürfte. Bei den Rennen um Lizenzen sind Sie zwar allein mit einem Pace-Car auf der Strecke, diese sind aber anspruchsvoll genug, um keine Langeweile aufkommen zu lassen. Haben Sie bis zum Abwinken *GT 3: A-spec* gespielt, könnten Sie das anders sehen. Immerhin sind vier Kurse aus *GT 3* übernommen, einer aus *GT 2*. Die Einzelrennen werden auf den beiden Rallyekursen gegen einen Opponenten, auf den drei Straßenstrecken gegen fünf weitere Fahrer gefahren. Die Gegner verhalten sich dabei gewohnt schlau und sind selbst im normalen Schwierigkeitsgrad eine angenehme Herausforderung. Sinnvollerweise können Sie

nicht alle Autos auf allen Kurven fahren. Eine der wenigen Ausnahmen ist der Toyota RSC, der sowohl auf der Straße als auch im Gelände konkurrenzlos gut ist und dazu noch verdammt cool aussieht. Denn anders als man erwarten könnte, sind einige Konzeptwagen optisch äußerst konservativ. Aber wen interessiert schon die Karosserie, wenn unter der Motorhaube 600 PS tuckern, die einem mit hübsch sattem Sound um die Ohren geblasen werden. In jedem Fall könnte *2001 Tokyo* der Auftakt einer hervorragenden Nebenreihe werden und vielleicht gibt es ja schon bald eine *Detroit 2002 Edition*.

PHILIPP ROHWEDDER



INFO WAS BRINGT DIE ZUKUNFT?

Heute, gestern, morgen

Nur wenige Konzeptwagen schaffen es bis zur Serienreife. Die große Mehrheit verunsichert lediglich Messerbesucher, die sich hinterher fragen, ob in ein paar Jahren wirklich nur noch so komische Fahrzeuge herumfahren werden.

1956 – Oldsmobile Golden Rocket

Die 50er: Vorwärts in die Zukunft. Und die sollte aussehen wie in Comics. Gleichzeitig galt es, Fahrzeuge zu entwickeln, die bei größtmöglicher Karosserie einen kleinstmöglichen Innenraum boten. Die drehbaren Hebesitze dieses Modells waren eine Innovation, die sich nicht durchsetzen konnte.



1971 – Alfa Romeo Caimano

In den 70ern galten Kurven als wenig futuristisch. Folglich versuchten die Designer sämtliche Rundungen an den Fahrzeugen durch Kanten zu ersetzen. Außerdem waren Sportwagen gerade ganz groß in Mode – mehr noch als ABBA und Plastikkleidung.



2001 – Peugeot Moonster

Heute mag man es wieder rund und so vielseitig wie möglich. Den aktuellen Designstudien folgend, werden wir in wenigen Jahren alle mit JeepJimousinen durch die Gegend rollen, die ganz fantastische Sportwageneigenschaften haben und außerdem noch über ein Bordkino verfügen. Alternativ sind auch Fahrzeuge mit den Ausmaßen eines Motorradhelms möglich, mit denen man zwar überall parken kann, aber sonst nichts.



ANGESPIELT GRAN TURISMO CONCEPT	
Hersteller:	SCEE
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-6
Sprache:	Deutsch
Termin:	2. Quartal 2002

Internet: www.scej.jp/gtc

Savegame	Ja	Entwickler	Polyphony Digital
Umfang	5 Kurse	Datenträger	DVD

SEHR GUT

„Ein abgesehenes GT 3, das dank ungewöhnlicher Fahrzeuge und guter Fahrphysik trotzdem überzeugt.“



Conflict Zone

Wird
Echtzeit-
Strategie auf
den neuen
Konsolen
endlich
genießbar?

Bei *Conflict Zone* sollte man sich zuallererst die Vorgeschichte des Spiels vor Augen führen: Entwickler MASA hatte vor diesem Titel noch gar keine Erfahrung mit PC- und Videospielen und beschäftigte sich mit der Entwicklung von möglichst realistischer künstlicher Intelligenz. Als Präsentationsform wählte man dafür allerdings immer wieder simple Nachahmungen von Spielen, um das Agieren und Reagieren der KI an leicht nachvollziehbaren Situationen zu demonstrieren. Mit der Zeit entstand dann die Idee, sich mal an einem richtigen Spiel zu versuchen und

mit den aufwendigen KI-Routinen der diesbezüglich schwachen Konkurrenz zumindest in einem Punkt deutlich voraus zu sein. Am logischsten erschien es den Entwicklern, sich zuerst an einem ihrer Lieblings-Genres zu versuchen – und die PC-Hits *Command & Conquer*, *Starcraft* und *Total Annihilation* standen in der persönlichen Hitliste ganz oben ...

DIE MACHT DER MEDIEN

Wer einen der eben genannten Titel gespielt hat, der wird sich auch bei *Conflict Zone* schnell zurechtfinden – angefangen bei der Wahl zwischen

zwei unterschiedlichen Parteien mit jeweils eigenen Einheitentypen und zu verfolgenden Strategien über den schrittweisen Aufbau der eigenen Basis bis zum Echtzeit-Befehligen der eigenen Einheiten in Gruppen ... „Besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht“, dürften sich die MASA-Entwickler gedacht haben. Immerhin hat es in einem Punkt für etwas Originalität gereicht: Die Medien spielen in dem Konflikt eine entscheidende Rolle! Falls Sie aufseiten der ICP-Truppen spielen, haben Sie die Reporter fast immer und überall mit dabei – so wird die Rettung von Zivilisten zwar positiv



gesehen, doch sollten Sie es in solchen Fällen natürlich vermeiden, deren Überleben durch Scharmützel in unmittelbarer Nähe zu gefährden. Die gegnerische Terror-Organisation Ghost muss dagegen ihre eigenen Kameraleute mitschicken, um Erfolge zu dokumentieren – klar, dass diese beliebte ICP-Ziele sind. Je nach Darstellung der Medien sinkt oder steigt Ihre Popularität, die letztendlich auf zweierlei Art entscheidend ist: Je beliebter Sie sind, desto schneller füllt sich Ihre Kriegskasse. Und viele Einheiten und Gebäude können erst gebaut werden, wenn Sie einen bestimmten Popularitätswert erreicht haben! Eine ebenso clevere wie moderne Alternative zum bisher genretypischen Ressourcen-Ernten. Zudem kommen im weiteren Verlauf des Spiels als zweite Innovation so genannte Kommandanten dazu – Ihre computergesteuerten Kollegen! Diesen können Sie die komplette Kontrolle über eine Ihrer Basen und die dazugehörigen Einheiten überlassen, wenn Sie sich persönlich auf ein anderes Gebiet der Umgebung konzentrieren wollen.

VOM PC AUF DIE PLAYSTATION 2

Echtzeit-Strategie ist auf dem PC ein Dauerbrenner, auf Konsolen dagegen bisher eher ein Trauerspiel. Auf der PSone machte es die niedrige Auflösung sehr schwierig, bei größeren Levels die Übersicht zu behalten – zudem war die Steuerung mit dem Joypad ein einziger Krampf und auch mit der speziellen PSone-Maus

noch weit vom Komfort der PC-Originale entfernt. An Übersicht mangelt es *Conflict Zone* auf der PS2 zum Glück nicht – die hohe Auflösung ist ausreichend und die völlig frei scroll-, dreh- und zoombare Karte sorgt für den nötigen Durchblick. Erstaunlicherweise haben die Entwickler nicht den einfachen Weg gewählt und den Anschluss einer Tastatur und Maus ermöglicht, sondern stattdessen ein völlig neues, auf das PS2-Joypad zugeschnittenes Steuerungskonzept erarbeitet. Genaueres dazu finden Sie im entsprechenden Extraskasten auf dieser Seite. Technisch scheint das Spiel bisher nicht optimal an die PS2-Hardware angepasst zu sein: Bei vielen Einheiten gerät die Grafik öfters ins Ruckeln und jeder Funkspruch Ihrer Soldaten resultiert in einer minimalen Unterbrechung des Spielflusses. Sonderlich hübsch ist die Grafik zwar nicht, aber wer nicht ganz nah mit der Kamera an die Truppen ranfährt, der wird sich daran kaum stören. Ärgerlich sind aber auf jeden Fall die Rendervideos, die nicht annähernd synchron zu Sprachausgabe laufen und optisch vielleicht vor acht Jahren mal State of the Art waren. Entsprechend wenig Atmosphäre kann die Hintergrundstory aufbauen. Hoffen wir, dass zumindest die technische Seite bis zum Release noch verbessert wird – *Conflict Zone* ist in seiner jetzigen Form zwar bestimmt kein Hitkandidat, aber spielerisch solide und auf der PS2 in dieser Form konkurrenzlos.

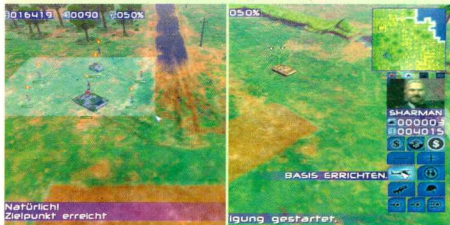
MICHAEL PRUCHNICKI

INFO DIE STEUERUNG

Alles im Griff?

Für die PS2-Version von Conflict Zone wurde die Steuerung komplett an das Joypad angepasst.

Die Steuerung geht bei *Conflict Zone* für ein derart komplexes Spiel relativ locker von der Hand. Die Befehlsvergabe an Ihre Kommandanten und Einheiten erfolgt prinzipiell über Menüs, wobei die sinnvollsten Einheiten-Aktionen je nach Situation direkt per Tastendruck erreichbar sind – den Umweg übers Menü müssen Sie letztendlich eher im Ausnahmefall nehmen. Mit den Analogsticks verändern Sie die Perspektive, mit dem digitalen Steuerkreuz wählen Sie eine Einheit auf dem Bildschirm direkt an und können so genauere Informationen abrufen oder Gruppen bilden. Die schnelle Alternative ist entweder das genretypische „Rahmenziehen“ oder die komplette Auswahl aller sichtbaren Einheiten auf Tastendruck. Sie können vier Gruppen „abspeichern“ und jederzeit auf Tastendruck abrufen. Besonders clever ist das Gruppenmanagement: So können Sie alle Einheiten eines Typs umgehend aus einer Gruppe ausschließen oder zu einer eigenen Gruppe machen. Viel komfortabler kann man größere Truppen in Echtzeit wohl kaum verwalten!



EINGERAHM Der Klassiker unter den Auswahl-Methoden. **HILFREICH** Die Kommandanten können eine Basis verwalten.



VERWALTUNG Per Knopfdruck wählen Sie bei der Truppenübersicht links im Bild alle Einheiten eines Typs an oder ab.

GANZ NAH DRAN Man kann die Grafik zwar sehr nah heranzoomen, viele Details gibt's dann aber nicht zu bestaunen.



ANGESPIEL CONFLICT ZONE

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Echtzeit-Strategie
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	28. März
Internet:	www.Zusatzbewertung
Savegame	Entwickler
Jederzeit	MASA
Umfang	Datenträger
34+20 Missionen	DVD

EINSCHÄTZUNG

GUT

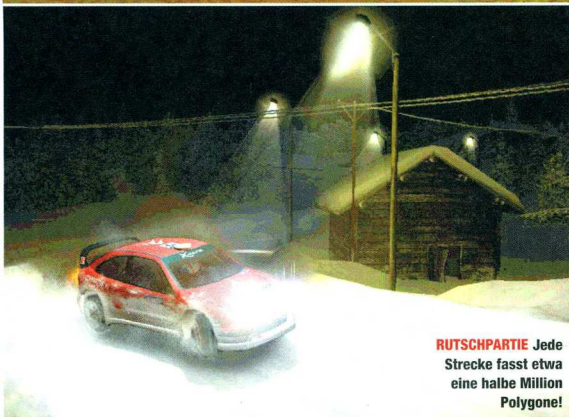
„Bis auf die technischen Schwächen ein **ordentliches** Strategie-Spiel, dem es aber stark an eigenem Stil fehlt.“



LUPENREIN Auf der Brücke erkennt man sogar noch die Schmutzspuren der Vorreiter.



SPIEGLEIN, SPIEGLEIN Der detaillierte Wald wird von der Karosserie des Wagens reflektiert.



RUTSCHPARTIE Jede Strecke fasst etwa eine halbe Million Polygone!



INGESAUT Haben Sie schon mal realistischere Schlammerspritzer gesehen?

V-Rally 3

Rallye-Fans können sich in diesem Jahr auf einen **heißen Sommer** gefasst machen!

Nachdem bereits die PSone-Vorgänger der Serie mit Lobeshymnen überschüttet wurden, gibt Infogrames nun auf der PS2 den Startschuss zum schnee- und staubgeladenen Rennspektakel. Mit den Arbeiten betraut sind einmal mehr die französischen Eden Studios, die den Titel noch diesen Sommer fertig stellen und damit einen knappen Vorsprung vor Colin McRaes drittem Konsolenauftritt herauschinden wollen. Mit Einzelheiten zur Fahrphysik, den Spielmodi und dem Umfang des Fuhrparks will Infogrames erst ab März herausrücken; bislang beschränkte man sich auf die Aussage, das Spielkonzept werde „erheblich simulationslastiger als bisher“. Wir hoffen insbesondere darauf, dass der geniale Streckeneditor des Vorgängers in irgendeiner Form wieder dabei ist. In grafischer Hinsicht dürfte V-Rally 3 auf jeden Fall ein richtiger

Leckerbissen werden – die Qualität der ersten Screenshots erinnert nämlich verdammt stark an GT 3 A-spec. Für die Umsetzung der Strecken, von denen jede einzelne mehr als 500.000 Polygone umfassen soll, sind jeweils eigene Designer zuständig. Dabei ist jeder Track noch einmal in Einzelabschnitte unterteilt, die gesondelt voneinander realisiert werden; diverse Hintergrundobjekte sollen beweglich oder gar zerstörbar sein, werden sie von den Wagen gerammt. Diese setzen sich wiederum aus 15.000 bis 16.000 Polygonbausteinen pro Modell zusammen, inklusive der detaillierten Armaturenbretter der Cockpit-Perspektive. Die verblüffenden Glanzeffekte und Schmutzspritzer auf den Fahrzeugoberflächen sind das Ergebnis einer ausgefeilten Schichten-Technik; und natürlich legt man auch größten Wert auf eine realistische und fortschreitende Schadensdarstellung an den Boliden. Wir sind äußerst gespannt auf die erste Preview-Version!

STEFANIE SCHEITTER

ANGESPIELT V-RALLY 3

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Sprache:	Nicht bekannt
Termin:	Juni

Internet: www.infogrames.de

Savegame	Entwickler
Ja	Eden Studios
Umfang	Datenträger
Nicht bekannt	Voraussichtlich DVD

EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Sieht man sich die tollen Vorgänger und die coolen PS2-Bilder an, kann hier eigentlich nicht viel schief gehen!“



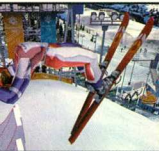
GÖLDRÄUSCH

Features:

- Das offizielle Videospiel zu den Olympischen Winterspielen Salt Lake 2002
- Atemberaubende Grafik und fantastisches Gameplay
- Intensive Multiplayer-Action mit bis zu vier Teilnehmern – einschließlich Zwei-Spieler-Splitscreen-Duellen beim Snowboard-Parallel-Riesenslalom
- 4 verschiedene Spielmodi: Trainieren, Olympisch, Klassisch oder Wettkampf
- Ein Live-Kommentar sorgt für packende Fernsehathmosphäre



SALT LAKE 2002



ERHÄLTLICH FÜR:
PlayStation 2
PC CD-ROM

TM © 1997 SLOC. Copyright © 2002 International Olympic Committee (IOC). All rights reserved. Published under licence by Eidos Interactive Ltd. "E" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



www.olympics.com
www.olympicvideogames.com

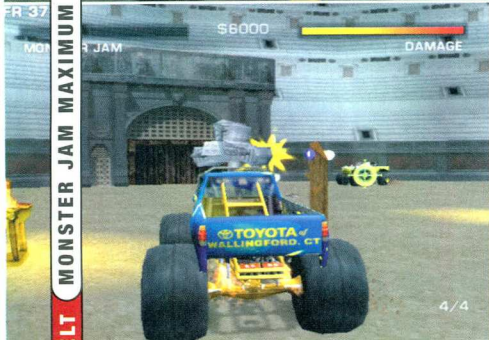


ENTWICKELT VON:

VERÖFFENTLICHT VON:
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com



STRAHLEND
Die glänzen-
den Monster-
Trucks sind
klar das
Beste an
der Grafik.



IM VISIER
Zeitweise
kommen
auch Waffen
zum Einsatz.



MINI-SPIEL
Die Renn-
spiel-Einla-
gen sind nur
ein Bonus
und denkbar
schwach.



KNIRSCH Die
zermalmba-
ren Pkws in
den Levels
sind unbe-
wegliche
Dekoration.



**SCHLITTER-
PARTIE** In
der Eishalle
geht es hart
zur Sache.

Monster Jam Maximum Destruction

Wer wollte nicht schon einmal mit einem **Monster-Truck** alles platt walzen können?

Ganz so wie bei Ubi Softs *Monster Jam Maximum Destruction* dürften sich das allerdings wohl nur die wenigsten vorgestellt haben. Oder dachten Sie etwa an einen Monster-Truck, der schätzungsweise bestenfalls ein paar Kilogramm wiegt und das Fahrverhalten eines kleinen Fernlenkautos an den Tag legt? So ungefähr spielt sich *Maximum Destruction* nämlich! Zwar kann man damit trotzdem Pkws platt fahren, aber das Spielgefühl stimmt dadurch einfach nicht. Zudem sehen die Missionsziele ohnehin etwas anders aus: „Sammeln Sie genügend Geld/Extras ein“ oder „Zerstören Sie alle Gegner“ lautet normalerweise die Devise. Geld gibt's – abgesehen von entsprechenden Extras – auch für das Zerstören diverser Kisten, Pfeiler oder Bäume, beim Kampf gegen die Gegner erweisen sich neben einer harten Stoßstange auch die sporadisch in den Levels verteilten Extrawaffen als nützlich. In der Praxis funktioniert das Spiel weder als Simulation der riesigen Trucks noch als *Twisted Metal*-Verschnitt – einige Minispiele zeigen zudem, dass es als reines Rennspiel eher noch schlechter abschneiden würde. Von den ganz ansehnlichen Screenshots sollten Sie sich übrigens nicht täuschen

lassen, denn die recht aufwendig modellierten Trucks sind da der einzige Lichtblick: Die Grafik ist ruckelig, die Levels eckig und grob texturiert. Neben Einzelrennen im Exhibition-Modus gibt es noch einen drögen Championship-Modus mit einem völlig aufgesetzt wirkenden Tuning-Teil. Abgesehen von den Original-Fahrzeugen tut man sich trotz jeder Menge an Bedenkzeit (sprich lange Ladezeiten!) ziemlich schwer, etwas Positives an dem Spiel zu finden. Aber vielleicht tut sich hier ja noch einiges – immerhin soll das Spiel ja erst am 16. Mai erscheinen!

MICHAEL PRUCHNICKI

ANGESPIELT MONSTER JAM MAX. DESTR.

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Rennspiel/Action
Spieler:	1-2
Sprache:	Englisch
Termin:	16. Mai
Internet:	www.ubisoft.com
Savegame	Entwickler
Highscores	IP
Umfang	Datenträger
8 Arenen	CD

FINSCHÄTZUNG

NAJA ...

„Hier liegt noch einiges im Argen. Nicht einmal das Fahrverhalten der Monster-Trucks kann für Spaß sorgen!“

Jade Cocoon 2

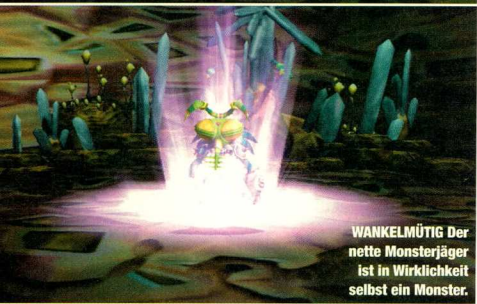
Wenn Ihnen Pokémon zu kindisch ist, Sie aber gern eine kleine **Monsterfarm** hätten, sind Sie hier genau richtig.



WALDLÄUFEN
Das Dings vor uns ist ein gefährliches Monster.



ÜBERLEGEN
Das Viech hat keine Chance gegen Ihre Elite-Monster.



WANKELMÜTIG Der nette Monsterjäger ist in Wirklichkeit selbst ein Monster.



KILLERKANINCHEN Kommentieren Sie seine Ohren besser nicht.



ALTKLUG Die Elfe Nico moderiert die Zwischensequenzen.

So schnell kann es gehen. Da ist man eben im Tempel angekommen, um ein großer Cocoon Master zu werden, wie man es Papi versprochen hat, und schon hat man sich einen Parasiten eingefangen. Der sorgt dafür, dass Ihr Alter Ego nicht nur eine dunkle Seite bekommt, sondern auch einen wenig dekorativen Monstertschwanz. Zu allem Überfluss haben Sie von diesem Moment an auch noch eine kleine Traumelfe am Hals. Diese Märchentussi ist genau der Typ Frau, vor dem Sie Ihr Vater immer gewarnt hat, und überdies nicht ganz unschuldig an Ihrem Dilemma. Die einzige Möglichkeit, den bösen Geist im Herzen Ihres Helden loszuwerden, ist, vier magische Elementarkugeln zu finden, um mit diesen das Obermonster im Obermonsterland zu plätten.

Jade Cocoon 2 ist *Pokémon* mit viel Story. Direkt kämpfen kann Ihr Held nicht. Dafür haben Sie Ihre Monster. Jedes der knapp 200 verschiedenen Viecher ist einem von vier Elementen – Feuer, Wasser, Wind und Erde – zugeordnet und besitzt dadurch spezielle Stärken und Schwächen. Sind Sie erfahren genug, können Sie die Monster auch einfach miteinander kombinie-

ren, wodurch neue Wesen entstehen. Auf der Suche nach den Elementarkugeln ziehen Sie mit Ihrem Wanderzoo die meiste Zeit durch den Wurmlochwald, eine Ansammlung von bewaldeten Inseln im Nirgendwo, der ebenfalls in vier Elementarregionen aufgeteilt ist. Neben Mengen dieser Kreaturen treiben sich dort aber auch freundliche Typen herum, die Ihnen hilfreich zur Seite stehen und die Geschichte vorantreiben. Der Schwerpunkt liegt aber eindeutig auf Monsterzuchten und Monsterplätten.

PHILIPP ROHWEDDER

ANGESPIELT JADE COCOON 2

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	28. März

Internet: www.genki.co.jp

Savegame ja	Entwickler Genki
Umfang 5 Welten	Datenträger DVD

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Wer schon immer aus seiner Miezze einen **Hyper-Killer-Kater** machen wollte, kann sich hier austoben.“



PIROUETTE Selbst ein Eisbär hält dem Tasmanischen Teufel nicht stand.

2nd

WAGENRENNEN Gegner im Zweispielmodus ist die Tasmanische Teufelin.

1st



best: 0:08. Lap 1/3 0:08. best: 0:08.

Taz Wanted

Ein **Wirbelwind** ist nichts dagegen: Der Tasmanische Teufel auf der Flucht.

Ein Moment nicht aufgepasst, schon findet er sich in einem Käfig wieder: Taz, der Tasmanische Teufel aus der Looney-Tunes-Serie von Warner Brothers, wacht eines Tages als Attraktion im Zoo von Yosemite Sam auf. Lange hält es den Wirbelwind da nicht, mit einem kräftigen Schlag ist der Käfig zerstört und das Spiel kann losgehen. Der Spieler steuert Taz durch vier riesige Levels, um die „Taz Wanted“-Poster zu zerstören und am Ende wieder in Tasmanien zu landen. Wer jetzt ein geradliniges Jump & Run erwartet, liegt ziemlich falsch. Sechs Poster gibt es in jeder der vier dreidimensionalen Umgebungen und die Reihenfolge ihrer Zerstörung ist vollkommen egal. Auch lässt sich nicht jedes Plakat einfach von der Wand reißen: Manche sind zum Beispiel auf den Boden gemalt, so dass Taz erst eine Bohrermaschine finden muss, um sein Antlitz zu entfernen. Grafisch ist die Looney-Tunes-Lizenz im Geiste der Erfinder umgesetzt. Die Animationen sind abgefahren, die Umgebungen im wahrsten Sinne des Wortes schräg, dazu gibt es viele cartoonmäßige Extras: Im Museum kann man in die

Bilder hineingehen, Taz' Spezialwaffe ist ein Rülpsper und er kann fast alle herumstehenden Gegenstände essen. Genauso abgedreht ist der Zweispielmodus: Bei den Fahrzeugrennen geht es in Einkaufswagen, auf der Bohrermaschine und einem Luftkissenfahrzeug um scharfe Kurven. Im Zerstörungsmodus ist es das einzige Ziel, möglichst wenig Steine auf den anderen zu lassen. Schwierig zu steuern sind die Wettrennen: Zu Fuß wirbeln hier Taz und seine Freundin über die Strecken.

ALBRECHT OTT

ANGESPIELT TAZ WANTED

Hersteller:	Infogrames
Genre:	3D-Jump&Run
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Termin:	31. Mai

Internet: www.infogrames.de

Savegame	Entwickler
Ja	Blitz Games
Umfang	Datenträger
Fünf Umgebungen	Nicht bekannt

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Anarchisches Hüpfabenteuer, das den Geist der Looney-Tunes-Cartoons auf die PlayStation 2 bringt.“



POWERPACK
Film • Specials
3 DVDs
Game
+ POSTER

LARA CROFT
**TOMB
RAIDER**

Ab 22.03.2002
auf DVD & VHS

EIDOS
www.eidos.de

• Online •

MUTUAL FILM
COMPANY

www.concorde-home.de

LAWRENCE GORDON
PRODUCTIONS



CONCORDE
HOME ENTERTAINMENT

© 2001 Paramount Pictures. Lara Croft, Tomb Raider, and the image of Lara Croft are trademarks of Paramount Pictures. All other characters and trademarks are the property of their respective owners.

Space Channel 5

Vom Dreamcast auf die PlayStation 2: Schwingen Sie das Tanzbein mit TV-Star Ulala!

Die Welle an Sega-Spielen für die PS2 reißt nicht ab! Im Gegensatz zum im letzten Monat getesteten *Rez* gibt es *Space Channel 5*, das zweite PS2-Projekt vom Entwicklerteam United Game Artists, schon länger als Dreamcast-Fassung. Sie schlüpfen dabei in die Rolle der sexy Weltraum-Reporterin Ulala, die live vor Ort über eine Invasion von Außerirdischen berichtet. Die so genannten Morolianer nutzen dabei eine besonders hinterhältige Taktik: Die Menschen werden durch Strahlen zum Tanzen gezwungen und somit wehrlos! Ulala ist noch nicht betroffen und nutzt die Gelegenheit, um auf Einschaltquotenjagd zu gehen – und eventuell nebenher die Invasion zu stoppen. Streng genommen gibt es zwei Arten von Herausforderungen, die sich spielerisch aber sehr gleichen: Bei der einen muss Ulala die von den Aliens vorgegebenen Tanzschritte möglichst genau nachahmen – Ihre Aufgabe als Spieler besteht darin, die rhythmisch immer vertrackter

werdenden Muster (hoch, runter, rechts, hoch ...) mit dem Joypad zu imitieren. Bei der etwas anderen Variante sind nicht Ulalas Tanzkünste, sondern der Umgang mit der Strahlenpistole gefragt – ein Knopf erledigt die Aliens, ein anderer rettet menschliche Geiseln. In der Praxis ist das rhythmisch herausfordernde Eingeben der genauen Schussreihenfolge (inklusive Schussrichtung – also wieder links, rechts, oben ...) aber fast identisch mit den Tanzeinlagen. Ferner schläft natürlich auch die Fernsehkonkurrenz nicht und immer wieder stehen knallharte Tanzduelle gegen andere Reporter an! Das eigentlich simple Grundkonzept funktioniert vor allem durch die klasse Umsetzung: Der Soundtrack ist extrem groovy, passt selbstverständlich perfekt zum Geschehen auf dem Bildschirm und die Tanzanimationen sind vom Feinsten! *Space Channel 5* ist sicherlich kein Spiel für die Ewigkeit, dafür aber eines, das man immer wieder mal rauskramen kann. Grafisch muss man die

Unterschiede zur Dreamcast-Version schon mit der Lupe suchen, was angesichts der unscharfen Hintergründe nicht weiter erstaunt – in Bewegung merkt man davon sowieso fast nichts. Wer *Space Channel 5* schon vom Dreamcast in- und auswendig kennt, der kann sich übrigens auf den bald folgenden zweiten Teil (mit Zweispielmodus) freuen!

MICHAEL PRUCHNICKI

ANGESPIELT SPACE CHANNEL 5	
Hersteller:	Sega
Genre:	Musikspiel
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Termin:	13. März
Internet:	www.sega.com
Savegame Nach Levels	Entwickler United Game Artists
Umfang 4	Datenträger DVD
EINSCHÄTZUNG	
SEHR GUT	
„Der sofort kapierte Spielablauf und die tolle Präsentation machten <i>Space Channel 5</i> zum Kultspiel!“	





DIE MOROLIANER So bösartig können auch nur Außerirdische aussehen, die wehrlose Menschen zum Tanzen zwingen!


DER ERSTE ENDGEGNER Weiter lief unsere erste Version leider nicht. **Sieh dir das an.**

Die Mission der Rettungspartie ging schief.

MIR NACH! Die befreiten Geiseln folgen Ulala – beachten Sie die japanischen Space-Touristen!



Hör zu! Du denkst vielleicht, du weißt, was abgeht. Du denkst, du hättest es drauf, aber wenn du bis jetzt keine PlayStation 2 hast, dann hast du keinen RESPEKT, oder was!?  SmackDown! Just Bring It wird es NUR auf PlayStation 2 geben, weil kein anderes System die volle POWER der World Wrestling Federation aushält, wenn 9 Superstars GLEICHZEITIG in einer von 78 Match-Arten antreten und ein nagelneues Kommentatorsystem die Menge aufteilt! Verstanden? Gut! Dann hol dir eine PlayStation 2 und  SmackDown! Just Bring It, oder wir zeigen dir, was passiert, wenn man die Superstars er warten lässt!


SMACK!
DOWN!
JUST BRING IT

ONLY FOR
PlayStation®2



World Wrestling Federation, its logos and all character likenesses are trademarks of World Wrestling Federation Entertainment, Inc. © 2001 World Wrestling Federation Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Game and Software © 2001 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Used under exclusive license by THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific and the JAKKS Pacific logo are trademarks of JAKKS Pacific, Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. "PlayStation 2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.





« WELCOME TO NEW YORK

Komplett in Deutsch!



So hast du Tony Hawk noch nie erlebt!



PlayStation.2

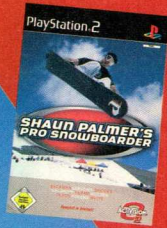
GAME BOY ADVANCE



Kompatibel mit PlayStation® und PlayStation® 2

© 2002 Activision, Inc. and its authorized licensees. Vertriebsrecht durch Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen. Activision Co., Tony Hawk's Pro Skater und Pro Skater sind Warenzeichen von Activision, Inc. und sein zugehöriges Unternehmen. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Alle Rechte vorbehalten. Entwicklung der Game Boy Advance Version durch Vivitar Media, Inc. Entwicklung der PC Version durch Gearbox, Inc. und 'ProSkater' sind eingetragene Warenzeichen von Gearbox Entertainment Inc., Microsoft, Xbox und die Xbox Logo sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer von Microsoft erhaltenen Lizenz genutzt. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. GAME BOY ADVANCE UND DAS GAME BOY ADVANCE LOGO SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Neben Tony Hawk
der zweite Funsportknoller
aus dem Hause Activision!



THE WORLD



Jetzt erhältlich!

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Die neuesten Flatland-Tricks wie Caspers, Primo und Handstand-Manual.



Skate mit deinen Freunden im brandneuen Online-Modus.



Riesige belebte Level mit Fußgängern und anderen Skatern.

Steig auf's Board eines Profi-Skaters. Mogle dich durch den Verkehr, weiche Fußgängern aus oder löse Naturkatastrophen aus, während du durch acht riesige belebte Level fetzst. Im dritten Teil des Skater-Hits kannst du neue Tricks lernen und deine Skatekünste online mit Freunden aus aller Welt messen. Willkommen in der Profiwelt.

Mit Songs von Alien Ant Farm, Motorhead und Ozomatli.
Audio-CD zum Spiel überall im Tonträger-Handel erhältlich.



ACTIVISION02.COM

ÜBER 200 SPIELE IM ÜBERBLICK PLAYSTATION LEXIKON

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

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 gerade entwickelt werden.

APE ESCAPE 2



Das musste ja kommen: Was bei uns einfach *Ape Escape 2* heißen wird, ist eigentlich nur ein Ableger, der „echte“ Nachfolger der Affenjagd wurde gerade in Japan angekündigt.

Hersteller: **Sony**
Termin: **1. Quartal**
Genre: **Jump & Run**

COLIN MCRAE RALLY 3



Bisher gibt es zum PS2-Debüt von PSone-Champion Colin McRae nur einige Bilder von Schneestrecken – bis zum Release ist es allerdings auch noch eine ganze Weile hin.

Hersteller: **Codemasters**
Termin: **3. Quartal**
Genre: **Rennspiel**

COMMANDOS 2



Kurz nach Redaktionsschluss besuchte Philipp eine *Commandos*-Präsentation bei Eidos – seine Eindrücke von der PS2-Umsetzung lesen Sie in der nächsten PLAYZONE!

Hersteller: **Eidos**
Termin: **2002**
Genre: **Strategie**

CONFLICT: DESERT STORM



Die Operation Wüstensturm fand Anfang 1991 in Kuwait statt. Die Umsetzung setzt vor allem auf Realismus und verspricht actionreiche Einsätze im mittleren Osten.

Hersteller: **SCI**
Termin: **Mai**
Genre: **Action**

CONFLICT ZONE



Wer Spiele wie *Command & Conquer* und *Starcraft* mag, der sollte sich *Conflict Zone* vormerken – und für weitere Informationen zum Spiel zu den Seiten 62-63 blättern!

Hersteller: **Ubi Soft**
Termin: **28. März**
Genre: **Echtzeit-Strategie**

DEAD TO RIGHTS



Schon länger hat man nichts mehr zu diesem viel versprechenden Titel gehört – die Xbox-Version hat aber ohnehin Vorrang vor der ebenfalls geplanten PlayStation-2-Fassung.

Hersteller: **Namco**
Termin: **2002**
Genre: **Action**

BEREITS ERHÄLTlich
Bei welchen Spielen lohnt sich der Kauf? Wovon sollte man die Finger lassen? Hier liefern wir Ihnen einen nach Genre sortierten Überblick über die besten Spiele für die PlayStation 2 und warnen vor Gurken.

ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
GTA III	Take 2	91%
Devil May Cry	Capcom	85%
Star Wars Starfighter	LucasArts	85%
Zone of the Enders	Konami	85%
Ace Combat 04	Namco	85%
Twisted Metal Black	Sony	84%
Aktuelle Empfehlung: Ace Combat 04	Namco	85%
Aktuelle Warnung: Die Mumie kehrt zurück	Universal	62%
PSone-Empfehlung: Colony Wars 3: Red Sun	Psygnosis	92%

DEUS EX



In dieser Ausgabe stellt Ihnen Stefanie Schwarz die PS2-Umsetzung des PC-Knallers genauer vor – trotz hardware-bedingter Änderungen ist auch dies ein Hitkandidat!

Hersteller:	Eidos
Termin:	1. Quartal
Genre:	Action-Adventure

DRAKAN – THE ANCIENTS' GATES



Ein wenig zu spät erreichte uns die erste Version des neuen Drakan-Spiels. In der nächsten Ausgabe folgt aber auf jeden Fall ein ausführlicher Angespielt-Artikel dazu!

Hersteller:	Sony
Termin:	März
Genre:	Action-Adventure

DTM RACE DRIVER



Aus TOCA wird DTM und auch sonst bietet dieser Nachfolger der beliebten Rennspiel-Serie einige Neuheiten – unter anderem einen genre-ungehörlichen Story-Modus!

Hersteller:	Codemasters
Termin:	2. Quartal
Genre:	Rennspiel

EVERYBODY'S GOLF 3



Eigentlich hätte der hitverdächtige dritte Teil von Sonys witziger Golfserie schon letztes Jahr erscheinen sollen, bisher gibt es aber immer noch keinen genaueren Termin.

Hersteller:	Sony
Termin:	1. Quartal
Genre:	Golf

FINAL FANTASY VI



Eigentlich ist es die PSONE-Version eines Super-Nintendo-Spiels, dennoch dürfte es auch für viele PS2-User interessant sein. Zudem ist eine Demo von Final Fantasy X dabei!

Hersteller:	Square
Termin:	März
Genre:	Rollenspiel

FINAL FANTASY X



Wir haben uns die fertige US-Version mal genau vorgenommen und präsentieren Ihnen die Eindrücke in dieser Ausgabe. Die deutsche Version erscheint aber erst im Sommer!

Hersteller:	Square
Termin:	2. Quartal
Genre:	Rollenspiel

FINAL FANTASY XI



In Japan startet Squares Online-Rollenspiel im März, für Deutschland gibt es noch keine konkreten Pläne – erst mal muss Sony ja die PS2-Festplatte auf den Markt bringen!

Hersteller:	Square
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Online-Rollenspiel

GRANDIA II



Bis zur nächsten Ausgabe rechnen wir eigentlich mit einer spielbaren PS2-Version des Dreamcast-Knallers. Ob das PS2-exklusive Grandia Xtreme auch bei uns erscheint?

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	28. März
Genre:	Rollenspiel

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Tekken Tag Tournament	Namco	82%
Aktuelle Empfehlung:		
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
Tekken 3	Namco	90%

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Gran Turismo 3: A-spec	Sony	93%
F1 2001	Electronic Arts	90%
Crazy Taxi	Acclaim	88%
Rumble Racing	Electronic Arts	86%
World Rally Championship	Sony	85%
Aktuelle Empfehlung:		
World Rally Championship	Sony	85%
Aktuelle Warnung:		
18 Wheeler American Pro-Trucker	Acclaim	67%
PSone-Empfehlung:		
Gran Turismo 2	Sony	95%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	86%
Red Faction	THQ	85%
Unreal Tournament	Infogrames	76%
Aktuelle Empfehlung:		
Half-Life (dt.)	Vivendi Universal	86%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
Medal of Honor Underground	Electronic Arts	93%

ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
Resident Evil Code: Veronica X	Capcom	90%
MDK 2 – Armageddon	interplay	88%
Silent Hill 2	Konami	87%
Onimusha	Capcom	86%
Headhunter	Sega	85%
Flucht von Monkey Island	Electronic Arts	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Headhunter	Sega	85%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
Metal Gear Solid	Konami	92%

ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%
Summoner	THQ	86%
Dark Cloud	Sony	80%
Aktuelle Empfehlung:		
Baldur's Gate: Dark Alliance	Virgin	88%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
Final Fantasy IX	Squaresoft	96%

FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Pro Evolution Soccer	Konami	91%
FIFA 2002	Electronic Arts	86%
Int. Superstar Soccer	Konami	85%
FIFA 2001	Electronic Arts	83%
This Is Football 2002	Sony	82%
Aktuelle Empfehlung: Pro Evolution Soccer	Konami	91%
Aktuelle Warnung: UEFA Challenge	Take 2	60%
PSone-Empfehlung: ISS PRO Evolution 2	Konami	95%

AMERICAN SPORTS

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

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
SSX Tricky	Electronic Arts	86%
NBA Street	Electronic Arts	85%
ESPN Winter X Games Snowb.	Konami	82%
AirBlade	Sony	80%
Aktuelle Empfehlung: Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
Aktuelle Warnung: ESPN X Games Skateboarding	Konami	53%
PSone-Empfehlung: Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	92%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Swing Away Golf	Electronic Arts	81%
Knockout Kings 2001	Electronic Arts	79%
Tiger Woods PGA Tour Golf	Electronic Arts	76%
Aktuelle Empfehlung: –	–	–
Aktuelle Warnung: –	–	–
PSone-Empfehlung: Everybody's Golf 2	Sony	88%

JUMP & RUN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Jak and Daxter	Sony	90%
Rayman Revolution	Ubi Soft	90%
Klonoa 2: Lunatea's Veil	Namco	85%
Crash Bandicoot	Vivendi	81%
Aktuelle Empfehlung: Jak and Daxter	Sony	90%
Aktuelle Warnung: –	–	–
PSone-Empfehlung: Rayman 2: The Great Escape	Ubi Soft	90%

GRAN TURISMO CONCEPT 2001 TOKYO



In Japan ist dieser vereinfachte *Gran Turismo*-Ableger mit Konzeptautos bereits erhältlich. Erfreulich: Auch bei uns wird es zum Sonderpreis (ca. 30,-) zu haben sein!

Hersteller:	Sony
Termin:	Sommer
Genre:	Rennspiel

HERDY GERDY



Obwohl die witzige Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel schon im Februar erscheinen soll, hat uns noch keine Testversion erreicht. Ob der Termin gehalten wird?

Hersteller:	Eidos
Termin:	Februar
Genre:	Action-Adventure

ICO



Nicht mehr lange müssen deutsche *Ico*-Fans warten, bis sie auf dem Save-Save Platz nehmen können. Ob das Spiel bei uns erfolgreicher wird als in Japan, wo es gefloppt ist?

Hersteller:	Sony
Termin:	13. März
Genre:	Action-Adventure

JADE COCOON 2



Ubi Soft im Rollenspiel-Fieber: Neben der Dreamcast-Umsetzung *Grandia II* erscheint im März auch Genkis witzige Mischung aus RPG und Monsterzucht-Simulation.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	21. März
Genre:	Rollenspiel

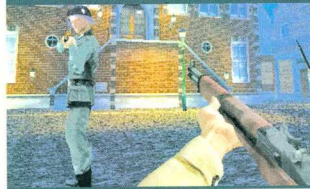
LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2



So langsam müsste jeder Fan der *Legacy of Kain*-Serie mit *Soul Reaver 2* durch sein. Doch nach wie vor gibt es keinen genaueren Termin für den Nachfolger von *Blood Omen*.

Hersteller:	Eidos
Termin:	1. Quartal
Genre:	Action-Adventure

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



Leider hat sich der Release von *MoH: Frontline* auf Juni verschoben. In dieser PLAYZONE-Ausgabe finden Sie trotzdem schon jetzt einen umfangreichen Angespield-Bericht!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Juni
Genre:	Ego-Shooter

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY



Wegen der unerwartet großen Nachfrage und der Bonus-DVD musste Konami den Release von *MGS2* noch ein wenig verschieben. Am 8. März ist es dann aber endlich so weit!

Hersteller:	Konami
Termin:	8. März
Genre:	Action-Adventure

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2



Die Titelgebung ist etwas verwirrend, letztendlich ist dieses Spiel der sechste Teil der Serie. Genre-Fans können sich auf flotte Rennen mit sundhaft teuren Sportwagen freuen!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	4. April
Genre:	Rennspiel

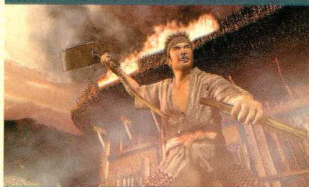
NO ONE LIVES FOREVER



Kurz nach Redaktionsschluss sollte uns die Testversion dieser PC-Umsetzung erreichen. Der Release der PS2-Version hat sich leider nochmals um einen Monat verschoben.

Hersteller: **Vivendi Universal**
Termin: **Ende März**
Genre: **Ego-Shooter**

ONIMUSHA 2



Nach wie vor gibt es keinen genauen Termin für *Onimusha 2*. Wir gehen aber davon aus, dass das Spiel nach dem Japan-Release Anfang März bei uns im Sommer erscheint.

Hersteller: **Capcom**
Termin: **2002**
Genre: **Action-Adventure**

PARAPPA THE RAPPER 2



Parappa The Rapper ist Kult, auch wenn den ersten Teil in Deutschland fast niemand gekauft hat. Der grafisch kaum bessere zweite Teil dürfte es ebenfalls schwer haben.

Hersteller: **Sony**
Termin: **1. Quartal**
Genre: **Musikspiel**

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT



Unsicherer Termin: Obwohl das Spiel bereits Ende Februar auf den Markt kommen soll, hat uns bisher keine Vorabversion von Westwoods Piratenabenteuer erreicht.

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **28. Februar**
Genre: **Action-Adventure**

POLICE 24/7



Mehr als nur ein normaler Lightgun-Shooter: Sie müssen selbst vor dem Fernseher in Deckung gehen, wobei Ihre Bewegungen von einer USB-Kamera erfasst werden!

Hersteller: **Konami**
Termin: **15. März**
Genre: **Lightgun-Shooter**

SHADOW MAN 2 SECOND COMING



Mike LeRois zweiter Spieleauftritt konnte uns zwar bisher nicht vollends überzeugen, besser als der missratene erste Teil für die PSone wird das Spiel aber auf jeden Fall.

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

SOUL CALIBUR 2



Nach wie vor gibt es hier nur Arcade-Bilder. Angesichts der exzellenten PS2-Umsetzung von *Tekken 4* darf man aber auch in diesem Fall eine sehr gute PS2-Version erwarten.

Hersteller: **Namco**
Termin: **Ende 2002**
Genre: **Beat 'em Up**

SPACE CHANNEL 5



Die Weltraum-TV-Moderatorin Ulala ist mit ihrem Dreamcast-Debut über Nacht zur Kultfigur avanciert. Jetzt erscheint *Space Channel 5* auch für die PlayStation 2!

Hersteller: **Sega**
Termin: **13. März**
Genre: **Musikspiel**

DENKSPIEL/PUZZLE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Super Bust-A-Move	Acclaim	75%
Aktuelle Empfehlung:		
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
You don't know Jack	Take 2	86%

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: Age of Kings	Konami	77%
Aktuelle Empfehlung:		
Age of Empires II: Age of Kings	Konami	77%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
Front Mission 3	Squaresoft	89%

MUSIC & ENTERTAINMENT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
MTV Music-Generator 2	Codemasters	81%
Dschungelbuch Groove Party	Ubi Soft	79%
Aktuelle Empfehlung:		
–		
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
Dancing Stage Euromix	Konami	88%

WRESTLING

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Besser geht's nicht – die aktuellen Referenzspiele		
WWF SmackDown! Just Bring It	THQ	83%
Aktuelle Empfehlung:		
WWF SmackDown! Just Bring It	THQ	83%
Aktuelle Warnung:		
–		
PSone-Empfehlung:		
WWF SmackDown! 2	THQ	91%

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.

JANUAR 2002

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Driven	dtp	Januar
Dropship: United Peaceforce	Sony	16. Januar
Ecco the Dolphin	Sega	30. Januar
ESPN X Games Skateboarding	Konami	25. Januar
GTC Africa	Ubi Soft	17. Januar
Rez	Sega	30. Januar
Salt Lake 2002	Eidos	18. Januar
Sunny Garcia Surfing	dtp	Januar
Time Crisis II	Namco	Januar
UEFA CL Season 2001/2002	Take 2	18. Januar
Zorro – Der Schatten	Cryo	21. Januar

FEBRUAR

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ace Combat 04	Namco	6. Februar
Casper	TDK	Ende Februar
D.N.A. – Dark Native Apostle	Virgin	Februar
Die Monster AG	Disney/Sony	6. Februar
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Cryo	18. Februar
DSF Fußball Manager 2002	Ubi Soft	Februar
ESPN Int. Winter Sports 2002	Konami	1. Februar
ESPN X Games Snowboarding 2	Konami	Ende Februar
Frank Herbert's Dune	Cryo	18. Februar
Giants: Citizen Kabuto	Virgin	Februar
Guilty Gear X	Virgin	Februar
Herdy Gerdy	Eidos	22. Februar
Iron Aces 2: Birds of Prey	THQ	22. Februar
J. McGrath Supercross World	Acclaim	Februar
Knights	SWING!	Februar
Legends of Wrestling	Acclaim	8. Februar
MotoGP 2	Namco	13. Februar
Pirates	Electronic Arts	28. Februar
Polaroid Pete	Virgin	Februar
RE Survivor 2 – CODE: Veronica	Capcom	8. Februar
State of Emergency	Take 2	Februar
Versailles II – Das Testament	Cryo	28. Februar
WipEout Fusion	Sony	6. Februar
WTA Tour Tennis	Konami	Ende Februar

MÄRZ

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Conflict Zone	Ubi Soft	28. März
Dark Summit	THQ	14. März
Downforce	Virgin	März
Drakan – The Ancients' Gates	Sony	13. März
Endgame	Empire Interactive	März
Eve of Extinction	Eidos	8. März
GoDai: Elemental	3DO	7. März
Grandia II	Ubi Soft	28. März
ICO	Sony	13. März
Iron Eagle MAX	Virgin	März
Jade Cocoon 2	Ubi Soft	21. März
Jet Ion GP	Ubi Soft	28. März
Jimmy Neutron	THQ	März
Knockout Kings 2002	Electronic Arts	21. März
Maximo	Capcom	1. März
Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts	März
Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty	Konami	8. März
No One Lives Forever	Vivendi	Ende März
Police 24/7	Konami	15. März
Pro Rally 2002	Ubi Soft	28. März
Rainbow Six: Rogue Spear	Ubi Soft	März
Shadow Hearts	Midway	März
Shadow Man 2: Second Coming	Acclaim	März
Sled Storm 2	Electronic Arts	28. März
Space Channel 5	Sega	13. März
Space Race	Infogrames	15. März
Star Wars Jedi Starfighter	LucasArts	März
Star Wars Racer Revenge	LucasArts	März
Tetris Worlds	THQ	März
Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts	21. März
Top Angler	THQ	29. März
Vampire Night	Namco	März
VIP	Ubi Soft	28. März
Virtua Fighter 4	Sega	März
Worms Blast	Ubi Soft	28. März

1. QUARTAL

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Ape Escape 2	Sony	1. Quartal
Deus Ex – The Conspiracy	Eidos	1. Quartal
Everybody's Golf 3	Sony	1. Quartal
F-355 Challenge	Sega	1. Quartal
Headhunter	Sega	1. Quartal
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Eidos	1. Quartal
Parappa the Rapper 2	Sony	1. Quartal
Rubu Tribe	Interplay	1. Quartal
Space Channel 5 Part 2	Sega	1. Quartal

SPIDER-MAN THE MOVIE



Die sehr ansehnliche Optik basiert im Gegensatz zu den PSOne-Spielen auf dem Film statt auf den Comics, die spielerische Seite erinnert dagegen stark an die Vorgänger.

Hersteller:	Activision
Termin:	Mai
Genre:	Action

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE



Die US-Version kann aufgrund technischer Schwächen nicht wirklich überzeugen, an der europäischen Fassung will Codemasters daher noch etwas arbeiten.

Hersteller:	Codemasters
Termin:	April
Genre:	Ego-Shooter

STAR WARS JEDI STARFIGHTER



Sonderlich viel tut sich hier gegenüber dem Vorgänger *Star Wars Starfighter* zwar nicht, aber abgesehen von der Framerate war das Spiel ja auch eine gelungene Ballerei.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	März
Genre:	Action

STAR WARS RACER REVENGE



Die Rainbow Studios (*ATV Offroad*, *SplashDown*) stellen noch das neue *Star Wars*-Rennspiel fertig, bevor die zukünftigen Projekte beim neuen Besitzer THQ erscheinen.

Hersteller:	LucasArts
Termin:	März
Genre:	Rennspiel

STATE OF EMERGENCY



Schade! Eigentlich hatten wir für diese Ausgabe mit einer Testversion des neuen Spiels der *GTA III*-Macher gerechnet, doch dann wurde der Release nochmals verschoben.

Hersteller:	Take 2
Termin:	März
Genre:	Action

STUNTMAN



So können selbst Blechschäden für jede Menge Spaß sorgen: Auf unserer aktuellen DVD finden Sie aufregendes Videomaterial zum neuen Spiel der Driver-Entwickler.

Hersteller:	Infogrames
Termin:	2. Quartal
Genre:	Rennspiel/Action

SUIKODEN III



Nach wie vor gibt es keinen genauen Termin für *Suikoden III*. Wer die Vorgänger gespielt hat, der weiß allerdings, dass sich das Warten auf den dritten Teil der Serie lohnen dürfte!

Hersteller:	Konami
Termin:	2002
Genre:	Rollenspiel

SUMMONER 2



Der erste Teil lebte vom konsolen-untypischen Setting und der mangelnden Konkurrenz – wie sich *Summoner 2* wohl gegen harte Konkurrenz wie *Final Fantasy X* schlagen wird?

Hersteller:	THQ
Termin:	Herbst
Genre:	Rollenspiel

TEKKEN 4



In Japan erscheint *Tekken 4* schon am 28. März. Bisher macht die PlayStation-2-Umsetzung einen sehr guten Eindruck und bietet serientypisch neue Spielmodi!

Hersteller: **Namco**
Termin: **Herbst**
Genre: **Beat 'em Up**

TIMESPLITTERS 2



Der erste Teil bietet immer noch einen der besseren Multiplayer-Modi unter den PS2-Ego-Shootern. *Timesplitters 2* sieht bedeutend besser aus und flimmert auch nicht mehr!

Hersteller: **Eidos**
Termin: **2. Quartal**
Genre: **Ego-Shooter**

TOMB RAIDER – STARRING LARA CROFT



Das Warten auf neue Infos zum neuen *Tomb Raider*-Spiel geht weiter. Derzeit sieht alles danach aus, als würde Core Design den Titel doch erst auf der E3 präsentieren.

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

TUROK EVOLUTION



Der bekannte Indianerhüuptling verlässt sein altes Nintendo-64-Reservat und macht in seinem neuen Abenteuer unter anderem auch die PlayStation 2 unsicher.

Hersteller: **Acclaim**
Termin: **3. Quartal**
Genre: **Ego-Shooter**

V-RALLY 3



Die ersten Bilder von *V-Rally 3* sehen beeindruckend aus, zudem soll das Spiel simulationstastiger als die Vorgänger werden. Klingt nach harter Konkurrenz für *Colin McRae!*

Hersteller: **Infogrames**
Termin: **Juni**
Genre: **Rennspiel**

VEXX



Ob Jak, Daxter und Kollege Rayman sich vor dem Neuling in Acht nehmen müssen? Wolfgang stellt Ihnen auf den Seiten 52 und 53 Acclaims neuen Jump&Run-Helden genauer vor.

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

VAMPIRE NIGHT



Sie haben *Time Crisis II* schon dutzendfach durchgespielt? Dann ist *Vampire Night* das richtige Spiel für Sie! Namcos Arcade-Umsetzung ist einer der besten Lightgun-Shooter.

Hersteller: **Namco**
Termin: **März**
Genre: **Lightgun-Shooter**

VIRTUA FIGHTER 4



In der nächsten Ausgabe nehmen wir die fertige japanische Version von *Vf4* genau unter die Lupe. Bisher deutet jedenfalls alles auf eine neue Beat-'em-Up-Referenz hin!

Hersteller: **Sega**
Termin: **März**
Genre: **Beat 'em Up**

2002

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Agassi Tennis	Cryo	26. April
Britney Spears: Make me Dance!	THQ	Ende April
Commandos 2	Eidos	April
MegaRace 3 – Nanotech Disaster	Cryo	5. April
Mike Tyson Boxing	Codemasters	April
Need for Speed Hot Pursuit 2	Electronic Arts	4. April
TD Override	Infogrames	30. April
The Legend of Alon D'Ar	Ubi Soft	18. April
Tiny Toons Adventures	SWING!	Mitte April
Transworld Surf	Infogrames	April
Conflict: Desert Storm	SCI	Mai
Jimmy White's Cueball World	Virgin	Mai
Monster Jam Max Destruction	Ubi Soft	16. Mai
Roland Garros 2002 – NGT	Wanadoo	
Premier Manager 2002	Infogrames	31. Mai
Run Like Hell	Virgin	Mai
Spider-Man The Movie	Activision	Mai
Stuntman	Infogrames	Mai
Ultimate Fighting Championship	Ubi Soft	16. Mai
Zidane Football Generation	Cryo	Mai
V-Rally 3	Infogrames	Juni
Virtuense Racing	Ubi Soft	Juni
Final Fantasy X	Squaresoft	2. Quartal
International Superstar Soccer 2	Konami	2. Quartal
Timesplitters 2	Eidos	2. Quartal
Tour de France	Konami	2. Quartal
Barbarian	Virgin	Juli
Gran Turismo Concept 2001 Tokyo	Sony	Sommer
The Getaway	Sony	Sommer
The Thing	Vivendi	September
Iron Storm	Wanadoo	September
The Curse	Wanadoo	September
Colin McRae Rally 3	Codemasters	3. Quartal
Gravity Games BMX	Midway	3. Quartal
Largo Winch	Ubi Soft	3. Quartal
Turok Evolution	Acclaim	3. Quartal
Tekken 4	Namco	Herbst
Pride	THQ	September
Pro Beach Soccer	Wanadoo	Oktober
Animaniacs: The Great Oscar Hunt	SWING!	Ende November
Halloween	Wanadoo	November
Inquisition	Wanadoo	November
Tomb Raider starring Lara Croft	Eidos	November
E.T. Return to the Green Planet	Ubi Soft	4. Quartal
Robin Hood	Cinemaware	4. Quartal
Vexx	Acclaim	4. Quartal
Legion - Legend of Excalibur	Midway	3./4. Quartal
Soul Calibur 2	Namco	Ende 2002
Alliens: Colonial Marines	Electronic Arts	2002
Antz Racing	Empire Interactive	2002
Dead to Rights	Namco	2002
Dragonrage	3DO	2002
ESPN National Hockey Night 2002	Konami	2002
Frogger: The Great Quest	Konami	2002
Ghost Master	Empire Interactive	2002
Inquisition	Wanadoo	2002
König Artus 2	Cryo	2002
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	2002
La Femme Nikita	Infogrames	2002
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	2002
Medal of Honor Fighter Commander	Electronic Arts	2002
NBA 2Night 2	Konami	2002
PRYM Chapter One	TDK Mediatech	2002
Robocod	Titus	2002
Starsky and Hutch	Empire Interactive	2002
Titanium Angels	SCI	2002
World Sports Cars	Empire Interactive	2002

PSONE

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Disneys Atlantis	Eurocom/Disney	Januar
Harry Potter	Electronic Arts	Januar
Salt Lake City 2002	Eidos	18. Januar
SesameStreet Sport	Ubi Soft	31. Januar
Atari Edition Redux	Infogrames	Februar
Die Monster AG	Disney/Sony	6. Februar
Final Fantasy VI	Square	27. Februar
Mega Man X6	Capcom	8. Februar
Panzer Front bis	Virgin	Februar
Pro Evolution Soccer	Konami	15. Februar
Scoby-Do und die Cyber-Jagd	THQ	Februar
Dexter's Laboratory	Ubi Soft	14. März
E.T. Der Außerirdische	Ubi Soft	28. März
Heliboy	Cryo	7. März
Rayman Rush	Ubi Soft	14. März
Scooter Rac'n	Ubi Soft	21. März
XBALDEZ: In-Line Skater	Ubi Soft	21. März
DSF Fußball Manager 2002	Ubi Soft	18. April
Prink Panther	Cryo	Juni
Zidane Football Generation	Cryo	Juni
Der Bär im großen blauen Haus	Ubi Soft	27. Juni
The Amazing Virtual Sea Monkeys	SWING!	2. Quartal 2002
Largo Winch	Ubi Soft	3. Quartal 2002

SCHON GETESTET

1 Headhunter



Das Action-Adventure versüßt mit spannender Story und abwechslungsreichem Gameplay das Warten auf *Metal Gear Solid 2*.

2 WipEout Fusion



Eine weitere Verschiebung wäre für das Spiel sicher nicht schlecht gewesen. Teilweise ruckelt es noch recht derb.

Stimmen aus dem Forum

Das meinen die Spieler zum aktuellen Titel.

Jak and Daxter



„Das Game ist Gott :) Einfach nur geil. Vom Umfang bis zur Grafik einfach klasse. Auch die Charaktere können überzeugen und passen super in die, 10-Millionen-Polygon-Engine“-Hintergründe!“
– *Kyo_0*

„Es macht einfach einen riesen Spaß, die riesigen, wunderschönen Welten mit Jak (Daxter auf dem Rücken) zu durchqueren!“
– *chris_1*

„Das Spiel ist zwar sehr gut gestaltet und die Grafik ist allererste Sahne, aber von der Spielzeit her gleicht es eher *Crash Bandicoot* – hab das Spiel an einem Tag, ca. elf Stunden, durchgespielt und alle 100 % geschafft.“
– *ChuChumario*

„*Jak and Daxter* ist ein absoluter Pflichtkauf. Die Grafik, das Gameplay, der Sound; alles spitze.“
– *Mr_BluE*

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
GTA III	Viel böser Humor, viel Action	Take 2	12/01	91%
Pro Evolution Soccer	Das bis dato beste Fußballspiel auf der PS2	Konami	12/01	91%
Jak and Daxter	Nicht nur Jump&Run-Fans werden es lieben!	Sony	01/02	90%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Grandiose Fortsetzung des PSone-Hits	Eidos	01/02	90%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Der dritte Teil führt den Erfolg der Serie weiter	Activision	01/02	90%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Optisch beeindruckendes Hack 'n' Slay	Virgin	01/02	88%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Snowboarding für Zocker-Profis	Activision	01/02	88%
Silent Hill 2	Für alle, die den totalen Horror brauchen	Konami	12/01	87%
FIFA 2002	Keine wirklich realistische Fußballsimulation	EA	12/01	86%
Half-Life (dt.)	Gelungene Umsetzung des PC-Klassikers	Vivendi	12/01	86%
SSX Tricky	Back on the Board! SSX macht immer noch Spaß!	EA	12/01	86%
Ace Combat 04	Überraschungshit mit Fluglizenz	Namco	02/02	85%
Devil May Cry	Action-Kracher mit schlechter PAL-Anpassung	Capcom	01/02	85%
1 Headhunter	Gelungener Mix aus MGS und Resident Evil	Sega	02/02	85%
Klonoa 2: Lunatea's Veil	Knallbuntes Jump & Run	Namco	12/01	85%
World Rally Championship	Gute Grafik, rasante Schotterpistenrennen	Sony	01/02	85%
Burnout	Mit hoher Geschwindigkeit durch Städte	Acclaim	12/01	84%
Rayman M	Multiplayer-Rennspiel der niedlichen Art	Ubi Soft	01/02	84%
SplashDown	Spritziger Fumrcar ohne wirklichen Tiefgang	Infogrames	12/01	84%
2 WipEout Fusion	Neuester Teil der Techno-Rennspielserie	Sony	02/02	84%
Time Crisis II	Lightgun-Shooter mit coolem 2-Player-Modus	Namco	12/01	83%
WWF SmackDown! Just Bring It	Wrestling-Fanatiker kommen nicht dran vorbei	THQ	12/01	83%
James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Gute Mischung mit viel Action	EA	01/02	82%
Smuggler's Run 2: Hostile Territory	Umfangreiches Offroad-Rennspiel	Take 2	01/02	82%
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Typisches Crash-Bandicoot-Prinzip	Vivendi	12/01	81%
AirBlade	Tony Hawk auf Hoverboards	Sony	12/01	80%
Dropship: United Peace Force	Abwechslungsreiches Action-Spiel	Sony	02/02	80%
Giants: Citizen Kabuto	Drei Rassen und eine Mission	Virgin	12/01	79%
NHL Hitz 2002	Eishockey mit vielen Extras	Konami	12/01	79%
Capcom vs. SNK	Großes Kämpferfeld mit grober Grafik	Capcom	01/02	78%
Evil Twin	Fantasieloses, aber schwieriges Jump & Run	Ubi Soft	02/02	78%
Guilty Gear X	Abgedrehte Special Moves und coole Kämpfer	Virgin	01/02	78%
NBA Live 2002	Recht gelungene Basketball-Simulation	EA Sports	01/02	77%
Lotus Challenge	Rennspiel mit nettem Stunt-Modus	Virgin	12/01	76%
Batman Vengeance	Wer Batman mag, mag dieses Spiel	Ubi Soft	12/01	75%
GTC Africa	Viel zu schweres Rennspiel ohne Tuning	Ubi Soft	12/01	75%
Jet Ski Riders	Gutes Aussehen, schlechte Steuerung	Eidos	01/02	75%
Rez	Ballerspiel mit psychedelischer Optik	Sega	02/02	75%
Thunderhawk: Operation Phoenix	Mit dem Helicopter auf Terroristenjagd	Eidos	12/01	75%
Monster AG	Disney-Jump&Run mit zwei witzigen Protagonisten	Sony/Disney	02/02	73%
Silent Scope 2 – Fatal Judgement	DAS Spiel für Hobby-Scharfschützen	Konami	12/01	72%
The Simpsons Road Rage	Crazy-Taxi-Klon mit den Simpsons	EA	01/02	71%
Test Drive Off-Road Wide Open	Kreuz und quer durchs Gelände heizen	Infogrames	12/01	70%
Ecco the Dolphin	Zu unübersichtliches Untertwasser-Abenteuer	Sega	02/02	69%
Tarzan Freeride	Müde Aneinanderreihung von Partyspielchen	Ubi Soft	01/02	69%
Woody Woodpecker	Specht Woody im Jump&Run-Rausch	Cryo	02/02	69%
Wer wird Millionär? 2. Edition	Zweite Runde der beliebten Quiz-Show	Eidos	02/02	68%
18 Wheeler American Pro Truckler	Witziges Truck-Rennen durch die USA	Acclaim	01/02	67%
BASS Strike	Angeln, was das Zeug hält	THQ	01/02	61%
ESPN X-Games Skateboarding	Schwächelnder Tony-Hawk-Klon	Konami	02/02	53%

Sparen Sie über

50,- €

Jetzt
1 JAHR
Mitgliedschaft
testen



Harry Potter u.
der Stein der
Weisen
058199 1

Playstation 1

Playstation 2



Final Fantasy IX
Platinum
058200 7



Driver 2
Platinum
058201 5



James Bond:
Die Welt ist ...
058198 3



Parasite Eve II
057982 1



Tomb Raider - Die
Chronik Platinum
050098 3



Alone in the Dark -
The new ...
050109 8



Disney's Atlantis
050111 4



RTL Skispringen
2002
058193 4



Wer wird Millionär? 2
057835 1



Wer wird Millionär-
Junior
054620 0



Tony Hawk's Pro
Skater 3
058164 5



FIFA 2002
058188 4



Tekken Tag Tourna.
052249 0



Ace Combat 4
050113 0



Baldur's Gate ...
058157 9



Burnout
050122 1



Ecco the Dolphin
050112 2



Gran Turismo 3
053666 4



Jak & Daxter
058196 7



Magix Music Maker
050106 4



SSX Tricky
050105 6



Star Trek Elite Force
050124 7



FIFA 2002
058129 8

**Portofreie
Lieferung!**

Vergleichen Sie:

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

Erlebe die Club-Vorteile!

DER CLUB
BERTELSMANN

Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich möchte im Club sparen. Ich bin zurzeit kein Kunde im Club Bertelsmann. Schicken Sie mir meine 3 Wunschtitel 14 Tage zur Ansicht mit vollem Rückgaberecht.
Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – **portofreie Lieferung**. Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich automatisch Club-Mitglied und kann alle Club-Vorteile mindestens ein Jahr lang genießen. Viermal im Jahr erhalte ich gratis den Katalog mit exklusiven Angeboten, Club-Premieren und und – aus dem ich jeweils einen Artikel kaufe, unabhängig von Artikel und Preis. Sollte ich mich bis zum im Katalog angegebenen Termin einmal nicht für einen Artikel entscheiden, erhalte ich den aktuellen Club-Vorschlag automatisch nach Hause. Die Mitgliedschaft besteht zunächst für ein Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils ein Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich kündige.
Kauf ohne Risiko! Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 14 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht.

Frau Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname A F 1000101109

Straße, Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

e-mail (für Informationen und Rückfragen)

Alle Artikel nur solange Vorrat reicht.

Meine 3	1				
Wunsch-	2				
Titel	3				



Diese Datenbank gibt es als
Dankeschön fürs Testen! Sie
dürfen sie auf jeden Fall be-
halten!

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

CHARTS

LESER-CHARTS

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung

PLATZ 1: GTA III



PLATZ 2: Gran Turismo 3



PLATZ 3: Devil May Cry



PLATZ / VORMONAT	SYSTEM	WERTUNG	MONAT	
1	GTA III	PS2	91%	3
2	Gran Turismo 3	PS2	93%	6
3	Devil May Cry	PS2	85%	1
4	Silent Hill 2	PS2	87%	2
5	Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2	90%	1
6	Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2	88%	1
7	Half-Life (dt.)	PS2	86%	2
8	Jak and Daxter	PS2	90%	1
9	Onimusha	PS2	86%	6
10	Soul Reaver 2	PS2	90%	2
11	Smuggler's Run 2	PS2	82%	1
12	WWF SmackDown! Just bring it	PS2	83%	2
13	Resident Evil Code: Veronica X	PS2	90%	5
14	007: Agent im Kreuzfeuer	PS2	82%	2
15	ISS Pro Evolution 2	PSone	95%	7
16	Red Faction	PS2	85%	7
17	Dead or Alive 2	PS2	87%	11
18	Metal Gear Solid	PSone	92%	35
19	DSF Fußball Manager 2002	PS2	50%	3
20	Madden NFL 2002	PS2	91%	3

Wie erwartet, gibt es einige Neueinsteiger in den Leserscharts. Die eher schlechte PAL-Anpassung von **Devil May Cry** hat die Leser nicht abgeschreckt – das Spiel landete auf Anhieb in den Top 3 und verdrängte **Silent Hill 2** auf den vierten Platz. **GTA III** und **Gran Turismo 3** kann das aber herzlich egal sein, was auf den unteren Rängen passiert – sie stehen wie festgewachsen auf den obersten beiden Plätzen. Das dürfte sich spätestens mit dem endgültigen Erscheinen von **Metal Gear Solid 2** ändern.

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN



PLATZ / VORMONAT	WERTUNG	MONAT	
1	Devil May Cry	85%	1
2	Baldur's Gate: Dark Alliance	88%	1
3	World Rally Championship	85%	2
4	Silent Hill 2	87%	2
5	Jak and Daxter	90%	1
6	Gran Turismo 3	93%	6
7	007: Agent im Kreuzfeuer	82%	2
8	Tony Hawk's Pro Skater 3	90%	2
9	GTA III	91%	3
10	SSX Tricky	86%	2
11	Resident Evil Code: Veronica X	90%	4
12	Crash Bandicoot: Zorn des Cortex	81%	1
13	Half-Life (dt.)	86%	2
14	WWF SmackDown! Just bring it	83%	2
15	FIFA 2002	86%	3

Neues Jahr, neues Glück und eine neue Nummer eins: Dantes Coolness konnte überzeugen und beförderte **Devil May Cry** an die Spitze. Wir wagen die Prognose, dass er sich da nicht länger als einen Monat halten wird, denn Solid Snake lässt nicht mehr lange auf sich warten und Konami erwartet für **Metal Gear Solid 2** Rekordzahlen. Es wäre schon sehr überraschend, wenn das heiß erwartete Action-Adventure nicht den Leserscharts-Thron besteigen würde.

MOST WANTED

Quelle: PZ-Zeugnis-Auswertung



PLATZ / VORMONAT	SYSTEM	HERSTELLER	MONAT	
1	Metal Gear Solid 2	PS2	Konami	19
2	Final Fantasy X	PS2	Squaresoft	12
3	MoH Frontline	PS2	EA	3
4	Tomb Raider	PS2	Eidos	1
5	Onimusha 2	PS2	Capcom	3
6	Colin McRae Rally 3	PS2	Codemasters	1
7	Stuntman	PS2	Infogrames	4
8	Tekken 4	PS2	Namco	6
9	Final Fantasy XI	PS2	Squaresoft	2
10	Need for Speed HP 2	PS2	EA	3

Jetzt aber wirklich ein letztes Mal dabei – es wird endlich Zeit für **Solid Snake**, auch mit seinem zweiten Spiel in die Leserscharts aufzurücken. Damit dürfte dann **Final Fantasy X** die Führung der Most-Wanted-Charts übernehmen. Etwas überraschend der hohe Einstieg von **Tomb Raider** – die Fans scheinen nach fünf Teilen auf der PSone noch nicht müde geworden zu sein und wollen ihre Lieblingsheldin in voller Polygonpracht auch auf der PS2 bewundern.

DIE REDAKTION

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK



HANS IPPISCH
31, REDAKTIONSDIREKTOR

Brachte im Urlaub seine PS2 mit *Jak and Daxter* zum Glühen, während in den Pausen alle Teile von *Der Pate* und den *Planet der Affen*-Originalen liefen.

Aktuelles Lieblingsspiel

Jak and Daxter

Aktuelle Lieblings-CD

Der Schattenmann – Soundtrack

Aktuelle Lieblings-DVD

Der Pate I-III



MICHAEL PRUCHNICKI
23, Leitender Redakteur

Kann die fertige PS2-Version von *Virtua Fighter 4* kaum erwarten und freut sich auf gleich fünf Konzerte der Dream-Theater-/Pain-Of-Salvation-Tour im Februar!

Aktuelles Lieblingsspiel

Final Fantasy IX

Aktuelle Lieblings-CD

Dream Theater – Six Degrees of Inner Turbulence

Aktuelle Lieblings-DVD

Die üblichen Verdächtigen



STEFANIE SCHWARZ
23, Leitende Redakteurin

Hält zwar nichts von guten Vorsätzen, hat sich aber doch eine Jahres-Karte fürs Fitness-Studio geholt. Mal sehen, wie lange sie diesmal wohl durchhält ...

Aktuelles Lieblingsspiel

Deus Ex

Aktuelle Lieblings-CD

Lord of the Rings (OST)

Aktuelle Lieblings-DVD

Strange Days



ALBRECHT OTT
30, Redakteur

Hat sich wahnsinnig gut erholt in seinem ruhigen Weihnachtsurlaub. Leider war die ganze Erholung nach der Silvesterparty dann schon wieder verfliegen.

Aktuelles Lieblingsspiel

Metal Gear Solid 2

Aktuelle Lieblings-Stadt

Stuttgart

Aktuelle Lieblings-DVD

Der Blaue Engel



WOLFGANG FISCHER
30, Redakteur

Musste nach fünf herrlichen Tagen in Austin wieder ins kalte Deutschland zurückkehren, wo ihn Stress, Stress und noch mehr Stress erwartete.

Aktuelles Lieblingsspiel

Turok Evolution

Aktuelle Lieblings-CD

Slayer – Reign in Blood

Aktuelles Lieblingsbuch

Record of Lodoss War Collection



STEFANIE SCHETTER
23, Redakteurin

Hat endlich einen kurzfristigen Ersatz für ihre *Akte X*-Manie gefunden und sich während des Neujahrsurlaubs drei *Butfy*-Staffeln am Stück reingezogen.

Aktuelles Lieblingsspiel

Final Fantasy X

Aktuelle Lieblings-CD

Alanis Morissette – MTV Unplugged

Aktuelle Lieblings-DVD

Die üblichen Verdächtigen



WERNER SPACHMÜLLER
24, Content Coordinator

Freut sich schon auf den Frühling, um endlich wieder mit dem Motorrad unterwegs sein zu können. Übt bereits fleißig mit der Testversion von *MotoGP 2*.

Aktuelles Lieblingsspiel

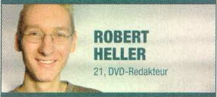
Tony Hawk's Pro Skater 3

Aktuelle Lieblings-CD

Anastacia – Not that kind

Aktuelle Lieblings-DVD

Der Schuh des Manitu



ROBERT HELLER
21, DVD-Redakteur

Seitdem eine Killer-Brezel den US-Präsidenten Bush niedergestreckt hat, macht Robert keinen Schritt mehr ohne seine attraktive Privat-Krankenschwester.

Aktuelles Lieblingsspiel

Maximo

Aktuelle Lieblings-CD

Sprung Monkey – Mr. Funny Face

Aktuelle Lieblings-DVD

Thirteen Days



STEFAN WEISS
33, Tipps&Tricks-Redakteur

Hat seinen Büroplatz mit einem Poster von neun schwarzen Gestalten auf Pferden verschönert und sich für einen Fremdsprachenkurs in Elbisch angemeldet.

Aktuelles Lieblingsspiel

Red Faction

Aktuelle Lieblings-DVD

Almost Famous: Langfassung

Aktuelles Lieblings-Buch

Der Herr der Ringe – Die Rückkehr des Königs



PHILIPP ROHWEDDER
22, Redakteur

Sucht verzweifelt ein neues Auto – eines, das seinen persönlichen Ansprüchen ebenso gerecht wird wie dem leeren Nummernkonto in der Schweiz.

Aktuelles Lieblingsspiel

Jade Cocoon 2

Aktuelle Lieblings-CD

Tootronic – Es ist egal

Aktueller Lieblingsfilm

Schweine und Diamanten



ALEXANDRA BÖHM
26, Senior Designer

Besser kann das Jahr gar nicht beginnen, denn ein Herzenswunsch hat sich erfüllt! Das Graupapageienbaby Jakob ist bei ihr eingezogen. Ein zweites soll bald folgen.

Aktuelles Lieblingsspiel

Final Fantasy X

Aktuelle Lieblings-CD

Human Clay – Creed

Aktuelles Lieblings-Buch

Deutsches Theater – Benjamin von Stuckrad-Barre



CHRISTIAN HARNOTH
30, Senior Designer

Buht mit Albrecht um die Gunst der geheimnisvollen Französin Jaqueline. Wer dabei die besseren Karten hat, erfährt ihr im nächsten Heft ...

Aktuelles Lieblings-Brettspiel

Die Sternenfahrer von Catan

Aktuelles Lieblingsspiel

Jean-Jaques Goldman – Ensemble

Aktuelle Lieblings-DVD

Futurama Season 1 Box

RENNSPIELE

MotoGP 292
Space Race108
Driven110

ROLLENSPIELE

Keine Testversionen in diesem Monat

ACTION-ADVENTURES

Metal Gear Solid 286

ACTION-SPIELE

Maximo96
Resident Evil Gun Survivor 298

SPORTSPIELE

ESPN International Wintersport Games102
Legends of Wrestling109
Salt Lake 2002100
Sunny Garcia Surfing111
UEFA Champions League106

BEAT 'EM UP

Keine Testversionen in diesem Monat

GESCHICKLICHKEIT

Keine Testversionen in diesem Monat

STRATEGIE

DSF Fußball Manager107

DIE ICONS

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



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



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

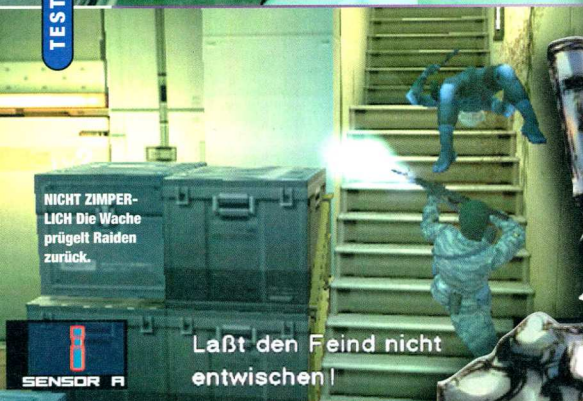


Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.

TEST METAL GEAR SOLID 2

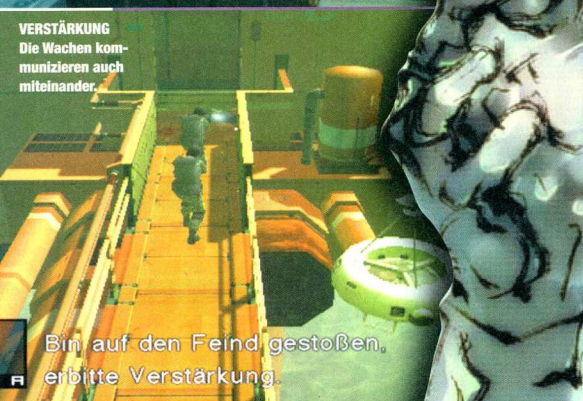


ÜBERMACHT
Bei den gepanzerten Gegnern ist Flucht die beste Methode.



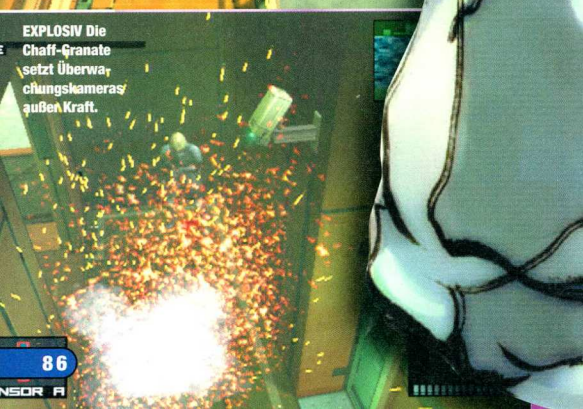
NICHT ZIMPERLICH Die Wache prügelt Raiden zurück.

Laßt den Feind nicht entweichen!



VERSTÄRKUNG
Die Wachen kommunizieren auch miteinander.

Bin auf den Feind gestoßen, erbitte Verstärkung.



EXPLOSIV
Die Chaff-Granate setzt Überwachungskameras außer Kraft.



Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Eine schlechte Nachricht und eine **gute Nachricht**: MGS 2 ist verschoben, aber das Warten lohnt sich.

Eines muss man Konami lassen: Die japanischen Entwickler können nicht nur grandiose Spiele produzieren, sie wissen diese auch hervorragend zu vermarkten. Seit fast zwei Jahren gelingt es ihnen, das Interesse an *Metal Gear Solid 2* ständig wach zu halten. Kein Spiel wird so heiß erwartet wie der Agenten-thriller um Solid Snake. Jetzt ist es so weit, die PAL-Testversion ist da, wir konnten uns von der Qualität überzeugen. Und auch Sie müssen sich nicht mehr lange gedulden: Am 8. März schon können Sie eines der allerbesten Videospiele, die es derzeit gibt, in den Händen halten. *Metal Gear Solid 2* erfüllt die himmelhohen Erwartungen in fast allen Belangen: Zu kritisieren gäbe es höchstens die recht kurze Spieldauer. Doch auch die relativiert sich: Wer alle Aspekte sehen will, wird es mindestens einmal wieder spielen und dabei den gleichen Spaß haben wie beim ersten Mal.

EINSAME INSEL

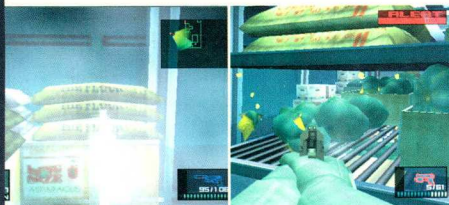
Das liegt nicht zuletzt an der Geschichte. Die ist so überraschend, wendungsreich und auch anspruchsvoll, dass sie einen sofort in den Bann zieht. Über die Handlung zu reden, ohne einige der bisher gut gehüteten Geheimnisse preiszugeben, ist leider nicht möglich. Wenn Sie sich also noch Spannung erhalten wollen, lesen Sie bitte nicht weiter! Aufregend ist dabei vor allem, wie es den Entwicklern gelingt, eine pazifistische Aussage in einen eher brutalen Handlungsrahmen einzupassen. Solid Snake, der zum Kämpfer gezüchtete Agent, arbeitet für eine Organisation namens Philanthropy – Menschenfreundlichkeit. Seine Aufgabe: einen Tanker infiltrieren, auf dem Metal Gear Ray, ein von den US-Marines entwickelter, atomarer Kampfroboter, transportiert wird. Mit Bildern der tödlichen Waffe soll er die Öffentlichkeit aufritteln. Doch alles läuft schief: Eine Terrororganisation kapert das Schiff,

INFO SPECIAL EFFECTS

Zerstörungswut und Tonleitern

Fast alle Gegenstände, die in den Umgebungen zu sehen sind, reagieren realistisch auf jedweden Kontakt.

Besonders eindrucksvoll sieht es aus, wenn man auf verschiedene Gegenstände schießt. Ein Kürbis etwa wird zerplatzen und als Mus zurückbleiben. Die Mehlsäcke dagegen ergießen ihren Inhalt langsam und staubig auf den Boden. Rein akustisch ist der Effekt in der Küche: Dort hängen einige Pfannen herum. Jede gibt einen anderen Ton von sich, wenn sie von einer Kugel getroffen wird. Lustig sind auch die gläsernen Gegenstände in den Umgebungen: Eine Sicherheitsglasscheibe etwa splittert erst, bevor sie dann in sich zusammenfällt, wenn sie oft genug getroffen ist. Und Flaschen und Trinkgläser lassen sich einzeln zerschleßen, wenn man gut zielt.



STAUB Das Mehl hüllt alles in einen weißen Mantel. **GEMÜSE** Den Kürbis zerschlägt es in seine Einzelteile.

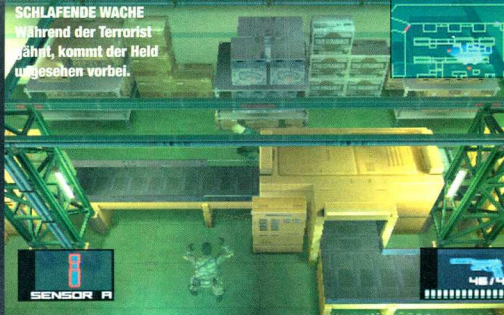


SICHERHEITSGLAS Die Scheibe zersplittert erst langsam, bevor sie sich in ihre Bestandteile auflöst.



TONLEITER Die verschieden großen Pfannen geben beim Daraufschießen unterschiedliche Geräusche von sich.

SCHLAFENDE WACHE
Während der Terrorist fährt, kommt der Held ungeschoren vorbei.



UNVERWUNDBAR
Fortune ist schwer zu besiegen.

der Roboter wird entführt, das Schiff sinkt, Snake ertrinkt.

Zwei Jahre später: Eine Bohrinsel soll an der Unglücksstelle die ökologischen Folgen der Tankerkatastrophe eindämmen. Wieder kommt es zum Schlimmsten: Die Terrorgruppe „Sons of Liberty“ besetzt die Insel und nimmt das Personal als Geiseln. Besonders schlimm: Der Präsident der USA war gerade zu Besuch und gehört jetzt ebenfalls zu den Gefangenen. Da muss noch ein Super-Agent her: Raiden, ein blonder Jüngling, der noch nie im Kampfeinsatz war. Diesen Grünschnabel steuern Sie die meiste Zeit des Spiels. Mit ihm geht es durch die von Terroristen scharf bewachte Bohrinsel, wobei auch noch andere Komplikationen auftreten: „Dead Cell“, eine Schar genetisch veränderter Krieger, mischt sich in das Geschehen ein. Die Fronten sind also geklärt. Aber sind sie das wirklich? Wer hier wen wozu benutzt, wird erst ganz am Ende klar. Auch die Rolle des mysteriösen Pliskin, der Raiden manchmal unterstützt, hält noch einige Überraschungen bereit.

INTERAKTIVER FILM
Zugegeben: Viele dieser Wendungen sind verwirrend, manche wirken auch an den Haaren herbeigezogen. Aber sie

ergeben doch eine spannende, unterhaltsame und manchmal sehr humorvolle Geschichte (In welchem anderen Spiel rutschen Superagenten auf Vogelmist aus?) mit einer philosophischen Aussage über kulturelles Erbe. Kritik einstecken musste in amerikanischen Medien und deutschen Internetseiten die Erzählweise: Viel von der Handlung wird über Zwischensequenzen vermittelt, so dass die reine Spielzeit nur ungefähr 70 Prozent von *Metal Gear Solid 2* ausmacht. Beides greift aber so perfekt ineinander über und ist so genial gestaltet, dass das gar nicht so viel ausmacht. Das Spiel hat dadurch schon etwas von einem interaktiven Film, aber von einem gigantischen interaktiven Film. Zu dessen Qualität trägt auch der Soundtrack bei. Die Musik von Hollywoodkomponist Harry Gregson-Williams weckt die passenden Emotionen. Und die Soundeffekte tragen zum Realismus des Spiels und der Zwischensequenzen bei.

FALSCHER FÄHRTEN

Wer die Zwischensequenzen trotz allem nicht mag, wird durch das Spiel selbst hinreichend entschädigt. Sowohl als Snake als auch als Raiden ist lautlose Infiltration angesagt. Am besten also: gar nicht erst auffallen. Es gibt immer meh-



GUT VERSTAUT Hier findet keiner die schlafende Wache.



GRAUSIGER ORT Hier hat jemand gewütet.



AUFREGEND Von solchen Postern sollten Sie sich nicht ablenken lassen.

rere Wege an der Wache vorbei, ohne gesehen zu werden. Die meisten davon erfordern allerdings einige Geduld. Zum Glück ist aber wieder der Radar mit dabei. Auf dem ist immer zu sehen, wo sich gerade Terroristen aufhalten und auch, wo sie gerade hinschauen. So ist es leichter möglich,

hinter einem Soldaten vorbeizuschleichen, wenn der gerade wegguckt. Ungeduldige Naturen können natürlich auch auf Waffen zurückgreifen. Da ist erst mal die Betäubungspistole, die sich von Anfang an im Gepäck befindet. Die ist am unauffälligsten, weil sie keine verräterischen Blutspuren

hinterlässt. Nur wenn ein Kollege des Betäubten diesen entdeckt, wird er misstrauisch und sucht die Gegend etwas aufmerksamer ab. Wer Lust hat, kann auch mit einer der gefährlicheren Schusswaffen auf die Wachen schießen. Besonders clever ist das allerdings nicht. Dadurch werden

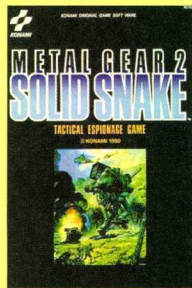
alle anderen auf den Agenten aufmerksam, rufen Verstärkung und blasen zur Jagd. Besonders in den höheren Schwierigkeitsgraden kann das anstrengend sein: Dann bringt es nicht einmal etwas, den Raum zu verlassen, die Verfolger lassen sich nicht abschütteln. Höchstens fal-

INFO DIE METAL-GEAR-SOLID-SERIE

Die Geburt einer Legende

PlayStation-Fans kennen ihn seit 1998: Damals hatte Solid Snake seinen ersten Auftritt auf Sónys Konsole. Die Videospielewelt entzückt er aber schon seit 1987.

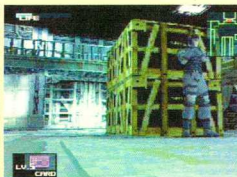
Der Aufstieg des Agenten ist dabei mit einem Namen verbunden: Hideo Kojima. Der 1963 geborene Japaner feierte sein Debüt als Director in diesem Jahr mit *Metal Gear* für das japanische Heimcomputersystem MSX und das Nintendo Entertainment System. Damit setzte er eine Serie in Gang, die jetzt ihren vorläufigen Höhepunkt erreicht. Doch vorher kehrte Solid Snake noch auf diversen anderen Systemen zurück. Bereits 1990 gab es *Metal Gear 2: Solid Snake*, das mit seinem Konzept aus Schleichen und anspruchsvoller Story viele MSX- und NES-Spieler begeisterte. Erst acht Jahre später ging es weiter mit *Metal Gear Solid* auf der PlayStation. Das war so erfolgreich, dass ein Jahr später in Japan *MGS Integral* folgte. Eigentlich nur ein Aufwuss des Vorgängers, gab es hier wenig Neues: einen neuen Schwierigkeitsgrad, eine erweiterte First-Person-Ansicht und die auch hier zu Lande bekannten VR-Missionen. Vor zwei Jahren schaffte es Solid Snake dann auch auf eine Handheld-Konsole: *Metal Gear Ghost Babel* erschien auf dem Game Boy Color.



RÜCKKEHR Noch einmal tritt Kämpfer Solid Snake in einem Spiel auf dem MSX auf.



FLACHER BEGINN Das erste Metal Gear war noch zweidimensional.



STARTSCHUSS Der erste Auftritt auf PS war schon anspruchsvoll.



INTEGRAL Die VR-Missionen gab es als Add-on auch in Deutschland.



FLACHE FORTSETZUNG Snake in 2D auf dem Game Boy Color.

INFO DIE DEUTSCHE VERSION

Einige kleine Änderungen

Die Fans können beruhigt aufatmen: Die deutsche Version von Metal Gear Solid 2 hat keine schlechten Änderungen erfahren.

In puncto Gewaltdarstellung hat sich zum Beispiel gar nichts getan: Sowohl die Helden als auch die Gegner bluten, wenn sie getroffen werden. Andernfalls würde die Anti-Gewalt-Aussage wohl auch nicht so gut überkommen. Die Sprachausgabe ist englisch geblieben. Aber keine Sorge, deutsche Untertitel sorgen für ein gutes Verständnis. Bei der PAL-Anpassung gibt es ebenfalls keine Beschwerdepunkte. Die PAL-Balken sind minimal und stören nicht, Geschwindigkeitsverlust kommt überhaupt nicht vor. Auch exklusiv für Europa: Bevor Sie die erste Mission beginnen, können Sie angeben, wie viel Action Sie bevorzugen und ob Sie den ersten Teil gespielt und wie Sie dabei abgeschnitten haben. Je nachdem, was Sie wählen, stellt Ihnen das Spiel dann individuell den entsprechenden Schwierigkeitsgrad zur Verfügung. Außerdem gibt es noch drei zusätzliche Spielmodi: einen neuen Schwierigkeitsmodus (European Extreme), den Bosskampf, in dem man nacheinander alle Endgegner besiegen muss, und den Theater-Modus, in dem Sie in den Zwischensequenzen die Modelle einiger Charaktere austauschen können. Die größte Änderung auf dem europäischen Markt ist allerdings wohl die zusätzliche Bonus-DVD mit einem fast einstündigen Making-of, Interviews, Artwork-Galerien, Trailern und vielen anderen Extras.

sche Fahrten zu legen kann da noch etwas bringen. Dumm sind die Gegner allerdings nicht, die künstliche Intelligenz ist sehr ausgereift. Die Terroristen laufen nicht blindlings in Fallen, sie gehen eher zu zweit verdächtigen Geräuschen nach. Überhaupt ist ihre Sinneswahrnehmung geschärft, sie hören und sehen gut. So folgen sie etwa jeder Spur, die der Protagonist hinterlässt, wenn er aus dem Regen ins Trockene kommt. Ein Beispiel dafür gibt es gleich zu Beginn des Spiels auf dem Tanker: Snake kann sich dort in einem Pappkarton verstecken. Benutzt er allerdings den nassen, den er im Regen gefunden hat, merken die Wachen, dass etwas nicht stimmt, und enttarnen ihn. Sonst folgt das Spiel dem

üblichen Action-Adventure-Aufbau. Es sind verschiedene Missionen zu erledigen, die dann irgendwann zu Zwischengegnern führen, bis am Schluss nur noch der Endgegner übrig bleibt. Die Gegner sind allesamt ungefähr gleich schwer zu besiegen wie im ersten Teil: Mit der richtigen Taktik geht es schon. Schön dabei ist, dass es keine festgelegte Taktik gibt – die Zwischengegner lassen sich auf verschiedene Arten besiegen.

FÖHNFRISUR

So genial das Gameplay ist, so gut sieht das Spiel aus. Selten wirkten zum Beispiel Regen oder Wasser in einem Videospiel nasser als in *Metal Gear Solid 2*. Genauso gut sind die Lichteffekte, die Animationen

und die flimmerfreien Umgebungen. Besonders durchdacht und detailliert gearbeitet ist die Spielphysik: Betäubte Gegner sinken langsam in sich zusammen und bieten ein echtes Hindernis für die Agenten: Langsam stapfen diese über den liegenden Körper. Wer sich die Schlafenden genauer anschaut, wird ebenfalls Überraschungen erleben. So bleiben die Betäubungspfeile genau dort stecken, wo Sie sie hingeschossen haben. Die Umgebungen sind überhaupt sehr interaktiv: Da gibt es etwa eine Toilette, in deren Spiegel Raidens Ebenbild detailgenau dessen Bewegungen nachahmt. Außerdem hängt dort ein Handtrockner, der kräftig bläst, wenn der Held sich ihm nähert. Dann föhnt es ihm sogar die Haare zurück. Es



SCHICK Die europäische Verpackung von MGS 2 kann sich wirklich sehen lassen.

NEUERUNG Geben Sie ein, wie Sie im ersten Teil abgeschnitten haben.

MEIN FAZIT SUPER



Albrecht Ott
hat lange gewartet.

„Was lange währt, wird endlich gut!“ Auch in Bezug auf Videospiele gilt das alte Sprichwort. *Metal Gear Solid 2* ist im Moment sicher das Beste, was die PlayStation 2 zu bieten hat. Mancher mag die Zwischensequenzen zu lang oder die Spieldauer zu kurz finden, aber auch die können nicht abstreiten: Die Zwischensequenzen sind großartig präsentiert und das Spielkonzept ist durchdacht, motivierend und oft sogar lustig.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

METAL GEAR SOLID 2 **94%**
Konami

Erwartungsgemäß setzt sich *Metal Gear Solid 2* unangefochten an die Spitze der Action-Adventure-Wertungen.

Soul Reaver 2 **90%**
Eidos

Gute Mischung zwischen Kämpfen und Rätseln, Infiltration ist dabei allerdings überhaupt nicht angesagt.

Headhunter **85%**
Sega

Die Kopfgeldjagd bietet gute Unterhaltung und überzeugt vor allem durch dichte Story und lange Spieldauer.

gäbe noch Tausende solch großartiger Details hervorzuheben, leider reicht der Platz dazu hier nicht aus. Am besten, Sie kaufen sich das Spiel, sobald es erscheint, und probieren das alles selber aus.

ALBRECHT OTT

TEST MGS 2: SONS OF LIBERTY

Hersteller: Konami
Genre: Action-Adventure
Spieler: 1
Sprache: Englisch, dt. Untertitel
Preis: Ca. € 60,-
Termin: 8. März

Internet: www.metal-gear-solid2.de

Savegame: Schwierigkeitsgrad
Jederzeit: Variabel

Umfang: USK-Freigabe
Ca. 10-20 Stunden: Ab 16 Jahren

Entwickler: Datenträger
Konami: DVD

Besonderheiten:
Dolby Digital 5.1; Bonus DVD mit Making-of etc.

RESAMTWERTUNG

GRAFIK | SOUND | SPASS **94%**
82% | 91% | 94%

„Der Überhammer ist da! An diesem Spiel werden sich alle kommenden Hits messen lassen müssen.“



ALTER BEKANNTER
Der Schatten erinnert doch an Vulcan Raven?!

Durchgeknallt?



EXPANIUM

Jetzt mit
ePINBOARD!
eShopping bei Philips.
www.philips.de

Bis zu 10 Stunden länger im Rennen bleiben.

Mit eXpanium.

Jetzt auch im Miniformat: Philips Exp 401, MP3-Mini-CD-Player, 3 Stunden fette Beats in CD-Qualität, 50 Tracks, 100 Sekunden Schockspeicher, macht rasend.

Mitmischen und gewinnen: eXpanium DJ-Contest* und Snowboardcamp mit DJs Phats & Small**.

Gewinnspiel unter www.philips.de/expanium oder Snowboardreise buchen bei O.B.Session unter 0 62 49/90 55 99.



PHILIPS

Let's make things better.



TEST **MOTOGP 2**

VERKEHRSGEFÄHRDEND
Bei so einer Sicht aus dem Helminneren ...



... ist ein deftiger Zusammenstoß schnell passiert.

Namcos Motorradmeisterschaft weckt den Perfektionisten in Ihnen!

Motorradfreunden, die auf virtuelle Schlamm-bädern oder Zukunfts-Highways pfeifen und einfach nur auf einer blank polierten Yamaha der Zielgeraden entgegen-dösen wollen, blieb bislang nur die Flucht auf eine der fünf *MotoGP*-Pisten. Die Fortsetzung enthält zusätzlich zu den bereits bekannten Strecken Suzuka, Motegi, Jerez, Donington und Paul Richard

noch Umsetzungen der Parcours von Mugello, Catalunya, Assen, Le Mans und dem Sachsenring. Als eine der ersten PS2-Rennsimulationen erntete der Vorgänger seinerzeit großes Lob für seine realistische und flüssige Grafik. Den einzigen Kritikpunkt, das ständige Hintergrundflimmern, hat man bei *MotoGP 2* abgemildert, zudem wirken Texturen und Details bei nach wie vor konstanten 60 Bildern pro Sekunde eine Klasse sauberer. Die Replay-Aufnahmen nach den Rennen kommen dank neuer Kamerawinkel noch fernsehreifer rüber. Neu sind auch die zuschaltbaren Regenschauer, die das Rennen zur Schlitterpartie machen, auf Kameras und Helmvisiere platschen und die Sicht verschleiern. Doch dieses optische Feintuning bleibt eben nur Feintuning. Das Gesamtbild entspricht im Großen und Ganzen dem des First-Generation-Vorgängers und wirkt damit im Vergleich mit aktuelleren Renniteln sehr



MotoGP 2

manierlich, aber nicht mehr ganz zeitgemäß. Sicher, Marken-Bikes und Piloten wurden gut umgesetzt, die Sichtweite auf Zuschaueränge, Haine und Campingplätze ist fast ungetrübt. Doch wenn man sich anschaut, was Genreführer wie *FI 2001* oder gar *GT3 A-spec* aus Sonys schwarzer Kiste herauskitzeln, wirkt der Titel recht unspektakulär, gerade was Licht- oder Partikeleffekte angeht. Selbiges gilt für die Soundkulisse aus Motorjaulen und Jubeleinlagen: Sie wirkt glaubwürdig, löst aber keine Begeisterungstürme aus. Ob Sie Ihre Lauscher bei 200 simulierten Stundenkilometern mit synthetischen Rhythmen berieseln lassen möchten oder die Jukebox lieber abwürgen, liegt beim Ihnen.

UND LINKS - UND RECHTS
Auf den Rennstrecken sollte sich jeder, der schon einmal die Finger an *MotoGP* oder einem ähnlichen Titel hatte, sofort zurechtfinden: Man ver-

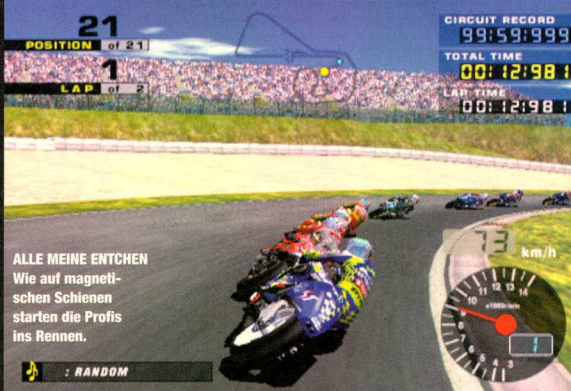
sucht, sich an die Spitze von 20 CPU-Fahrern zu manövrieren, indem man Kurven im möglichst günstigen Winkel und mit dem richtigen Tempo an- und ausfährt. Wie das geht, demonstrieren die Rivalen, die sich nach dem Start wie Perlen auf einer Schnur aufreihen und unbeirrt der Ideallinie folgen. Die Herrschaften drehen sich zwar gelegentlich nach Ihnen um, geben sich jedoch keine Mühe, Sie am Vorbeifahren zu hindern oder Ihnen die Position abzugeben. Der eingestellte Schwierigkeitsgrad bestimmt das Gesamttempo des Pulks, eingeblendete Bremshilfen oder Zeitstrafen für Fahrfehler. Haben Sie den Simulationsmodus aktiviert, so verhält sich Ihre Maschine sehr realitätsnah, gerät bei heftigen Brems- oder Lenkmanövern ins Schleudern und „wirft“ die Fahrerfigur aus dem Sattel, sobald sie von der Piste abrutscht. Deaktivieren Sie die Simulationsfunktion, dürfen Sie auch durch unebenes Gelände rattern und Ihr Alter Ego verliert den Halt nur bei harten Kollisionen. Des Weiteren erlaubt ein knappes Tuning-Menü das Einstellen von Bremskraft, Beschleunigung, Handhabung, Schaltung und Reifen; außerdem stehen Ihnen eine Liste von Kamerawinkeln sowie die üblichen Spielmodi zur Auswahl: Im Zeitrennen jagen Sie Rundenrekorde, im Duell einen einsamen menschlichen Mitspieler. Im Arcademodus bestreiten Sie Einzelrennen, in der Saison touren Sie um den Globus.

MASSARBETT

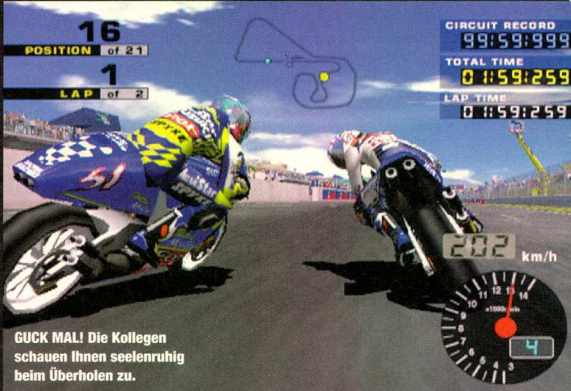
Hinter den 72 Herausforderungen verbergen sich schließlich Dutzende von freispielbaren Fahrern, Motorrädern sowie gespielte Varianten der Originalkurse und der Zugang zum Legenden-Modus: Dort messen Sie sich mit den Meistern des Motorradsports im Geschwindigkeitswettbewerb. Leider stellt das Design dieser Sonderprüfungen ein Muster an Einfalllosigkeit dar. Zum Großteil besteht die „Herausforderung“ darin, einen Stre-



FÜR FORTGESCHRITTENE Im Simulationsmodus macht sich die Maschine schnell selbstständig.



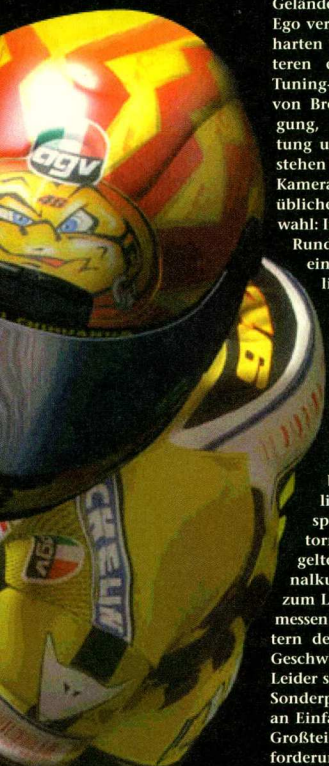
ALLE MEINE ENTCHEN
Wie auf magnetischen Schienen starten die Profis ins Rennen.

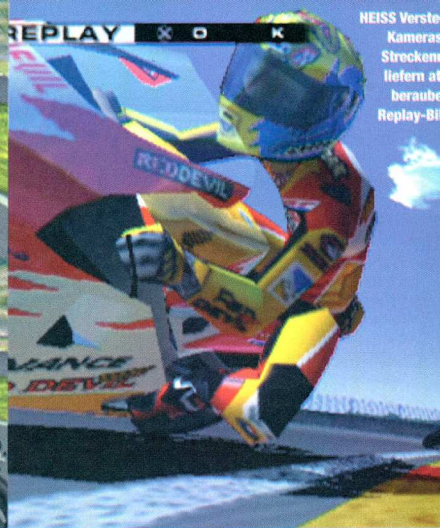
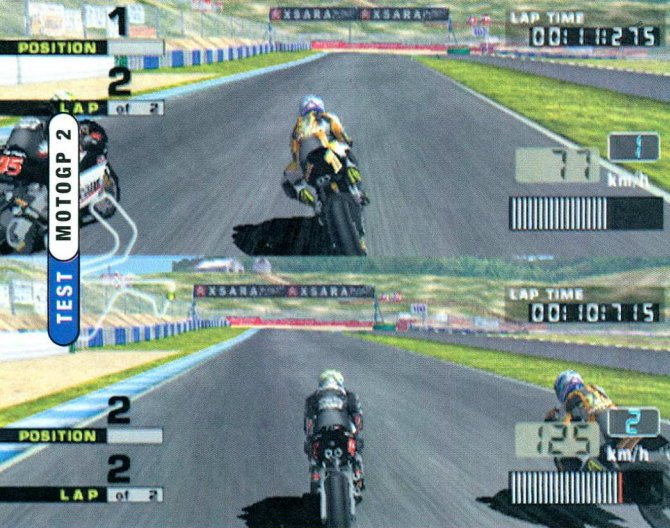


GUCK MAL! Die Kollegen schauen Ihnen seelenruhig beim Überholen zu.



HAARSCHARF Verflücht! Nur einen Sekundenbruchteil an der geforderten Zeit vorbei!





HEISS Verste
Kamer
Strecken
Lieferat
beraub
Replay-BI

MEIN FAZIT GUT



Stefanie Schetter
vermisst Rangeleien.

Nein, ich werde mit *MotoGP 2* nicht warm. Stundenlang gegen die Fliehkraft von Kurve zu Kurve schlingern reizt mich einfach nicht; weder in den „Friss oder stirb“-Happen der „Herausforderungen“ noch im Vollzeit-Rennen. Dazu surren die gegnerischen Fahrer als teilnahmslose Karawane neben einem her und würdigen einen bestenfalls eines Schulterblickes – egal, ob man sie schneidet, überholt oder abdrängt. Spannende Positionskämpfe? Feilanzeige. Okay, die Steuerung ist weitgehend glaubwürdig, das Pflichtrepertoire an Modi und Einstellungen ist vertreten, technisch läuft's sehr sauber und flüssig. Aber den Spielspaß-Kick verpasst mir das Endprodukt trotzdem nicht. Man muss wohl eingefleischter Motorrad- oder Simulationsfan sein, um Namcos Rennumsetzung richtig genießen zu können. An der breiten Masse wird der Titel wohl vorbeiziehen.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

F1 2001
Electronic Arts **90%**
Trotz vierdrücker Untersätze am ehesten mit *MotoGP 2* vergleichbar: die umfangreiche und ausgeklügelte Formel-1-Simulation von EA.

MotoGP
Namco **84%**

Als Starttitel für die Konsole eine der besten Rennsimulationen. Allerdings gab's nur fünf Rennstrecken und praktisch keine Gegner-KI.

MOTOGP 2
Namco **80%**

Technisch aufpoliert, spielerisch recht einseitig – trotz doppelter Streckenauswahl. Für Besitzer des Vorgängers zu wenig Neues.

KOPF AN KOPF

Oben links:
Im Splitscreen-Duell befinden sich nur zwei Fahrer auf der Strecke.
NEUER SPONSOR

Rechts:
Weichere Texturen, ein paar neue Schirme und Fahrer ohne Haltungsschäden – die „alten“ Kurse gleichen denen des Vorgängers sehr.



MEIN FAZIT SEHR GUT



Wolfgang Fischer
auf der Überholspur.

Mir persönlich gefällt *MotoGP 2* wirklich sehr gut, da es in fast jeder Hinsicht besser als der Vorgänger ist. Flüssige, fast flimmerfreie Darstellung, erhöhter Umfang und erstklassiges Fahrgefühl sind dabei nur einige Merkmale. Nur die zweifelhafte Gegner-KI schmälert den sehr guten Gesamteindruck ein wenig. Einen Hang zum Perfektionismus sollten Sie jedoch unbedingt besitzen, sonst können Sie speziell dem Herausforderungsmodus wenig abgewinnen. Die 72 Challenges, bei denen Sie lernen, wie bestimmte Stellen der zehn Kurse zu fahren sind, werden recht schnell eintönig. Bleibt die Frage, ob Besitzer des Vorgängers *MotoGP 2* unbedingt haben müssen. Ehrlich gesagt – nein, dafür gibt es nicht genug Neuerungen. Motorradfreunde, die den ersten Teil nicht kennen, können aber bedenkenlos zugreifen.

ckenabschnitt in einer vorgegebenen Zeitspanne und ohne Fahrfehler zurückzulegen. Später folgen Aufgaben der Art „Werde Erster auf Strecke X, fahre mindestens zwei Runden, ohne vom Kurs abzukommen“ oder „Schaffe Herausforderungen X, Y und Z“. Gehen Sie die Übungen chronologisch an, so ackern Sie sich praktisch Schritt für Schritt durch das gesamte Spiel – was Sie einige Jahre beschäftigen dürfte; wirklich bei Laune halten wird das nur Hardcore-Motorradfans. Und genau mit diesem Punkt steht oder fällt letztendlich der Spaß am Herausforderungsmodus und damit am Kernstück von *MotoGP 2*: Entweder Sie lassen sich vom „Das schaff ich doch noch zwei Hundertstel schneller!“-Fieber packen und verlieren sich darin, Streckenkenntnis und Fahrtechnik zu perfektionieren. Dann ist dieses Spiel für Sie wie geschaffen und Sie werden am Controller kleben wie die Lederkombi am Motorradattel. Wer sich mit der Stoppuhr als Ersatz für gewiefte

Gegner nicht anfreunden kann, wird wohl das Handtuch schmeißen, nachdem er beim 50. Anlauf vor derselben S-Kurve disqualifiziert wurde, weil er mit dem Auspuff einen Gras-halm gestreift hat.

Stefanie Schetter

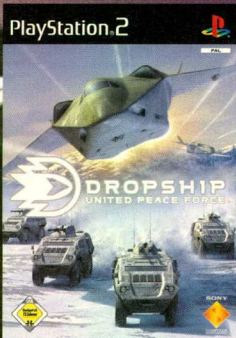
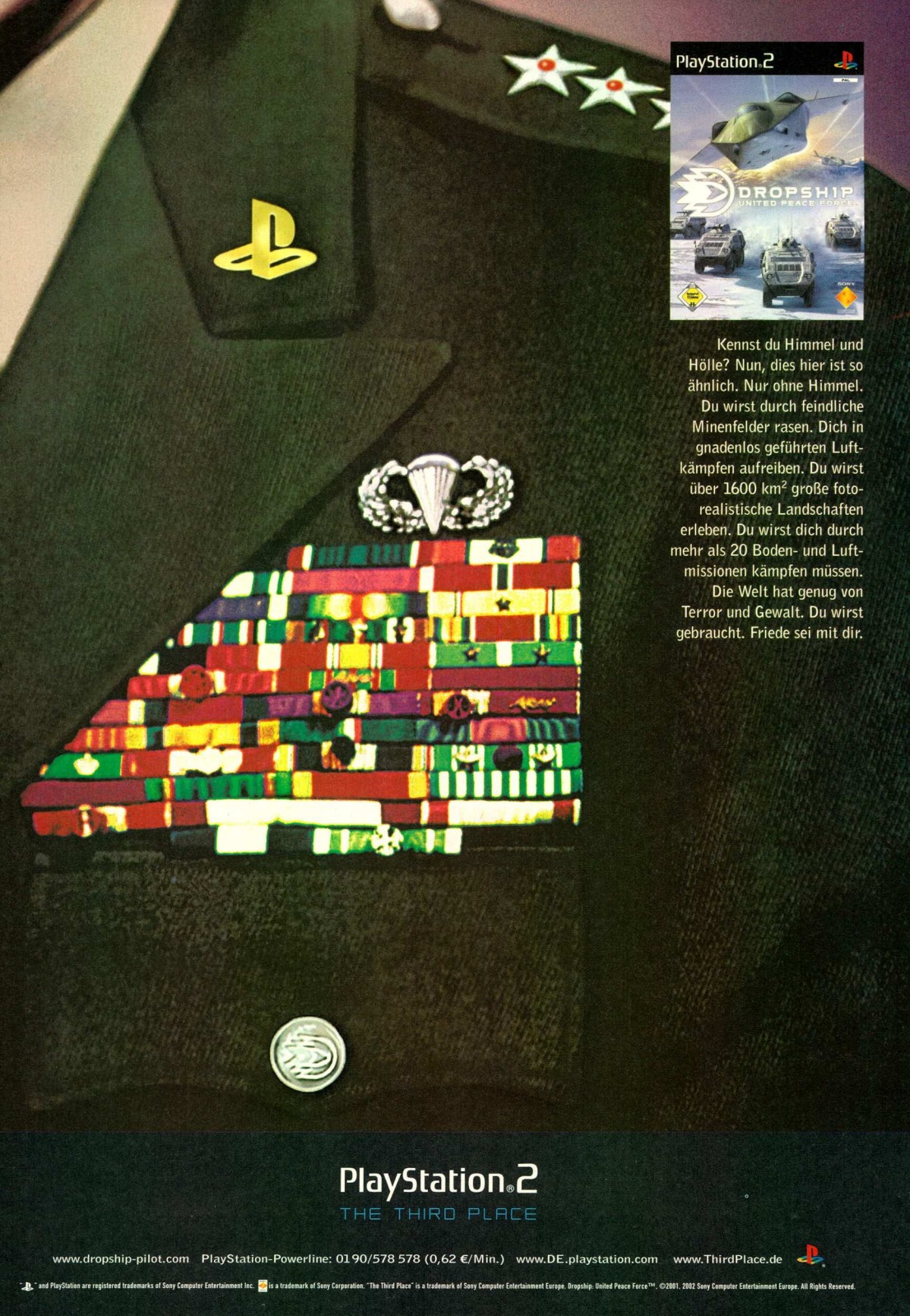
TEST MOTOGP 2

Hersteller: **Namco**
Genre: **Rennspiel**
Spieler: **1-2**
Sprache: **Deutsch**
Preis: **€ 59,95**
Termin: **13. Februar**
Internet: **www.namco.com**

Savegame **Ja** Schwierigkeitsgrad **Variabel (3 Stufen)**
Umfang **10 Strecken** USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Entwickler **Namco** Datenträger **CD**

GESAMTWERTUNG
GRAFIK **79%** SOUND **75%** SPASS **81%** **80%**

„Staubtrockene, aber saubere **Motorrad-Simulation** gegen Dummie-Rivalen. Fans des Sportes zu empfehlen.“



Kennst du Himmel und Hölle? Nun, dies hier ist so ähnlich. Nur ohne Himmel.

Du wirst durch feindliche Minenfelder rasen. Dich in gnadenlos geführten Luftkämpfen aufreiben. Du wirst über 1600 km² große foto-realistische Landschaften erleben. Du wirst dich durch mehr als 20 Boden- und Luftmissionen kämpfen müssen.

Die Welt hat genug von Terror und Gewalt. Du wirst gebraucht. Friede sei mit dir.

PlayStation®2
THE THIRD PLACE





BERUHIGEND
Auch im Jenseits gibt es noch Rücksetzpunkte.



GEISTERPIRAT
Gegen die Endgegner ist ohne Taktik nicht viel zu machen.

Ritter mit Herzchen-Unterhosen und Käsefüßen – Capcoms Maximo ist **kein typischer Held!**

Die Abenteuer des Ritters Maximo beginnen damit, dass er sich auf einen Handel mit dem Tod einlässt, um sich an seinem machthungrigen Ex-Berater und nun selbst ernannten König Achille zu rächen. Als gerade erst Verstorbener fällt einem so eine Entscheidung natürlich leicht – und zudem will ja auch Maximus Herzdame Sophia aus den Klauen des Bösewichts gerettet werden ...

Spielerisch zeigt sich Maximo ganz in der Tradition der als Vorbild dienenden klassischen Ghosts'N Goblins-Reihe als Jump

& Run mit erhöhtem Action-Anteil. Viele Elemente und etliche Gags wurden sogar direkt übernommen: So fängt Maximo mit einer normalen Rüstung an, läuft nach einigen eingesteckten Treffern aber nur noch in Unterhosen (mit Herzchenmuster) durch die Gegend und kann von bösen Zauberern zeitweise in ein Baby oder einen alten Mann verwandelt werden. Auch der charakteristische Doppelsprung, die plötzlich entstehenden Hügel oder einsinkenden Levelbereiche sowie die aus dem Boden aufsteigenden Säрге dürften Videospiele-Veteranen

bekannt vorkommen. Doch schon alleine durch den Umstieg in die dritte Dimension spielt sich das Ganze letztendlich deutlich anders.

Zudem bietet Maximo dem Spieler mehr Freiheiten: Innerhalb der ersten vier Welten können Sie die Reihenfolge der einzelnen Levels weitgehend selbst bestimmen und auch die Verwaltung der Power-ups bleibt Ihnen überlassen. Maximo kann zwar viele davon auf einmal nutzen, nach Verlust eines Bildschirmlebens bleiben ihm anfangs aber nur die ersten drei (später mehr) erhalten – die Reihenfolge sollten Sie also mit Bedacht umstellen! Die Power-ups reichen dabei von neuen Angriffen und Combos über die Möglichkeit, den Schild zu werfen, bis hin zu Supermoves, die nur in Verbindung mit einer der speziellen Schwertladungen (Feuer, Eis ...) einsetzbar sind. Manchmal sind Kombinationen möglich: Ein auf Gegenstände magnetisch wirkender Schild kann geschleudert den Zugang zu sonst unerreichtbaren Power-ups ermöglichen.

SAVEPUNKTE UND CONTINUES

Etwas unausgegrenzt wirkt die Kombination von Speicherpunkten und Continues. Man kann nach jedem Level an entsprechenden Brunnen abspeichern, die dafür benötigten 100 Münzen sind schnell erspielt – zumal man über die Brunnen auch in frühere Welten zurückspringen kann, wo das Geldscheffeln gar kein Problem darstellt. Auch mit Leben und Power-ups kann man sich dort gut eindecken, bevor man sich den harten späteren Levels stellt. Diese Taktik ist angesichts des hohen Schwierigkeitsgrads nicht nur sinnvoll, sondern geradezu notwendig – und das ist der Knackpunkt: Ein schwie-

Maximo





EINGEBROCHEN
Die Levels sind nicht statisch, oft verändern sich Höhenstufen.

MEIN FAZIT GUT



Michael Pruchnicki
stirbt viele Tode.

Ursprünglich hieß es vonseiten Capcoms, dass *Maximo* bewusst nicht so schwierig werden sollte wie die großen Vorbilder. Bei den ersten zwei Welten haben die Entwickler ihr Ziel durchaus erreicht, doch ab dann wird's ziemlich hart. Und was mir bei *Maximo* fehlt, ist Abwechslung – die Welten unterscheiden sich noch genügend voneinander, aber innerhalb davon spielt sich letztendlich ein Level wie der andere. Diese beiden Kritikpunkte sorgten dafür, dass der Spaß bei mir im Laufe des Spiels doch ziemlich nachgelassen hat. Schade auch, dass die Endgegner nicht sonderlich aufregend sind.

TEST MAXIMO

riges Spiel ist zwar prinzipiell nicht schlecht, aber wenn mehrfaches Spielen der ersten Levels (= mehr Leben) eine Lösung ist, dann stimmt etwas mit dem Konzept nicht.

TOLLER GESAMT-EINDRUCK

Mit der Präsentation des Spiels stimmt allerdings so ziemlich alles – bei *Maximo* wird zwar niemandem die Kinnlade runterklappen, aber alles wirkt insgesamt sehr stimmig. Die Gegner sind witzig animiert, die Grafikeffekte wirken angenehm unaufdringlich und die Musik passt perfekt zur dezent düsteren Stimmung. Schade nur, dass die wenigen Endgegner nicht sonderlich aufregend sind – hier wäre effekttechnisch sicherlich mehr drin gewesen! In Sachen PAL-Version sind wir derzeit auf die Versprechen von Capcom angewiesen, dass *Maximo* komplett an die PAL-Norm angepasst wird – es wird zwar keinen 60-Hz-Modus geben, aber die Spielgeschwindigkeit soll dem NTSC-Original entsprechen und das ohne PAL-Balken – angeblich seien die Fan-Reaktionen auf

die letzten Spiele in der Hinsicht sehr negativ gewesen und man habe aus den Fehlern gelernt. Hoffen wir mal, dass Capcom Wort hält – immerhin war man zuletzt ja auch ehrlich genug, die miese PAL-Anpassung von *Devil May Cry* im Vorfeld zuzugeben.

MICHAEL PRUCHNICKI

TEST MAXIMO

Hersteller:	Capcom
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	1. März

Internet: www.capcom-europe.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Savepunkte	Mittel bis hoch
Umfang	USK-Freigabe
5 Welten	Ab 6 Jahren
Entwickler	Datenträger
Capcom Digital Studios	CD

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	80%
80%	82%	77%	

„Stilvolles **Jump & Run** mit viel Witz und wenig Abwechslung. In späteren Levels wird's ziemlich schwierig!“



VORSICHT! Dieser Pirat ist durch das Schwert im Bauch auch am Boden gefährlich!



„ICH HABE DIE MACHT!“
Die Schwerter können magisch geladen werden.

Geiles Spiel?

Die besten Spiele für alle Systeme gib'ts bei



Unter www.mcmmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.



WEG DA! Wie so oft verhält sich die Partnerin nicht sehr intelligent.



HUNDE, DIE BEIM BELLEN BEISSEN ...
... sollte man zusammenschleifen.

ERZFEIND
Sobald die Zeit abläuft, ist Ihnen Nemesis auf den Fersen.

Resident Evil Survivor 2 Code: Veronica

In Capcoms
**Survival-
Horror** ist nur
die Langeweile
tödlich ...

Ohne Vorwarnung wird der nachtschwarze Himmel von einer gleißenden Explosion erhellt. Als Claire Redfield sich von dem Schauspiel abwendet, bemerkt sie, dass die Tür ihrer Gefängniszelle offen steht. Auch die Wache ist verschwunden. Ohne groß nachzudenken, flüchtet sie in die Nacht, ohne zu wissen, wie es ihr gelingen soll, von der abgelegenen Insel Rockfort zu fliehen. Als sie das Stöhnen der Beute suchenden Untoten hört, ist ihr klar, dass sie sich den Weg freikämpfen muss. Wieder einmal ... Anfangs nur mit einer einfachen Pistole bewaffnet, schafft sie





KRITISCHE DISTANZ Aus kurzer Entfernung reicht oft ein einziger Schuss.

CRITICAL!



ZWEI JUWELN Eines bringt Informationen, das andere nur Ärger!



KRABBELNDE GEFAHR Selbst am Boden liegende Feinde sind nicht zu unterschätzen.

es, sich die ersten Zombies vom Leib zu halten. Unerwartete Unterstützung erhält sie von Steve Burnside, der ebenfalls von der undurchsichtigen Firma Umbrella auf der Insel festgehalten wurde.

SPANNUNGSARMER ÜBERLEBENSKRAMPF

Die Entscheidung, welchen der beiden Helden Sie in First-Person-Sicht durch das Spiel steuern wollen, beeinflusst nur die zur Verfügung stehenden Waffen. Die „Story“, wenn man die leblose Aneinanderreihung der Episoden so nennen mag, ist für beide Figuren dieselbe. Wem der Arcade-Modus allein zu schwer ist, der darf den anderen Charakter im Optionsmenü als Schützenhilfe zuschalten. Auch wenn der computergesteuerte Partner keine allzu große Hilfe ist, zieht er doch zumindest die Aufmerksamkeit einiger Gegner auf sich. Die Aufgabenstellung in den einzelnen Abschnitten ist ebenso stumpfsinnig wie simpel: Finden Sie einen oder mehrere Schlüssel und laufen Sie im Eiltempo zum Ausgang des Levels. Dort erwartet Sie, oh Wunder!

ein Endgegner, den Sie dann noch wegzuputzen dürfen. Auf dem Weg dorthin metzeln Sie sich ohne große Motivation durch eine Vielzahl Gegner. Von einfachen Zombies über Riesenspinnen bis hin zu einigen speziellen Umbrella-Kreationen ist alles vertreten, was die Herzen von Resident Evil-Freunden normalerweise höher schlagen lässt. Wer in den Abschnitten versteckte Edelsteine findet, darf zudem in Geheimdokumenten schmökern, welche die Zusammenhänge näher beleuchten. Geht Ihnen auf dem beschwerlichen Weg die relativ knapp bemessene Zeit aus, erscheint der unbestiegbare Nemesis, vor dem Sie nur flüchten können. Um der riesigen Gegnerschar Herr zu werden, finden Sie in Kisten und bei getöteten Gegnern Waffen, reichlich Munition und gelegentlich auch ein Medipack. Dies gilt auch für den Dungeon-Modus. Hier sind Sie nach der Wahl der Spielfigur auf sich allein gestellt und kämpfen sich ohne Story-Hintergrund beispielsweise durch einen Turm oder ein Höhlensystem voller Gegner.

TECHNISCH ÜBERHOLT

Ebenso mäßig wie das Spielprinzip sind leider auch Grafik und Sound geraten. Tolle Effekte suchen Sie leider ebenso vergebens wie schön gestaltete Levels und stimmige Zwischensequenzen. Wenigstens flimmert das Spiel nicht. Während Sound und Musik im Spiel ganz ordentlich geworden sind, hat man unverständlicher Weise auf eine Sprachausgabe komplett verzichtet. Auch die Ladezeiten (erst die unvermeidliche „Tür“-Animation und dann noch ein Ladebildschirm!) können einem ganz schön auf den Geist gehen. Am besten spielt sich *Survivor 2* mit Game-Pad, obwohl Sie auch hier mit der etwas trägen Steuerung hadern werden. Sollten Sie auf die Idee kommen, die Lightgun aus dem Schrank zu holen, kann ich Ihnen nur raten, davon Abstand zu nehmen. Das Steuern per Mini-Steuerkreuz wird Sie nicht nur den letzten Nerv kosten, sondern auch das letzte bisschen Spielspaß rauben. Also: Finger weg von der Knarre!

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT GEHT SO



Wolfgang Fischer stirbt langsam.

Tja, was ist *Survivor 2* nun? Ein Lightgun-Shooter mit Ego-Perspektive oder ein Ego-Shooter mit Lightgun-Support? Wohl eher Letzteres, aber definitiv kein gutes Spiel. Was *Resident Evil*-Fans hier zugemutet wird, ist einfach nur noch schwach, gerade in puncto Gameplay. Dazu kommt, dass weder Horror noch Spannung aufkommt. Selbst die Extras motivieren nur kurz zum Weiterspielen.

IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

Half-Life (dt.) 86%
Vivendi Universal

Dichte Story, ordentliche Umsetzung, großer Spielspaß – die Ego-Shooter-Referenz überzeugt trotz kleinerer Mängel.

Time Crisis II 83%
Namco

Kurzweilige Lightgun-Ballerei, die mit Zweispielemodus und ansehnlicher Grafik aufwartet. Leider ein wenig zu kurz geraten.

R.E. SURVIVOR 2 CODE: V. 59%
Capcom

Capcoms halbgare Mischung aus Shooter und Survival-Horror lockt wegen gravierender Schwächen niemanden hinterm Ofen hervor.

TEST R.E. SURVIVOR 2 C.: V.

Hersteller:	Capcom
Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1
Sprache:	Englisch
Preis:	€ 59,95
Termin:	8. Februar
Internet: www.capcom-europe.com	
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	3 Stufen
Umfang	USK-Freigabe
3 Spielmodi	Ab 16 Jahren
Entwickler	Datenträger
Capcom	DVD

Besonderheiten:
Lightgun-Unterstützung vorhanden, aber nicht empfohlen

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	59%
65%	65%	58%	

„Unmotivierter Shooter im Resident Evil-Universum mit unterdurchschnittlicher Grafik und lauem Gameplay“

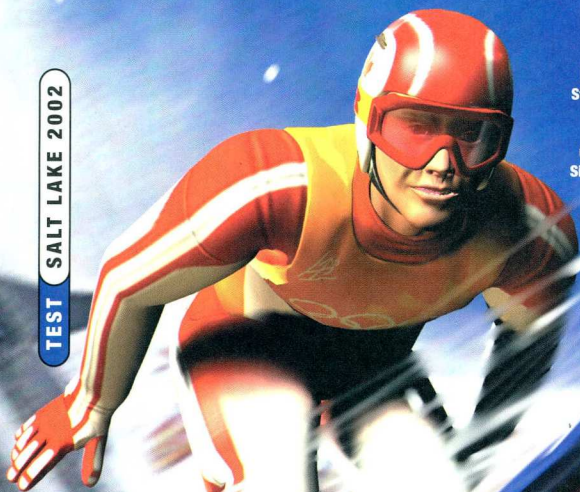
TEST RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA

Heißes Ding?

Die besten Spiele für alle Systeme gibt's bei



Unter www.mcmmedia.de findest du den McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.



FAXEN Vor dem Start lockern die Sportler ihre Muskeln und überprüfen den Sitz ihres Helms.



Salt Lake 2002

Eidos liefert die passende **Fingergymnastik** für TV-Werbepausen.

Eidos' offizielles Game zu den Olympischen Winterspielen 2002 beschränkt sich auf sechs Disziplinen, von denen Sie sich in fünf mit Brettern an den Füßen hangabwärts bewegen. Immerhin stellen die Ski- und Snowboard-Wettbewerbe sehr unterschiedliche Anforderungen an Ihr Geschick und Timing und vermitteln hinreichend vielfältiges Spielgefühl: So steht

beim Skispringen punktgenaues Knopfdrücken im Vordergrund und auf der Freestyle-Piste müssen Sie gar nach Tanzspiel-Manier die über den Bildschirm laufenden Tastenkombinationen ausführen, damit Ihrer Springerin ansehnliche Kunststückchen gelingen. Beim Abfahrtslauf und im Slalom gilt es wiederum, die jeweilige Strecke in möglichst kurzer Zeit zu bewältigen und keines der farbigen Tore aus-

zulassen. Dabei sind im Slalom natürlich in erster Linie schnelle Reaktionen und Wendigkeit gefragt, während auf dem Alpin-Kurs das Tempo dominiert. Besonders verzwickt gestaltet sich der Snowboard-Riesenslalom, bei dem jeweils zwei Konkurrenten auf Zickzack-Linien nebeneinanderher schwänzeln. In den meisten Sportarten dürfen Sie zwischen mehreren Kameraperspektiven wechseln; der

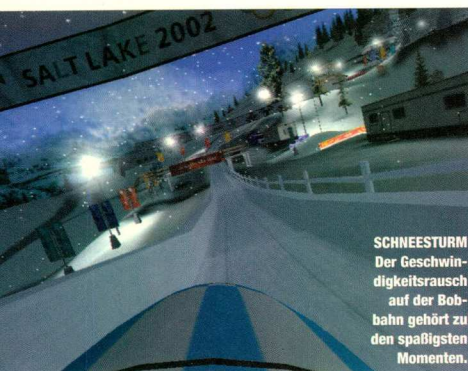


STEIL Die Alpin-Abfahrt dürfen Sie auch in der Ego- oder Vogelperspektive bestreiten.

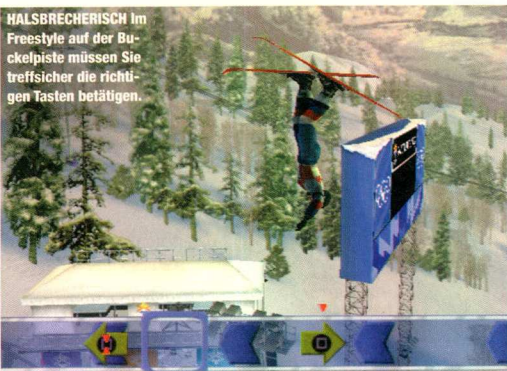


SCHLANGENLINIEN Snowboard-Slalom ist die einzige Disziplin, die einen Spaltscreen-Modus unterstützt.

0:00.00



SCHNEESTURM
Der Geschwindigkeitsrausch auf der Bobbahn gehört zu den spannendsten Momenten.



HALSBRECHERISCH Im Freestyle auf der Buckelpiste müssen Sie treffsicher die richtigen Tasten betätigen.

Hubschrauber-Blick auf die Abfahrtspiste macht es Ihnen beispielsweise leichter, sich auf die bevorstehenden Streckenteile einzustellen, dafür vermittelt Ihnen die Ego-Ansicht einen intensiveren Eindruck von der Rutschpartie über Wellen und Steilhänge. Die meiste Action erwartet Sie wohl auf der Zweierbob-Bahn, wo Sie aus der Cockpit-Ansicht Ihr Geschoss auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen müssen, ohne in den vereisten Kurven zu verunglücken. Stürze oder Fahrfehler kosten Sie nämlich nicht nur im Wettbewerb den Sprung aufs Siebertreppchen, sondern beenden auch jeden Trainingsablauf abrupt. Ein Tutorial oder andere Hilfestellungen enthält das Spiel nicht, lediglich in den Wettkampfrunden und den aufzeichnungen weisen Sie – sofern aktiviert – zwei Kommentatoren in altklugem Tonfall auf Ihre offensichtlichen Patzer hin.

HEITER BIS WOLKIG
Im Optionsmenü haben Sie die Wahl zwischen 16 Nationalitäten, fünf Schwierigkeitsgraden (die sich nur hinsichtlich der geforderten Bestleistungen unterscheiden) sowie mehreren Tageszeiten, Schneefall- und Sichtverhältnissen. Blei-

ben noch drei Wettkampfrunden: In der Olympiade eifern Sie in beliebig vielen Disziplinen um die olympischen Medaillen, im Turnier wursteln Sie sich durch nächtliche K.O.-Runden. Im Klassischen Modus wiederum setzen Sie Bildschirmleben ein, um sich bei steigendem Schwierigkeitsgrad in allen sechs Sportarten zu beweisen. In Training, Olympiade und Turnier dürfen Sie auch gegen bis zu drei Mitspieler an den Start gehen; gleichzeitig

per Splitscreen funktioniert das allerdings nur auf der Snowboard-Piste, und auch da nur pärchenweise bei halbiertem Framerate. Generell spielen sich Wettkämpfe, Replays und die Animationssequenzen dazwischen leicht flackernd, aber flüssig ab, was bei dem dargestellten Minimum an Texturen auch kaum verwunderlich ist. Die meisten Details wie Fähnchen- oder Zäune sind ebenso lieblos dahingeschludert wie die Porträts der fiktiven Sportstars,

die sich aber immerhin noch recht lebensecht bewegen. An Soundeffekten gibt es neben dem Schlidder der Skier nicht viel zu vermerken, für poppig-flautes Flair soll ein eingängiger Softrock-Soundtrack sorgen. Insgesamt kann der Titel trotz seiner recht ordentlichen Spielphysik einfach nicht zünden: Dafür ist die „virtuelle Mini-Olympiade“ einfach zu umfangsarm, zu wenig mehrspielertauglich und zu amateurhaft in Szene gesetzt.

STEFANIE SCHETTER

MEIN FAZIT GEHT SO



Stefanie Schetter
fährt Bob.

IM WINTERLEBEN
Spiele aus dem Genre im Kurzübersicht

ESPN Int. Track & Field 80%
Konami

Die Leichtathletikreihe schafft es immer wieder, packendes Live-Flair zu vermitteln, und macht vor allem mit Freunden Spaß.

ESPN Int. Winter Sports 74%
Konami

Die zehn Sportarten bieten mehr Abwechslung und Arcade-Action. Trotz vergleichbarer Technik der griffigere Wintersportwettbewerb.

SALT LAKE 2002 68%
Eidos

Uninspierte „Originalkurse“, lächerliche Figuren, geringes Angebot an Optionen und Sportarten. Die spielen sich immerhin nett.

Salt Lake 2002 wirkt wie der typische Event-Begleiter, mit dem man die Fernseh-Papis ködern möchte, die nur zwei Mal im Jahr eine Scheibe in Juniors Spielkonsole schmelzen. Wo man Konamis *ESPN*-Titel trotz durchschnittlicher Technik die Arcade-Erfahrung einfach anmerkt, wirkt das Sportgeschehen auf den Eidos-Pisten oft etwas ungenau, bleiben die Optionen viel zu oberflächlich. Je nach Geschmack kann man sich in seiner Lieblingsart durchaus ein paar Tage lang verbeißen, doch für mehr reicht es nicht. Es fehlt schlicht an Umfang und Charme; zu einer packenden Inszenierung gehört halt einfach mehr als Motion-Capturing und hübsche Wettereffekte.

TEST SALT LAKE 2002

Hersteller:	Eidos
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 61,99
Termin:	Erhältlich

Internet: www.eidos.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Variabel (5 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
6 Sportarten	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
ATD	DVD

GESAMTWERTUNG		
GRAFIK	SOUND	SPASS
67%	70%	69%
68%		

„Winterliches Reaktionstraining mit ordentlicher Spielphysik, leider umfangsarm und holprig inszeniert.“

Krasses Teil?

Die besten Spiele für alle Systeme gib'ts bei



Unter www.mcmmedia.de findest du den
McMEDIA-Gamestore in deiner Nähe.

ESPN International

Geschick und Geschwindigkeit ist bei Sport in Eis und Schnee gefragt.

Vier Jahre Warten sind vorbei! Die Winterolympiade steht mal wieder vor der Tür. Da will man als Spielefirma natürlich mitprofitieren, egal ob man eine Lizenz hat oder nicht. Unter dem ESPN-Label bringt Konami jetzt gerade noch rechtzeitig eine Wintersport-Sammlung heraus, die nicht direkt mit den Olympischen Spielen zu tun hat. Indirekt aber doch, denn alle vertretenen Sportarten sind diesen Monat in Salt Lake City zu sehen. Die mangelnde Lizenz

hat aber keine Auswirkungen auf das Spiel, es ist sogar besser als der offizielle Titel von Eidos (siehe Test auf der folgenden Doppelseite). Lediglich die Sportler haben Fantasienamen und sehen keinem realen Vorbild ähnlich.

TANZEN UND SCHANZEN

Dass *ESPN International Winter Sports* den direkten Vergleich gegen den Konkurrenten gewinnt, liegt vor allem am größeren Abwechslungsreichtum. In zehn Disziplinen entbrennt der

Kampf um Medaillen und Rekorde. Jede einzelne Sportart hat dabei ihre eigenen Charakteristika, was sich auch bei der Steuerung bemerkbar macht: Kein Wettkampf gleicht von der Spielart her dem anderen. Da gibt es zuerst die beiden alpinen Wettbewerbe Slalom und Abfahrt. Die sind sich untereinander noch am ähnlichsten: Geschwindigkeit und Steuerkünste sind hier gefragt. Die Analogsticks geben dabei die Richtung vor, die X-Taste bremst die Fahrt. Das Skispringen



SCHUSS Bei der Abfahrt ist Tempo wichtiger als steuern.

H.Stranzl AUT



REKORDJAGD Fingerspitzengefühl hilft beim Eisschnellauf.



DUELL Manche Sportarten funktionieren auch zu zweit auf Splitscreen.

ÜBERFLIEGER

Haltung und Wette zählen beim Skispringen.



Winter Sports

besteht ebenfalls aus zwei Varianten: Couch-Hannawalds dürfen ihren Athleten auf einer 90-Meter- und einer 120-Meter-Schanze zu Tale sausen lassen. Hier macht nicht nur die Länge den Unterschied, auch die Sprungweise ist vollkommen anders. Einmal muss der Spieler durch einen gepflegten V-Stil zu großen Weiten gelangen, bei der anderen Variante durch schnelles Drücken der X- und Kreistasten. Das ist beim Eisschnellauf genauso gefragt, sogar ausschließlich. Nur in

den Kurven sollte die Druckfrequenz etwas langsamer sein, sonst kommt es zu bösen Stürzen. Bobfahren setzt ebenfalls auf Geschwindigkeit durch Tastendrücker, vor allem im Anlauf; hinterher kommt es nur noch auf Steuerkünste an. Mehr etwas für Ästheten sind dagegen Eiskunstlauf, Snowboarden in der Halfpipe und Freestyle-Skifahren: Hier ist Timing gefragt, ähnlich wie bei Tanzspielen geht es darum, im rechten Moment die passenden Richtungstaste zu betätigen. Abgefahren ist Curling:

fast wie Bocchia auf Eis und recht kompliziert zu steuern.

WEISS WIE SCHNEE
Grafisch ist das zwar nicht überragend, aber auch nicht misslungen. Die Athleten wirken oft sehr klobig, dafür sind sie gut animiert. Nur bei den Stürzen fällt eine gewisse Einfallsslosigkeit auf. Die Umgebungen sind weiß, detailliert, wo Platz dafür ist, und flimmern nur wenig. Einzig beim Bobfahren kann es besonders in den Kurven zu extremen Rucklern kommen.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GUT



Albrecht Ott
ist ein Eisprinz.

ESPN International Winter Sports ist eine nette Sammlung abwechslungsreicher Minispiele. Angenehm dabei ist vor allem, dass nicht allzu viel stupide Fingerakrobatik verlangt wird. Stattdessen ist die Steuerung teilweise tatsächlich anspruchsvoll, auf jeden Fall aber erfreulich variantenreich.

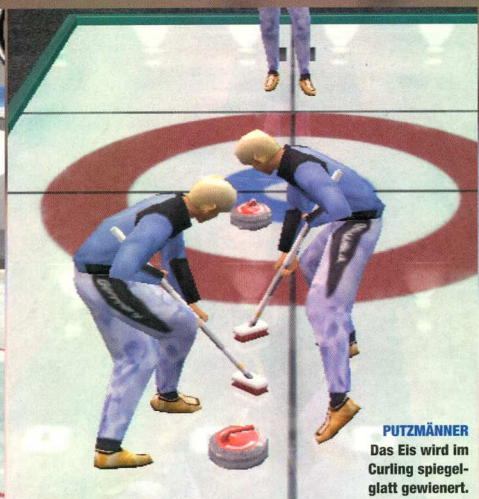
IM VERGLEICH

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

ESPN Int. Track & Field Konami	80%
Fingerfertiger Mehrkampf mit spannenden olympischen Sportarten, allerdings nicht auf Eis und Schnee, sondern im Stadionrund.	
ESPN INT. WINTER SPORTS Konami	74%
Kurzweilige und ziemlich umfangreiche sportliche Rekordjagd in winterlich verschneiten Bergen und klimatisierten Eistallen.	
Salt Lake 2002 Eidos	68%
Etwas weniger umfang- und abwechslungsreiche Winterolympiade mit grafischen Schwächen, aber lustigem Gameplay.	



ANMUTIG Der Eiskunstlauf verlangt ein gutes Rhythmusgefühl.



PUTZMÄNNER
Das Eis wird im Curling spiegelglatt gewienert.

Switch 720 Indy

340 pts

1200 pts

F.Basso ITA

SNOWBOARD In der Halfpipe sollen Sie die Tastenkombination unten schnell drücken.

B Tweak
 720 Melancholie
 Mistake
 720 Melancholie

RANK: A B C D
 TIME: _____ COMMAND: _____
 Switch 720 Indy: ← → ↑ ↓

TEST ESPN INT. WINTER SPORTS

Hersteller:	Konami
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	Erhältlich

Internet: www.espnthegames.com/iws2002

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Mittel
Umfang	USK-Freigabe
10 Disziplinen	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Konami	CD

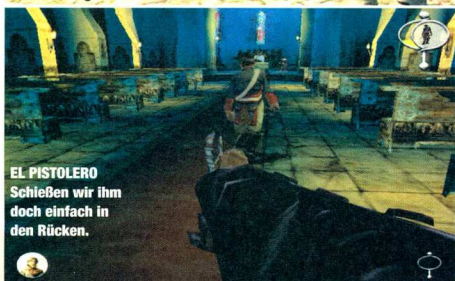
BESAMTWERBUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	74%
69%	72%	75%	

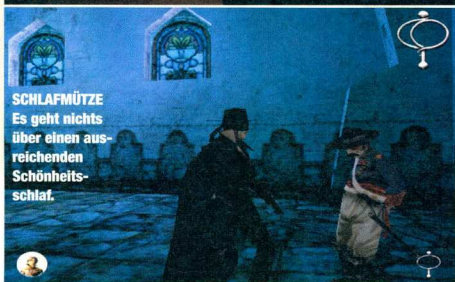
„Wintersport ohne olympische Lizenz, dafür mit abwechslungsreichen und interessanten Sportarten.“



GEKLAUT Diese Szene erinnert doch sehr an Francisco de Goyas „Die Erschießung der Aufständischen“.



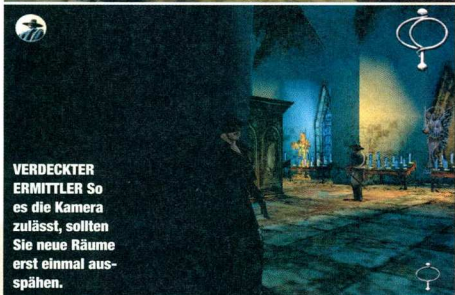
EL PISTOLERO
Schießen wir ihm doch einfach in den Rücken.



SCHLAFMÜTZE
Es geht nichts über einen ausreichenden Schönheitsschlaf.



FECHTREGELN
Jetzt bloß nicht vertippen.



VERDECKTER ERMITTLER So es die Kamera zulässt, sollten Sie neue Räume erst einmal ausspähen.

Zorro Der Schatten

Ein **Action-Adventure** mit Zorro klingt viel versprechend.

Zorro ist Spanisch und bedeutet Fuchs. Tortuga, was Schildkröte heißt, wäre im Zusammenhang mit diesem Spiel ein sehr viel treffenderer Name gewesen, denn die Figuren in *Zorro* sind genauso hässlich und unbeweglich wie einer dieser schleichenden Suppenkessel auf Pfoten. Zudem sieht der Spieler wegen der miesen Kollisionsabfrage und der merkwürdigen Kameraführung schnell selbst ziemlich alt aus, wenn er versucht, im Kalifornien des frühen 19. Jahrhunderts für Recht und Ordnung zu sorgen. Im Spiel erinnert der Held fatal an eine Holzpuppe im Zorro-Kostüm aus dem Supermarkt, die holde Jungfer hat den Charme eines als Mädchen verkleideten Aliens und die anderen Figuren – na ja, denken Sie ein-

fach an Schildkröten. Sie steuern Zorro aus der Sicht einer dritten Person, können aber zum Schießen in die Ego-Perspektive wechseln. Allerdings haben Sie bemitleidenswert wenig Munition dabei, die darüber hinaus, hier kommt das Adventure-Element zum Tragen, gefunden werden muss. Sind die Kugeln alle, müssen Sie wohl oder übel zum Degen greifen und Ihre Gegner im honorablen Fechtkampf niederstechen. Das funktioniert als Affentest der Kategorie: Tastenkombinationen drücken, die auf dem Bildschirm erscheinen. Das einzige Problem: Wer diese wenig intellektuelle Herausforderung meistert, dem dürfte *Zorro Der Schatten* schnell zu doof werden. Für den Preis von 26 Euro ist der Spielspaß andererseits noch ausreichend.

PHILIPP ROHWEDDER

MEIN FAZIT GEHT SO



Philipp Rohwedder
schreit nach Vergeltung!

Was hatte ich mich auf spannende Degenuelle gefreut. Was mich erwartete, war ein blödsinniges Tastengekloppe und horndämliche Gegner, die ruhig weiterschlielen, wenn ich zehn Meter neben ihnen jemanden niedergeschossen hatte. Dass getötete Feinde nach einer Zeit einfach wieder aufstehen, gibt der Atmosphäre den Rest. Ach ja, und nicht zu vergessen die andalusische Meditationsmusik im Hintergrund sowie die Zwischensequenzen, die aussehen, als hätte sie jemand auf seinem Amiga zusammengerendert.

TEST ZORRO DER SCHATTEN

Hersteller:	Cryo
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 25,99
Termin:	Erhältlich
Internet:	www.cryo-interactive.com
Savegame	Schwierigkeitsgrad
Speicherpunkte	Variabel (2 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
7 Level	Ab 12 Jahren
Entwickler	Datenträger
Cryo	DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
56%	49%	51%	52%

„No exculpe. Das hat Zorro nicht verdient. Hier wird ein Held auf eine ziemlich unschöne Weise demontiert.“

TK Theo Kranz e-TAINMENT e.K.

Fachversand für elektronische Unterhaltung

Laden **Theo KRANZ GAMES**
 Juliuspromenade 11
 97070 Würzburg

- PS One™**
- „Classic Pad“ 8 Button € 8,90
 - Memory Card - orig. € 14,95
- Spiele**
- Army Men Team Assault € 14,95
 - Atari Anniversary Ed. Feb. '02 <TBA>
 - Atlantis: The Lost Empire € 29,95
 - BDFL Manager 2002 € 39,95
 - Black and White Feb. '02 € 44,95
 - C-12 Final Resist. Pt. März '02 € 24,95
 - Casper Feb. '02 € 24,95
 - Castlevania Chronicles € 34,95
 - Final Fantasy 9 € 34,95
 - Harvest Moon: Back To Nat. € 44,95
 - Hunchback of Notredame € 44,95
 - Kick Off 2002 € 14,95
 - Legend of Pocahontas € 14,95
 - Medal of Honor: Undergrnd. € 24,95
 - Monster AG Feb. '02 € 39,95
 - Pro Evolution Soccer Feb. '02 € 44,95
 - Pyjama Sam: Süßigkeiten k.S. € 29,95
 - Saltwater Fishing € 14,95
 - RTL Skippringen € 29,95
 - Spiderman 2 € 39,95
 - System Filter 3 € 44,95

PS One Sonderangebot
 Digimon World € 30,90
und alle Neuheiten!

Top-Spiel des Monats

PlayStation 2

Metal Gear Solid 2

PlayStation 2
März '02



€ 59,95

PlayStation 2



Blood Omen 2
März '02 € 59,95



Deus Ex
Feb. '02 € 59,95

PlayStation 2



No One Lives For.
Feb. '02 € 59,95



Klona 2
erhältlich € 59,95

PlayStation 2



Time Crisis 2 + Gun
März '02 € 84,95



Devil May Cry *
erhältlich € 59,95

- Spiele**
- Ace Combat 4: Distant Th. € 59,95
 - Baldur's Gate - Dark Alliance € 59,95
 - Black & Withe März '02 € 59,95
 - Bombberman 2001... Feb. '02 € 54,95
 - J. Bond 007: Agent in Kr. * € 60,95
 - Centre Court: Tennis € 59,95
 - Commandos 2... Feb. '02 € 59,95
 - Deus Ex... Feb. '02 € 59,95
 - Devil May Cry * € 60,95
 - Ecco the Dolphin: Def. of Fut. € 59,95
 - ESPN Winter X Games Snowb. 2... € 59,95
 - Giants... Feb. '02 € 54,95
 - Grand Theft Auto 3... € 54,95

- Grandia 2... März '02 € 59,95
- Headhunter * € 59,95
- Herdly Gerdy... Feb. '02 € 59,95
- ICO... März '02 € 59,95
- Jak und Daxter * € 59,95
- L. of K.: Blood Omen 2... März '02 € 59,95
- Maximo * Feb. '02 € 60,95
- Medal of Honor Frontl... Feb. '02 € 60,95
- Metal Gear Solid 2... März '02 € 59,95
- Spieleberater MGS 2... € 15,95
- Monster AG * Feb. '02 € 59,95
- No One Lives Forever dt. od. an. € 59,95
- Parappa The Rapper... Feb. '02 € 59,95
- Pirates: Leg. of Black Kat * € 60,95

- REZ... € 59,95
- Salt Lake 2002... € 59,95
- Shadowman 2 dt. od. engl... € 59,95
- Smash Court Tennis... März '02 € 59,95
- Space Channel 5 v1... März '02 € 59,95
- Star Trek: Elite Force... Feb. '02 € 59,95
- State of Emergency... Feb. '02 € 59,95
- Time Crisis 2 ink. Gcon2 März '02 € 84,95
- UEFA Champions L. 2001/2002 € 54,95
- Virtua Fighter 4... März '02 € 59,95
- WipeOut: Fusion *... Feb. '02 € 59,95
- World Rallye Championship... € 59,95
- Zorro - Der Schatten... € 29,95

PlayStation 2



Evil Twin
erhältlich € 40,-



Burnout
erhältlich € 40,-

PlayStation 2

PlayStation 2 * € 306,90

Zubehör

- Analog Contr. Dualshock 2... € 29,95
- RGB-Kabel + Audio + G-Con... € 9,95
- Jaguer Racing Wheel... € 49,95
- MemoryCard 2 (8MB)-orig. € 44,95
- Action Replay 2... € 44,95
- Xploder 2... € 39,95

PlayStation 2



Resident Evil: C.V.X
erhältlich € 54,95



Leg. of Wrestling
Feb. '02 € 59,95

PlayStation 2



Grand Theft Auto 3
erhältlich € 54,95



Salt Lake 2002
erhältlich € 59,95

- PS2 Sonderangebote:**
- Atlantis 3 - Die neue Welt... € 35,90
 - Arcotic Thunder... € 40,90
 - Bass Strike... € 35,90
 - Burnout... € 40,90
 - Evil Twin... € 40,90
 - Half Life (dt.)... € 40,90
 - Jet Ski Riders... € 35,90
 - Motor Mayhem... € 35,90
 - Silent Hill 2... € 45,90
 - Silent Scope 2... € 40,90
 - Stunt GP... € 30,90
 - Warriors of Might & Magic... € 25,90
 - WWF Smackdown! 3... € 40,90

PlayStation 2



Shadowman 2
Feb. '02 € 59,95



Headhunter *
März '02 € 59,95

XBOX GAMECUBE

jetzt vorbestellen !!!

PlayStation 2



Silent Hill 2
erhältlich € 45,-



WWF Smackdown 3
erhältlich € 40,-

Schnell, schneller, Theo Kranz e-TAINMENT:
 Unser besonderer **Schnellservice:** Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei!** Nutzen Sie unseren **Vorbestell-Service:** Sie zahlen höchstens Portogebühren für die erste Lieferung, die Nachlieferungen sind **portofrei!**
Exportpreise Sonderlieferung:
 Versandkosten innerhalb Deutschlands: **Post** Nachnahme: € 2,95 (DM 5,77) zzgl. Nachnahmegebühr, **UPS** Nachnahme: € 9,95 (DM 19,45) bei **Vorkasse** (nur Euroschek bis € 200,- (DM 391,77) € 2,95 (DM 5,77)).
 Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *Erlässig für Nachnahmebesteller fällt die Nachnahmegebühr an. <TBA>: noch nicht bekannt. *gilt nicht für Ausland.

Bestell-Hotline (Mo-Fr: 10:00 Uhr-20:00 Uhr, Sa: 10:00 Uhr-16:00 Uhr):

0931-3291616
 oder: **0931-3291611** www.tk-etainment.de

UEFA Champions League Season 2001/2002

Take 2 bringt die **Königs-klasse** des europäischen Fußballs auf die PS2!

Wer wollte nicht schon immer wissen, ob das 99er ManU-Team besser ist als die Mannschaft des AC Mailand von 94? Oder ob die letztjährige Meistermannschaft des FC Bayern es wirklich mit den Stars von einst aufnehmen könnte. *UEFA CL Season 2001/2002* bietet zumindest den Ansatz, diese quälenden Fragen vielleicht endlich zu klären. Neben den aktuellsten Teams der Meisterschaft dürfen Sie nämlich auch mit allen Siegern des Landesmeister-Cups seit 1956 antreten. Dank vollständiger Lizenz sind alle Spieler mit Originalnamen vertreten. Einziger Wermutstropfen: Die vertretenen Stars sehen ihren realen Vorbildern leider nicht allzu ähnlich. In insgesamt acht Spielmodi können Sie dann beweisen, wie es um Ihre fußballerischen Fähigkeiten bestellt ist. Neben Trainings-Sessions und Freundschaftsspielen dürfen Sie natür-

lich die aktuelle Champions League nacherleben. Auch ein Editor darf selbstverständlich nicht fehlen. Wer Abwechslung sucht, kann sich an vielen weiteren Turnieren und Ligen versuchen, die Sie Ihren Wünschen anpassen können. Neben unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden und Wetterbedingungen dürfen Sie auch Faktoren wie Spielgeschwindigkeit oder Schiedsrichterstrenge einstellen. Sogar die Abseitsregel können Sie außer Kraft setzen. Nicht ganz so viel Tiefgang wie die Optionsmenüs bietet leider das zu durchsichtige und simple Spielgeschehen. Eine dürftige KI (Torhüter und Feldspieler) und ein mehr schlecht als recht ausbalanciertes Gameplay vermiesen schon nach kurzer Zeit die Stimmung. Neben der mäßigen Spielmechanik ist auch das Sprungverhalten der Lederkugel anzuprangern. Ob eisiger Untergrund oder tiefer Boden, der Ball springt immer gleich ab.

Ganz passabel sind hingegen Kommentar und Soundkulisse geworden, ebenso wie die relativ flimmerfreie, grafische Umsetzung des Spiels. Stadien und Spieleranimationen sind zwar okay, gerade bei Letzteren wäre aber durchaus noch mehr drin gewesen.

WOLFGANG FISCHER

MEIN FAZIT **GEHT SO**



Wolfgang Fischer
ist noch Bayern-Fan.

Zugegeben, anfangs macht Take 2s CL-Game schon Spaß. Sobald man aber etwas mehr Zeit mit dem Spiel verbringt, lässt dieser ebenso schnell nach, wie er gekommen ist. Die Entwickler haben sich zweifellos alle erfolgreichen Fußballtitel der vergangenen Zeit genau angeschaut und viele Anregungen geholt. Mit der erfolgreichen Umsetzung der gewonnenen Erkenntnisse hapert es leider noch ein wenig. So ist das Spiel leider nicht mehr als ein netter Kick für zwischendurch.



AUSGELASSENE FREUDE Die Jubelszenen sind echt gut.

Tor
Keane

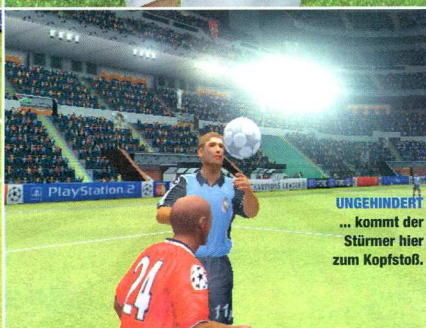


FOUL! Die Schiedsrichter-härte kann eingestellt werden.

Gelbe Karte
Iuliano



LAUFDUELL Der Mittelfeld-Star spürt den heißen Atem des Verfolgers schon im Nacken.



UNGEHINDERT ... kommt der Stürmer hier zum Kopfstoß.

TEST **UEFA CL SEASON 2001/2002**

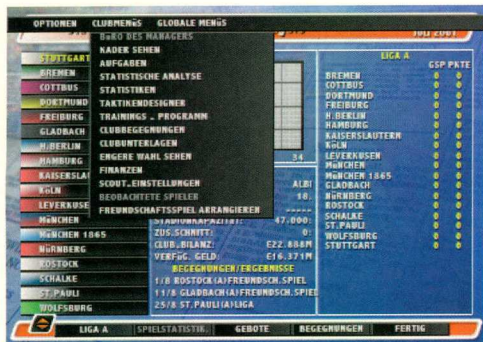
Hersteller:	Take 2
Genre:	Fußball
Spieler:	1-8
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 59,95
Termin:	Erhältlich
Internet:	www.take2.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja, bei Turnieren	3 Stufen
Umfang	USK-Freigabe
8 Spielmodi	Keine Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Silicon Dreams	DVD

Besonderheiten:
Multitap-Unterstützung für bis zu acht Spieler

GESAMTWERTUNG		
GRAFIK	SOUND	SPASS
75%	75%	68%
69%		

„Das durchschnittliche Gekicke ist trotz Lizenz und einiger guter Einfälle nicht ganz Champions-League-reif.“



COMPUTERSTIL Die Menüführung erinnert sehr stark an ein PC-Spiel. Auf der PlayStation 2 ist das natürlich ein bisschen umständlich.

UNBETEILIGT Der Torwart steht mit dem Rücken zum Ball: Gute Taktik! Der Heber des Stuttgarters geht aber trotzdem nur an den Pfosten.

DSF Fußball Manager 2002

Voll daneben statt mittendrin – **Bundesliga-Manager** auf Kreisliga-Niveau.

Zugegeben: Viele Fußballmanagerspiele sind sehr kompliziert und unübersichtlich. Bei all den Optionen kann man dann schnell den Durchblick verlieren. Das kann beim *DSF Fußball Manager 2002* nicht passieren. Der konzentriert sich aufs Wesentliche: Fußball. Der Spieler kann gerade mal Einfluss aufs Training, die Aufstellung, die Taktik und Spielerkäufe nehmen. Der Wirtschaftsaspekt ist nahezu völlig ausgeklammert, die Finanzen verwalten sich praktisch von alleine. Kredite aufzunehmen ist neben Spieler-

verkaufen die einzige Möglichkeit, das Geld zu vermehren. Und das ist dann doch etwas wenig. Wenn man einmal einen anständigen Kader zusammengekauft hat, gibt es so gut wie nichts mehr zu tun. Dann geht es nur noch von Spieltag zu Spieltag, man gewinnt oder nicht und versucht, seinen winzigen Einfluss geltend zu machen. Dazu kommt noch eine Menüführung, die 1:1 vom PC-Spiel übernommen scheint. Besonders kompliziert ist die zwar nicht, aber mit dem Controller doch umständlich zu handhaben. Die Fußballspiele

selbst bestechen weder durch optische Brillanz noch durch clevere Eingriffsmöglichkeiten. Einwechseln und taktische Änderungen sind jederzeit möglich, doch hat man selten das Gefühl, dass sich viel dadurch ändert. Übrig bleibt letztlich eine reine Trainersimulation, bei der man mal merkt, wie nervig dieser Job sein kann. Sound ist dabei so gut wie gar nicht vorhanden. Es gibt lediglich ein hohes Piepsen, wenn man eine Option wählt. Bei den Spielen selbst fehlt jeder Kommentar, ab und zu sind Ballgeräusche zu hören.

ALBRECHT OTT



VERSCHÄRFTES TEMPO Sie können die Spiele auch aus dieser Perspektive verfolgen. Dann erhöht sich die Spielgeschwindigkeit um ein Vielfaches.

MEIN FAZIT GEHT SO



Albrecht Ott
will Bundestrainer werden.

Aufs Wesentliche reduziert zu werden, kann Spielen sehr gut tun. Diesem nicht. Es gibt einfach zu wenig zu tun, vor allem auf der wirtschaftlichen Seite. Aber auch die sportlichen Belange sind schnell abgehakt und am Ende wartet man eigentlich nur noch die Ergebnisse ab, ohne viel Einfluss zu nehmen. Grafisch ist das so schlecht, dass ohne RGB-Kabel nicht einmal die Schrift der Menüs auf dem Bildschirm lesbar ist. Dass die Spieler nicht unter ihren echten Namen auftreten, ist da noch der kleinste Wermutstropfen.

TEST DSF FUSSBALL MANAGER 2002

Hersteller: Ubi Soft
Genre: Simulation
Spieler: 1
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. € 60,-
Termin: Erhältlich

Internet: www.ubisoft.de

Savegame: Ja
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Umfang: –
USK-Freigabe: Ohne Beschränkung

Entwickler: Anco
Datenträger: CD

RESAMTWERTUNG

GRAFIK: 36% | SOUND: 30% | SPASS: 53% | **50%**

„Trotz Trainerlegende Udo Lattek auf dem Cover kann dieser Fußballmanager nicht überzeugen.“



FEURIG Die Bombe, die Bugs geworfen hat, richtet verheerenden Schaden an. Dadurch werden alle vor ihm fahrenden Zeichentrickfiguren zurückgeworfen.



REINGEFALLEN Auch im Vierspielermodus kann man in tiefe Löcher stürzen, wie in diesem Bild Spieler 4 beweist.

Space Race

Beim Rennen mit den Looney Tunes sollten Sie sich vor **fallenden Tresoren** hüten.

Wer kennt das nicht: Man fährt gerade ein heiß umkämpftes Autorennen, da fällt einem aus heiterem Himmel ein rosa Elefant oder ein Konzertflügel aufs Dach. Sie kennen das nicht? Dann sollten Sie mal *Space Race* ausprobieren. Der Funracer mit den Looney Tunes um Bugs Bunny und Daffy Duck setzt auf skurrile Effekte, gnadenlosen Wettkampf und schnelle Fahrzeuge. Die beiden letztgenannten Elemente sind hier nicht besser oder schlechter als in jedem anderen spaßigen Rennspiel. Die Gegner sind unerbittlich, aber nicht allzu unfair, die Steuerung sofort verständ-

lich, aber einigermaßen tiefgehend. Auch an den Strecken gibt es nichts auszusetzen: lang genug, anspruchsvoll genug, trotzdem sind sie beherrschbar. Was das Spiel über den Durchschnitt hebt, ist die wirklich gute Verwendung der Looney-Tunes-Lizenz. Die Fahrer Bugs, Daffy, oder Wile E. Coyote stehen vom Verhalten und Aussehen ihren Zeichentrickpendants in wenig nach, wozu auch das bewährte Cell Shading beiträgt. Richtig lustig wird es aber bei den Power-ups: Da gibt es ausfahrbare Boxhandschuhe oder Tresore als Wurfgeschoss. Was das Spiel allerdings wieder unter den Durchschnitt drückt, sind die extremen Einbrüche im Mehrspielermodus. Sobald da mehr als zwei Fahrzeuge auf einmal rasen, kommt es zu massivem Ruckeln, nervigen Pop-ups und Geschwindigkeitseinbußen. Das ist schade, ist doch dieser Modus immer der motivierendste.

ALBRECHT OTT

MEIN FAZIT GERT SO



Albrecht Ott
wirft mit Klavieren.

Funracer gibt es wie Sand am Meer auf diversen Videospielkonsolen. Wer da noch eine sehr gute Wertung einfahren will, muss wirklich etwas Besonderes bieten. Zwar gibt es bei *Space Race* einige sehr abgefahrene Momente, doch vom Spielkonzept ist es immer noch ein ganz normaler Funracer, weswegen es nicht über die Standardwertung hinauskommt.

TEST SPACE RACE

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. € 30,-
Termin:	15. März
Internet:	www.infogrames.de
Savegame Nach den Rennen	Schwierigkeitsgrad Variabel
Umfang 14 Strecken	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler Infogrames	Datenträger CD
Besonderheiten:	60-Hertz-Modus, Galerie mit Artworks, Animationen etc.

GESAMTWERTUNG		
GRAFIK	SOUND	SPASS
66%	76%	70%
68%		

„Konventioneller Funracer, der aber mit **schrägem Cartoon-Humor** Pluspunkte verzeichnet.“

Legends Of Wrestling

Die **Wrestler** sind Legenden, dieses Spiel wird sicher keine.

Für *Legends Of Wrestling* hat Acclaim sich die Lizenzen für über 40 einzelne Wrestlingstars gesichert, die zum großen Teil nicht mehr im Ring tätig sind. Während hier einiges an Auswahl geboten wird, sieht's bei den Matcharten sehr düster aus: Kämpfe mit zwei, drei oder vier Teilnehmern und Tag-Team-Matches – das war's! Diese kann man außer Einzelmatches auch im drögen Tournament-Modus oder im simplen Karriere-Modus austragen. Die nächste Enttäuschung folgt in Form der Einmärsche: Die Wrestler laufen einfach den Gang entlang und führen dabei nach dem Zufallsprinzip immer wieder eine von wenigen, meist schlechten Animationen aus. Trauriger Tiefpunkt ist das „Abklatschen“ der Fans, da wo noch keine oder keine mehr stehen. Wobei aber auch die Fans an

den richtigen Stellen nicht reagieren. Apropos Fans: Diese sind hakelig animiert und sehen aus wie Polygonmenschchen-Gehversuche von vor zehn Jahren. Die Wrestler sehen zwar besser aus, sind aber von der Grafikqualität eines *WWF SmackDown!* weit entfernt – Texturen und Details sind Mangelware und die Proportionen stimmen teilweise nicht. Die Animationen schwanken zwischen ordentlich und fürchterlich. Spielerisch gibt es immerhin einige gute Ideen zu vermelden: Es gibt spezielle Angriffe mit illegalen Objekten (etwa den VanDaminator), viele Moves können mit dem richtigen Timing direkt in weitere Griffe übergehen oder von der Gegenseite gekontert werden – unter dem Energiebalken werden dann kurz die jeweils zu drückenden Tasten und eine Timing-Anzeige eingeblendet.

MICHAEL PRUCHNICKI

MEIN FAZIT GEHT SO



Michael Pruchnicki

kennt die fast alle noch.

Zuerst muss ich mal loben, dass Acclaim endlich vom Spielsystem seiner früheren Wrestling-Spiele weggekommen ist. Das neue Steuerungskonzept ist an sich gar nicht schlecht und die Idee mit der Timing-Anzeige gefällt mir gut. Man merkt, dass die Entwickler grundsätzlich durchaus einige gute Ideen hatten, doch leider hapert es an der Ausführung – in der Praxis spielt sich *Legends of Wrestling* sehr träge und undynamisch. Die Präsentation und Optionsfülle sind zudem nicht nur im Vergleich mit *WWF SmackDown!* ein Witz, da boten auch die alten Acclaim-Titel deutlich mehr. Schade, aber so ist das Spiel nur für die ganz harten Wrestling-Fans einen Blick wert.

TEST LEGENDS OF WRESTLING

Hersteller:	Acclaim
Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. € 60,-
Termin:	8. Februar

Internet: www.acclaim.de

Savegame	Schwierigkeitsgrad 3 Stufen
Umfang 40+ Wrestler	USK-Freigabe Ab 16 Jahren
Entwickler Acclaim	Datenträger CD

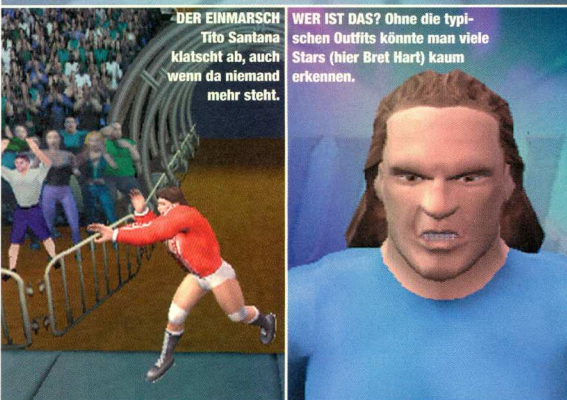
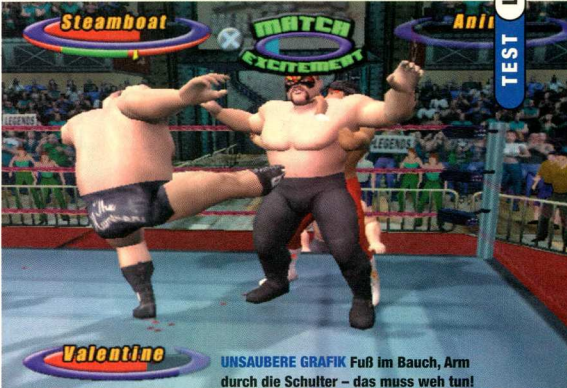
Besonderheiten:
60-Hertz-Modus, Wrestler-Editor

GESAMTWERTUNG			
GRAFIK	SOUND	SPASS	
50%	59%	48%	50%

„Träges Gameplay, schwache Grafik, kaum Optionen – da kann auch der Nostalgie-Bonus nichts mehr retten!“

NEUE ERKENNTNIS

Ted DiBiase hat hier den gleichen Armmumfang wie Hulk Hogan.



TIMING GEFRAGT Bei der Energie-Anzeige des Hitman sehen Sie, wie und wann Sie den Move variieren können.

TEST LEGENDS OF WRESTLING



TUNNELBLICK Dieser nette Effekt stellt sich bei etwa 350 km/h ein und verschwindet erst wieder, wenn Sie einen Fehler machen.



AUSGEHEBELT Im Mehrspielermodus sollten Sie größtenteils auf Höflichkeiten verzichten. Hier zählt nur die Pole-Position!

Bei Driven dürfen Sie ganz wie im **Kinofilm** mit PS-Boliden über den Asphalt heizen.

STARTSCHWIERIGKEITEN Sobald die Ampel auf Grün schaltet, sind Sie erst einmal Letzter.

Driven

Der Film *Driven* konnte seinerzeit in den Kinos nicht so richtig überzeugen. Kein Grund, aus der Lizenz nicht doch noch ein Spiel zu basteln. Zwei Kernspielmodi gibt es, zum einen den Arcade-Modus, in dem Sie Einzelrennen und Meisterschaften fahren dürfen, zum anderen den Filmmodus. Bei Letzterem gilt es, mit dem Wagen diverse Herausforderungen zu erfüllen, etwa eine Runde in einer bestimmten Zeit zu schaffen. Zwischendurch gibt es Comicsequenzen im Stil der 80er, die etwas deplatziert wirken. Wenn Sie gut im Rennen liegen, gibt es zur Belohnung neue Strecken und Fahrer. Schwierig ist dies nicht wirklich, da Ihre Gegner, je nach Schwierigkeitsgrad, nur unterschiedlich schnell vom Start wegkommen – in jedem Fall aber viel schneller

als Sie. Auch an die spektakulären Actionsequenzen des Films wurde gedacht. Immer wieder kracht ein Wagen an die Bande. Da er das aber bei jedem Rennen an der gleichen Stelle tut, könnten man fast Absicht unterstellen. Die Strecken sind angenehm unterschiedlich, aber nie abwechslungsreich. Entweder fahren Sie nur großzügige Kreise oder quälen sich um ekelhaft enge Biegungen. Ein wirklich witziges Feature ist die ominöse Zone, eine Art Tunnellickeffekt, der sich bei knapp 400 km/h einstellt und der in seiner Darstellung verdammt an das erinnert, was mit einem passiert, wenn man seine Nase zu lang, zu dicht an eine Super-Plus-Tankpistole hält. Danach ist man natürlich nur noch eingeschränkt fahrtüchtig und im Spiel ist das nicht anders.

PHILIPP ROHWEDDER

MEIN FAZIT GEHT SO



Philipp Rohweder
entdeckt die Langsamkeit.

So wie es Til Schweiger im Kinofilm versemelt hat, als Beau Brandenburg in die Fußstapfen anderer Deutscher zu treten, die es in Hollywood als Bösewichte mit bösem Akzent ganz nach oben brachten, so versemelt auch das Spiel die Umsetzung des eigentlich dankbaren Themas. Auf der Strecke kommt man trotz unglaublicher Geschwindigkeitsangaben nicht so richtig in Fahrt, die gescripteten Crashes wirken merkwürdig und der Tunnelblick ist zwar cool, sorgt aber nach einiger Zeit für Schwindelgefühl.

TEST DRIVEN

Hersteller:	dtp
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 59,99
Termin:	Bereits erhältlich
Internet:	www.dtp-ag.de
Savegame Nach jedem Rennen	Schwierigkeitsgrad Variabel (3 Stufen)
Umfang 8 Strecken	USK-Freigabe Ohne Beschränkung
Entwickler bam!	Datenträger DVD
Besonderheiten:	Filmtrailer auf der DVD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK 55% / SOUND 54% / SPASS 53% **53%**

Die Film-DVD ist die bessere Wahl. Da sieht man wenigstens Estella Warren im engen Leder-Overall.



PERSPEKTIVE Bei beeindruckenden Unfällen schaltet die Kamera um.

DRÜCKE DIE L1-TASTE UM DEN AUTO ZU REPARIEREN

Sunny Garcia Surfing

Bekannter Sportler plus
coole Musik gleich Spielspaß?

Wer schon immer mal an einsamen Stränden durch die Brandung surfen wollte, der kann das hier tun, wird allerdings dabei schnell feststellen, dass dies nicht halb so viel Spaß macht, wie man denkt. Sechs Spielmodi gibt es, die sich vor allem dadurch unterscheiden, dass Sie mal mehr, mal weniger Zeit haben, die gestellten Anforderungen zu erfüllen. Den meisten Spaß macht da noch der Freestyle-Modus, in welchem Sie ungestört mit dem Surfer Ihrer Wahl durch die Wellen rauschen und Tricks üben. In den anderen Spielmodi dürfen Sie dafür neue Strände, Surfer und Bretter freispielen. In jedem Fall geht es immer darum, eine Welle hoch- und runterzufahren und ein paar Sprünge und Tricks dabei auszuführen. Das ist weder sonderlich schwierig noch sieht es besonders gut aus. Die größte He-

rausforderung ist es meistens, zu erraten, an welchem Punkt die Wellen denn nun genau brechen, denn diese folgen teilweise ganz absonderlichen physikalischen Gesetzen. Abgesehen davon sind alle Wellen an einem Strand völlig identisch. Nur die Wetterbedingungen lassen sich variieren. Daraus resultiert dann die Höhe und Geschwindigkeit der Brecher. Ihr Wellenritt endet, wenn Sie vom Brett fallen oder einfach hinuntergefegt werden, weil angeblich der Strand erreicht ist, der aber als dekorative Küstenlinie noch immer in weiter Ferne liegt. Ebenso erstaunlich ist, dass Surfer anscheinend nicht schwimmen können. Denn wenn Sie vom Brett fallen, paddelt Ihr Surfer, der ansonsten so steif dargestellt ist wie sein Sportgerät, ein paar Mal hilflos und verschwindet dann in den Tiefen des trüben Ozeans.

PHILIPP ROHWEDDER

MEIN FAZIT SCHWACH



Philipp Rohwedder
surft lieber im Netz.

Sunny Garcia Surfing ist eines von diesen Spielen, die man mit einem Kumpel ein paar Stunden lang zockt, sie später noch einmal allein ausprobieren und sich dann fragt, was daran denn vorher so viel Spaß gemacht hat. Die Moves sind unspektakulär und die Wellenphysik eine Beleidigung der Naturgesetze. Überdies sieht der Titel zu keinem Zeitpunkt auch nur einigermaßen gut aus. Der einzige Pluspunkt, den das Spiel für sich verbuchen kann, ist, dass es im Winter erscheint und so wenigstens eine Ahnung vom nächsten Sommerurlaub ins Wohnzimmer schwappet.

TEST SUNNY GARCIA SURFING

Hersteller:	dtp
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 59,99
Termin:	Bereits erhältlich

Internet: www.dtp-ag.com

Savegame	Schwierigkeitsgrad
Ja	Variabel (3 Stufen)
Umfang	USK-Freigabe
14 Strände	Ohne Beschränkung
Entwickler	Datenträger
Krome Studios	CD

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	41%
39%	43%	40%	

„Das ist ein **Schlag ins Wasser**. Selbst der Surftitel der 14 Jahre alten California Games macht mehr Spaß.“

WASSER MARSCH
Das Meer im Spiel erinnert entfernt an blauen Teppichboden.

RIDER ON THE STORM Bei solchem Wetter ist ein Surfbrett die falsche Wahl.

RETTUNGSBOJE
Neben aggressiven Tauchern gehören solche Bojen zu den gefährlichsten Feinden eines Surfers.

PREISFRAGE
Wenn das im Hintergrund eine Welle ist, was ist dann im Vordergrund zu sehen?

HARDWARE

Thunder Force Racing Wheel/ Force Feedback Speedster Wheel

LENKRAD Force Feedback mit angezogener Handbremse – zwei Hersteller bringen das gleiche Produkt.

Seitdem zu *Gran Turismo 3* extra ein Force-Feedback-Lenkrad erschienen ist, wissen auch PlayStation-Spieler dessen Eigenschaften zu schätzen. Ein

ähnliches Fahrgefühl wollen jetzt gleich zwei Zubehör-Hersteller auch bei älteren Spielen bieten: Sunflex und Interact bringen ein baugleiches Produkt unter verschiedenen Namen heraus. Das Thunder Force Racing Wheel von Interacts Marke Speed Link bzw. das Speedster Wheel von Sunflex soll mit dem so ge-

nannten Force-Vibration-Effekt Force-Feedback-Kräfte simulieren – egal, welches Spiel in der Konsole liegt. So ganz mag das aber nicht überzeugen: Es vibriert zwar stark, doch Force Feedback fühlt sich kräftiger an. Zusätzlich lässt sich ein Ganghebel mit Handbremse an den Lenker anschließen. Das ist zwar ein nettes Feature, doch nur machbar, wenn genügend Platz vorhanden ist. Überhaupt

ist das Gerät für Konsolenspieler nur bedingt geeignet: Für sicheren Halt braucht es einen Tisch, den ja nicht jeder vor dem Fernseher stehen hat. Auch die Lenkeigenschaften selbst könnten besser sein. Die Steuerung ist sehr sensibel, wodurch das Auto auf dem Bildschirm schon beim geringsten Einschlag zu weit in diese Richtung lenkt. (ao)



HEBELWIRKUNG Mit der Handbremse gehen Power Slides leicht von der Hand. Hier das Modell von Interact.

TEST THUNDER FORCE WHEEL

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Interact
Termin:	Erhältlich
Preis:	€ 99,99

GESAMTWERTUNG

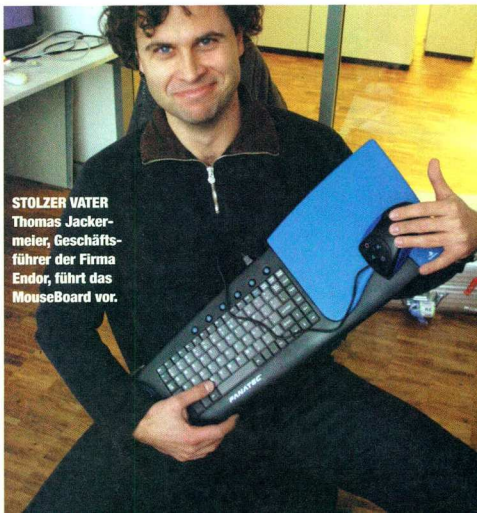
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	76%
81%	84%	72%	

MouseBoard Controller

CONTROLLER Neuartiges Zubehör für Strategiespiele und Ego-Shooter

Ein ungewöhnliches Gerät brachte Thomas Jackermeier von der Firma Endor mit, als er uns in der Redaktion besuchte: Den Fanatec MouseBoard Controller. Auf den ersten Blick sieht das Produkt aus wie eine ganz gewöhnliche Computertastatur, doch bei genauem Hinsehen wird klar: Hier hat jemand an die Konsolenspieler gedacht. So ist die Unterseite an die menschliche Beinform angepasst, man kann sich das Board also bequem auf den Schoß legen und gemütlich vom Sessel aus spielen. Dafür ist auch das

eingebaute Mauspad ideal: Es ist direkt neben der Tastatur angebracht, so dass man auch ohne Tisch die Maus sehr genau steuern kann. Außerdem ist noch links von den Tasten ein analoger Mini-Joystick eingebaut. Damit lassen sich die Figuren in Ego-Shootern nur mit dem Daumen steuern – nicht mit drei Fingern wie bei PC-Tastaturen. Wenn die PlayStation 2 dann mal online-fähig ist, wird das MouseBoard auch dafür gute Dienste leisten. Mit knapp 100 Euro ist das Gerät aber nicht gerade billig. (ao)



STOLZER WATER
Thomas Jackermeier, Geschäftsführer der Firma Endor, führt das MouseBoard vor.

Joypad Dual Force 2

CONTROLLER Gamerster meldet sich in Deutschland zurück.

Newcomer im PlayStation-Zubehör-Markt ist die britische Firma Gamerster nicht. Man hatte nur lange nichts mehr von ihr gehört, weil es in Deutschland Probleme mit dem Vertrieb gab. Diesen hat jetzt Koch Media übernommen und schon gibt es die Produkte wieder zu kaufen. Natürlich ist in dieser Palette auch ein PS2-Controller dabei. Der wirkt etwas billig von der Verarbeitung und vom Design her. Er ist sehr leicht, die Knöpfe fühlen sich klapprig an und die Sticks sind sehr leichtgängig. Dafür funktioniert er aber: Alles ist in Reichweite großer und kleiner Hände angebracht, alle Knöpfe sind vorhanden und sie funktionieren auch analog. Das Vier-Wege-Steuerkreuz mit seinen großen Tasten ist ebenfalls benutzerfreundlich gestaltet. (ao)



LEICHTGEWICHT
Besonders stabil wirkt dieses Joypad nicht.

TEST JOYPAD DUAL FORCE 2			
Typ:	Lenkrad		
Hersteller:	Gamerster		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	€ 24,99		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	75%
64%	69%	78%	

DVD Remote Control

ZUBEHÖR Durchsichtiges Leichtgewicht mit kleinen Schwächen

Als Hardware-Hersteller, der etwas auf sich hält, muss Gamerster selbstverständlich auch eine Fernbedienung für die DVD-Funktion der PlayStation 2 auf den Markt werfen. Da ist die Konkurrenz natürlich groß und es wird schwer, sich durchzusetzen. Vor allem, wenn man nichts hat, was einen von der Konkurrenz unterscheidet. Die DVD Remote Control von Gamerster kann alles, was der Controller kann, mehr nicht. Die Knöpfe sind etwas klein und dazu noch klein beschriftet, so dass es schwerer wird, sich zurechtzufinden. Nicht einmal einen separaten Eingang für das Gamepad gibt es am Empfangsgerät. Deshalb bleibt einem lästiges Umstecken nicht erspart, wenn man zwischen Spielen und DVD-Schauen wechseln will. Mit knapp 15 Euro hält sich der Preis in Grenzen. Für Sparrer ist diese Fernbedienung also keine schlechte Wahl. (ao)



WINZLIG Die Fernbedienung von Gamerster ist nicht teuer, dafür sind aber die Knöpfe sehr klein.

3 in 1 Multi Tap

ZUBEHÖR Angenehme Mehrfachbelastung für ein einziges Gerät

Das gab es zwar auch schon mal, so billig aber noch nicht: ein kombinierter PlayStation-2-Ständer, Multitap und DVD-Fernbedienung inklusive Empfangsgerät. Sunflex ist jetzt ebenfalls auf diese Idee gekommen, die Brooklyn und Bigben schon hatten. Obwohl es das preiswerteste dieser drei Produkte ist, überzeugt das 3 in 1 Multi Tap doch mit Stabilität und guter Verarbeitung. Die beiliegende Fernbedienung ist

kompakt und funktional: Alle Möglichkeiten, die das Gamepad bietet, hat sie auch. Ein winziges Problem ist nur, dass die Tasten sehr klein sind und manchmal kurzzeitig verklemmen, wenn man sie zu heftig drückt. Doch das ist schnell behoben und stört nicht den DVD-Genuss. Für rund 40 Euro ist das 3 in 1 Multi Tap ein wirklich praktisches Gerät. (ao)

MULTIFUNKTIONAL
Das ist nicht nur ein V-Stand, sondern auch ein Fernbedienungsempfänger und ein Multitap.



Blue Lightning Racing Wheel

LENKRAD Two in one für Rennsportfans

Bei wirklichen Fans elektronischer Spiele stapelt sich das Zubehör: Ein Lenkrad für PlayStation, eins für PC, das Gleiche mit den Controllern. Interact schafft jetzt wenigstens bei den Lenkern Abhilfe: Das Blue Lightning Racing Wheel hat sowohl einen Anschluss für PC als auch einen für PlayStation. Außerdem ist es kompakt, haftet mit seinen Saugnapfen sehr gut auf dem Tisch und lenkt auch immer in die richtige Richtung. Zwar hat es sehr viel Spiel und schlägt erst spät an, doch mit etwas Gewöhnung geht auch das. Ein Vibrationseffekt ist ebenfalls vorhanden, besonders kraftvoll ist der aber nicht. Etwas störend ist auch, dass die Funktionstasten nicht mit den PlayStation-Symbolen bedruckt sind. (ao)

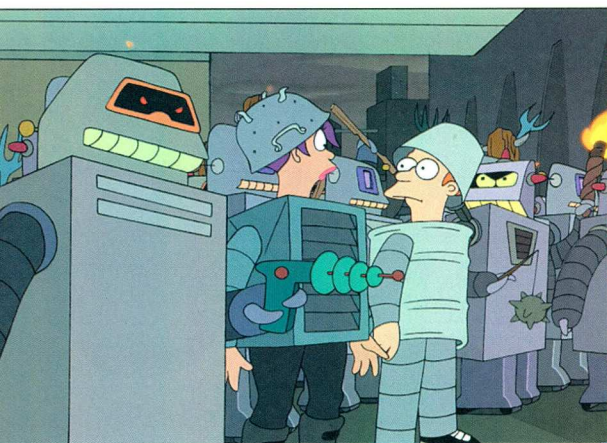


MULTITALENT Das Blue Lightning Racing Wheel können Sie sowohl an den PC als auch an die PlayStation 2 anschließen.

TEST BLUE LIGHTNING WHEEL			
Typ:	Lenkrad		
Hersteller:	Interact		
Termin:	Erhältlich		
Preis:	€ 39,99		
GESAMTWERTUNG			
DESIGN	VERARBEITUNG	KOMFORT	72%
73%	70%	74%	

DVD

Genug gespielt? Kein Problem! Machen Sie eine Pause und genießen Sie einen der hier vorgestellten **DVD-Filme!**



Futurama – Season 1 Box

Fry und seine skurrilen Freunde bringen **im Jahr 3000** die Galaxis durcheinander.

ORIGINALTITEL
Futurama

LAUFZEIT
Ca. 286 Minuten

TERMIN
7. Februar

FSK
Ab 12 Jahren

SPRECHER
Marion Sawatzki, Dirk Meyer, Hans Rainer Müller, Thomas Reiner

FAZIT: „Die neue Serie vom Simpson-Schöpfer ist voll hintergründigem Humor.“

AUSSTATTUNG
Deutsch (DD 2.0)/Englisch (DD 2.0), Audiokommentare zu allen Episoden, Animatics, unveröffentlichte Szenen, Episoden-Scripts

Das Leben von Pizzaboy Philip J. Fry ist wirklich beschissen. Sein Job ist das Letzte, seine Beziehung ein Scherbenhaufen und ausgerechnet an Silvester 1999 wird er auch noch von seiner Freundin aus der gemeinsamen Wohnung geworfen. Zu allem Überflus stellt sich die letzte Pizzalieferung des Abends in ein Tiefkühllabor als gemeiner Scherz heraus. Deprimiert verbringt der sympathische Tollpatsch den Jahreswechsel dort allein mit ein paar Dosen Bier. Es kann eigentlich nicht mehr schlimmer kommen. Fry schafft es jedoch, sich versehentlich in eine der Kühlboxen einzuschließen, wodurch er für 1.000 Jahre eingefroren wird.

Als er im Jahr 2999 erwacht, versucht die einäugige, außerirdische Beamtin Leela, ihm sofort denselben Idiotenjob aufzudrücken, den er in der Vergangenheit schon gehasst hat. Um diesem Schicksal zu entkommen, flüchtet Fry (verfolgt von Leela) in das futuristische New York, wo er in einer Selbstmordzelle den alkoholsüchtigen und suizidgefährdeten Bender trifft. Er schließt Freundschaft mit dem großmäuligen Roboter, der fortan sein ständiger Begleiter ist. Als die einäugige Leela die beiden schließlich in den Ruinen des alten New York stellt, kann Fry sie überzeugen, sich ihnen anzuschließen. Die drei sind von da an schier unzertrennlich und machen sich erst einmal auf

die Suche nach Frys einzigem lebenden Verwandten, seinem Ur-Ur-Ur...Großneffen Professor Farnsworth. Dieser ist ein alter und verrückter Wissenschaftler, der ebenfalls in New York lebt und neben seinen abstrusen Forschungen die Weltraumexpedition Planet Express betreibt. Da die neuen Freunde gerade nichts Besseres zu tun haben, heuern sie bei ihm an. Dies ist der Auftakt für eine Vielzahl turbulenter Zeichentrickabenteuer, von denen sich die ersten 13 auf den drei DVDs dieser Box befinden. Das Bonusmaterial ist zwar nicht gerade üppig ausgefallen, kann sich aber durchaus sehen lassen. Für Futurama- und Matt-Groening-Fans auf jeden Fall eine unverzichtbare Box! (wf)

Gene Roddenberry's Andromeda – Die lange Nacht



ORIGINALTITEL
Andromeda – Under the Night

LAUFZEIT
80 Minuten

TERMIN
Erhältlich

FSK
Ab 12 Jahren

DARSTELLER
Kevin Sorbo, Lisa Ryder,
Keith Hamilton Cobb



300 Jahre lang war Captain Dylan Hunt mit dem intelligenten Raumschiff Andromeda Ascendant in einem schwarzen Loch verschollen, bevor er von intergalaktischen Söldnern gerettet wird. Mit ihnen als Crew macht er sich auf, die Planeten des ehemaligen Commonwealth wieder zu vereinen.

FAZIT: „Roddenberry's Andromeda ist wegen der öden Story leider keine Star-Trek-Alternative.“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1), TV-Spots, Hintergrundinformationen, Berichte von den Dreharbeiten, Making-of

Gewinnspiel Andromeda

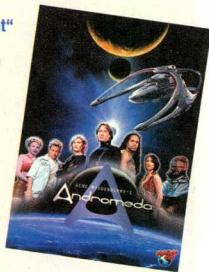
Jeden Monat erwartet Fans der Serie jetzt eine DVD mit zwei Folgen von *Andromeda*. Aus diesem Grund verlosen wir zusammen mit Highlight Communications fünf Exemplare der Pilot-Doppelfolge *Die lange Nacht*, die seit Ende letzten Jahres auf DVD erhältlich ist. Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns bitte folgende einfache Frage:

Wie heißt der Schöpfer von Star Trek und Andromeda?

Und das gibt es zu gewinnen:

5x DVD „Andromeda – Die lange Nacht“

Schreiben Sie das Lösungswort einfach auf eine Postkarte und senden Sie diese an **Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: Andromeda, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**. Teilnahme-schluss ist der 6. März 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von MARKETEAM, der Highlight Communications AG 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.



Cats & Dogs – Wie Hund und Katz



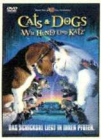
ORIGINALTITEL
Cats & Dogs

LAUFZEIT
83 Minuten

TERMIN
14. Februar

FSK
Ab 6 Jahren

SPRECHER
Heiner Lauterbach, Oli P.,
Rufus Beck, Manfred Krug



Seit Ewigkeiten führen die Katzen einen geheimen Krieg gegen die Hunde. Um mit dem endgültigen Sieg schließlich die Welt erobern zu können, starten die Katzen unter dem Kommando von Perserkater Mr. Tinkles einen Vorstoß. Die erste Schlacht findet im Haus der Familie Brody statt.

FAZIT: „Komödie mit guten Tricks, die auch aufgrund der ordentlichen DVD-Ausstattung sehenswert ist“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD 5.1)/Englisch (DD 5.1), Audiokommentar, Dokumentationen, Trailer, DVD-ROM-Features u. v. m.

Stirb Langsam 2 – Special Edition



ORIGINALTITEL
Die Hard 2

LAUFZEIT
Ca. 119 Minuten

TERMIN
28. Februar

FSK
Ab 16 Jahren

DARSTELLER
Bruce Willis, Bonnie Bedelia,
Dennis Franz, Franco Nero



Eigentlich wollte Super-Cop John McClane nur seine Frau vom Flughafen abholen, als er in eine Militäraktion stolpert. Abtrünnige US-Elitesoldaten bedrohen den Washingtoner Flughafen und John ist gezwungen, sich ihnen zu stellen, wenn er seine Frau retten will. Ihm bleiben nur 90 Minuten!

FAZIT: „Bruce Willis in seiner Paraderolle und eine fette Bonus-DVD – ein Muss für Actionfans!“

AUSSTATTUNG

Deutsch (DD/DTS 5.1)/Englisch (DD 5.1), 2 DVDs, TV-Doku, Featurrettes, Interview, unveröffentlichte Szenen, Storyboards u. v. m.

DVD-CHARTS

Platz 1:

Shrek – Der tollkühne Held



1
STUDIO:
Universal

Platz 2:

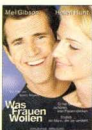
Pearl Harbor



2
STUDIO:
BuenaVista

Platz 3:

Was Frauen wollen



3
STUDIO:
Warner

Platz 4:

Star Wars: Episode I



4
STUDIO:
Fox

Platz 5:

Die Mumie kehrt zurück

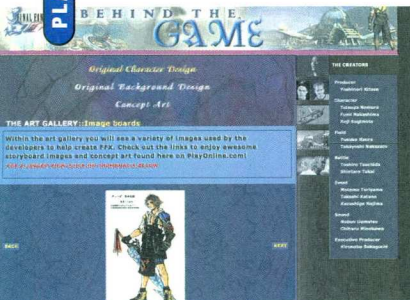


5
STUDIO:
Columbia

■ = SPITZENKLASSE ■ = GELUNGEN ■ = FÜR FANS ■ = SCHWACH ■ = KATASTROPHE

INTERNET

Die Top-Websites im
MÄRZ



MAKING-OF In der Galerie finden Sie üppige Charakter- und Hintergrundskizzen.



REDESELIG Auf Mausclick geben die Protagonisten ein paar Sätze in englischer Sprache zum Besten.

Final Fantasy X

Kommentare
und **Infos** zum
ersten Final
Fantasy in 3D

Während Square Europe zum Redaktionsschluss noch keine offizielle FFX-Homepage anbietet, können sich englischkundige Surfer auf der amerikanischen Seite eine ganze Flut von Infos und Hintergrundmaterial zu Gemüte zu führen. Wählen Sie einfach unter www.playonline.com den USA-Link an oder loggen Sie sich direkt unter www.squaresoft.com ein. Hier sind die wichtigsten Neuerungen des Spiels kommentiert, beispielsweise das Sphereboard, das Overdrive-System etc. Die Charakterblätter der Helden enthalten zudem Sprachsamples aus dem US-Spiel. Interviews mit den amerikanischen Sprechern warten in der Rubrik „Behind The Game“, wo auch die zahlreichen Storyboards, Zeichnungen und Entwicklerkommentare zum Abruf bereitstehen, die der japanischen Spielversion als Bonus-DVD beiliegen. Lediglich um Bildmaterial zum Herunterladen ist es schlecht bestellt. Fündig werden Sie da auf der japanischen Seite von www.playonline.com, wo Sie sich in der Final Fantasy X-Rubrik unter „Downloads“ sehr schöne Wallpapers besorgen können. (ses)



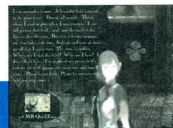
1
Final Fantasy Worlds Apart

www.fwa.org
Umfangreiche Detailsammlung zu den letzten sechs Teilen der Serie



2
Turok: Evolution

www.turok.com/evolution
Charakterportraits, Dino-Animationen und -Grunzer zum Runterladen gibt's bereits auf der neuen Seite.



3
Ico
www.scea.com/games/categories/actionadvent/ico
Zähe Flash-Seite mit hinter Rätseln versteckten Spielausschnitten



4
Pixar
www.pixar.com
Ein Blick ins Animationsstudio von Toy Story und Monster AG. Starke Outtakes und Kurzfilme!



5
Rollenspiel-Klischees
www.guardian.simplenet.com/text/rpg.html
Alles, was Sie über Konsolenrollenspiele wissen müssen. Wirklich.

H. - J. AMANN

BOOKMARKS UND SURFTIPPS



SPORTSFREUND
Konamis European Product Manager feilt zurzeit u. a. am ISS-2-Logo.

WWW.MUELLERSEITE.DE



So schlimme Dinge wie im deutschen Fernsehen – hier kommt der Internet-Müll ans Licht.

WWW.HONDA.CO.JP/S2000/



Konkurrenzlos: So schön wünschen sich deutsche Roadster zu sein ...

WWW.SPORT1.DE



Der tägliche Abstecher auf Sport 1 ist ein echtes Muss für jeden Sportfan!

WWW.DORKTOWER.COM



Geek Culture at its best: Bissiges für zwischendurch in Comic-Form.

Abräumen und sparen

ANGEBOT MINIABO


Wer jetzt beim **PLAYZONE-Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben PLAYZONE + 1 Sonderheft**. Also gleich draufhalten!

PLAYZONE Alles über die PlayStation 2
Das ideale Nachschlagewerk für Neueinsteiger und Profis in Sachen PlayStation 2. Neben dem ultimativen Einkaufsführer zu allen 153 bis Anfang November erschienenen PlayStation-2-Spielen präsentieren wir Ihnen die Crème de la Crème der PlayStation-2-Spielewelt in über 40 ausführlichen Megatests mit brandneuen De-luxe-Screenshots. Fehlkäufe dürften damit ausgeschlossen sein.

PLAYZONE Tipps&Tricks-Sonderheft
Sie wissen nicht mehr weiter? Sie sind in der Welt der PlayStation 2 zum Scheitern verurteilt? Dann haben wir die richtige Lektüre für Sie! Auf 148 Seiten finden Sie 13 Komplettlösungen und zahlreiche Kurztipps zu den angesagtesten PlayStation-2-Spielen wie beispielsweise *Gran Turismo 3*, *Resident Evil CODE: Veronica* oder *Red Faction* mit insgesamt 2.000 Cheats und Codes.

Kupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PLAYZONE, Computer-Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leveservice GmbH, St. Leonharder-Str. 10, A-5081 Anif. Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pzzone.de

PLAYZONE IM ABO:

- **Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der
Verlag

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computer.abo@pz.de ist fristwährend.

~~X~~ 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.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft:
(Bitte nur ein Heft ankreuzen)

- „PLAYZONE Alles über PS2“ (Art.-Nr. 002055)
 „PLAYZONE Tipps und Tricks“ (Art.-Nr. 002054)
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht)

Gefällt mir PLAYZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 5,20/Jahr (z. B. € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,-/40/Jahr. Österreich € 64,-/20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, 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.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PLAYZONE, Computer Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computer.abo@pz.de ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten



LESERBRIEFE

Sie haben Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schreiben Sie uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legen Sie keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, die Briefe persönlich zu beantworten! Schreiben Sie einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: pszone@compu-tec.de

Alles nur Aufguss

Hi, alle miteinander!
Ich weiß nicht, ob ich alleine mit dieser Meinung dastehe, aber ist euch eigentlich schon mal aufgefallen, dass es so gut wie kein neues PS2-Game gibt!? *Tony Hawk's Pro Skater 3*, *Gran Turismo 3*, *Metal Gear Solid 2* und *Silent Hill 2* sind nur einige Titel, die ich alle schon kannte. Ich dachte, die PS2 wäre eine Next-Generation-Konsole, ich kann da aber nichts wirklich Neues entdecken! Bestes Beispiel dafür ist ja wohl *Silent Hill 2*. Für mich ist der erste Teil an Atmosphäre und Spannung unübertroffen und ich muss eurem Ur-Bayer und meinem Lieblingsredakteur Wolfgang vollkommen Recht geben, dass der zweite Teil nicht annähernd an den ersten Teil herankommt. Ich finde es einfach nur lachhaft, dass in diversen anderen Zeitschriften *Silent Hill 2* mit 9,5 bewertet wird! Und es ist zum Heulen, wie schnell die Spieler zufrieden sind. „Yeah, *Tony Hawk 3*, wow!“ Der erste Teil war meiner Meinung nach besser! Ich könnte ausflippen, wenn Zeitschriften wie ihr *Tony Hawk's Pro Skater 2* mit 90 % oder manch andere sogar mit einer 10 bewertet. Habt ihr alle irgendwie Tomaten auf den Augen?? Es ist doch alles nur ein billiger Ablatsch! Ja, das sag ich auch zu *Gran Turismo 3*, und ich glaube nicht, dass *Metal Gear Solid 2* auch nur annähernd an die Genialität des ersten Teils herankommt. Es gibt natürlich auch Ausnahmen wie zum Beispiel *Dead or Alive 2*, *GTA III* oder *Final Fantasy X*. Die haben den Sprung ins Next-Generation-Zeitalter gepackt. Hier erkennt man, dass die Entwickler die Möglichkeit der PS2 NICHT nur in grafischer Hinsicht toll rübergebracht haben! Um noch einmal auf *MGS 2* zurückzukommen: Ich bin ein echter Fan von *Metal Gear* und *Metal Gear 2: Solid Snake*. Bei *Metal Gear Solid* war ich zuerst auch skeptisch, es hat mich dann allerdings voll überzeugt. Aber Snakes viertes Abenteuer steht mir jetzt schon bis hier! Und ich kann es nicht fassen, dass die verblödete Spielergemeinschaft nach einem fünften Teil grüht. Aber ich werde mir trotzdem *MGS 2* holen und wieder einmal die Welt retten blah blah blah. Ach, könnt ihr mir sagen, ob Erich Redmann und Stephan

Grothgar wieder Snake und Otacon synchronisieren? NEUE HELDEN BRAUCHT DAS LAND!!!

ANONYM

PLAYZONE: Sicher sind viele Hits auf der PlayStation 2 Fortsetzungen von großen PSone-Erfolgen, aber sie einfach nur als Aufguss zu bezeichnen, ist ein bisschen hart. Zumal du als Ausnahmen *Dead or Alive 2* und *Final Fantasy X* aufführt, die eigentlich, wenn man es ganz genau nimmt, außer „besserer Grafik“ auch keine wirklichen Neuerungen auf Sonys Next-Generation-Konsole gebracht haben. Daneben gab es aber auch schon einige ganz frische Spiele, wie *Devil May Cry* oder *Onimusha*. Man darf auch nicht vergessen, dass die Spiele-Branche bei einem Generationswechsel der Konsolen immer ein bisschen vorsichtig ist. Da geht man nicht so gerne ein Risiko mit unbekanntem Spielkonzepten ein, von denen man nicht weiß, ob sie ankommen.

PS2 am Monitor

Sehr geehrtes PLAYZONE-Team, erst einmal ein gesundes neues Jahr. Entschuldigen Sie, dass ich mich direkt an Sie wende, aber von anderen Quellen konnte ich bislang keine Auskunft erhalten. Zu meiner Frage: Vor einiger Zeit habe ich in Ihrem Magazin

einen Artikel gelesen, dass ein PS2-Adapter geplant sei, über welchen man die PS2 am Monitor des PCs betreiben könne. Leider fand ich bisher in keinem Geschäft einen derartigen Adapter. Existiert ein solcher Adapter auf dem deutschen Markt und wenn ja, woher kann man diesen beziehen. Ich bitte Sie, mir zu antworten und mein Problem damit eventuell zu lösen. Vielen Dank schon mal im Voraus! Mit freundlichem Gruß

D. FISCHER

PLAYZONE: Der Adapter, auf den Sie anspielen, ist die so genannte VGA-Box, die Sie zwischen Ihre Konsole und den Monitor schalten können. Dass man so eine Box in Läden schwer bekommen kann, liegt einfach an ihrer geringen Verbreitung. Denn die Ausgabe-Qualität ist eher mittelmäßig. Wenn Sie sich dennoch so ein Gerät anschaffen möchten, sollten Sie im Internet nachschauen, da wird es in diversen Online-Shops für rund 50 Euro angeboten.

DSF Fußball Manager

Hallo PLAYZONE-Team!
Seit Monaten warte ich auf den *DSF Fußball Manager* von Ubi Soft. Nun steht in eurem aktuellen Magazin, dass er Februar erscheinen soll, aber es ist schon seit Mitte Dezember zu

AUFGUSS? Ist Final Fantasy X wirklich völlig anders als die vorherigen Teile?



bekommen. Nirgends ein Wort über den Test des Spiels. Ist es sooo schlecht, dass es erst gar nicht getestet wird? Soll man als Fußballmanager-Spieler erst auf *BDFL 2002* warten? Ein Urteil wäre nett, weil ich will ja nicht einfach 60 Euro ausgeben für einen miesen Titel. Wäre für jede Antwort dankbar. Mit freundlichen Grüßen

MANUEL HAHN

PLAYZONE: Nein, keine Sorge, das Spiel ist nicht so schlecht. Allerdings mussten wir uns auf Aussagen von Ubi Soft verlassen, denen zufolge das Spiel erst dieses Jahr erscheinen sollte. Mittlerweile ist aber zum Glück endlich eine Test-Version bei uns eingetroffen und auf Seite 107 findest du unsere Bewertung.

Warum DVDs?

Hallo PLAYZONE-Team!

Die PS2 wird immer wegen ihrer DVD-Funktion gelobt, was ja eigentlich auch richtig ist. Die DVD ist schließlich das Medium der Zukunft. Jedoch werde ich das Gefühl nicht los, dass die Möglichkeiten dieses Mediums nicht richtig genutzt werden. Alle Spieleentwickler schwärmen von der DVD: 4,7 GB Speicherplatz, unendlich große Spielewelten ... Doch die Spiele sind noch genauso groß wie auf der PSOne. *Tony Hawk's Pro Skater 3* (DVD) hat ungefähr die gleiche Levelanzahl wie die Vorgänger (auf CD). Ich erwarte jetzt 20 Levels und nicht zwölf. An den verschiedenen Hardware-Anforderungen kann es doch auch nicht liegen. Schließlich ist das Spiel *SSX* auf einer CD und hat auch ca. zehn Levels. Ich hoffe, ihr könnt mich und vielleicht noch ein paar andere Leser aufklären. Ciao

ANDREAS

PLAYZONE: Wie „groß“ ein Spiel ist und wie viel Speicherplatz es auf einem Medium demnach benötigt, lässt sich nicht nur an der Levelanzahl festmachen, sondern hängt in großem Maße auch von der Sprachausgabe, der Grafik und dem Sound ab. Für mehr Speicherplatz (DVD) bekommst du also nur eine weitaus bessere Grafik geboten als auf der PSOne – und natürlich mehr Sprachausgabe und besseren Sound.

Lightgun und Mouse

Erstmal muss ich eure Zeitung sehr loben, ich bin noch nicht so lange Leser der Zeitschrift, ich werd sie mir in Zukunft wahrscheinlich öfter holen! Eure Tests und Rubriken sind echt Spitze – macht auf jeden Fall weiter so! Ich hätte mal ein paar Fragen an euch:

1. Ich bin noch nicht Besitzer einer

PS2, doch ich werd sie mir kurz nach Weihnachten holen (wenn das Geld reicht), doch ich habe irgendwie trotz etlicher Berichte eurerseits noch Bedenken! Kann ich eine Lightgun der PSOne auch auf der PS2 benutzen? Da das Angebot der PS2-Lightguns noch sehr mager ausfällt, wollte ich mir eventuell eine Lightgun für die PS holen, da ich gehört habe, dass die kompatibel sein sollen. Doch einige Leute reden viel, wenn der Tag lang ist!

PLAYZONE: Prinzipiell funktioniert jede alte Lightgun mit der PS2. Am besten fährst du aber, wenn du dir die alte G-Con holst. Die wird auf jeden Fall unterstützt.

2. Ich bin im Besitz der Microsoft Intelley Mouse Explorer mit USB-Anschluss. Ist diese Maus auch kompatibel mit der PS2?

PLAYZONE: Jede handelsübliche Maus mit USB-Anschluss ist mit der PS2 kompatibel. Billigprodukte (No-Name-Produkte) bilden leider ab und zu eine Ausnahme.

3. Ihr habt in einer älteren Ausgabe mal über die limitierten PS2s geschrieben – wie komme ich an so eine ran?

PLAYZONE: Während in Japan alle limitierten PS2s mittlerweile ausverkauft sind, hält sich Sony mit einem genauen Release-Datum für Europa noch ziemlich bedeckt. Sobald wir genau wissen, wann sie auch hier erhältlich sind, werden wir darüber berichten.

Ich bedanke mich schon einmal im Voraus bei euch! Hoffe, bald eine Antwort von euch zu bekommen! Bis dann

THOMAS SCHMIDT

Kampf der Konsolengiganten

Hallo PLAYZONE-Team, ich wollte mal meinen Senf über den Konsolen-Dreikampf loswerden. Ich kann einfach nicht verstehen, wie gewisse andere Mags so lässig und unbekümmert über den Preis der Xbox berichten können. Da wird mal kurz erwähnt, dass die Kiste 479 Euro kostet, und kein Schwein scheint es zu jucken. Haben die Leute einfach kein Interesse an der Xbox, weil die letzte Kohle im Weihnachtswahn verschleudert wurde, oder sind diese Leute zu der Erkenntnis gekommen, dass das Geld für die Xbox gut angelegt ist? Das könnte man behaupten, schließlich sind die technischen Angaben der Konsole der Hammer, oder nicht? Man hat ja auch eine DVD-Funktion! Allerdings erst dann, wenn man sich ein Zusatzgerät gekauft hat, was wiederum 40 Euro kostet, und spielen will man ja auch noch. Mit 70 Euro pro Spiel sind Sie dabei! Ach ja, eine Festplatte und ein internes Modem



Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur ausgiebig diskutieren:

Erste Prognosen über den Resident-Evil-Film ...

„Tach Leutz, der eine oder andere hat schon sicher davon gehört: *Resident Evil* kommt ins Kino. In der Hauptrolle: Milla Jovovich als **Claire Redfield**. Gedreht wurde auch in Berlin. Genauer gesagt, in den Kanälen (vielleicht war es auch nur ein Gerücht). Der Film macht aber schon einen guten Eindruck. Zumal sich **Marilyn Manson** bereit erklärt hat, das Titellied zu singen. Aber wir alle wissen ja, welche Karriere Spiele als Filme hingelegt haben. Ich sage nur: *Street Fighter*, *Mario Bros.*, *Mortal Kombat*. Aber vielleicht ändert *RE* das ja.“

BELLEROPHON

„... *Wing Commander* ... *Tomb Raider* ... *Final Fantasy* ... &D ... ich glaub nicht, dass *RE* mehr herrigt. Schon rein **storymäßig** :“

HANFRED

„Ähm, schon mal gute Zombiefilme gesehen? Ja, die gibts und die sind storytechnisch noch nicht mal übel. Wenn eine Spielidee für mittlerweile vier **storymäßig** sehr gute Action-Adventures reicht, dann reicht es auch locker für einen Film. Die ganze Geschichte um Umbrella hätten selbst die Macher von **Akte X** in ihrer verschwörungstheoretischen Phase um den Krebskandidaten nicht besser hinkriegen können. Ich für meinen Teil warte gespannt und voller Hoffnung auf einen schönen, spannenden Zombiefilm zum Kuschneln und Wohlfühlen.“

SUBOTA133

„Der Film wird grottenschlecht, da bin ich mir ziemlich sicher, nach *Tomb Raider* war ich ein halbes Jahr lang in **psychotherapeutischer Behandlung** und wache trotzdem noch jede Nacht schreiend und schweißgebadet auf, ich bezweifle, dass *RE* da viel besser wird.“

TYLOR

Wer geht mit der PlayStation 2 online?

„Hi Leutz, mich würde mal interessieren, ob ihr auch übers **Internet** mit der PS2 zocken würdet, wenn es denn möglich ist. Oder bleibt ihr bei eurem PC? Ich denke mal, ich werde nicht über PS2 online zocken, es sei denn, es kommt auch 'ne Flat für PS2 :-“

PATZI

„Werde ich nur tun, wenn ich mich mit meinen jetzigen Daten über die PS2 einloggen kann ... wenn extra nur ein **Provider** für PS2 kommt und man extra zahlen soll, werde ich es ganz sicher nicht machen.“

HOUSEMEISTER

„Also, ich denke schon! Na gut, ich weiß, jetzt nicht unbedingt gleich. Denn was soll man über Internet spielen, das so richtig kracht? Auf dem **GameCube** gibts da was: *Perfect Dark Zero*. Und das werde ich zocken!“

GIGAGAMER

„Nur wenn ich endlich **DSL** bekomme und es dann einfacher einzurichten ist als jetzt!“

THE KIDROCKER

LESERBRIEFE

bietet das Ding auch, aber rechtfertigt das den hohen Preis (590 Euro für Konsole, DVD-Funktion und ein Spiel)? Ich denke nicht. Ich bin zwar der Meinung, dass die Xbox sicherlich teurer werden musste als die PS2 beim Launch, aber 500 Euro wären realistischer gewesen (was nicht bedeutet, dass ich bereit wäre, so viel hinzublättern). Ja, und da wäre noch der tuntige kleine Spielwürfel namens GameCube. „Ja natürlich, der Preis ist ja richtig niedrig!“, mag der eine oder andere denken, 200 US Dollar, umgerechnet ca. 220 Euro, aber kommt denn in diesem wunderbaren Land nicht immer ein kleiner Zuschlag von 16 % hinzu, womit wir dann bei etwa 250 Euro liegen? Aber hatten wir nicht auch bei der PS2 so spekuliert und dachten gutgläubig, dass die PS2 nicht mehr als 700 Mark kosten würde? Ich meine, dass der GameCube nicht weniger als 300 Euro kosten wird. Eigentlich ein recht ansehnlicher Preis, aber ohne DVD-Funktion (in Japan mit DVD-Funktion 380 Euro) kann mich der lila Würfel nicht wirklich überzeugen. Da sind natürlich ein paar Spielegranaten in Anmarsch, aber mindestens genauso viele, von denen ich das Kotzen bekomme (was sicher anders wäre, wenn ich so zwischen acht und zwölf Jahren alt

wäre). Mein Fazit: Die PS2 hat im Moment die Nase vorn, was sich in den Staaten relativ schnell ändern könnte, da der Preis der Xbox und der PS2 gleich ist. In Europa hingegen, denke ich, wird die Xbox erst dann eine Konkurrenz darstellen, wenn der Preis bei ca. 380 Euro liegt. Aber wir haben ja auch noch den GameCube (der auf viele Altersgruppen abzielt), der, wie ich glaube, den zweiten Platz belegen wird. Und wer weiß, ob die PS2 nicht sogar kurz vor dem GameCube-Launch noch einmal günstiger angeboten wird, sagen wir mal für 270 Euro! Also, meine absolute Nummer 1 ist die PS2. Übrigens: Was glaubt ihr, wann die PS3 in Japan erscheinen wird? Ich denke, dass sie Ende 2004 in Japan erscheinen wird. Und der Gedanke, dass Sony so unter Druck steht, dass der Hersteller jetzt die Xbox 1 überbieten muss (die Xbox 2 kommt bestimmt), stimmt mich fröhlich. Allerdings glaube ich, dass die PS3 einen sehr hohen Preis haben wird. Über 500 Euro vielleicht? Wer weiß das schon? Bis ich im Besitz einer PS3 bin, vergehen noch einige Jahre, da vergnüge ich mich doch so lange mit meinen beiden Lieblingskonsolen PSone und PS2. So, ich wollte eigentlich noch viel mehr schreiben, aber das langt nun. ;-) Ciao und bleibtsauber!

CHEYHAN DEMIR AUS HERNE

PLAYZONE: Eine Prognose, wann (und ob) denn nun eine PlayStation 3 herauskommt, wollen wir hier natürlich noch nicht stellen. Wir freuen uns erst einmal auf ein weiteres Jahr mit der PS2! ;)

Kooperations-Modus

Hi, weswegen ich maile: Habt ihr bzw. könntet ihr mir eine Liste der verfügbaren Spiele geben, die auch einen Kooperations-Modus enthalten? Spiele wie z. B. *Gauntlet: Dark Legacy* oder *Baldur's Gate: Dark Alliance*, wo also zwei Spieler auf einem Bildschirm zusammen agieren können? Wäre wirklich toll, wenn ich eine Antwort erhalten würde! Vielen Dank! Bis dahin

VOLKER LEHMANN

PLAYZONE: Diese Liste ist leider nicht sehr lang und mit den beiden Titel hast du schon einen Großteil genannt. Weitere Spiele, in denen du mit einem Freund/einer Freundin zusammen spielen kannst, sind: *Time Crisis II*, *Silent Scope 1-2* und *Half-Life* (dt.). Ein Kooperations-Modus ist, wie du siehst, bislang eher eine Seltenheit auf der Konsole.

Einfache Spiele

Hallo, da ihr mit Abstand mein Lieblingsmagazin seid, ihre Frage an euch, die vielleicht nicht nur mich interessiert: Ich habe eine PS2 und eine alte PlayStation. Die schöne „Arbeitsteilung“ mit meiner Frau sieht so aus, dass ich *Jak und Daxter*, *GTA III* usw. auf meiner PS2 zocke und sie ihre schönen „Ein-Knopf-Spiele“ wie *Bust-A-Move 3DX* und *Ballistic* auf der alten PS. Zum Glück haben wir zwei Fernseher. Was ich fragen wollte: Kennt ihr nicht noch andere so schön einfache, aber gute Spiele auf der PSone – außer den beiden, die ich schon erwähnt habe? Oder werden vielleicht in sehr naher Zukunft welche dieser Art bezorgt auf der PSone rauskommen? Mein Frau wäre euch für etwas Abwechslung sehr dankbar.

SASCHA SCHILLING, ALTENSTADT

PLAYZONE: Eines der schönsten „Ein-Knopf-Spiele“ ist sicherlich *Magical Drop*. Dann wäre noch *Mr. Driller* zu empfehlen und natürlich alle Spiele aus der *Bust-A-Move*-Reihe. Wenn deine Frau Tetris mag, dann kann sie sich auch mal *Magical Tetris Challenge* von Capcom anschauen.

Spiele zu kurz

Ich möchte erst mal eure Zeitschrift loben, sie ist wirklich das beste PS2-Magazin auf dem Markt. Ich kaufe sie mir regelmäßig, obwohl ich noch keine PS2 hab. Ihr habt doch sicher noch eine für mich übrig, gell' "g".

PLAYZONE: Aber sicher, du brauchst nur 500 Euro auf unser Nummernkonto in der Schweiz zu überweisen ...)

Ich schreibe euch, weil ich die Sache mit den „Fastfood-Games“ nicht verstehe. Warum wollen die Japaner kurze Spiele? Ein Spiel kostet doch genug. Da die Spiele weniger umfangreich sind, könnten sie doch auch weniger kosten. Das Spiel hat ja weniger Aufwand bedeutet. Und wenn es doch gleich viel Aufwand bedeutet, wäre es ja kein Problem, das Spiel länger zu machen. Denn ich hatte 65 Euro für einen sehr heppigen Preis und ich will nicht für zwei bis fünf Tage Spielspaß so viel Geld bezahlen.

PLAYZONE: Die einzigen Spiele, an denen man wirklich länger sitzt als zwei bis fünf Tage, sind sicherlich Rollenspiele wie *Final Fantasy*, die dir bis zu 60 Stunden Spielspaß garantieren. Ansonsten gibt und gab es selten Spiele, die man nicht in wenigen Tagen durchgespielt hat. Sicher, Spiele wie *Onimusha* oder *Dino Crisis 2* sind mit einer durchschnittlichen Spieldauer von fünf Stunden schon arg kurz, bilden aber die Ausnahme. Die meisten Spiele bieten immer noch eine durchschnittliche Spieldauer von zehn bis zwölf Stunden und das war früher auch nicht anders. Wenn du ein Spiel

willst, das dich länger beschäftigt, dann solltest du dir vielleicht auch ein Genre aussuchen, in dem das üblich ist. *Beat 'em Ups* z. B. oder *Strategie-, Geschicklichkeits- und Sports*spiele. Spiele mit einer festen Handlung sind selten unglaublich lang (Ausnahme: Rollenspiele!) – die Geschichte würde ja auch irgendwann langweilig werden, oder? Dann kommt es auch sehr auf deinen Spielstil an – hetzt du lieber durch ein Action-Adventure oder schaut du dir jeden Winkel genau an und versuchst, alle Secrets herauszufinden?

Ich würde mich freuen, wenn ihr die Internet-Sektion um eine Seite erweitert und nicht nur Sites zu den jeweiligen Games testet, sondern auch interessante Sites im Netz. Die URL zu den Games könnt ihr ja auch in die Bewertungskästchen schreiben.

PLAYZONE: In den Internet-News findest du auch Websites, die nichts mit Spielen zu tun haben. Da wir aber in erster Linie ein Spiele-Magazin sind, werden wir die Internet-Sektion nicht erweitern.

Auf eurer Website solltet ihr die DVD-Cover auf eine kleinere Größe stutzen, denn für Modembesitzer ist das ein ziemlich langwieriger Prozess.

PLAYZONE: Eine geringere Größe würde geringere Qualität bedeuten.

Zum Schluss noch etwas Positives: Mir ist aufgefallen, dass alle getesteten Spiele in der letzten Ausgabe zumindest deutsche Texte hatten. Das ist ein sehr guter Trend und gibt Hoffnung auf *FF X* und *MGS 2*.

PLAYZONE: Ehrlich gesagt können wir uns an kein Spiel erinnern, das hier in Deutschland ohne deutsche Texte herausgekommen ist ...)

Würde mich über eine Antwort freuen!

ST. KLOPSCCH

Lightgun-Titel

Hallo liebes PLAYZONE-Team! Ich hätte gern gewusst, ob ihr Lightgun-Titel außer *Vampire Night* getestet habt und ob es schon welche zu kaufen gibt. Vielen Dank im Voraus!

PAUL POSLUNNY AUS OSTERREICH

PLAYZONE: Der einzige Lightgun-Shooter, den wir bisher getestet haben, ist *Time Crisis II*. Der Test steht in der Ausgabe 12/01.

PS2-Defekt

Hallo, meine PS2 ist leider defekt, da sie beim Spielen meines Sohnes mit dem Hund (er wollte eigentlich an der PS2 spielen!) :) dazwischenstand! Sie fiel zwar nicht auf den Boden, aber der Stoß war stark genug, um dafür zu sorgen, dass sie



ABSCHUSS Lightgun-Shooter bieten oft einen Kooperations-Modus.

jetzt nur noch Audio-CDs abspielt! Das eigentliche Problem liegt aber in der Tatsache, dass ich bei uns in Dortmund keinen finden kann, der meine Konsole wieder fit machen kann! Die Garantie ist leider abgelaufen, da ich eine der ersten PS2s besitze! Es gibt tausende Geschäfte, wo man Fernseher reparieren lassen kann, doch was ist mit meiner PS2? Mit freundlichen Grüßen

ALFRED SCHABLITZKY

PLAYZONE: In so einem Fall solltest du erst einmal den Händler konsultieren, bei dem du die Konsole gekauft hast. Dieser sollte eigentlich eine Adresse haben oder er wird sie zu Sony schicken. Auch wenn die Garantie abgelaufen ist, wird sie trotzdem repariert.

Fragen über Fragen

Hi, hochgelobtes, tolles, unübertreffliches oder einfach nur geniales PLAYZONE-Team! (War das des Lobes genug?)

PLAYZONE: Ja! Trotzdem vielen Dank ... :)

Ich kaufe euer Heft seit der dritten (oder vierten?) Ausgabe und finde es supergen (konnte man wohl schon heraushören). Zwar bin ich nicht im Besitz einer PS2, aber bei solchen Megahits, die jetzt erscheinen, lohnt sich jedes Heft. Nach langem Hinausschieben habe ich mich endlich mal vor den Schreibtisch (okay, auf den Boden) gehockt und diesen Brief geschrieben. Zusammen mit meinem Cousin habe ich nach einigen Fragen und Verbesserungsvorschlägen gesucht und bin fündig geworden:

1. Warum gibt es eigentlich keine Handballspiele auf der PlayStation (oder gibt es die etwa doch?)? Schließlich ist es doch einfacher zu simulieren als beispielsweise ein Basketball-Game, bei dem man ohne Lenkhilfe nie und nimmer den Korb treffen würde. Liegt es vielleicht an der Lizenz?

PLAYZONE: In Japan ist einmal ein Handballspiel herausgekommen, aber hier in Deutschland gab es noch keines. Und das liegt wohl in erster Linie an der sehr geringen Nachfrage.

2. Wird es wie schon zum ersten Teil von *Metal Gear Solid* auch von MGS 2 eine PC-Umsetzung geben?

PLAYZONE: Eine Ankündigung von Konami gab es diesbezüglich bisher nicht.

3. Ist demnächst vielleicht ein *Dragon Ball (Z)*-Spiel zu erwarten? Das wäre ja nur logisch, da es sich jetzt prima verkaufen würde. Übrigens: Habt ihr irgendwann schon mal im Nachhinein die *Dragon Ball*-Spiele für die PlayStation getestet?

PLAYZONE: Auch hier ist noch nichts angekündigt worden. Die PSone-Spiele haben wir nicht im Nachhinein getestet.

4. Es gibt ja einige Bewertungsmöglichkeiten. Die einen vergeben Noten, die anderen Punkte, ihr habt euch für die Prozentbewertung entschieden. Da es demnach 100 verschiedene Bewertungen gibt, ist es ziemlich schwer (oder unmöglich), die genaue Prozentzahl eines Spieles zu bestimmen. Während Albrecht die Grafik von *Smuggler's Run* mit 78 % belohnte, hätte Wolfgang vielleicht nur 75 % vergeben (Spiel und Redakteure sind frei gewählt). Stellt jeder Redakteur, der ein Spiel testet, den anderen die Bewertung vor und diese stimmen dann zu (oder auch nicht), oder kann man Spieles wirklich prozentgenau bewerten?

PLAYZONE: Die Redakteure besprechen ihre Bewertungen natürlich auch untereinander, Meinungen werden ausgetauscht und die diskutierte Prozentzahl von dem zuständigen Redakteur vergeben. Da spielt natürlich auch oft noch eine Portion persönlicher Geschmack mit rein. Eine wissenschaftlich exakte und absolut gerechte Prozentbewertung ist also im Grunde nicht möglich, schließlich geht es hier um Spielspaß und der ist halt immer subjektiv!

5. Könntet ihr nicht in euer sowieso schon vollständiges Heft einen Artikel quetschen, in dem ihr jedes Mal ein anderes der Entwickler-Teams, die hinter den Spielen stehen, samt Studio den Lesern vorstellt? Das würde sicher viele interessieren.

PLAYZONE: Das wäre sicherlich eine interessante Sache, die zu überlegen wäre ...

Zu guter Letzt ein dickes „Macht weiter so!“, euer begeisterter Leser

DANIEL P. (SCHEFFERTSDT)

Blick in die Zukunft

Servus PLAYZONE-Team, Da wären wir nun also. Im Jahr 2002. Rückblickend auf 2001, aber auch in die Zukunft schauend, möchte ich Ihnen nun einmal ein paar Fragen stellen.

1. Ich finde, das Heft wird immer ansprechender. Allerdings vermisse ich noch ein klein wenig etwas. Der Anfang, der auf der letzten Seite in der PLAYZONE 02/2002 gemacht wurde, war schon gut. Aber ich würde nur zu gerne mehr über etwaige Fettnäpfchen oder Ähnliches lesen. So etwas wäre bestimmt interessant und würde auch die Redakteure näher bringen, was ich eigentlich schon wichtig finde. Daher mag ich auch die Anmerkungen in den Wertungskästen sehr, die immer unter dem Namen stehen.

PLAYZONE: Wir haben ja schon geschrieben, dass die letzte Seite in der

Ausgabe 02/2002 nur ein Anfang war und dass wir diesbezüglich mehr planen.

2. Im Gegensatz zum Kino scheinen Fortsetzungen auf Konsolen bedeutend erfolgreicher zu sein, oder? Ich rede von Spielen wie *Final Fantasy X (X)*, *Metal Gear Solid 2*, *GTA III*, *Dead or Alive 2* ... ich denke, diese Liste könnte man ewig fortführen. Was war eigentlich das letzte wirklich frische Spielkonzept??? Klar ist es schwer, sich was Neues einfallen zu lassen, und die genannten Spiele sind ja nun auch wirklich gut. Dennoch vermisse ich etwas den Schwung.

PLAYZONE: Wie man in einem Leserbrief weiter oben lesen kann, geht es nicht nur dir so. Fakt ist einfach, dass wirklich brandneue Spielkonzepte heutzutage nicht mehr ganz so einfach zu entwickeln sind und viele Entwickler sich erst einmal an Bewährtes halten, bevor sie sich an etwas völlig Neues wagen. Was ist, wenn das brandneue Spielkonzept nicht ankommt? Da verlässt man sich dann halt lieber auf Konzepte, die angekommen sind und von denen man annimmt, dass sie weiterhin für hohe Umsätze sorgen. Dazu kommt ja, dass die Spielebranche bei einem Generationswechsel der Konsolen immer äußerst vorsichtig ist. Neue Grafik, neuer Sound – aber gleich ein neues Konzept? Oh je!

3. Mal ganz nebenbei: Was ist eigentlich mit dem Genre „Grafik-Adventure“? *Monkey Island 4* wäre da noch gerade nennenswert, ja. Aber sonst?! Sogar auf PC nehmen diese Spiele täglich ab. Ich meine, einige unter euch erinnern sich doch garantiert an Spiele wie *Zak McKracken* und *Maniac Mansion*. Die haben einen doch unterhalten. Ist so was in Aussicht?

PLAYZONE: *seufz* Ach ja, das waren doch noch schöne Zeiten damals. Selten hatte man so viel Spaß. Leider hast du richtig beobachtet. Diese Spiele werden immer

seltener. Flucht von *Monkey Island* war sogar das letzte seiner Art, das bisher herausgekommen ist, wenn wir uns nicht irren. Dazu kommt noch, dass solche Spiele nicht gerade typische Konsolentitel sind.

4. So etwas könnte man ja sogar auf PSone umsetzen. Überhaupt – es dürfte klar sein, die PSone stirbt so langsam. *Black & White* sollte wohl das letzte Highlight sein ... leider. Oder meint ihr, diesen Sommer kommt auf diversen Messen noch mal ein Schwung guter Spiele?!

PLAYZONE: Ehrlich gesagt wird nichts Erwähnenswertes mehr für die gute, alte PSone herauskommen, weswegen wir uns auch schweren Herzens dafür entschieden haben, die Doppelseite PSone-News aus dem Heft zu nehmen.

5. Also alter (na ja, mehr oder weniger) Amiga-Fan würde mich mal interessieren, welche Spiele euch FRÜHER so richtig wachgehalten haben. So zu Zeiten von *Dune 2*, *Elvira* oder *Flashback*. Das wäre mal interessant zu wissen.

PLAYZONE: Ach ja, die gute alte Zeit! Was hat uns damals wachgehalten? Michael würde spontan *Turrican 2*, *Eye of the Beholder* und *Secret of Monkey Island* sagen, wobei sich Frau Schwarz gerade bei Letzterem anschließen kann und zudem noch sehr gute Erinnerungen an *Flashback* und *Dreamweb* hegt. Frau Schetter hat sich mit *Indiana Jones* und *the Fate of Atlantis* die Nächte um die Ohren geschlagen. Albrecht hat ziemlich ausführlich *Police Quest*, *Deja-Vu* und *Giana Sisters* geockt, Philipp schließt sich mit *Bad Blood* und *Zak McKracken* an. *Gunship* hat Wolfgang lange, schlaflose Nächte bereitet. Und last but not least Hans, der sich am C64 mit *Uridium* die Finger wund geockt hat.

Na, dann noch viel Spaß in diesem Jahr, ich werde den mit eurem Mag wohl haben.

FALK GRÜNEWALD

INFO DVD-COVER

DVD-Cover jetzt zum Download!

Jetzt können Sie sich Ihre PLAYZONE-DVD-Box selbst zusammenbauen.

Wir haben uns die Wünsche vieler Leser zu Herzen genommen und nun die Cover aller DVD-Boxen seit Ausgabe 08/01 auf unserer Homepage zum Download und Ausdruck bereitgestellt. Klicken Sie einfach auf der Startseite auf das aktuelle Heft (links) und schon finden Sie auf der nächsten Seite unten rechts die Rubrik „DVD-Cover zum Downloaden“. Dann benötigen Sie nur noch eine leere DVD-Hülle und können Ihre Sammlung von PLAYZONE-DVDs komplettieren!

KLEINANZEIGEN

INFO GEWINNER

Hier finden Sie die Sieger der Gewinnspiele der PLAYZONE-Ausgabe 01/02

Gewinnspiel: Soul Reaver 2

Daniel Bayer, Alzey – Matthias Berner, München – Ralf Birner, Langerwehe – Rene Brunlieb, Lemmichau Dobner, Torsten, Premnitz – Stefan Döhr, Bad Oldesloe – Atilla Durkurt, Recklinghausen – Hartmut Ehler, Hamburg – J. Evers, Kiel – Peter Gerstner, Koblenz – Nicole Gerwig, Efringen-Kirchen – Robbi Grasegger, Garmisch-Partenkirchen – Günter Hartmann, Duisburg – Andy Hodge, Erlangen – André Holz, Remningen – Monika Hövel, Soest – Petra Jensen, Essen – Hans Jochmann, Hannover – Michael Klauke, Duisburg – Jürgen Klopp, Warstein – Sven Körner, Tecklenburg – Peer Kortus, Weiden – Bernd Kramer, Ulm – Michael Kühner, Nürnberg – Mark Lamla, Mannheim – Kärrer Lenhi, Lübeck – Georg Mann, Karlsruhe – Nils Martens, Schlütfort – Michael Meissner, Stuttgart – Marcel Michaelsen, Garbeck – Hari Nedelgor, Voerde – Mario Pahl, Neuss – Karin Quartier, Blankenburg – Tanja Reinsch, Göttingen – Tanja Reis, Siegburg – Martin Resch, Perlesreut – Pandora Robert, Oer-Erkenschwick – Adam Sauer, Salzgitdorf – Andreas Schäberle, Bretzling-Hauswälder – Joachim Schlüter, Waldkirch – Eric Schrotter, Düsseldorf – Uwe Schütz, Iserlohn – Ann-Kathrin Stahl, Kaiserslautern – Dennis Steiner, Travemünde – Jeanie Stewin, Zachow – Daniel Stumpf, Eckersdorf – Torsten Tag, Weißwasser – Roland Tartler, Köln – Sandro Weicherth, Würzburg – Arnen Weizel, Auma – Monika Willmer, Saarbrücken – Monika Wintner, Bottrop – Mathias Witzendorf, Gr. Grünau – Robert Wolf, Schönau – Andreas Zenker, Geesthacht

Gewinnspiel: T. Hawk's Pro Skater 3: Benjamin Bollhorst, Sösdorf – Andreas Ferch, Düsseldorf – Marco Hermanek, Stockelsdorf – Jochen Möller, Grumburg

Gewinnspiel: BASS Strike

Tim Ellenboth, Wertheim – Achim Feldmann, Kitzingen – Reiner Kartscher, Aachen – Ruth Pocharth, Halle – Harald Soltger, Wendelstein

Gewinnspiel: World Rally Championship

Peter Eckard, Hameln – Lana-Sophie Kirsch, Brühl – Jens Äckner, Memmingen – Sean Pape, Köln – Henry Paulsen, Stelle – Christian Solle, Ingolstadt

SUCHE

Ich, weiblich, suche Rollenspielfreaks und schriftlichen Kontakt zu gleich Gesinnten, Briefe an: D. Fiebig, Kassel/Landstr. 3, 31737 Rinteln.

TTT, WWF SmackDown, WRC, Devil May Cry, Jak u. Daxter, Splashdown, tausche gegen versch. PS2-Games, z. B. GT 3, TIF 2002, Rayman Rev. usw. Tel.: 07973/929405.

Suche PlayStation SCPH-1002, zahle 20,- DM und mehr, je nach Zustand. Tel.: 07351/73074, nur defekte PlayStation!

Suche für Sega 32X das Spiel Knuckles Chaotix – zahle je nach Zustand bis zu 50,- €! Bei Andreas unter Tel.: 0160/98404673, ab 17 Uhr.

VERKAUFE

Verkaufe PlayStation FIFA 2001, Sky Odyssey, Unreal Tournament, Shadow of Memories, alle Spiele kosten 20,- DM, bitte anrufen unter Tel.: 02761/969829.

Verkaufe für PS2: Pro Evolution Soccer, World Rally Championship, Tony Hawk 3, James Bond 007 Agent im Kreuzeifer 25 € + NN. Tel.: 05963/286.

2 x PS2-Spiele (Zone of the Enders + MTV Music Generator 2) je 55,- DM. Tel.: 0174/5289513
PS1 mit ca. 30 Spielen, 2 Controller und 3 Memory Cards, Preis: VHB. Tel.: 0934/8913 od. 0172/4566985
PS2-Spiele Star Wars Starfighter, Silent Scope, Top Gun Combat Zones, PS1: Missile Command, alle Spiele neu, nur anspielet. Komplett 200,- DM, einzeln n. VB, ab 19 Uhr. Tel.: 02226/4905

Verkaufe für PS2: ESPN NBA 2night, SSX 1, Extinction, Red Faction, Silent Hill 2 für je 70,- DM (35,- €), komplett für 320,- DM (110,- €), Tel.: 0211/7487474. Verkaufte Dead or Alive 2 (PS2) für 70,- DM, so gut wie neu! Tel.: 03765/521915, Rene verlagen.

Half-Life DM 65,-, Project Eden DM 66,-, Thunderhawk Operation Phoenix DM 65,-, 007 Agent im Kreuzeifer 200,-, Batman Game Boy Advance DM 65,-, Mario Rainer, Spessarting 37.6380 Roßdorf.
Half-Life (dt.) für 70,- bis 80,- DM oder tausche es gegen ZoE, Tekken, Summoner, Rayman R., Winback, Age 2 oder gegen andere. Tel.: 0160/2761110

Verk. GT 3 für 35,- €, FIFA 2001 für 15,- €, für PS1: DSF Fußb. Manager 2001 für 10,- €, Michael Mayer, Lindenstr. 16, 18209 Bad Daberan.

PS2: F1 2001, Le Mans 24 Stunden, F1 Racing Ch., DVD: Road Trip, PSX: Final Fantasy IX, V-Rally 2, Formel 1 2000, Medal of Honor Under, z. B. NHL 2000, Puma Street Soccer und andere, Preise verhandelbar. rene.besch@fsw.de

PS2: Rumble Racing 55,- DM, 007 James Bond 80,- DM, TimeSplitters 40,- DM, Crazy Taxi 30,- DM oder tausche gegen gute Spiele. Tel.: 0351/4221288
GT-Force-Feedback-Lenkrad, neu, originalverpackt, VB 180,- DM. Tel.: 02333/83279

Verkaufe PS2-Spiele: 007 James Bond Agent im Kreuzeifer, Jak und Daxter und DoA 2, Preis: VHB. Tel.: 05207/87352 oder 0160/6035701, Tausch möglich.

Über 120 PlayStation-Spiele, alle Original mit Hülsen und Anleitungen, Spiele zw. 10,- und 25,- DM. Tel.: 0173/9282792, bitte keine SMS, nur anrufen.

PSOne C&C, Alarmstufe Rot, Panzer Front, Darkstone, Call of Duty 2 100,- DM, Florian Rotter, Konrad-Adenauer-Ring 42, 65187 Wiesbaden.
PS2: Om 25,- € Sumner 35,- € Tel.: 04102/56236
PS1: Medal of Honor 2, TOCA WTC, Driver 2, Colin McRae 2, The World is Not Enough, DDRew, Lightgun + Game 4 Mem. Cards, PS2: FIFA 2001, Unreal, nur 120,- € Tel.: 0173/1508544 (Stefan)

C&C 1 u. 2, Rainbow Six, Tomb Raider 3, Frontschweine, Rock & Roll Racing 2, Tekken, Cyberseed, Resident Evil, Cool Boarders 1 + 2, Star Gladiator u. v. m. Tel.: 0174/996198

PS1: GT 2, Need for Speed Brennender Asphalt, Die 24h von Le Mans, C&C Alarmstufe Rot, alles Top-Qualität, komplett 15,- €. Tel.: 0173/5745286
PSX, Memory Card, Shanghai, Tunguska, TR IV für 175,- € und PS2-Spiel 4x4 Evolution 25,- €. MDK Armageddon für 30,- €, ab 10 Uhr. Tel.: 0177/5124123

PS2: Baldur's Gate 30,- €, F1 2001 25,- €, WRC 30,- €, suche Burnout für PS2 und Star Ocean für PS1. Tel.: 0173/1508544 (Stefan)
Onimusha: Veronica, NHL 2001, ZoE + Demo, Extinction, Theme Park World, DVDs: T2 (UE), Green Mile, Soldat James..., Einer flog übers ... DM 550,-, Tel.: 0174/3319880.

Verkaufe Silent Hill 2 + Making-of, einmal gespielt, für 70,- bis 80,- DM. Tel.: 0160/7701676.

Soul Reaver 2 neu 85,- DM, MotoGP 55,- DM, Sky Odyssey 55,- DM, Alone in the Dark 4 neu 85,- DM, Shaun Palmer's Pro Snowboarder neu 85,- DM, inkl. Versand. Tel.: 02772/649796.

Verkaufe bzw. tausche für PS2: FIFA 2001, NBA Live 2001, Preise VB. Tel.: 0170/8265942 Privat: 030/9316247, Michi, Spiele in Top-Zustand.

Super Nintendo + 14 Spiele und 2 Controller, zusammen 120,- € oder jedes Spiel einzeln zu je 10,- €. Tel.: 09943/1508.

PS2: Kampfspiel, Donald Duck QA, Kessen. Street Fighter EX 3, TTT, The Bouncer, Red Faction u. v. m. für 20,- bis 30,- €, u. a. Spiel für PS1, N64 u. SNES. Tel.: 0170/6838857.

Verk. Half-Life, Extinction und Midnight Club, zusammen für 75,- €. Tel.: 0162/9170297.

TAUSCHE

Biete SSX, Kessen, Silpheed, Rayman Rev, Summoner, TIF 2002, gegen Half-Life, WRC, SplashDown, Jak u. Daxter, Devil May Cry, NBA Live 2002. Tel.: 07973/929405

Tausche o. verk. Dead or Alive 2, Eden, X-Squad, The Bouncer, Tekken Tag Tour, suche: Star Trek Elite Force, Magic Music Maker, Ace Combat 4. Tel.: 0173/6322305.

Biete Unreal Tournament + SW Starfighter + 2 Top-DVDs, alles im besten Zustand, gegen das orig. Lenkrad von Logitech für GT 3. Tel.: 09841/65601
Biete Rayman Revolution, SSX Snowboarding und Formel 1 Champ. gegen GTA 3. Tel.: 0177/4171746, Martin.

SONSTIGES

Achtung: Neue Homepage im Internet: www.sxgfans.de – kommt darf und tragt euch ins Gästebuch ein, jetzt könnt ihr etwas gewinnen, danke!

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PLAYZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Suche

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestatige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen in bar / als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Verkäufe

Tausche

Clubs

Sonstiges

Name

Anschrift

Datum

Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTE C MEDIA, PLAYZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

• Es dürfen keine indizierte Spiele, Kaufobjekte oder Bust-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.

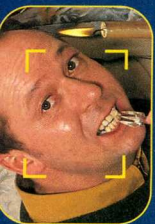
• Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit veränderten Merkmalen erwähnt werden.

• Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtschreibfehler.

• Jede private Kleinanzeige kostet € 3,-. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.

• Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser Rubrik nicht gestattet.

• Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen ist. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.



Jedes Heft ein Treffer:

Viele Kämpfer ■■■■■■■■■■

Alles im Visier ■■■■■■■■■■

Treffsicher & gnadenlos ■■■■■■■■■■

			
C4- Sprengsatz	Hand- granate	Uzi	Flammen- werfer
4	6	30/200	40/150

PC Games

Jeden Monat neu am Kiosk.
MIT 2 CDs oder DVD, Demos, Patches,
Videos und allen aktuellen News,
Tests, Tipps und Tricks für PC Gamer.

Wissen, was gespielt wird

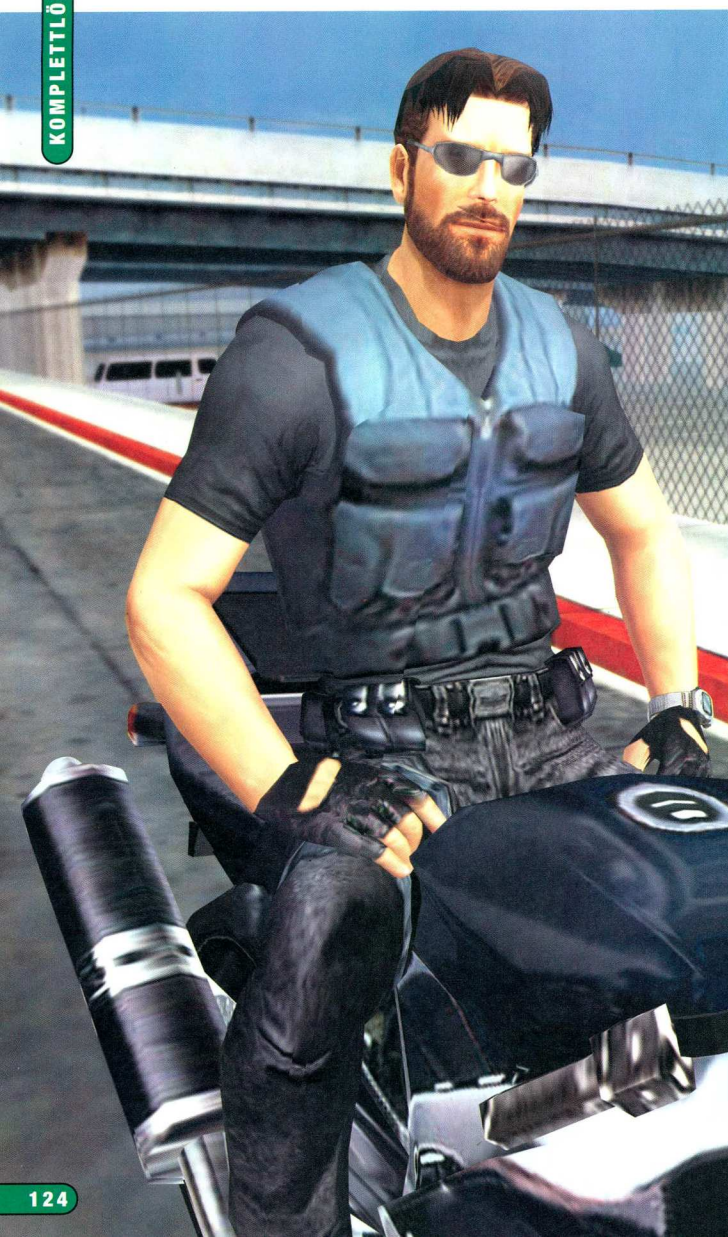


Black & White Add-on
Battle Realms
Armada 2
Serious Sam 2
Unreal 2



Typisch PC Gamer. Spielt sogar mit seiner Verwandtschaft.

Headhunter



Cool, cooler, Headhunter. Dank unserer **Komplettlösung** werden die Verbrecherjagd und die haarigen Lizenztests zum Kinderspiel.

Escape:

Nachdem Sie im Versuchslabor aufgewacht sind, müssen Sie entkommen. Ihre Flucht wird durch einige bewaffnete Wachen erschwert. Verstecken Sie sich hinter Kisten oder in Nischen, um nicht getroffen zu werden, und benutzen Sie die Rolle zum Ausweichen. Alles, was Sie in diesem Level machen müssen, ist, dem langen Gang zu folgen. Sind Sie am Ende angelangt, beginnt eine weitere Zwischensequenz.

Stern-Villa:

Sehen Sie sich im Wohnzimmer gut um. Betrachten Sie das ACN-Handbuch und das Strafgesetzbuch auf dem Tisch. Nehmen Sie danach auch die Bilder und Angelas Diplom unter die Lupe, um mehr über die Stern-Familie zu erfahren. Auf der Theke finden Sie weitere Unterlagen. Nachdem Angela Ihnen etwas darüber erzählt hat, händigt sie Ihnen eine **Schlüsselkarte** aus. Verlassen Sie das Wohnzimmer und gehen Sie in den Fitness-Raum auf der linken Seite des Gangs. Dort finden Sie auf der Holzbank etwas **Adrenalin**. Fahren Sie danach mit dem Aufzug in die Garage und nehmen Sie auf Angelas Motorrad Platz.

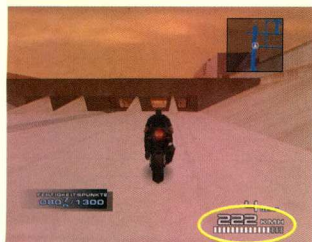
LEILA-Zentrale:

Biegen Sie hinter dem Tunnel der Stern-Villa nach rechts ab und steuern Sie auf den Northern District zu. Fahren Sie mit möglichst hoher Geschwindigkeit, so dass Sie Fertigkeitpunkte erhalten. Vermeiden Sie Crashes, da Ihnen sonst schwer verdiente Punkte wieder abgezogen werden. Suchen Sie sich eine lange Gerade, auf der Sie hin und her fahren können, bis Sie 250 Punkte ergattert haben. Steuern Sie danach auf die LEILA-Hauptzentrale zu, die auf Ihrer Karte als orangefarben eingezeichnete Punkt erscheint. Sollten Sie trotzdem Probleme haben, das Hauptquartier zu finden, müssen Sie in der übersichtlicheren Karte im Item-Menü suchen. In der LEILA-Zentrale angekommen, lassen Sie sich von der „freundlichen“ Dame über den Ablauf der Lizenzprüfung informieren und nehmen danach auf dem Stuhl im linken Raum Platz.

Extra-Tipp:

Leicht verdiente Fertigkeitpunkte

In dem breiten Abwasserkanal im Northern District können Sie leicht Punkte sammeln, ohne Gefahr zu laufen, dass Sie mit anderen Verkehrsteilnehmern kollidieren. Fahren Sie so lange hin und her, bis Sie die für die Lizenz benötigte Punktzahl erreicht haben. Vergessen Sie nicht, rechtzeitig vor den Gittern zu bremsen.



WAFFEN/MUNITION = BLAU GEGENSTÄNDE = GRÜN

Die Waffen

Das A und O für eine erfolgreiche Kopfgeldjäger-Karriere ist die richtige Bewaffnung. Anhand dieses Extrakastens erkennen Sie Vor- und Nachteile der verschiedenen Schießweisen und Wurfgeschosse.

1. Stimulator-Automatik

Die Standardwaffe, die von jedem Headhunter getragen wird



Feuerrate:	Mittel
Magazin:	10 Schuss
Maximale Munition:	Unendlich
Lizenz:	-

Besonderheit: Upgrade für mehr Munition (16) und eine schnellere Feuerrate

2. Scorpion-Neuroshocker

Betäubungswaffe, die Sie benutzen sollten, um nicht aufzufallen



Feuerrate:	Langsam
Magazin:	1 Schuss
Maximale Munition:	Munition: Unendlich
Lizenz:	C

Besonderheit: Sie müssen die Waffe zuerst aufladen, bevor Sie damit schießen können.

3. Regulator-Gewehr

Eine Schrotflinte, die großen Schaden bei Gegnern anrichtet



Feuerrate:	Langsam
Magazin:	8 Schuss
Maximale Munition:	12
Lizenz:	B

Besonderheit: Die Streuung ist vorteilhaft im Kampf gegen mehrere Gegner.

4. Agitator-Maschinenpistole

Schnelle, aber leider wenig durchschlagskräftige Waffe



Feuerrate:	Schnell
Magazin:	30 Schuss
Maximale Munition:	-
Lizenz:	A

Besonderheit: Aufgrund der hohen Schussrate ideal für Endgegner

5. Liquidator-Raketenwerfer

Die durchschlagkräftigste Waffe des Spiels



Feuerrate:	Sehr langsam
Magazin:	1
Maximale Munition:	4
Lizenz:	AAA

Besonderheit: Ein Treffer erledigt nahezu jeden Gegner.

6. Resonator-Granate

Granate, die nur organischem Material Schaden zufügt

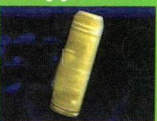


Feuerrate:	Mittel bis langsam
Magazin:	-
Maximale Munition:	5
Lizenz:	C

Besonderheit: Ideal gegen mehrere Gegner gleichzeitig

7. Decoy Shells-Ablenkungsgeschosse

Eine Hülse, die einzig zur Ablenkung von Gegnern dient



Feuerrate:	-
Magazin:	-
Maximale Munition:	Unendlich
Lizenz:	C

Besonderheit: -

8. Annäherungsmine

Eine Mine, die auf Bewegungen reagiert



Feuerrate:	Langsam
Magazin:	-
Maximale Munition:	5
Lizenz:	C-

Besonderheit: Großer Explosionsradius

Die C-Lizenz



TEST C-1:

Geben Sie von Anfang an Vollgas und passieren Sie den ersten Checkpoint. Kurz vor dem zweiten Kontrollpunkt sollten Sie bereits bremsen, damit Sie an der nächsten Kreuzung links abbiegen können. Absolvieren Sie jetzt mit mittlerer Geschwindigkeit die restlichen Wegpunkte und Sie haben die erste Aufgabe im Handumdrehen erfüllt.

TEST C-2:

Schleichen Sie der ersten Person hinterher und verstecken Sie sich in der letzten Nische auf der linken Seite des Gangs. Nachdem die Wache wieder an Ihnen vorbeigegangen ist, müssen Sie aus Ihrem Versteck heraus und um die Ecke rennen. Achten Sie auf die Blickrichtungen der VR-Wachen auf Ihrem Radar. Warten Sie auf den passenden Moment, wenn die Personen wegsehen, und rennen Sie an ihnen vorbei bis zum Ausgang.

TEST C-3:

Lehnen Sie sich mit dem Rücken an die Kiste und drehen Sie sich zu den Gegnern, indem Sie die R1-Taste betätigen. Seien Sie nicht zu zaghaft, sondern ballern Sie, was Ihre Waffe hergibt. Wandern Sie ständig von einer Seite der Kiste zur anderen. In dieser Zeit bietet es sich an, die Waffe nachzuladen. Nachdem Sie die vier Gegner eliminiert haben, müssen Sie schnellstmöglich in den grünen Bereich gehen.

TEST C-4:

In den beiden folgenden Trainingsräumen müssen Sie Ihr erlerntes Können unter Beweis stellen. Laufen Sie geduckt an der flachen Mauer vorbei und schalten Sie die beiden Gegner in der rechten Nische aus. Von dort aus kümmern Sie sich um die restlichen Gegner auf dem Gang, bevor Sie den nächsten Raum durch die grüne Tür betreten. Hier halten sich drei weitere Gegner auf. Suchen Sie hinter den Säulen Deckung vor den Kugeln der Gegner und schalten Sie diese aus. Haben Sie diesen Test bestanden, erhalten Sie Ihre erste Lizenz und können sich Ihre Waffen bei der Ausgabe holen.



Die Tankstelle:

Was muss ich an der Tankstelle zuerst erledigen?

Folgen Sie den orangefarbenen Pfeilen, bis Sie zu der Tankstelle gelangen. Gehen Sie rechts um die Tankstelle herum. Schnappen Sie sich zuerst die **Resonator-Granate**, die Sie bei den Kisten finden. Pirschen Sie sich jetzt an die beiden Gangster heran und schießen Sie am besten in der Hocke aus der Entfernung auf die beiden. Nehmen Sie die beiden **Resonator-Granaten** und die **Autobatterie** an sich und erledigen Sie dann den Punk auf der anderen Seite der Tanke. Auf den Kisten in der Nähe der Zapfsäulen finden Sie noch etwas **Adrenalin**. Betreten Sie den Kassenraum, wo Sie auf der linken Seite eine **Granate** finden. Durch die Tür hinter der Theke gelangen Sie in die Werkstatt. Stellen Sie den Gangster dort am besten per Genickbruch ruhig. Vergessen Sie nicht das **Erste-Hilfe-Päckchen** auf der Werkbank. Bauen Sie die Autobatterie in den Steuerkasten an der Wand mit den Graffiti ein und holen Sie die **Waschmarke** aus der Reparaturgrube.

Wozu benötige ich die Waschmarke?

Betätigen Sie den Schalter an dem roten Stahlträger. Bevor Sie die Werkstatt Richtung Waschstraße verlassen, können Sie noch eine **Granate** auf einem Ölfass finden. Seien Sie beim Verlassen des Ladenbereichs sehr vorsichtig, da sich weitere Wolfpack-Mitglieder in der Nähe der Zapfsäulen aufhalten. Werfen Sie die **Waschmarke** in den Münzkasten auf der linken Seite der Tanke ein und erledigen Sie den Rocker in der Waschstraße. In einer Ecke der Waschstraße finden Sie noch eine **Granate**. Bevor Sie durch die Tür

in den kleinen Küchenraum gehen, müssen Sie sich noch um ein weiteres Gang-Mitglied kümmern, das sich von außen an die Waschanlage heranspricht. Nehmen Sie den kleinen **Schlüssel** vom Tisch und sperren Sie damit den Spindel in der Werkstatt auf. Sie finden dort ein **Kabel**, mit dem Sie die kaputte Leitung in der Küche reparieren können.

Wie gelange ich zu den beiden Informanten?

Holen Sie den **Feuerlöscher** aus dem roten Wagen in der Werkstatt und löschen Sie damit das brennende Autowrack hinter der Tankstelle. Vorsicht vor dem Rocker, der sich hier aufhält. Bei der verkohlten Leiche des ersten Informanten finden Sie eine **Brechstange**, mit der Sie die Holzplanken vor der Tür auf der rechten Seite der Tanke entfernen können. Hinter der Tür finden Sie die sterblichen Überreste des zweiten Informanten und daneben eine **Schlüsselkarte**. Begeben Sie sich jetzt zur AMCO-Fabrik.

Die AMCO-Fabrik:

Stockwerk 1:

Ballern Sie auf den Gegner vor der rechten Tür und betreten Sie die Fabrik mit der Code-Karte durch den linken Eingang. Erledigen Sie sämtliche Gegner im nächsten Raum und schnappen Sie sich die **Annäherungsmine**, das Walkie-Talkie, den Schlüssel und das Adrenalin. Gehen Sie zurück nach außen und benutzen Sie den Schlüssel an dem Kasten neben der anderen Tür. So aktivieren Sie die Stromzufuhr, damit Sie den Aufzug benutzen können. Bevor Sie ins Innere der Fabrik zurückkehren, finden Sie eine **Granate** auf einer der Tonnen neben der Tür.

Stockwerk 3:

Lassen Sie sich von dem Lift bis in die dritte Etage bringen. Nehmen Sie die **Annäherungsmine** aus dem letzten Klosett der Toilette auf der rechten Seite des Gangs und lauschen Sie dann an der großen Tür. Im Raum gegenüber finden Sie ein **Wahrheitsserum** und einen **Verhörbericht** und in der Nische neben dem Lastenaufzug eine **Granate**. Sobald Sie den Gang wieder betreten, greift Sie ein Gegner an. Pumpen Sie ihn voll Blei und betreten Sie den Raum, aus dem er gekommen ist. In dem kleinen Nebenzimmer finden Sie eine **Granate** bei den Brettern. Gehen Sie durch die Tür in einen weiteren Gang. Dort entscheiden Sie sich für die nächste offene Tür links und ziehen die Kiste vor dem Poster weg. Merken Sie sich die Jahreszahl auf dem Poster und kehren Sie in den Gang zurück.

Wie komme ich in den Konferenzraum?

Links am Ende des Gangs finden Sie in der Abstellkammer etwas **Adrenalin**. Rechts sind weitere Räume, die Sie erkunden müssen. Im ersten Raum auf der linken Seite müssen Sie die Kiste vor das Regal schieben, damit Sie den **Schlüssel** bekommen. Außerdem liegt noch eine **Annäherungsmine** bei den losen Brettern in der Ecke herum. Im nächsten Raum auf der linken Seite können Sie mit dem Schlüssel einen Spind öffnen, in dem Sie ein **zerbrochenes Emblem** finden. Hier liegt eine **Granate** auf dem Boden und im Nebenraum entdecken Sie ein **Medikit**. Kehren Sie jetzt zurück in den Hauptgang des dritten Stocks. Schalten Sie die Gegner dort am besten mit einer Granate aus. Stellen Sie sich vor die große Tür, hinter der sich der Konferenzraum befindet. Geben Sie die Nummer von dem Poster an dem Sicherheitschloss ein und betreten Sie den Konferenzraum. Nach dem Kampf gegen Bruce öffnen Sie den Spind und nehmen das **Wolfpack-Emblem** und das **Code-Schloss-Dokument** an sich. Drücken Sie

BRUCE

Der Kampfstil von Bruce ist Ihrem eigenen sehr ähnlich. Gehen Sie sofort nach links und suchen Sie hinter dem Regal Schutz. Rollen Sie viel und halten Sie sich meistens geduckt. Ballern Sie mit Ihrer Stimulator auf Bruce, wenn er versucht, Granaten auf Sie zu werfen. Wird er getroffen, lässt er die Granate fallen und fügt sich so selbst Schaden zu. Verstecken Sie sich hinter dem Tisch und tauchen Sie immer kurz ab, um ein Magazin in Richtung Bruce zu schießen. Bereits nach wenigen Treffern haben Sie die rechte Hand von Greywolf bezwungen.



DECKUNG Verstecken Sie sich hinter dem Tisch, um sich vor umherfliegenden Kugeln zu schützen.

noch den roten Knopf auf dem Tisch, um einen Gegner anzulocken. Eine **Annäherungsmine**, die Sie an der Tür ausgelegt haben sollten, erledigt dann den Rest. Weiter geht's im zweiten Stock des Wolfpack-Hauptquartiers.

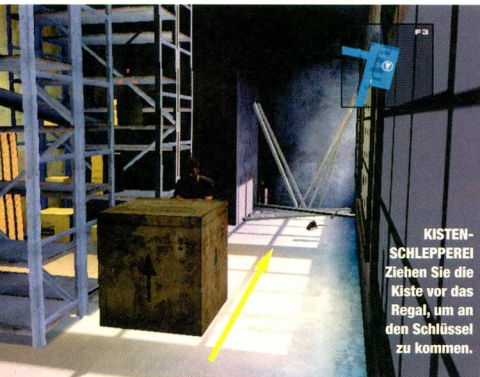
Stockwerk 2:

Hier sehen Sie ein **Medikit** und eine seltsame Maschine. Legen Sie das vollständige Emblem in die Maschine ein und betrachten Sie das zerbrochene.

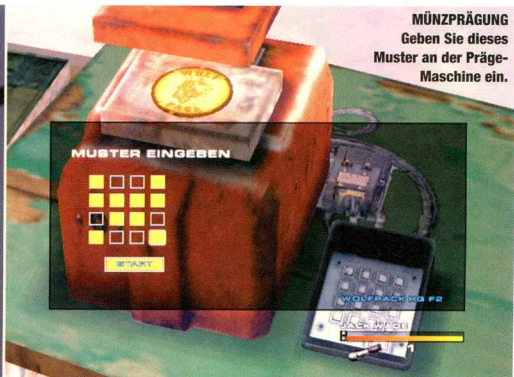
Achten Sie auf die Einstanzungen auf der Rückseite. Geben Sie die Einstanzungen an der Maschine ein und vervollständigen Sie die andere Hälfte, indem Sie die Löcher einfach spiegeln. Sollten Sie Probleme dabei haben, hilft Ihnen der Screenshot unten weiter.

Stockwerk 3:

Gehen Sie jetzt zurück in den Konferenzraum im dritten Stock. Setzen Sie das Emblem in das Sicherheitschloss



KISTENSCHLEPPEREI! Ziehen Sie die Kiste vor das Regal, um an den Schlüssel zu kommen.



MÜNZPRÄGUNG Geben Sie dieses Muster an der Prägemaschine ein.

Die B-Lizenz



Nachdem Sie 500 Erfahrungspunkte mit dem Motorrad gesammelt haben, kehren Sie erneut zum LEILA-Hauptquartier zurück, um dort die Prüfung für die B-Lizenz abzulegen.

TEST B-1:

Der rote Pfeil, der Ihnen den Weg zum nächsten Checkpoint weist, ist hier sehr wichtig. Folgen Sie ihm immer, damit Sie keinen Checkpoint übersehen. Auch hier sollten Sie gut auf den Straßenverlauf achten und Ihre Geschwindigkeit daran anpassen, bevor Sie an einem Kontrollpunkt oder einer Abzweigung vorbeirasen.

TEST B-2:

Werfen Sie zu Beginn des Tests eine Bombe in die linke Ecke, um eine der Wachen auf dem Gang dorthin zu locken. Verfolgen Sie die andere Wache und machen Sie kurzen Prozess mit ihr. Verstecken Sie sich jetzt so lange in der Nische, bis die letzten beiden Wachen auseinander gehen. Schalten Sie die Wache, die zuerst an der Wand ankommt, ebenfalls per Genickbruch aus und gehen Sie zum Ziel.

TEST B-3:

Diese Aufgabe ist dieselbe wie Test C-3, nur dass Sie jetzt sechs Gegner ausschalten müssen und als zusätzliche Waffe eine Schrotflinte haben. Bleiben Sie dennoch bei Ihrer Stimulator. Ansonsten müssen Sie hier vorgehen wie bei Test C-3.

TEST B-4:

Ziehen Sie zuerst die Kiste nach hinten, bevor Sie auf die Fässer schießen. Verlassen Sie den Raum durch die Tür und betreten Sie den nächsten VR-Raum. Hier erledigen Sie den Gegner, der hinter der Ecke steht. Im Gang suchen Sie zum Nachladen Schutz hinter den Kisten und erledigen zwei weitere Gegner, bevor Sie in den letzten Raum gehen. Nutzen Sie dort die Säulen, um sich dahinter zu verstecken. Die Schrotflinte ist die richtige Waffe, um die Gegner schnell auszuschalten und zum Ausgang zu gelangen. Holen Sie sich nach den Tests Ihr Equipment bei der Ausgabe ab.

Greywolf

Greywolf kann leicht besiegt werden, indem Sie sich hinter den Kisten verschanzen und ihn abwechselnd von der linken und der rechten Seite aus angreifen. Sobald er zurückschießt, rollen Sie auf die andere Seite der Kiste und zielen schon mal in seine Richtung. Wiederholen Sie das Spiel so lange, bis Greywolf bezwungen ist. Alternativ können Sie immer auf die Blickrichtung des Bandenchefs achten und versuchen, ihn von hinten anzugreifen. Geht Ihre Energie zur Neige, finden Sie neben der Tür zum Dach ein **Medikit**. Nach dem Kampf zeigt sich Wolf kooperativ und weist Sie auf eine Dachkammer hin, in der Sie Ihr Inventar und Ihre Gesundheit aufbessern können. Kehren Sie nach dem Kampf zurück in das Gebäude.



der Tür im Meeting-Raum ein. Über die Treppe hinter der Tür gelangen Sie auf das Dach.

Palmera – Einkaufszentrum:

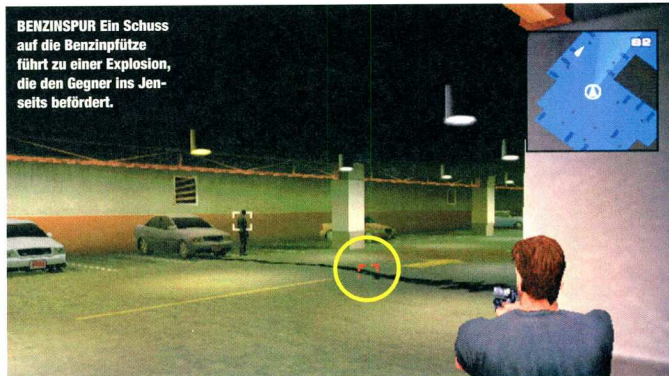
Kanalisation:

Nach der bösen Überraschung im Hause Stern machen Sie sich auf den Weg zum Kaufhaus, um dort durch die Kanalisation einzudringen. Schnappen Sie sich

die **Annäherungsmine**, auf die Sie bereits nach wenigen Schritten stoßen. Schalten Sie die Wachen am besten mit einer Granate aus und klettern Sie die Leiter hinauf zur Garage.

Parkdeck (Garage):

Hier können Sie entweder mit der Rambo-Methode alles platt machen oder leise vorgehen. Die erste Wache können Sie leicht ausschalten, indem Sie auf die Ben-



LUFTSCHACHT Klettern Sie durch den Schacht, um Ramirez zu belauschen.



STAFF ONLY
Hinter dieser Tür verbirgt sich der Einkaufsbereich.

zinliche auf dem Boden schießen. Die Alternative heißt Genickbruch. Entscheiden Sie selbst, wie Sie die Gegner erledigen wollen. Auf dem Parkdeck finden Sie eine **Annäherungsmine** bei den Getränkeautomaten und eine **Granate** bei dem blau-braun-glänzenden Van. Gehen Sie über die Auffahrt zur nächsten Ebene des Parkdecks, wo Sie geradeaus vor der Säule rechts neben dem braunen Wagen **Gewehrmunition** finden. Eliminieren Sie die beiden Wachen, nachdem die Alarmanlage an der Stretch-Limousine losgegangen ist. Gehen Sie durch die Tür, über der das „Stairs“-Schild leuchtet. Gegenüber finden Sie eine **Granate** in der dunklen Ecke.

Erdgeschoss (Basement):

Nehmen Sie die Tür zu Ihrer Rechten und betreten Sie das Erdgeschoss (Basement). Erledigen Sie dort die Gegner und durchsuchen Sie die umliegenden Räume. In der Toilette finden Sie ein **Medikit** und in den Büroräumen eine **Annäherungsmine**, eine **Granate** und **Neuroschokergeschosse**. In dem großen Abstellraum können Sie die Kiste von dem Kanaldeckel ziehen. Kehren Sie jetzt

zurück ins Treppenhaus, gehen Sie nach oben und betreten Sie den ersten Stock (First Floor) durch die Tür.

Erster Stock (First Floor):

In der Besenkammer finden Sie **Adrenalin** und in dem Büro links daneben **Gewehrmunition**. Nehmen Sie das Lüftungsgitter in dem Büro genau unter die Lupe und betreten Sie den Schacht dahinter. Laufen Sie bis zum Ende des Schachts, wo Sie Zeuge einer Unterhaltung zwischen Ramirez und einem seiner Schergen werden. Verlassen Sie den Schacht und stürmen Sie den Kontrollraum mit der Wache in der Mitte. Hier finden Sie eine **Sicherheitssystemkarte** und **Aufzeichnungen** von Ramirez. Darüber hinaus liegt in dem Nebenraum noch eine **Annäherungsmine**. Vorsicht, wenn Sie den Kontrollraum verlassen: Auf dem Gang patrouillieren zwei Wachen. Kehren Sie über das Treppenhaus zurück in die Kanalisation des Einkaufszentrums.

Kanalisation:

Setzen Sie die im Kontrollraum gefundene Karte in den dafür vorgesehenen

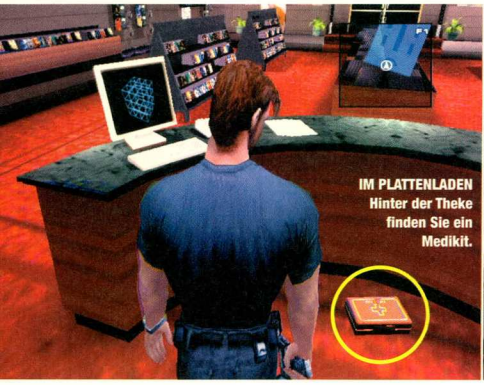
Steckplatz ein. Suchen Sie einfach nach einer Wache, dann finden Sie auch den Steckplatz. Nachdem Sie dies erledigt haben, müssen Sie zurück in den ersten Stock. Dort betätigen Sie den Schalter, der sämtliche Sicherheitstüren öffnet. Durch die „Staff only“-Tür gelangen Sie in den Hauptbereich der Mall.

Shopping-Bereich:

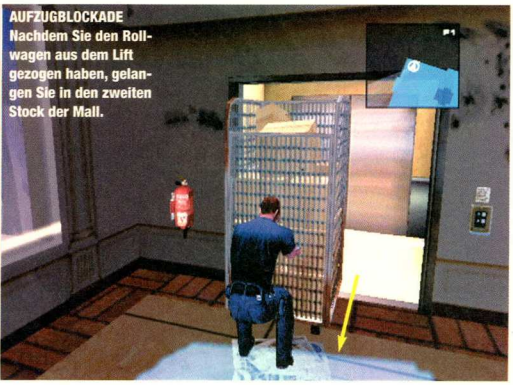
Halten Sie kurz inne, nachdem Sie den Einkaufsbereich betreten haben, sonst laufen Sie einer Wache in die Arme. Warten Sie, bis der Terrorist an Ihnen vorbeigegangen ist, und schleichen Sie sich dann von hinten an ihn heran. Schalten Sie ihn lautlos aus und verfahren Sie mit den restlichen Gegnern hier auf dieselbe Weise. Im oberen Bereich finden Sie **Neuroschokergeschosse** und ein **Medikit**. Einen weiteren Erste-Hilfe-Kasten finden Sie im unteren Bereich hinter der Theke das Plattenladens. Schieben Sie den Rollwagen aus dem Fahrstuhl und drücken Sie auf den Knopf für den zweiten Stock.

Zweiter Stock (Second Floor):

Schalten Sie zuerst die beiden Gegner in dem langen Gang aus. Ignorieren Sie die



IM PLATTENLADEN
Hinter der Theke finden Sie ein **Medikit**.



AUFZUGBLOCKADE
Nachdem Sie den Rollwagen aus dem Lift gezogen haben, gelangen Sie in den zweiten Stock der Mall.

Die A-Lizenz



Nachdem Sie den Bankraub vereitelt haben, müssen Sie weitere Erfahrungspunkte sammeln und dann zu LEILA gehen, um dort Ihre Lizenz aufzufrischen.

TEST A-1:

Erneut ist der rote Pfeil auf Ihrem Bildschirm die beste Hilfe. Lassen Sie sich von ihm von einem Checkpoint zum nächsten lotsen. Wichtig ist diesmal, dass Sie die Geschwindigkeit gut dosieren, denn nach den Checkpoints müssen Sie meist gleich abbiegen. Wollen Sie den Rekord von Hank knacken, dürfen Sie dem Pfeil nicht folgen, sondern müssen nach dem dritten Checkpoint eine Abkürzung, die links von Ihnen liegt, nehmen.

TEST A-2:

Rennen Sie vom Start aus los und schalten Sie den zweiten Gegner im mittleren Bereich der linken Seite per Genickbruch aus. Kehren Sie um und warten Sie, bis die erste Wache auf der linken Seite gegen die Wand blickt. Nutzen Sie den Moment und beseitigen Sie den Gegner ebenfalls mit einem Stealth-Kill. Genauso verfahren Sie mit den letzten beiden Trainingspartnern. Beim letzten Gegner müssen Sie sich an die Wand drücken und ihn um die Ecke herum beobachten, bis er seinen Blick von Ihrer Richtung abwendet.

TEST A-3:

Die einzige Neuerung gegenüber den C- und B-Lizenztests ist, dass Sie diesmal noch ein MG haben und insgesamt acht Gegner eliminieren müssen. Greifen Sie aber trotzdem zur Stimulator-Waffe, da das MG zu schnell leer ist. Ansonsten kämpfen Sie genauso wie im C-3- oder B-3-Test.

TEST A-4:

Im ersten Raum machen Sie den drei Gegnern auf den Treppen lautlos den Garaus. Im zweiten Bereich gehen Sie zuerst nach unten und erledigen den ersten Gegner, wenn dieser Ihnen den Rücken zukehrt. Danach halten Sie sich links und schalten den Gegner vor der Tür lautlos aus. Im letzten Raum achten Sie darauf, nicht von dem roten Lichtstrahl erfasst zu werden.

Türen, die seitlich des Gangs liegen, da sie nur in bereits bekannte Bereiche führen. Nehmen Sie die Küche genauer unter die Lupe und Sie entdecken eine **Granate** und eine **Annäherungsmine**. Gehen Sie bis zu dem Aufzug am Ende des Gangs, wo Sie auf Angela treffen. Nutzen Sie den Schlauch rechts neben der Aufzugstür, um Angela aus ihrem Gefängnis zu befreien. Nach der kurzen Zwischensequenz kehren Sie durch die graue Doppeltür im zweiten Stock zurück in die Mall.

Shopping-Bereich:

Nachdem die Mall vom ACN gestürmt wurde, befinden sich im gesamten Einkaufsbereich schwer bewaffnete Einheiten. Die einzigen Waffen, die Sie benutzen können, sind der Neuroschocker und die Ablenkungshülsen. Versuchen Sie deshalb, unbemerkt an den Soldaten vorbeizukommen. Ihre Patronenhülsen sollten Ihnen dabei sehr hilfreich sein. Steht zum Beispiel ein Gegner direkt in Ihrem Weg, können Sie ihn mit einer Hülsen-

kurzzeitig ablenken und an ihm vorbeischießen. Gehen Sie durch die „Staff only“-Tür der unteren Ebene und suchen Sie nach der grün beleuchteten „Exit“-Tür, die Sie ins Treppenhaus führt. Durch das Erdgeschoss (Basement) gelangen Sie in die Kanalisation. Ziehen Sie einfach die Kiste vom Kanaldeckel herunter. Vorsicht, im Erdgeschoss befindet sich ein Gegner.

Kanalisation:

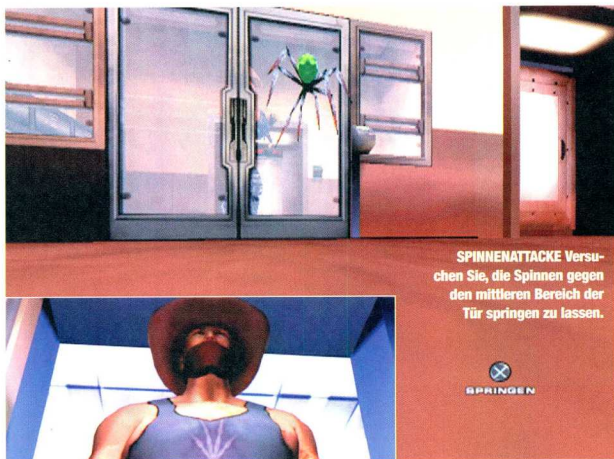
Waten Sie durch die widerliche Brühe, bis Sie zu dem Zaun neben der Leiter zum Parkhaus gelangen. Der Zaun ist jetzt beschädigt und Sie kommen durch das Loch in den Kanal dahinter. Hier folgen Sie nur dem Verlauf des Kanals und erledigen die Gegner, die dort Wache schieben. Über die Leiter am Ende des Kanals gelangen Sie mitten in die Millennium Bank.

Millennium-Bank I:

Schnappen Sie sich das **Medikit** und schalten Sie die drei Gegner im Haupt-

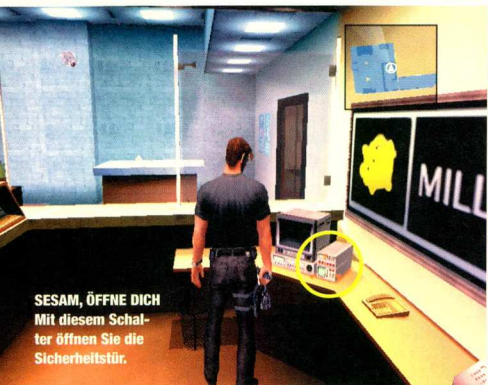
Ramirez – Die erste Begegnung

Ramirez hält sich den ganzen Kampf über hinter der Sicherheitstür auf, wo Sie ihn nicht verletzen können. Von dort aus lässt er kleine, aber dennoch sehr gefährliche Roboterspinnen auf Sie los. Pro Angriffswelle werden Sie von dreien dieser Biester angegriffen. Mit einem Treffer können Sie die Spinnen beschädigen, so dass sie nach kurzer Zeit explodieren. Mit zwei Treffern können Sie ein Spinnentier sofort zerstören. Die Spinnen verfolgen Sie und wenn die Biester nahe genug an Sie herankommen, explodieren sie. Selbst bei voller Lebensenergie überleben Sie nicht mehr als zwei bis drei solcher Attacken. Halten Sie sich während des Kampfes hauptsächlich direkt vor der Sicherheitstür auf. Feuern Sie einen Schuss auf eine herannahende Spinne ab und stellen Sie sich dann hinter sie. Drücken Sie die Aktionstaste, um zu einer Ego-Perspektive der Spinne zu wechseln. Jetzt können Sie selbst eine Spinne steuern. Lassen Sie die Spinne in Richtung Sicherheitstür krabbeln und drücken Sie kurz davor erneut die Aktionstaste, damit die Spinne springt. Versuchen Sie, die Spinnen auf der halben Höhe der Tür explodieren zu lassen, da sie dort am meisten Schaden anrichten. Seien Sie aber vorsichtig, dass Sie nicht beim Steuern einer Spinne von einer anderen Spinne angegriffen werden. Wollen Sie auf Nummer sicher gehen, zerstören Sie die übrigen zwei Insekten, bevor Sie die dritte gegen die Tür steuern.



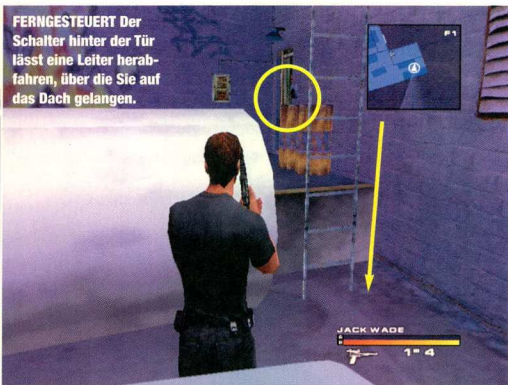
SPINNENATTACKE Versuchen Sie, die Spinnen gegen den mittleren Bereich der Tür springen zu lassen.





SESAM, ÖFFNE DICH
Mit diesem Schalter öffnen Sie die Sicherheitstür.

FERNGESTEUERT Der Schalter hinter der Tür lässt eine Leiter herabfahren, über die Sie auf das Dach gelangen.



raum der Bank aus. Benutzen Sie den Computer, der hinter dem Bankschalter steht, um die Tür zu öffnen. Auf einem Tisch im Eingangsbereich vor den Schaltern finden Sie eine **Annäherungsmine** und **Gewehrmunition**. Zurück im Hauptraum, nehmen Sie das Adrenalin und stellen sich dem Kampf mit dem irren Ramirez.

Millennium-Bank II:

Nachdem Sie die Tür zerstört haben, müssen Sie Ramirez das Wahrheitsserum injizieren, damit er gesprächig wird. Sie erhalten Zugang zum Computerraum, wo Sie das Sicherheitssystem knacken müssen. Merken Sie sich einfach die Abfolge und Position der Farbe und geben sie diese dann ein.

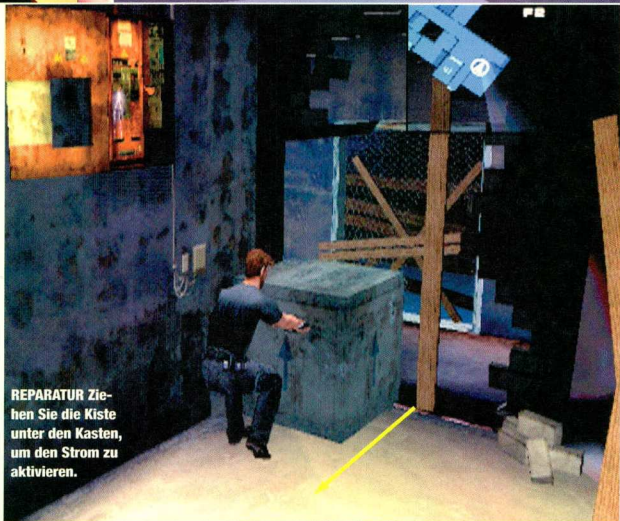
Wolfpack-Hauptquartier:

Hof und Dach:

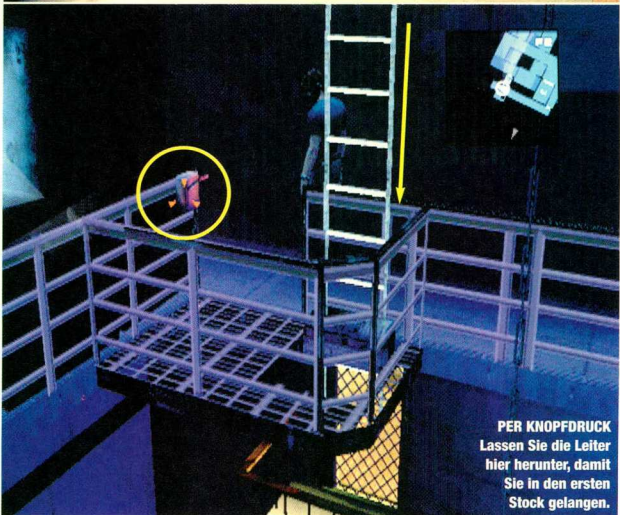
Hier können Sie erneut nur den Neuroschocker benutzen, um die ACN-Einheiten kurzzeitig außer Gefecht zu setzen. Wollen Sie Gegner dauerhaft ausschalten, müssen Sie den Stealth-Kill anwenden. Erledigen Sie den Gegner auf der rechten Seite und benutzen Sie den Code-Knacker an der rechten Tür. Nachdem diese sich öffnet, müssen Sie den Hebel betätigen, der eine Leiter hinunterfahren lässt. Klettern Sie über die Sprossen nach oben aufs Dach und eliminieren Sie die Wachen. In dem Nebenraum finden Sie **Munition für Ihren Neuroschocker** und eine **Granate**. Betreten Sie das Innere des Gebäudes.

Stockwerk 3:

Schalten Sie die Wache im Raum gegenüber des Versammlungsraums aus und schnappen Sie sich die **Neuroschocker-Patronen**. Erledigen Sie danach die beiden Gegner auf dem Gang und öffnen Sie die Tür des Frachtaufzugs. Klettern Sie über die Leiter nach unten bis in den zweiten Stock.



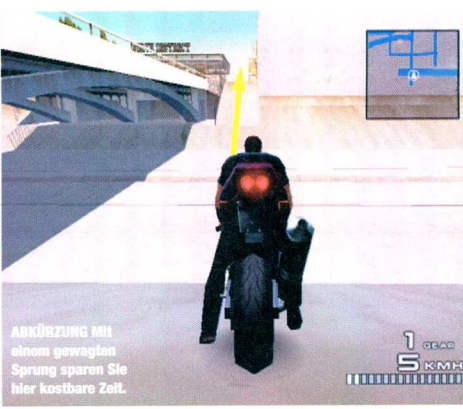
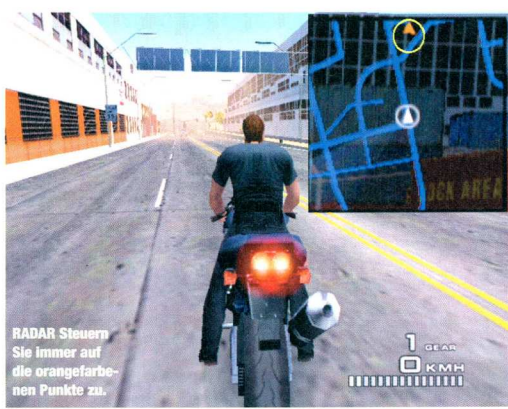
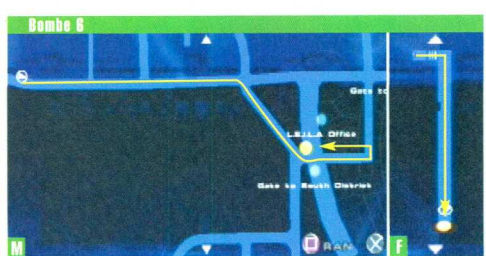
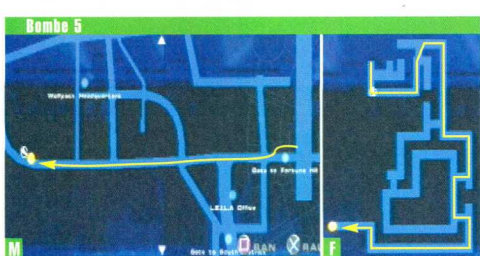
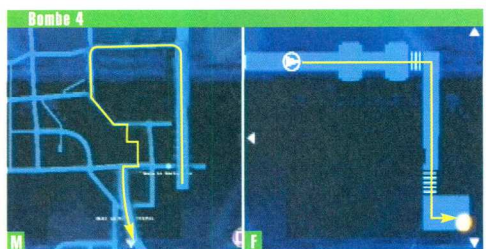
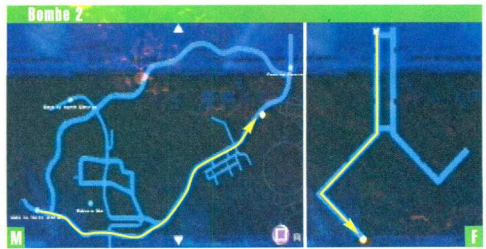
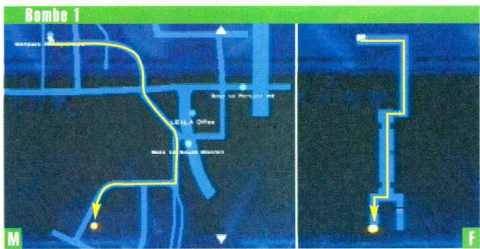
REPARATUR Ziehen Sie die Kiste unter den Kasten, um den Strom zu aktivieren.



PER KNOPFDRUCK Lassen Sie die Leiter hier herunter, damit Sie in den ersten Stock gelangen.

Wolfpack Hauptquartier – Bombenentschärfung

Im nächsten Abschnitt müssen Sie sechs Bomben entschärfen, die quer durch L.A. verstreut sind. Ein Screenshot zeigt jeweils den kürzesten Weg, den Sie mit dem Motorrad zurücklegen müssen, und der andere zeigt Ihnen den Weg, den Sie zu Fuß gehen. Rüsten Sie sich mit der Pump-Action-Gun aus. Damit schalten Sie Gegner, die sich Ihnen in den Weg stellen, am schnellsten aus. Entschärfen Sie die Bomben, indem Sie die Tastenkombinationen schnell genug eingeben. Nachdem Sie die vierte Bombe in dem trockengelegten Kanal entschärft haben, können Sie eine Abkürzung nehmen, indem Sie links über die kleine Rampe aus dem Kanal springen.



Aquadome: Gladiator

Die einzige Möglichkeit, dem Gladiator Schaden zuzufügen, ist, ihn in dem Moment auf eines der roten Felder zu locken, in dem ein Blitz an dieser Stelle einschlägt. Um ein Feld zu aktivieren, müssen Sie sich mehrere Sekunden darauf stellen, bis die roten Kreise fast das ganze Feld ausfüllen. Entfernen Sie sich dann schnell von dem Feld, bevor Sie selbst von einem Blitz verletzt werden. Damit der Gladiator von dem Energiestrahle erwischt wird, benötigen Sie ein sehr gutes Timing. Sobald Sie in seine Reichweite kommen, ist es höchste Zeit, das Weite zu suchen. Achten Sie darauf, immer genügend Abstand zu dem Kämpfer zu haben. Während des gesamten Kampfes kommen immer wieder Gegner in die Arena, die Sie aber mit der Standardbewaffnung schnell erledigen können.



GLADIATOR Auch wenn der Gladiator nahezu Ihre gesamte Aufmerksamkeit auf sich lenkt, müssen Sie immer auch auf die kleineren angreifenden Gegner achten.

Stockwerk 2:

Ziehen Sie die Kiste, die Sie rechts neben sich auf dem Gang erkennen können, in den Raum mit dem geöffneten Stromkasten. Klettern Sie auf die Kiste und stellen Sie die Stromzufuhr wieder her. Gehen Sie durch die kleine Tür links neben dem Lastenaufzug. Aktivieren Sie die Leiter und klettern Sie nach unten. Dort kümmern Sie sich nicht um die Wachen, sondern nehmen den Personenaufzug bis in den dritten Stock. Mit dem Code-Knacker öffnen Sie die Tür zum Archiv, wo Sie die gesuchten **Aufzeichnungen** entdecken.

Docks:

In diesem Abschnitt schlüpfen Sie in die Rolle von Angela Stern. Schleichen Sie sich an die Wachen heran und schalten

Sie die Gegner aus. Betätigen Sie den Schalter und gehen Sie durch das Tor. Die Wache, die mit dem Rücken zu Ihnen steht, erledigen Sie per Genickbruch, während ein Schuss auf das Fass die andere Wache ins Jenseits befördert. Wenn Sie bei dem Fass rechts abbiegen, finden Sie auf einer Kiste eine **Granate**. Gehen Sie bei dem Fass nach links, entdecken Sie am Ende des Weges eine **Resonator-Granate** und auf der anderen Seite der Mauer **Adrenalin**. Kümmern Sie sich um die Wache auf dem Steg, bevor Sie ihn überqueren. Im dahinter liegenden Bereich patrouillieren drei Wachen, die Sie entweder gewaltsam ausschalten oder umschleichen. Wollen Sie sich nicht auf Kämpfe einlassen, müssen Sie die Wege der einzelnen Wachen während ihrer Patrouille beobachten. Gehen Sie jetzt in

das Lagerhaus 12, das Sie in einer Sackgasse finden. Eliminieren Sie die beiden Gegner und sammeln Sie das **Medikit** und die **Code-Karte** ein. Verlassen Sie die Halle und gehen Sie rechts an der Hauswand entlang, bis Sie zum Containerbereich kommen. Öffnen Sie das Tor in dem Zaun und schicken Sie die zwei Wachen ins Jenseits. Benutzen Sie die Codekarte an dem nächsten Tor.

Queen of Hearts:

Außendock:

Erledigen Sie die Gegner, die in diesem Bereich patrouillieren. Rechts vom Startpunkt finden Sie eine **Resonator-Granate** am Ende des Ganges. Im nächsten Ladebereich entdecken Sie **Adrenalin** und eine **Annäherungsmine** am Ende des linken Ganges. Auf der rechten Seite befindet sich der Eingang zur Ebene 1 (F1) der Queen of Hearts.

F1:

Hier gibt es nicht viel, was Sie tun können. Schalten Sie lediglich die Wache aus und verlassen Sie den Raum in Richtung Treppenhaus. Folgen Sie den Stufen nach oben und betreten Sie die Ebene 2.

F2:

Suchen Sie zuerst den kleinen Raum ganz rechts auf, wo Sie eine **Granate** und **Unterlagen** für die Herstellung von Sprengstoff finden. Nachdem Sie sich um die Wache auf dem Flur gekümmert haben, betreten Sie die Kapitänskajüte und sammeln dort ein **Medikit**, ein **Diktiergerät** und die **Chemikalie Beta** ein. Schmökern Sie noch kurz im Logbuch des Kapitäns, bevor Sie sich das **Adrenalin** aus einem Spind des Duschrums holen. Gehen Sie danach über das Treppenhaus zum dritten Stock.

F3:

Dort müssen Sie zuerst eine Vielzahl von Gegnern im Speiseraum überältigen.



GEFAHRGUT Ballern Sie auf das Fass, um den Gegner dahinter zu erledigen.



LAGERHALLE 12 Ganz schwach erkennen Sie die Nummerierung der einzelnen Lagerhallen.

Die AAA-Lizenz



TEST AAA-1:

Achten Sie während des Tests auf den roten Pfeil und auf Ihre Karte. Wie bereits bei den vorhergehenden Motorrad-Tests müssen Sie stets Ihre Geschwindigkeit und den Straßenverlauf im Auge behalten. Tipp: Nachdem Sie den ersten Checkpoint auf der linken Seite erreicht haben, empfiehlt es sich, eine Kehrtwende zu machen und auf demselben Weg, den Sie gekommen sind, zum Checkpoint auf der rechten Seite zu fahren.

TEST AAA-2:

Bleiben Sie stehen und werfen Sie eine Hülse in die Ecke vor sich. Wenden Sie den Stealth-Kill bei der VR-Wache an, wenn diese in der Ecke nach dem Rechten sieht. Gehen Sie nun nach links und schalten Sie die zweite Wache aus. Wenn die dritte Wache zur Levelmitte hin abbiegt, müssen Sie sich schnell von hinten an sie heranschleichen und sich nach getaner Arbeit sofort verziehen. Wenn die letzte Wache in der Mitte des Raums sich umdreht, pirschen Sie sich schnell von hinten an sie heran und erledigen sie.

TEST AAA-3:

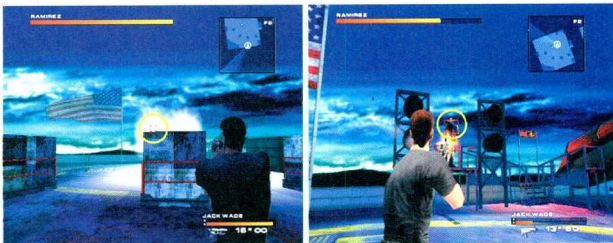
Auch hier empfiehlt es sich, bei der Stimulator zu bleiben, auch wenn der Raketenwerfer noch so stark ist. Die langen Nachladezeiten machen den Vorteil der Durchschlagskraft zunichte. Gehen Sie wie in den C-3-, B-3- und A-3-Tests vor, um diese Aufgabe zu bestehen.

TEST AAA-4:

Im ersten Raum erledigen Sie erst die Gegner auf der unteren Ebene, bevor Sie sich um die anderen beiden oben kümmern. Nutzen Sie Ihre Schrotflinte, um Zeit zu sparen. Versuchen Sie im zweiten Raum, mit der Schrotflinte auf die Gruppe zu schießen, solange die Wachen noch beieinander stehen. So sparen Sie ebenfalls Zeit und Munition. Im dritten Bereich schalten Sie die ersten beiden Gegner per Stealth-Kill aus, während die letzten drei am besten aus kurzer Distanz mit der Pump-Action eliminiert werden.

Ramirez – Die zweite Begegnung

Auf dem Deck des Schiffs treffen Sie ein zweites Mal auf den Psychopathen Ramirez. Mit der richtigen Taktik können Sie ihn in kürzester Zeit eliminieren. Suchen Sie Deckung hinter der Kiste zu Ihrer Rechten. Gehen Sie jetzt mit der Waffe im Anschlag vorsichtig zurück, bis die Scheinwerfer in Ihrer Zielerfassung erscheinen. Vorsicht, ein Schritt zu viel und Sie stehen mitten in Ramirez' Kugelhagel. Zerballern Sie sämtliche Strahler und gehen Sie dann nach vorne zu dem Irren. Alles, was Sie jetzt tun müssen, ist, ständig in Bewegung zu bleiben und einige Salven auf Ramirez abzufeuern. Rollen Sie zur Seite, wenn Ramirez mit Granaten nach Ihnen wirft. Ihre bevorzugte Waffe sollte die Stimulator zum Zer-schießen der Scheinwerfer und das Maschinengewehr für den Nahkampf gegen Ramirez sein.



SCHON WIEDER RAMIREZ Hier sehen Sie die Position, aus der Sie am besten auf die Strahler schießen. Im Nahkampf gegen Ramirez empfiehlt sich die Maschinenpistole.

Schnappen Sie sich die **Granate** auf einem der Tische und gehen Sie durch den schmalen Gang weiter in die Kajüte, wo Sie **Adrenalin** auf dem Tisch und die **Chemikalie Alpha** und einen **Brief** in dem Schrank finden. Sammeln Sie noch die **Granate** vor dem Metallgitter in dem Gang ein, bevor Sie über die Treppe gegenüber der Kajüte zurück in den zweiten Stock gehen.

F2:

Öffnen Sie zuerst die Tür zu Ihrer Linken und erledigen Sie dann die beiden Wachen vor Jacks Zelle. Reden Sie kurz mit Jack, der Ihnen einen **Dietrich** aushändigt. Machen Sie sich jetzt auf den Weg zum vierten Stock.

F4:

Schnappen Sie sich die **Granate** in der Abstellkammer und belauschen Sie das

Gespräch der beiden Wachen auf der Brücke. Pumpen Sie die Jungs danach voll Blei und lesen Sie das Schiffslogbuch. Drücken Sie den Schalter und öffnen Sie die Geheimtür mit dem Dietrich. Im dahinter liegenden Raum sammeln Sie eine **Granate**, eine **Disk** und die **Chemikalie Gamma** ein. Machen Sie sich nun mit den Chemikalien auf den Weg zu dem kleinen Raum mit der Maschine im zweiten Stock.

F2:

Hier müssen Sie aus den drei Chemikalien einen Sprengstoff mischen. Setzen Sie zuerst die Chemikalien in die Maschine ein. Jetzt müssen Sie die Chemikalien so vermischen, dass sie dem Farbbeispiel entsprechen. Nach einigen Versuchen erhalten Sie den Sprengstoff, den Sie an der Wand in dem Raum neben Jacks Zelle befestigen.



FUNDGRUBE Im Spind entdecken Sie einige nützliche Items.

Nach der Zwischensequenz spielen Sie wieder als Jack weiter. Durch die Luke auf der Ebene 1 gelangen Sie auf Ebene B3 der Queen of Hearts.

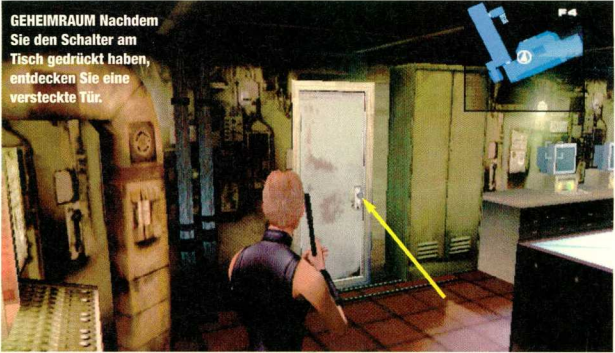
B3:

Schalten Sie zuerst die Wache aus, bevor Sie die **MP-Munition** aus dem Raum am linken Ende des Ganges holen. Gehen Sie jetzt durch die rechte Tür in den Frachtraum des Schiffs. Schaffen Sie die Gegner lautlos beiseite und sammeln Sie die **Gewehrmunition** in der Mitte des Raums ein. Klettern Sie über eine der Leitern nach oben und betätigen Sie die Steuerung für den Kran. Kehren Sie nach unten zurück und kümmern Sie sich um die Gegner, bevor Sie den Kühlraum aufsuchen. Betätigen Sie den Knopf am Regler für die Kühlfächer und nehmen Sie die **ID-Karte** des toten Kapitäns an sich. Vergessen Sie nicht, das **Medikit** mitzunehmen. Gehen Sie jetzt zu der Tür auf der oberen Ebene an der gegenüberliegenden Seite des Frachtraums.

Wo finde ich Greywolf?

Benutzen Sie die ID-Karte und das Diktiergerät, um die Sicherheitstür zu öffnen. Schlei­chen Sie über die Rampe nach unten und kümmern Sie sich um sämtliche Gegner, die Sie hier antreffen. Betreten Sie den abgegrenzten Bereich in der Mitte des Raums, wo Sie von der ACN-Wache eine **Code-Karte** erhalten. Außerdem entdecken Sie hier Greywolfs Leiche in einem der Wasserbecken. Schnappen Sie sich noch das **Medikit** und die **Gewehrmunition**, bevor Sie den Raum durch die Sicherheitstür verlassen. Klettern Sie über die Leiter neben der Tür nach unten und gehen Sie durch die Tür neben dem Kühlraum. Dort finden Sie **MP-Munition** auf einem Hocker. Benutzen Sie die Treppen, um in den Maschinenraum der Queen of Hearts zu gelangen. Bevor Sie mit dem Aufzug fahren, können Sie noch eine **Annäherungsmine** vor dem Metallgitter holen.

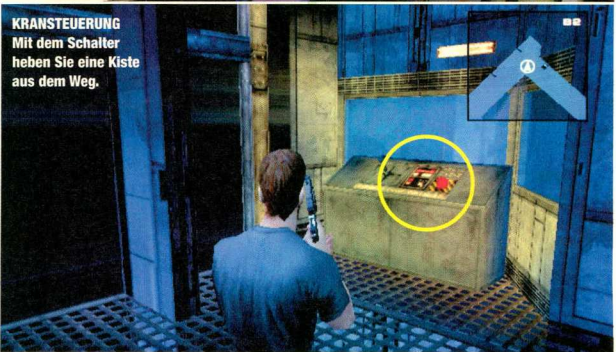
GEHEIMRAUM Nachdem Sie den Schalter am Tisch gedrückt haben, entdecken Sie eine versteckte Tür.



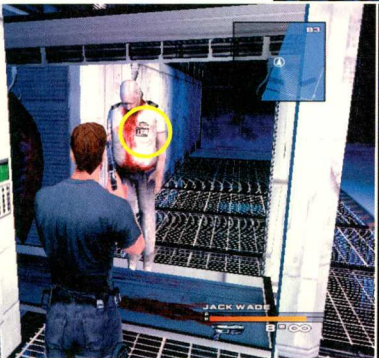
SCHWACHSTELLE Hier müssen Sie die selbst gebaute Bombe anbringen.



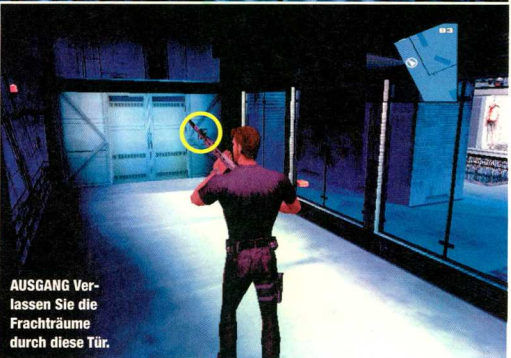
KRANSTEUERUNG Mit dem Schalter heben Sie eine Kiste aus dem Weg.

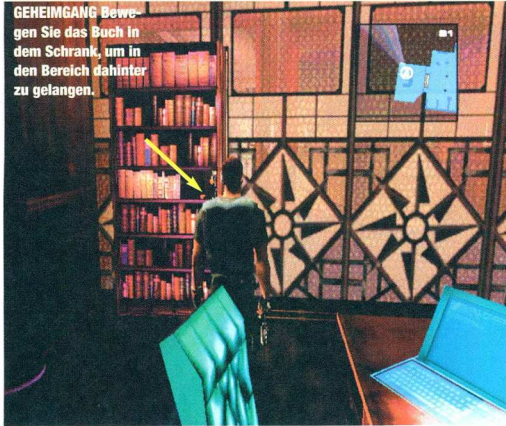


TIEFGEKÜHLT Schnappen Sie sich die ID-Karte des toten Kapitäns.



AUSGANG Verlassen Sie die Frachträume durch diese Tür.





GEHEIMGANG Bewegen Sie das Buch in dem Schrank, um in den Bereich dahinter zu gelangen.



VERMINT Feuern Sie auf die Mine, damit die Stromversorgung unterbrochen wird.

Biotech

Kanalisation:

Hier treffen Sie auf Ihren Erzrivalen Hank Redwood. Vereinbaren Sie ein Duell mit dem schwergewichtigen Kopfgeldjäger. Während der Zwischensequenz müssen Sie eine Tastenkombination schnell genug drücken, um seinen Kugeln auszuweichen und dann letztendlich selbst zu schießen. Die Abfolge

der Buttons ist links, rechts, L1 und X. Schnappen Sie sich die **Munition**, kurz bevor Sie zur Leiter kommen.

F1:

Erladigen Sie die beiden Wachen und betreten Sie das Gebäude. Werfen Sie einen Blick auf die Statue und sammeln Sie die **Annäherungsmine** auf einem Sessel in der Ecke ein, bevor Sie über die Treppe in den zweiten Stock vordringen.

F2:

Gehen Sie durch eine der beiden Türen und eliminieren Sie die Gegner, die sich in dem Bereich aufhalten. Schnappen Sie sich das **Medikit**, eine **Granate**, den **Rezeptionsschlüssel** und **Gewehrmunition**. Kehren Sie jetzt zurück nach unten zur Rezeption der Labors.

F1:

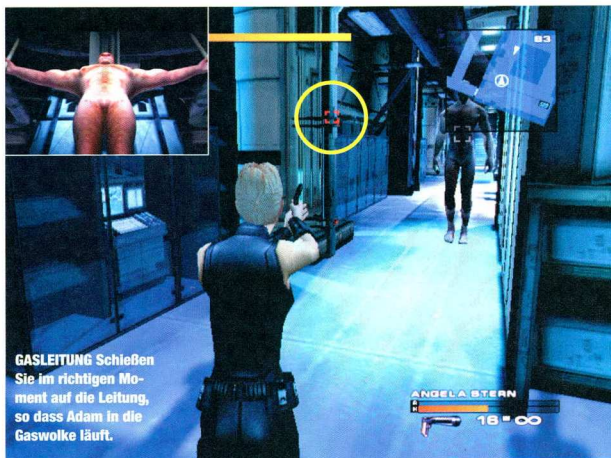
Öffnen Sie die kleine rechte Tür der Rezeption mit dem soeben gefundenen Schlüssel und drücken Sie den Alarmknopf. Schalten Sie die beiden Wachen aus und betreten Sie den Aufzug, aus dem die Wachen gekommen sind.

B1:

Nutzen Sie Ihr Wärmesichtgerät, um sich an den Infrarotstrahlen vorbeizupirschen. Mit der Schrotflinte erledigen Sie die nächsten Gegner. Im Überwachungsraum finden Sie eine **Granate** und einen Schalter, mit dem Sie die Infrarotstrahlen vor der Tür deaktivieren können. Im Wasch- und Umkleideraum, der gegenüber vom Überwachungsraum liegt, können Sie noch **Adrenalin** und **Raketwerfermunition** einsammeln. Betreten Sie das große Labor durch die Sicherheitstür. Hinter der ersten Tür rechts entdecken Sie **Munition** für die Pumpgun und die MP. Verschanzen Sie sich hinter der Kiste auf der linken Seite des Gangs und erledigen Sie sämtliche Gegner. Warten Sie, bis die Angreifer nahe bei Ihnen sind, und verlassen Sie dann immer nur kurz Ihre Deckung, um die Gegner mit Blei voll zu pumpen. Gehen Sie danach durch die große Glastür in Dr. Zweibergs Büro. Schnappen Sie sich die **Schlüssel** auf dem Kamin und in dem Bild auf der linken Seite und gehen Sie zu dem Bücherregal rechts neben dem Schreibtisch. Betätigen Sie dort den Schalter und gehen Sie nach unten, um Ihre Munitionsvorräte aufzufrischen und einen weiteren **Schlüssel** zu finden.

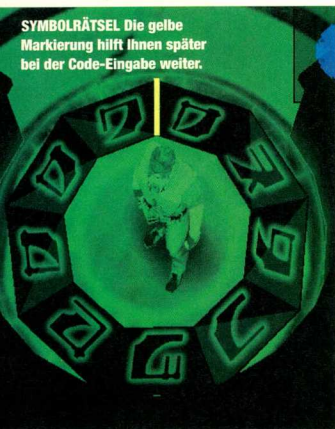
Adam — Der erste Kampf

Sie können Adam auf zwei Wegen bekämpfen. Einerseits können Sie mit Ihrer Waffe ständig auf ihn ballern, was aber sehr zeitaufwendig ist. Zum anderen können Sie den Strom in der Mitte und dann die Gaszufuhr an den beiden Rechnern in den Ecken des Labors aktivieren. Rennen Sie dann immer im Kreis um einen der beiden Großrechner herum. Adam wird Sie die ganze Zeit verfolgen. Schießen Sie auf die Rohre seitlich der Rechner, damit Gas austritt. Timen Sie das Ganze so, dass Adam in die Gaswolke rennt. Bleibt er kurz stehen, sollten Sie das Weite suchen, da er kurz darauf zu rennen beginnt und nach Ihnen schlägt.



GASLEITUNG Schließen Sie im richtigen Moment auf die Leitung, so dass Adam in die Gaswolke läuft.

SYMBOLRÄTSEL Die gelbe Markierung hilft Ihnen später bei der Code-Eingabe weiter.



Benutzen Sie die drei Schlüssel an der Tür mit den Schlangen.

B2:

Im folgenden Abschnitt schlüpfen Sie wieder in die Rolle von Angela. Verlassen Sie den Raum und achten Sie darauf, nie von einem der roten Lichter entdeckt zu werden. Gehen Sie zuerst in den „Chip Research“-Raum, um dort Munition einzusammeln und etwas **Adrenalin** zu finden. Verlassen Sie den Raum in Richtung des „Genetic-Research“-Labors. Dort schnappen Sie sich die **Saline-Flasche** und das **Forschungsnotizbuch**. Begeben Sie sich nun zur Mitte des Komplexes und befestigen Sie eine Mine an der Steuerung für das Sicherheitssystem. Schießen Sie auf die Mine und Sie können das Amphitheater, wo Jack sich befindet, betreten. Vorher müssen Sie noch zwei Wachen ausschalten. Kehren Sie nach der Sequenz zurück in Zweibergs Büro und öffnen Sie den Schreibtisch mit dem Dietrich. Zoomen Sie mit der Kamera auf den roten Punkt auf der Statue und merken Sie sich den Code. Achten Sie auch darauf, wo sich der gelbe Strich befindet. Geben Sie den Code an dem Bild auf der rechten Seite ein und Sie erhalten den Eva-Schlüssel. Gehen Sie durch die Geheimtür und über die Stufen nach unten, wo Sie den Schlüssel bei der versperrten Tür einsetzen. Schalten Sie die Wache in dem Gang aus und betreten Sie das Labor, wo Sie sich den **Erste-Hilfe-Kasten** schnappen.

B2:

Gehen Sie mit der Genprobe Adams in den „Genetic Research“-Raum und stellen Sie mit dem Gen-Sequencer ein Antivirus her. Bringen Sie es zu Jack und retten Sie ihm dadurch sein Leben.

B1:

Jetzt geht es wieder als Jack weiter. Machen Sie sich auf den Weg in Zwei-

Adam – Der zweite Kampf

Adam ist im Besitz der Judgement-Cannon. Er greift Sie entweder mit einem blauen, konzentrierten Schuss oder einem Laserstrahl an. Versuchen Sie, dem blauen Schuss durch schnelles Wegrollen zu entkommen. Achten Sie darauf, dass Sie nicht hinter einer der Kästen stehen, wenn Adam einen blauen Schuss in Ihre Richtung abfeuert, da Ihre Deckung sonst zerstört wird. Vor dem roten Laser finden Sie nur Schutz, wenn Sie sich hinter einer der Kästen verstecken. Nehmen Sie die Maschinenpistole und ballern Sie ununterbrochen auf das Monster. Sollten Sie noch Munition für Ihren Raketenwerfer übrig haben, ist jetzt der richtige Zeitpunkt, um sie zu benutzen. Wenn Adams Energie erschöpft ist, lässt er seine Waffe fallen und verfolgt Sie. Locken Sie ihn möglichst weit weg von der Judgement-Cannon (rot auf dem Radar eingezeichnet) und eröffnen Sie dann das Feuer. Auch wenn er keinen Schaden nimmt, können Sie ihn zumindest kurz in die Knie zwingen. Genau diese Sekunden, in denen Adam abgelenkt ist, müssen Sie nutzen, um sich die Judgement-Cannon zu schnappen. Mit nur einem Schuss erledigen Sie Adam und vereiteln so Zweibergs finstere Pläne. Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie den genialen Abspann eines der besten Action-Adventures für die PS2.



bergs Büro und gehen Sie durch die Tür mit den drei Schlangenschlüsseln. Aktivieren Sie den Computer und stellen Sie sich dann in den Kreis in der Mitte des Raums. Setzen Sie Ihr Wärmesichtgerät auf, um die Symbole um sich herum erkennen zu können. Erneut müssen Sie deren Abfolge in einem Bild in Zweibergs Büro eingeben, um den **Adam-Schlüssel** zu erhalten. Verlassen Sie das Büro durch die große Glastür und gehen Sie nach rechts zu der Tür, die Sie jetzt mit dem Adam-Schlüssel öffnen können. Erledigen Sie im Raum dahinter die beiden Gegner, bevor Sie die **Gewehrkugeln** und das **Adrenalin** einsammeln und mit dem großen Lift nach unten fahren.

Aufzug:

Gehen Sie an die vordere Kante und ballern Sie bereits aus großer Entfernung nach unten. Versuchen Sie, die Fässer zum Explodieren zu bringen, wenn sich Gegner in deren Nähe befinden. Die Maschinenpistole eignet sich hervorragend für diese Situation. Falls Sie zu viele Gegner am Leben lassen,

wird Ihnen diese Nachlässigkeit sehr schnell zum Verhängnis.

B2:

Unten angekommen, gehen Sie durch den Gang auf der rechten Seite in den Kühlraum und erledigen dort sämtliche Gegner. Aktivieren Sie den Kran mit der Steuereinheit in der Ecke und kehren Sie zurück in den Hauptraum, wo die roten Strahlen Ihnen den Weg versperren. Rennen Sie neben einem der Container her, damit Sie unbeschadet an den Strahlen vorbeikommen. Kümmern Sie sich um die Gegner, die sich Ihnen in den Weg stellen wollen, und gehen Sie durch die Tür am Ende des Tunnels. In dem Labor aktivieren Sie die Gas- und Stromzufuhr an den Rechnern in der Ecke und Mitte des Raums, falls Sie das nicht bereits während des ersten Kampfes gegen Adam getan haben. Nach der Zwischensequenz verlassen Sie das Labor von Zweiberg mit dem Aufzug. Wenn Sie den Aufzug verlassen, müssen Sie zwei weitere Gegner eliminieren, bevor Sie das Amphitheater betreten. Dort findet der große Show-down gegen Adam statt.

CHEATS & CODES



WOLFGANG
FISCHER
30, Redakteur

Schummler und Hilfe-suchende können sich in dieser Ausgabe über einen bunten Cheats&Codes-Mix freuen. Hier ist für jeden was dabei!



Giants: Citizen Kabuto

CHEATCODE Drei Rassen, viele Missionen, ein abwechslungsreiches Spiel: Giants startet durch!

Das abwechslungsreiche *Giants: Citizen Kabuto* wartet mit einer Vielzahl von Cheats auf, die den Action-Titel deutlich vereinfachen. Für einen wahren Farb-Trip sorgt der Cheat für regenbogenfarbene Levels: Unbedingt ausprobieren! Aktiviert werden die Cheats über die Namenseingabe vor dem Spiel.

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.

Cheatcode	Wirkung
ALPUN	Cheat-Menü freischalten
MBP4UJP	Freie Levelanwahl
MOLITOR	Unbesiegbarkeit
BGDA	Unendlich Mana
FALLOUT	Unendlich Munition
38HK	Unendlich Jetpacks
XTRASEE	Frontale Kameraperspektive
ANGRY	Spiel rot einfärben
SNIPEME	Spiel grün einfärben
UDDOIT2	Spiel blau einfärben
DOROTHY	Regenbogenfarbene Levels



RAINBOW ISLANDS Einer der Cheats verleiht dem Spiel eine psychedelische Note.



AGIL Vicky's Gelenkigkeit ist in vielen Levels äußerst hilfreich.

Portal Runner

CHEATCODE Reisen Sie mit der hübschen Vicky durchs Spielzeugland.

Auch wenn die Qualität der *Army Men*-Titel von 3DO oft ziemlich schwankt, auf eines kann man sich felsenfest verlassen: Die Entwickler bauen immer Cheatcodes in die Spiele ein, um auch weniger geduldrigen Spielern eine Hilfeleistung und Chance zu geben, das Spiel durchzuspielen. Während die Eingabe der Vollheilung im Pausenmodus während des Spiels erfolgt, werden die Filmsequenzen und Extras im Hauptmenü freigeschaltet.

Cheat

Filmsequenzen und Extras freischalten

Volle Heilung

Tastenkombination

L1-Taste halten und ←, →, ↓, ↑, ↓, R1, ●, R2, ■ drücken.
L2-Taste halten und ●, ●, ●, ■, ■ R2, R1, ↑, ●, ■ drücken.

World Rally Championship

CHEATCODE Rallye-Fieber mal ganz anders: So steht die WRC Kopf!

Es besteht ja kein Zweifel daran, dass *WRC* ein erstklassiges Spiel mit vielen Details und sehr guter Grafik ist. Um das Spiel noch einen Tick interessanter zu machen, haben die Entwickler einige ziemlich ungewöhnliche Extras eingebaut. Aktiviert werden diese im Unterpunkt „Geheimnisse“ des Optionsmenüs. Viel Spaß beim Ausprobieren.

Cheat

Erklärung

EVOPower	Erhöhte Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit
HELUMaid	Beifahrer gibt Anweisungen mit Piepsstimme
THATStUPID	Autos ohne Karosserie
FLOATyLIGHT	Fliegende Autos im Replay
DOWNBELOW	Kameraperspektive von oben
ONTHECEILING	Invertierte Kamera
WIBBLYWOBBLY	Visuelle Unterwassereffekte
IMGOINGCRAZY	Psychedelische visuelle Effekte

ICH GLAUB, ICH STEH KOPF!
Das Lenken des Fahrzeugs wird in dieser Ansicht zum Kunststück.



INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden:

Titel	Ausgabe
4x4 Evolution	06/2001
Arctic Thunder	12/2001
Army Men: Blade's Revenge	09/2001
Army Men: Sarge's Heroes 2	06/2001
ATV Offroad	06/2001, 10/2001
Batman Vengeance	01/2002
CART Fury	10/2001, 12/2001
City Crisis	12/2001
Crazy Taxi	08/2001
Dave Mirra Freestyle BMX 2	11/2001
Dynasty Warriors 3	12/2001
ESPN NBA 2Night	12/2001
ESPN X Games Skateboarding	02/2002
Evil Twin	03/2002
F1 Racing Championship	04/2001
Gauntlet: Dark Legacy	07/2001
Giants: Citizen Kabuto	03/2002
Gran Turismo 3	10/2001, 11/2001
GTA III	02/2002, 03/2002
Guilty Gear X	01/2002
Half-Life (dt.)	01/2002
Kinetica	02/2002
Klonoa 2	10/2001
Le Mans 24 Stunden	11/2001
Lotus Challenge	01/2002
MDK 2 - Armageddon	06/2001, 01/2002
NASCAR Heat 2002	11/2001
NBA Hoopz	05/2001
NBA Street	09/2001, 10/2001, 03/2002
NHL Hitz 2002	12/2001
Oni	05/2001
Operation Winback	07/2001
Paris-Dakar Rally	12/2001
Portal Runner	03/2002
Project Eden	03/2002
Rayman Revolution	04/2001
RC Revenge Pro	06/2001
Ready 2 Rumble: Round 2	04/2001
Red Faction	11/2001
Rumble Racing	07/2001
Silent Scope	04/2001
Silent Scope 2	02/2002
Silpheed	08/2001
Smuggler's Run	04/2001
Smuggler's Run 2	02/2002
Soul Reaver 2	02/2002
Spy Hunter	02/2002
Star Trek Voyager: Elite Force	03/2002
Star Wars: Starfighter	05/2001
Star Wars: Bombad Racing	08/2001
Sunny Garcia Surfing	03/2002
Theme Park World	09/2001
The Simpsons Road Rage	03/2002
Time Crisis 2	02/2002
Tokyo Extreme Racer	09/2001, 10/2001
T. Hawk's Pro Skater 3	02/2002, 03/2002
Top Gear Dare Devil	06/2001
Triple Play Baseball	08/2001
Twisted Metal: Black	09/2001, 11/2001
Unreal Tournament	07/2001
Wacky Races	10/2001
WDL War Jetz	09/2001, 10/2001
Wild Wild Racing	04/2001
Winning Eleven 5	07/2001
World Rally Championship	03/2002
XG3: Extreme-G Racing	11/2001
X-Squad	06/2001
Zone of the Enders	07/2001

Tony Hawk's Pro Skater 3

KURZTIPP Teil 2 der großen THPS-3-Tippoffensive: Skaten Sie mit dem Star Ihrer Wahl in einem beliebigen Level!

Nachdem wir Sie mit den Tipps in der letzten Ausgabe bestimmt schon ganz heiß gemacht haben, liefern wir jetzt selbstverständlich die restlichen Hilfen zum Skateboard-Spaß nach. Wer sich zudem alle Levels anschauen will, ohne

das Spiel komplett zu lösen, der muss nur in der Cheats-Sektion des Optionsmenü „roadtrip“ eingeben. Im selben Menü schalten Sie ebenso problemlos durch Eingabe von „YOHO-MIES“ alle verfügbaren Charaktere frei.

Snowboard-Modus	Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus 11-mal mit unterschiedlichen Skatern.
Unendlich Specials	Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus 12-mal mit unterschiedlichen Skatern.
Perfekte Balance für Rails	Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus 13-mal mit unterschiedlichen Skatern.
Super Statuswerte	Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus 14-mal mit unterschiedlichen Skatern.
Riesige Skater	Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus 15-mal mit unterschiedlichen Skatern.
Zeitlupenmodus	Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus 16-mal mit unterschiedlichen Skatern.
Perfekte Balance für Manuals	Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus 17-mal mit unterschiedlichen Skatern.
Mini-Skater-Modus	Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus 18-mal mit unterschiedlichen Skatern.
Mondphysik	Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus 19-mal mit unterschiedlichen Skatern.
Expertenmodus	Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus 20-mal mit unterschiedlichen Skatern.
Ego-Perspektive	Erreichen Sie alle Ziele und gewinnen Sie alle Goldmedaillen in allen drei Wettbewerben des Karriere-Modus 21-mal mit unterschiedlichen Skatern.



Punkte 180

0:12

EKEL ERREGEND Der Neversoft-Eyeball-Man ist nicht gerade sehr appetitlich.

Sunny Garcia Surfing

CHEATCODE Freie Charakter- und Boardwahl!

Wer *Sunny Garcia Surfing* das erste Mal spielt, dem fällt sofort auf, dass man zu Beginn nur sehr eingeschränkten Zugriff auf Bonusfeatures und Extracharaktere hat. Durch Eingabe der folgenden Cheats auf dem Titelschirm können Sie zumindest die Auswahl an verfügbaren Surfboards und Spielfiguren erhöhen.

Cheat	Tastenkombination
Alle Charaktere	L1 + R1 halten und ←, ●, ↑, →, ●, ← und ← drücken.
Alle Boards	L1 + R1 halten und ←, ●, ↑, ↓, ●, ←, ↓, ● und X drücken.

HUNDELEBEN MIT
Bruno macht das
Surfen viel mehr Spaß!



UNGEWÖHNLICHER HELD
Cypriens
Abenteurer
werden jetzt
ein wenig
leichter.



Evil Twin

CHEATCODE So bezwingen Sie das fantasievolle Jump & Run.

Evil Twin schreit aufgrund des haarsträubenden Schwierigkeitsgrades geradezu nach Cheatcodes. Glücklicherweise haben die Programmierer ein paar sehr nützliche Schummeltricks eingebaut, um die Nerven von weniger geduldigen Spielern zu schonen. Die Eingabe der Codes erfolgt im dafür vorgesehenen Cheat-Menü.

Cheat	Tastensequenz
Unverwundbarkeit	X, ■, ▲, X und ●
Visier	●, ●, X, ▲ und ■
Snipe	●, ●, X, ▲ und ●
Mega	●, ▲, ▲, ■ und X
Schnellschuss	■, ▲, X, ▲ und ●
Abprallende Bälle	●, ■, ●, ▲ und X

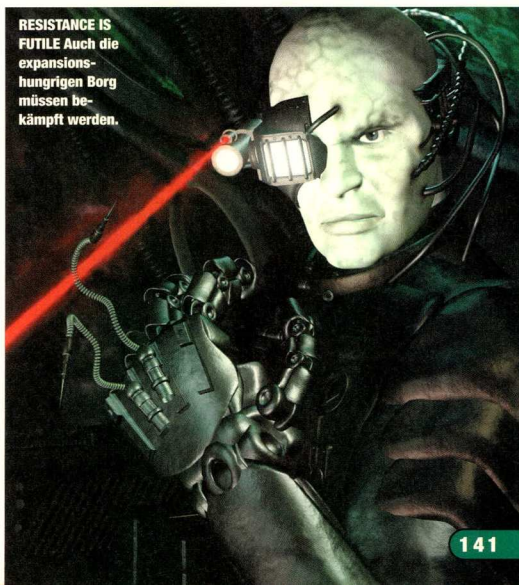
Star Trek Voyager Elite Force (US)

CHEATCODE Beschützen Sie die Voyager gegen diese Außerirdische.

Als Mitglied eines Special-Forces-Teams des Föderationsraumschiffes Voyager sorgen Sie im Delta-Quadranten für Ordnung und retten dabei das Raumschiff samt Besatzung. Wenn der 3D-Shooter einen Tick zu schwer ist, der kann durch folgende Cheats Abhilfe schaffen. Die Eingabe erfolgt im Pausenmodus des Spiels und wird durch ein „Impressive“ von Captain Janeway bestätigt. Engage!

Cheat	Tastenkombination
Alle Waffen	L1, L2, R1, R2, L3 halten und dann Select drücken
999 Gesundheitspunkte	L1, L2, R1, R2 halten und dann Select drücken
Rüstungsenergie aufladen	L1, R1 halten und dann Select drücken

RESISTANCE IS FUTILE Auch die
expansions-
hungrigen Borg
müssen be-
kämpft werden.



Project Eden

CHEATCODE Mit aktivierten Cheats rätselt es sich noch besser.

Im düsteren Action-Adventure von Eidos gilt es viele Rätsel zu lösen und Gegner auszuschalten. Damit Sie sich ungestört mit den Knobeleien beschäftigen können, bietet das gut versteckte Cheat-Menü einige wertvolle Schummeltricks. Um die Cheats zu aktivieren, rufen Sie während des Spiels mit der X-Taste das Team-Menü auf, halten die Select-Taste gedrückt und bewegen den linken Analog-Stick nach oben. Jetzt drehen Sie den linken Stick zuerst dreimal im Uhrzeigersinn und danach dreimal entgegengesetzt. Über das in der rechten, unteren Ecke erschienene Symbol erreichen Sie nun das Cheat-Menü, in dem Sie unter anderem „unendlich Gesundheit“ und „unendlich Energie“ einstellen können. Zudem gibt es die Möglichkeit, alle Levels direkt anzuwählen.

VIER GEWINNT Mit Teamwork und Cheats kommen Sie schnell zum Erfolg.

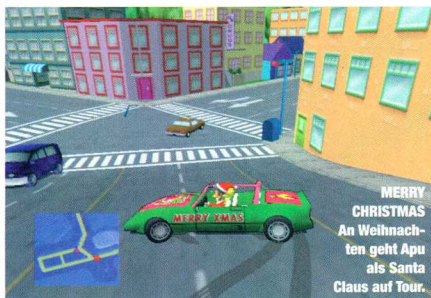


The Simpsons Road Rage

KURZTIPP Machen Sie Springfields Straßen unsicher!

Im witzigen *Crazy Taxi*-Verschnitt rund um die gelbste Familie der Welt steuern Sie einen Ihrer Lieblingscharaktere durch Springfield, immer auf der Suche nach neuen Fahrgästen. Wenn Sie im Einstellungs Menü Ihrer PlayStation 2 das Datum umstellen, dürfen Sie mit insgesamt vier Bonusfiguren ins Taxigeschäft einsteigen. Gute Fahrt!

Datum	Bonuscharakter
31. Oktober	Frankenbart (Bart in Halloween-Kostüm)
1. Januar	Holiday Krusty (Krusty, der Clown, im Ferien-Outfit)
22. November	Marge the Pilgrim (Marge im Pilgerkostüm zu Thanksgiving)
25. Dezember	Santa Apu (Kwik-E-Mart-Besitzer Apu als Weihnachtsmann)



INFO LESERTIPPS

Von Lesern für Leser

Haben Sie einen geheimen Level erspielt oder ein nützliches Passwort herausgefunden? Dann lassen Sie andere Leser an Ihrem Wissen teilhaben.

Senden Sie Ihre Cheats & Codes an die unten stehende Adresse. Da diese bei Abdruck honoriert werden, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse, Kontonummer und Bankleitzahl anzugeben.

Computec Media • Redaktion PLAYZONE • Kennwort: Lesertipps
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth • E-Mail: pztips@computec.de

HERZLICHEN DANK!

Thomas Cagnetti – Steven de Liefde – Stefan Dorgerloh – Stefan Fariello – Marco Finn – Andreas Fränkle – Daniel Gaum – Anton Götz – Marcel Gries – Robin Heirich – Kamil Iwaszczyzyn – Günter Jentsch – Daniel Knüdel – Heinrich Koop – Janis Kubitschek – Marc Linnenbrüger – Timo Munz – Christian Schimkat – Steven Troeger – Andre Türks – Michael Vogt – Henry Wille – Thomas Zöller – Markus Zwikirsch

Die Lesertipp-Einsendungen der hier abgedruckten Personen können leider nicht honoriert werden.

GTA III

CHEATCODE Fliegen Sie mit Ihrem Auto durch Liberty City!

Um mit einem möglichst schnellen Auto fliegen zu können, sollten Sie zuerst den Cheat für verbessertes Fahrverhalten eingeben (R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1 und ▲) und danach folgende Tastenkombination: →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1 und R1. Guten Flug! OLIVER GASCHKOWSKI

NBA Street

CHEATCODE Schalten Sie die Superstars mühelos frei!

Normalerweise müssen Bonus-Teams bei EAs Basketballknaller durch harte Arbeit und unzählige Spielstunden erkämpft werden. Mit den folgenden Codes, die auf dem „User ID“-Bildschirm schnell (!) eingegeben werden müssen, schalten Sie die fünf Bonus-Mannschaften frei.

Freischaltbares Team	Tastensequenz
SSX	L2-Taste halten und ↑, ↓, ↓, ←, X drücken
3LW	R1-Taste halten und ←, →, ↓, X drücken
NYC Legends	L2-Taste halten und ↓, ↓, ↓, ←, X drücken
Street Legends	R1-Taste halten und →, →, ↑, ↓, X drücken
Dream Team	R2-Taste halten und ↑, →, →, X drücken

MARKUS KAMINSKY



FREAK SHOW Das Dream Team setzt sich aus seltsamen Gestalten zusammen. Sogar der Yeti spielt Streetball!

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
Sony PlayStation PAL	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony PlayStation Multinorm	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation 2 (PAL)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PlayStation 2 (NTSC)	<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"/>
Nintendo GameCube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy/Game Boy Color	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy Advance	<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. Aktuell gibt es zwei 148 Seiten starke Sonderhefte von PLAYZONE am Kiosk. Was halten Sie davon?



	Schon gekauft	Werde ich kaufen	Kein Interesse
Sonderheft „PS2 von A bis Z“	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonderheft „Tipps & Tricks“	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Reportage: Das beste PS2-Zubehör	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Medal of Honor: Frontline	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Turok Evolution	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deus Ex	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shadow Man 2econd Coming	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Need for Speed Hot Pursuit 2	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vexx	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Star Wars Racer Revenge	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
V-Rally 3	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Komplettlösung Headhunter	___	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

6. Unserer kompletten Auflage liegt die PLAYZONE-DVD bei.

Wie nutzen Sie die DVD?

- Kann sie leider nicht nutzen Spiele sie auf der PS2 ab
 Verwende normalen DVD-Player Nutze PC mit DVD-Laufwerk
 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: _____
 Tests: _____ Angespielt: _____ Lexikon: _____
 Tipps & Tricks: _____ Kino & DVD: _____ Specials: _____
 Kann die DVD leider noch nicht benutzen

Name, Vorname: _____
 Straße: _____
 Wohnort: _____
 Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Media, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 03, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

8. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kritisch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Informativ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aktuell	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Übersichtlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Optisch ansprechend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ist das Geld wert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

9. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

10. Folgende Rubriken interessieren mich:

- News Reportagen Angespielt Tests
 Tipps Zubehör Internet DVD

11. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE (aktuelle Ausgabe 03/02)?

Ausgabe: ____/____

12. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? Ja Nein

13. Ich kaufe die PLAYZONE ca. _____ Mal pro Jahr.

14. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

15. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

16. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

17. Lesercharts: Welche drei PlayStation-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
 2. _____
 3. _____

18. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschen Sie sich am meisten?

1. _____
 2. _____
 3. _____

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	74-75
COMPUTEC MEDIA AG	4-5, 117, 123
Concorde Home Entertainment	71
Eidos	54-55, 65
Electronics Boutique AG	39
Freak's Shop	66-67
GyroTwister-Vertrieb Nann	148
Idee + Spiel	29, 94, 97, 99, 101
Konami	48
Logitech	147
Microsoft	35
Philips	91
RM Buch und Medien Vertrieb GmbH	83
Sony	2, 95
Take 2	43
Theo Kranz e-Tainment	105
THQ	47, 73

SPIELE-HOTLINES

Acclaim	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.acclaim.de			
Activision	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
www.activision.de			
Cryo	02408/959209	Mo.-Fr. 15.30-18 Uhr	
www.modern-games.de			
Eidos	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
www.eidos.de			
Electronic Arts	0190/787906	Mo.-Fr. 9.30-13 Uhr, 14-17.30 Uhr	€ 1,86/Min.
www.electronicarts.de			
Infogrames	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
www.infogrames.de			
Konami	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
www.konami-europe.de			
Sony Powerline	0190/578578	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.playstation.de			
Sony (techn. Hilfe)	01805/766977	Mo.-Fr. 10-20 Uhr	€ 0,25/Min.
www.playstation.de			
Take 2	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.take2.de			
THQ	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.thq.de			
Ubi Soft	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.ubisoft.de			
Virgin Interactive	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
www.vid.de			

INFO DVD defekt?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:



COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 3/2002, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: pszone@compuetec.de, Internet: www.pszone.de

Anschrift des Abo-Service:
Redaktion PLAYZONE, Compuetec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf

Zentrale Service-Nummer:
Tel.: 0451 - 4906-700, Fax: 0451 - 4906-770
E-Mail: compuetec.abo@pvz.de

Vorstand:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion:
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Leitende Redakteure: Michael Fruchnicki, Stefanie Schwarz
Redaktion: Werner Spachmüller (Content Coordinator),
Wolfgang Fischer, Albrecht Ott,
Philipp Rohwedder, Stefanie Schetter
Verantwortlicher Redakteur DVD: Robert Heller
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Verantwortlicher Redakteur Tipps & Tricks: Stefan Weiß
Bildredaktion: Albert Kraus
Textchef: Michael Ploog
Lektorat/Schlussredaktion: Margit Koch, Birgit Bauer,
Nicole Schütz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alexandra Böhm, Christian Hartho, Paul Krügel

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 Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teillieferung dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Compuetec bei.
Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: ++49-911-2872-345, Fax: ++49-911-2872-241
E-Mail: info@compuetec.de, Website: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szaemelt, V.i.S.d.P.
Anzeigenberatung: Wolfgang Menne, Ina Schubert,
Michael Wamser, Alexander Kreis
Anzeigenexposition: Andreas Klopfer, Anja Stef
Anzeigenassistentin: Annett Heinze

Es gelten die Mediadaten Nr. 15 vom 01.10.2001. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Thorsten Szaemelt, Anschrift siehe oben

Verlag:
Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube
Produktionsleitung: Martin Clossmann
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeannette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 55,20 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland € 68,40). Ohne DVD: € 40,20 pro Jahr (Ausland: € 53,40)
Abonnement Österreich: Leserservice GmbH, Niederalpin 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: 06246/882-5277, E-Mail: bgen@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,20 (ohne DVD: € 50,20)

Druck: heckel GmbH, Nürnberg
ISSN/Pressepost: PLAYZONE würden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugelegt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2001 66.157 Exemplare

DAS LETZTE AUF DER VORLETZTEN SEITE



Einmal Texas und zurück

Event-Tagebuch vom Besuch der Acclaim Studios, Austin

SAMSTAG, 12. JANUAR

„Horrortrip nach Austin“

10 Uhr morgens: Beim Einchecken in Nürnberg erfahre ich, dass die Maschine, mit der ich nach Frankfurt fliegen soll, noch dort steht und erst enteist werden muss. Das fängt ja gut an!

12.15 Uhr: Ich komme mit halbstündiger Verspätung in Frankfurt an. Die nächste Hiobsbotschaft folgt prompt: Der Flug nach Washington ist hoffnungslos überbucht. Mir wurde aber versichert, dass ich auf der Warteliste für den nächsten Flug bin. LOL

Beim Zusammentreffen mit Peter Weiss (Acclaim), Andreas von Lepel (Bravo Screenfun) und Colin Gäbel (Maniac) stellt sich heraus, dass uns Carsten Grauel vom OPM2 nicht begleiten wird,

da er ein paar Minuten zu spät am Flughafen war.

13.15 Uhr: Hurra! Die erste gute Nachricht des Tages. Wir bekommen Plätze für den zweiten Flug nach Washington. Noch mal Glück gehabt. Die gut acht Stunden vergehen dank *Advance Wars* (GBA) wie im Flug.

16.15 Uhr (Ortszeit): Die Einreiseformalitäten ziehen sich ewig hin. Zu allem Überfluss hat nur mein Koffer den Weg nach Washington geschafft, das Gepäck der anderen drei ist immer noch Frankfurt. Nach intensiven Kontrollen und einem Fünf-Minuten-Sprint erreichen wir gerade noch rechtzeitig unseren Weiterflug nach Austin.

21.15 Uhr (Ortszeit): Nach weiteren drei Stunden Flug und einer Taxifahrt sind wir endlich in unserem Hotel angekommen.

Das Driskill Hotel entschädigt für alle Unannehmlichkeiten, die durch die lange Anreise entstanden sind. Leider ist mein Koffer auf dem Weg nach Austin ebenfalls verloren gegangen.

SONNTAG, 13. JANUAR

„Shopping und ein Cocktailempfang“

11.30 Uhr: Nach etwa zwölf Stunden Schlaf verbringen wir den Nachmittag in der größten Mall Austins. Colin versucht verzweifelt, irgendwo zwei GameCubes aufzutreiben, leider vergebens. Wir krönen den Nachmittag mit dem exzellenten, neuen Disney-Film *Monster AG*.

19 Uhr: Mein Koffer ist endlich angekommen!

20 Uhr: Der offizielle Teil des Events beginnt für die zirka 30 teilnehmenden Journalisten mit einem ziemlich feuchten Cocktailempfang im Driskill Hotel. Für die musikalische Untermauerung sorgt die Band von David Dienstbiers (Creative Manager bei Acclaim, Austin) Bruder.

MONTAG, 14. JANUAR

„Präsentation von *Vexx*, noch mehr Shopping und ein klasse Abend.“

10.30 Uhr: Frühstück in den Acclaim Studios und Präsentation des neuen *Jump & Run Vexx*.

13 Uhr: Mittagessen und Möglichkeit, einige Levels von *Vexx* intensiv zu spielen.

16 Uhr: Ein neuer Tag, eine neue Mall: Colin hat immer noch keinen GameCube gefunden. Glücklicherweise gibt es jede Menge anderes Zeug für uns alle zu kaufen. Wer Software-Perlen für längst vergangene Konsolen sucht, ist hier genau richtig.

19 Uhr: Endlich ist das Gepäck meiner Kollegen eingetroffen. Jetzt gibt es auch für sie keinen Grund mehr, jeden Tag dasselbe zu tragen. :)

20 Uhr: Wir verbringen den Abend mit den Jungs von Acclaim bei Dave and Busters, einem wahren Mekka für Sport- und Spielbegeisterte. Nach einem kurzen Snack sind wir den Rest des Abends nicht mehr vom

guten, alten *Daytona*-Automaten zu trennen, wo wir uns zu acht heiße Rennen liefern.

DIENSTAG, 15. JANUAR

„Präsentation von *Turok Evolution*, ein weiterer Shopping-Exzess und ein schöner Abschluss des Events“

10.30 Uhr: Frühstück in den Acclaim Studios und Präsentation von *Turok Evolution*.

13 Uhr: Mittagessen und Möglichkeit, einige Levels von *Turok Evolution* anzuspüren. Sogar den spaßigen Deathmatch-Modus konnten wir ausprobieren!

16 Uhr: Auch auf dem letzten Shopping-Trip wird Colin nicht fündig: Nirgendwo in Austin gibt es GameCubes! Aus Frust stürzt er sich mit uns in einen furchtbaren DVD- und Software-Kaufrausch.

20 Uhr: Das gelungene Event endet in der Bar „Rehab“ mit viel zu viel Bier und Cocktails.

MITTWOCH, 16. JANUAR

„Fast problemlose Rückreise nach Deutschland“

Die Rückreise lief relativ problemlos, nur in Washington wurde ich noch einmal intensiv kontrolliert. Vielleicht sollte ich mich doch vor Auslandsflügen rasieren und nicht unbedingt schwarze Klamotten tragen? Hmm ...

WOLFGANG FISCHER



TESTPHASE Nach der Präsentation hatten wir jede Menge Zeit, die neuen Acclaim-Titel anzuspüren.

VORSCHAU

Ausgabe 04/2002 ab 06.03.2002 am Kiosk!



Virtua Fighter 4

Vom Automaten auf die PlayStation 2! Wir werden die japanische Verkaufsversion endlich in den Händen halten und uns heiße Kämpfe liefern. In der nächsten Ausgabe bekommen Sie dann einen ausführlichen Bericht aus der Notaufnahme ...



Shadow Man 2cond Coming

Der Voodoo-Priester nimmt zum zweiten Mal den Kampf gegen das Böse auf. Wir testen, ob er dabei eine gute Figur macht.



State of Emergency

Und noch ein Test: Take 2s Straßenschlachtsimulation sollte rechtzeitig zur nächsten Ausgabe endlich fertig werden! Wir werden der deutschen Version genau auf den Zahn fühlen!



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
Dark Summit	14. März
Drakan – The Ancients' Gates	März
Endgame	März
ESPN X-Games Snowboarding	März
Grandia II	28. März
ICO	März
Jade Cocoon II	März
Police 24/7	März
Pro Rally 2002	März
Shadowhearts	März
TD Overdrive	März
Vampire Night	März

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.

WEITERE THEMEN

➔ **VERSCHWÖRERISCH**
Schafft es Ion Storms *Deus Ex* zum Test ins nächste Heft?

➔ **HER DAMIT!**
Ob Capcom endlich neue Infos zu *Onimusha 2* herausrückt?

➔ **STILLGESTANDEN!**
Medal of Honor: Frontline meldet sich wie befohlen zum Test!

➔ **ACHTUNG!**
Unglaublich, aber wahr: Es gibt Neuigkeiten zu *Commandos 2*!



Logitech

Für Xtreme driver

Logitech® Driving Force™

Erleben Sie es selbst: in rasender Geschwindigkeit über die Rennstrecke jagen und mit Force Feedback jede Kurve und Unebenheit der Straße spüren! Niemals zuvor fühlte sich das Fahren mit der PlayStation® 2 so echt an wie mit Driving Force!

Force Feedback für PlayStation® 2 – jede Aktion bei Gran Turismo™ 3 A-Spec und anderen Rennspielen hautnah spüren

Gummiüberzogene Griffe – optimaler Komfort und präzise Steuerung

4 PlayStation® 2-Tasten – original L1, L2, R1 und R2 Tasten

Original PlayStation® 2-Richtungsblock, 4 weitere programmierbare Tasten und Schalthebel am Lenkrad

Haltevorrichtung am Lenkradsockel mit zwei Klemmen und Beinstütze

– Stabiler Halt mit oder ohne Tisch
– Perfekte Kontrolle

Realistische Gas- und Bremspedale auf beschwerter Bodeneinheit
2 Jahre Garantie

EUR **129,99***

NEU



Informieren und gleich bestellen: www.logitech.de

*Unverbindliche Preisempfehlung inkl. gesetzl. MWSt

 **GYROTWISTER**
Das Trainingsgerät, das süchtig macht



**Vorsicht:
Suchtgefahr!**

**Der GyroTwister
ist das Trainingsgerät,
das süchtig macht.**

Wer IHN in der Hand hält, gibt IHN nie mehr her.
Im Inneren dieser tennisballgroßen Wunderkugel
baut ein Rotor bei 10.000 Umdrehungen pro Minute
Kreiselkräfte bis 15 kg (!!) auf – ohne Batterie –
mit reiner Muskelkraft.

Jeder Computer-Anwender braucht einen GyroTwister,
um Verspannungen vorzubeugen. Auch jeder Sportler
oder Musiker zur Kräftigung der Arme.

Aber Obacht: Nehmen Sie Ihren GyroTwister nie mit
ins Büro oder in die Kneipe – Sie bekommen ihn sonst
nicht mehr zurück!

Lesen Sie, was unzählige begeisterte GyroTwister-Fans
über diese faszinierende „Wunderkugel“ berichten:

www.macht-suechtig.de/begeisterung

Sind auch Sie suchtgefährdet?

Informieren Sie sich jetzt unter:

www.macht-suechtig.de